

Муниципальное образовательное автономное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр развития творчества детей и юношества «Лабиринт» города Кирова

Программа рассмотрена и  
принята к утверждению  
педагогическим советом  
МОАУ ДО ЦРТДЮ «Лабиринт»  
г. Кирова  
(протокол № 1 от «03» января  
2021 г.)

Утверждаю:  
Директор МОАУ ДО ЦРТДЮ  
«Лабиринт» г. Кирова

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности

## **«Игра-медиа»**

Возраст детей: 12-18 лет  
Срок реализации: 1 год

Программу разработала:  
Дворникова Ксения Максимовна,  
педагог дополнительного образования

г. Киров  
2021 г.

## Пояснительная записка

В современном мире достаточно много возможностей и форм проведения свободного времени, однако не все дети умеют использовать эту возможность правильно. Считается, чем активнее и все сторонне развитие человек, тем он успешен в коллективе сверстников и тем больше интереса он представляет.

Одной из современных форм проведения досуга являются настольные игры. Увлечение настольными играми, в которые, впрочем, играли не только на столе, но и на земле, и на полу, первоначально возникло как забава для элиты Римской империи, а затем распространились по всей Европе благодаря римским легионам. В настоящее время настольные игры – это не только средство от скуки способное разнообразить наш досуг, но и средство развитие логики, быстроты реакции, коммуникативных способностей и т.д.

Разработка образовательной программы базируется на следующих нормативно-правовых документах:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп. вступ. в силу с 01.01.2021);
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 №533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 №196»;
- Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмо Минобрнауки России Методические рекомендации по проектированию общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18 ноября 2015 г. № 09-3242;
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

– Постановление Правительства Кировской области от 20.07.2020 №389 «О внедрении системы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей на территории Кировской области»;

– Распоряжение министерства образования Кировской области от 30.07.2020 №835 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей на территории Кировской области» (ред. от 07.09.2020 №1046, от 22.09.2020 №1104, от 28.09.2020 №1139).

– Устав МОАУ ДО ЦРТДЮ «Лабиринт»

**Актуальность** Ребенок, владеющий навыками настольных игр, автоматически становится лидером в коллективе сверстников, так как он может организовать не только свой досуг, но и досуг компании в поездке, на дне рождения, в детском лагере и т.п. Однако важно не только уметь играть в настольные игры, не менее важно уметь объяснять правила игры другим людям, а также преподносить информацию в электронном виде, например через видео ролики.

Такой формой преподнесения информации давно пользуются компании по производству и продаже настольных игр, а также начинающие и продвинутые блогеры на YouTube каналах.

**Отличительные особенности программы:** Данная программа не имеет аналогов в городе, поскольку кроме стандартного знакомства с настольными играми учатся подразделять их по направлению деятельности, а также формируют электронный банк настольных игр в специальной группе детского объединения и образовательного учреждения в социальной сети в VK.com, которым впоследствии может воспользоваться любой гражданин РФ.

**Значимость программы для региона:** Программа соответствует социальному заказу общества, отвлекая от негативного влияния улицы и чрезмерного неорганизованного пребывания детей в виртуальной реальности, что является актуальным и для нашего региона и для укрепления семейных ценностей в плане совместного досуга.

**Новизна программы** заключается в съемке видео-обзоров после знакомства с настольными играми и применении современных методов монтирования видео, что способствует повышению мультимедийной грамотности школьников.

**Адресат программы** Курс обучения рассчитан на 1 год для учащихся 5-11-х классов. Возможно зачисление учащихся в более раннем возрасте. Программа имеет социально-гуманитарную направленность, с возрастным ресурсом 12 - 18 лет.

**Количество учащихся:** от 12 до 16 человек

**Особенности организации образовательного процесса:** свободный набор без специального отбора. Группы формируются по возрастам 12-14 лет и 15-18 лет для удобства межличностного взаимодействия. Материал программы будет интересен и доступен новичкам любого возраста.

