

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»**

ПРИНЯТА

Малым педагогическим советом
отдела гуманитарных программ и детских
социальных инициатив
(протокол от 08.11.2023 № 3)

УТВЕРЖДЕНА

(приказ № 3102-ДО от 16.11 2023 г.
Генеральный директор



М.Р. Катунова

**Дополнительная общеразвивающая программа
«МЕХАНИКА НАСТОЛЬНЫХ ИГР»**

Возраст обучающихся: 13 – 17 лет
Срок освоения: 6 дней

Разработчик:

Максимова Светлана Михайловна,
педагог дополнительного образования

ОДОБРЕНА

Методическим советом
ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»
(протокол от 16.11.2023 № 3)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Механика настольных игр» имеет **социально-гуманитарную направленность**.

Адресат программы: программа предназначена для подростков 13 – 17 лет, имеющих интерес к настольным играм.

Актуальность программы

Современный подросток должен уметь адаптироваться к изменяющимся условиям, выстраивать эффективные коммуникации, обладать стратегическим видением, уметь находить нестандартные решения. Игра как один из основных видов деятельности детей дает возможность всестороннего развития, и является одним из основных средств воспитания и обучения. При помощи настольных игр дети учатся думать, общаться друг с другом. Каждая настольная игра есть интеллектуальное противостояние, при котором выигрывает не случайность и везение, а умение логически и стратегически мыслить. В основе настольных игр заложены общественные особенности современной жизни, а правила игры подчинены анализу обыгрываемой реальности с точки зрения познавательной активности. Сейчас настольных игр большое количество, они поделены по возрастам, по категориям, механикам и задачам.

Отличительная особенность программы

Данная программа даёт возможность познакомиться с самыми успешными настольными играми в мире. Учащиеся получают эмоциональное удовлетворение и необходимое признание сверстников с помощью демонстрации интеллектуального опыта в условиях здоровой конкуренции. В программе представлены несколько видов настольных игр, которые открывают и развивают в подростке стороны его личности, таланты и умения, концентрируя внимание на динамичном вовлечении в познавательный процесс через игровую активность.

В современную эпоху информационных технологий не хватает живого общения, а игра способна объединить за одним столом людей разного возраста, друзей, родителей и детей. В каждой настольной игре есть элементы дипломатии, где необходимо умение договариваться и объединяться.

Уровень освоения программы: общекультурный.

Объём и срок освоения программы: 6 дней, 18 часов.

Цель программы: развитие интеллектуальных способностей учащихся через приобщение к настольным играм.

Данная цель предполагает решение следующих **задач**:

Обучающие:

- научить самостоятельно разбираться в правилах игры и создавать игровой процесс;
- сформировать навык работы в командной игре;
- изучить основные механики, используемые в настольных играх.

Развивающие:

- развивать интерес к творческому поиску оригинальных решений;
- развить быстроту реакции при принятии решений в игровых моментах.

Воспитательные:

- формировать коммуникативную культуру, навыки бесконфликтного общения;
- сформировать потребности в культурной организации досуга.

Организационно-педагогические условия реализации программы
Язык реализации: русский.

Форма обучения: очная.

Условия приема на обучение: для обучения по программе принимаются все желающие школьники 13-17 лет. Списочный состав формируется в соответствии с технологическим регламентом и составляет не менее 15 человек.

Формы организации и проведения занятий:

- *фронтальная* (проведение лекций-визуализаций со всем составом учащихся) – при изучении нового материала, отработке навыков и закреплении пройденного материала;
- *индивидуальная* (помощь в разборе правил).

Формы занятий: лекция-визуализация, творческая мастерская, практикум.

Материально-техническое оснащение

Для успешной реализации Программы необходимо наличие подключения к сети Интернет, рабочий компьютер или ноутбук, а также столы и стулья для каждого учащегося.

Планируемые результаты

Предметные:

В результате освоения программы учащийся:

- научится самостоятельно разбираться в правилах и организовывать игровой процесс.
- сформирует навык работы в командной игре;
- получит знания об истории настольных игр.

Метапредметные:

- разовьет интерес к творческому поиску оригинальных решений;
- разовьет интеллектуальные способности: быстроту реакции и сообразительность при принятии решений в игровых моментах.

Личностные:

- получит навыки коллективного общения, научатся слушать друг друга;
- получит практический опыт взаимопомощи и взаимовыручки в игровой ситуации;
- сформирует потребность культурно организовывать свое свободное время.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	1	1	0	Анкетирование
2	История настольных игр	2	1	1	Турнир по игре «Калах»
3	Словарь грамотного игрока	1	0,5	0,5	Викторина на освоение терминов сферы настольных игр
4	Классификация настольных игр	2	1	1	Тест «Сортировка игр по жанрам»
5	Основные механики настольных игр	6	2	4	Упражнения для отработки разных механик
6	Правила игры, грамотное прочтение	1	0,5	0,5	Тест-практикум «Объяснение правил новой игры»
7	Организация игрового процесса	3	1	2	Игровой турнир
8	Итоговое занятие	2	0	2	Тестирование
Итого:		18	7	11	