**Объем программы, срок усвоения:** образовательный ресурс – 144 часа. Срок освоения 36 недель в рамках 1 учебного года.

**Режим занятий:** занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа.

**Формы обучения:** очная.

**Уровень программы:** стартовый.

**Цель данной программы:** обогащение опыта игровой деятельности, формирование мультимедийной грамотности и организация познавательного досуга учащихся.

**Основные задачи программы:**

*Образовательные*

- Вовлечь подростков в игровые практики.
- Познакомить учащихся с классификацией настольных игр.
- Обеспечить усвоение учащимися необходимых знаний в области организации досуга и проведения игр.
- Содействовать формированию у учащихся навыков монтирования видео роликов.

*Развивающие*

- Развить в учащихся инициативность и самостоятельность.
- Развить в учащихся умения организовать мероприятие, игру.
- Развить навыки сценической культуры и культуры речи учащихся.
- Содействовать развитию организаторских и творческих способностей подростков.
- Способствовать развитию интереса учащихся к самостоятельному усвоению знаний и развитию практических навыков в области игровой деятельности.

*Воспитательные*

- Формирование активной жизненной позиции у подростков.
- Воспитание в учащихся умения работать в коллективе.
- Формирование у учащихся личной ответственности за выполняемую работу.

### **Методическое обеспечение программы:**

Настольная, интерактивная игра (деловая, интеллектуальная) одна из основных, а главное эффективных методов обучения школьников, поскольку это особая форма моделирования целостного учебно-воспитательного процесса в ходе обучения.

Игра является активным методом обучения. Данные формы работы используются с целью социальной ориентации школьников и развития у них познавательной активности, ловкости, смекалки, логического мышления.

В результате рассмотрения разных видов настольных игр подростки осознают важность, и необходимость изучения правил игры, проявляют более серьезное отношение к качественному использованию и оформлению свободного времени.

#### ***Данная программа, направлена на:***

- использование настольных игр, сюжетная и содержательная сторона, которых соответствует содержанию каждого модуля программы.

### **Контроль и мониторинг**

Контроль усвоения материала проходит в течение всего периода обучения.

***Входной контроль*** заключается в форме анкетирования учащихся. (Приложение № 1)

Формами ***промежуточной аттестации*** являются педагогическое наблюдение в процессе создания учащимися электронного банка настольных игр.

***Итоговая аттестация*** заключается в проведении игротеки для учащихся детских объединений Центра.

**Планируемые результаты** освоения программы.

#### **Предметные результаты:**

- сформированы начальные знания, умения и навыки по изученным темам;
- сформированы знания о видах настольных игр (детские, семейные, игры для вечеринок, сложные);
- сформированы начальные умения работы с мультимедийными устройствами для съемки видео роликов;

#### **Метапредметные результаты**

Умение работать в коллективе (эффективно работать в группе, проявлять терпимость, умения решать конфликты). Коммуникативные умения (уметь вести диалог, поддерживать беседу, уметь выслушивать собеседника и доходчиво донести до него свои мысли, иметь высокую культуру речи, правильно передавать свои чувства, эмоции).

Умение планировать и осуществлять свою деятельность (самостоятельно планировать способы достижения поставленных целей, находить эффективные пути

достижения результата; умение искать нестандартные способы решения познавательных задач; осуществлять самоконтроль, самооценку).

Умение осуществлять познавательные действия (сформированы начальные умения отбирать и анализировать информацию).

Умение использовать компьютерные технологии (использование информационных источников, средств информационных технологий в выбранном виде творческой деятельности).

**Личностные результаты** – развивается чувство ответственности и трудолюбия, аккуратности и инициативности у воспитанников объединения. Активизируется творческий потенциал учащихся и творческое воображение, формируется навык работы в команде сверстников. Развивается образное мышление и уверенность в своих силах. Происходит формирование нравственных ценностей таких, как чувство гордости за свою малую родину, а также бережное отношение к природе.

### Мониторинг результативности программы

№	Критерии	Показатели	Формы
1.	Самостоятельная постановка задачи и организация деятельности по достижению цели	- умение самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении широкого круга проблем, в том числе творческого и поискового характера	Беседа
2.	Сформированность знаний о настольных играх разной направленности	- умение доступно объяснять правила настольных игр	Наблюдение в процессе занятий
3.	Сформированность необходимых социальных и коммуникативных компетенций	- умение выбрать тип игры с учетом особенности аудитории - самостоятельность - инициативность - ответственность	Наблюдение в процессе проведения игротеки по настольным играм
4.	Сформированность умений снимать различные видео-обзоры по настольным играм	- умение выбрать место для съемки - умение подобрать необходимые мультимедийные ресурсы - умение составить план - умение смонтировать видео	Наблюдение в процессе занятий

### Содержание программы

№	Раздел	Кол-во часов			Формы контроля
		теория	практика	итого	

1	Настольные игры для детей . Основные виды настольных игр. Съёмка и монтирование видео роликов	10	26	36	Анкетирование, опрос, педагогическое наблюдение
2	Настольные игры для всей семьи	12	24	36	Педагогическое наблюдение, беседа
3	Настольные и интерактивные игры для вечеринок	8	34	42	Педагогическое наблюдение, беседа
4	Сложные настольные игры	6	22	26	Педагогическое наблюдение, анализ продукта деятельности
<b>Итого</b>		<b>40</b>	<b>102</b>	<b>144</b>	

## Содержание раздела

### Раздел 1. «Настольные игры для детей»

#### Основные виды настольных игр

Сформировать основные понятия: настольная игра, цели и задачи настольных игр, съёмка и монтирование видео.

Практика: опрос на выявление уровня знаний о настольных играх. Разбор настольных игр, отработка правил игры на практике: Скоростные колпачки, Бамбалео, Дженга, Свинтус, Уно, Зельеваренье. Практикум, Друдлы, Умнее пятиклассника, Остров сокровищ, Cluedo, Эманджинариум, Данетки, Добль, Пакля-рвакля, Монополия, Монополька, Етта, Активити, Тайный санта, Самолет.

### Раздел 2. «Настольные игры для всей семьи»

Настольные игры для всей семьи: виды и классификация.

Практика: Разбор настольных игр, отработка правил игры на практике: Нарды, Микадо, Скрэбл, Шашки, Магнитный футбол, Городки, Крокодил, Алиас, Друг утюг, Бешеные псы, Волшебный котел, Добль 2.0, Фанты и монтирование видео.

### Раздел 3. «Настольные и интерактивные игры для вечеринок»

Интерактивные и настольные игры для вечеринок формы участия, виды и классификация.

Практика: Разбор настольных и интерактивных игр, отработка правил игры на практике: Твистер, Тик так бум, Ответь за 60 секунд, Экивоки, Свинтус 2.0 с дополнениями, Цитадели, Каркасон, Мафия, Рип, Секрет, Где логика?, Турнир по игре «Крокодил», Мозгобойня, Интерактивная игра «Пляжный волейбол», К весне готовы!, Деловая игра «Потерпевшие кораблекрушение», КВН, Фото-квест «Поймай настроение», Мастер-класс по созданию фигурок из воздушных шаров, Большой предпринимательский стартап и монтирование видео.

### Раздел 4. «Сложные настольные игры»

Виды и классификация сложных настольных игр.

Практика: Разбор сложных настольных игр, отработка правил игры на практике. Монтирование видео, проведение игротеки для обучающихся Центра «Лабиринт». Закрепление пройденного материала, определение уровня знаний учащихся.

#### **Условия для реализации программы:**

- 1) материально-техническое обеспечение: учебный класс с доской, настольные игры, ноутбук;
- 2) методическое обеспечение: работа в парах, мозговой штурм, использование ИКТ, тематические обсуждения, обмен опытом, модульное обучение.

#### **Информационное сопровождение программы:**

##### **Для педагога**

1. Акулинина Т. В. Настольные ролевые игры: история развития и терминология // ОНВ. 2006. №9 (47).
2. Андреев Е.А. Формирование и уровень развития гик-культуры настольных игр в России // Вестник ЧГАКИ. 2017. №2 (50).
3. Баданов А.Г., Баданова Н.М. Образовательное видео: используем готовое и создаём своё // Школьные технологии. 2015. №3.
4. Бижанова А.У. Настольно-печатная игра как инструмент разрешения конфликтных ситуаций между детьми // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии. 2016. №9 (66).
5. Герасикова Е.Н., Родина Е.Н., Шпакова Г.А. Рынок настольных игр: тенденции и способы продвижения // Инновации в науке. 2018. №6 (82).
6. Герлах И.В. Организация воспитательно-развивающей работы клуба настольных интеллектуальных игр // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2018. №1.
7. Голавская Н.И. Психолого-педагогические основания организации учебно-исследовательской деятельности школьников // Теория и практика дополнительного образования. – 2007. - № 10.
8. Костюхина Марина Сергеевна Военные настольные игры в русской досуговой культуре и воспитательных практиках XIX начала XX века // Труды КарНЦ РАН. 2013. №4.
9. Попова С.Н. Настольная игра как прикладной аспект медиаобразовательной деятельности // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2019. №2 (32).



10. Пьянков И.С., Самойлов А.А. Настольные и подвижные игры как средство профилактики интернет зависимости // Здоровье – основа человеческого потенциала: проблемы и пути их решения. 2016. №1.

11. Романов С.С. Монтаж и публикация видеурока с использованием современных программных средств // Таврический научный обозреватель. 2017. №1 (18).

12. Хвостикова А.А. РАЗВИВАЕМ РЕЧЬ, ИГРАЯ! // Проблемы педагогики. 2020. №5 (50).

#### **Для детей**

1. Классификация и типы настольных игр [Электронный ресурс]: Режим доступа: <https://www.mosigra.ru/allgames/igry-dlya-vecherinok/> (дата обращения: от 05.02.2021)

### Анкета

Цель: выявить первоначальный уровень познавательной сферы учащихся

Внимательно прочитайте вопрос, дайте правдивый ответ

1. Меня зовут \_\_\_\_\_
2. Мне \_\_\_\_\_
3. Я живу \_\_\_\_\_
4. Моя любимая игра \_\_\_\_\_
5. Мой любимый цвет \_\_\_\_\_
6. Мое любимое животное \_\_\_\_\_
7. Книгу, которую я читаю \_\_\_\_\_
8. Моя любимая телепередача \_\_\_\_\_
9. Мое любимое время проведение \_\_\_\_\_
10. Мой самый любимый школьный предмет \_\_\_\_\_
11. Я лучше всего умею \_\_\_\_\_
12. Самая главная моя цель \_\_\_\_\_
13. Я играю в настольные игры \_\_\_\_\_
14. Моя любимая настольная игра \_\_\_\_\_
15. Я на ты с телефоном и с современными программами \_\_\_\_\_
- 16.

При рассмотрении ответов, на поставленные вопросы можно определить у учащихся умение понимать поставленный вопрос, логически верно на него ответить, определить уровень целенаправленности мышления.

**Лист диагностики**

Фамилия, имя ребенка \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_

Детское объединение \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

№	Критерии оценивания	Количество баллов (от 1 до 3)
1	умение самостоятельно искать выход из проблемных ситуаций	
2	сформированность знаний о настольных играх разной направленности	
	умение доступно объяснять правила настольных игр	
3	инициативность	
	самостоятельность	
4	умение взаимодействовать с аудиторией	
	умение смонтировать видео	

1 балл – умения и навыки развиты достаточно слабы. Без помощи педагога не справляется.

2 балл – умения и навыки развиты на среднем уровне. Делает ошибки, выполняет задания с помощью педагога.

3 балла – умения и навыки развиты на высоком уровне. Отвечает на вопросы и выполняет задания самостоятельно.