

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ШАРЫПОВСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР

РАССМОТРЕНО
Методическим советом
МБОУ ДО ШМО ДЮЦ
Протокол № 1 «18» 08 2026г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ДО ШМО ДЮЦ
Е.А. Фокина
«18» 08 2026г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Игровой коворкинг»

Направленность программы: социально-гуманитарная

Уровень программы: базовый

Возраст обучающихся: 9-16 лет

Срок реализации программы: 1 год

Форма обучения: очная

Составитель:

педагог дополнительного образования
Третьякова Ксения Григорьевна

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровой коворкинг» ориентирована на всестороннее развитие личностных и профессиональных навыков, способствующих успешной самореализации в сферах социальных услуг, воспитания, организации досуга, психологического сопровождения и иных областях социально-гуманитарной деятельности. Программа помогает развивать важные качества, необходимые для продуктивного взаимодействия в группах, успешного ведения переговоров и конструктивного решения конфликтных ситуаций. Она формирует способность ясно выражать и убедительно защищать собственные идеи, рационально распределять временные и материальные ресурсы, грамотно руководить командой и согласованно планировать совместную игровую активность.

Направленность программы – социально-гуманитарная.

Форма обучения – очная.

Возраст обучающихся: 9-16 лет.

Срок реализации программы: 1 год.

Уровень освоения программы – базовый.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровой коворкинг» разработана на основе:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. От 21.11.2022);

- Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629);

- Концепции развития дополнительного образования детей в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022г. № 678);

- Стратегии развития воспитания в РФ на период до 2025 г. (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р);

- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания, обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Разработка регионального модельного центра дополнительного образования детей Красноярского края);

- Устав МБОУ ДО ШМО ДЮЦ от 22.12.2023 № 114-од.

Новизна программы

Программа «Игровой коворкинг» представляет собой инновационный образовательный проект, направленный на развитие интеллектуальных способностей учащихся посредством увлекательных настольных игр. Ее уникальность заключается в сочетании развлекательного формата с формированием важных жизненных компетенций, таких как критическое мышление, умение вести переговоры, лидерские качества и эмоциональный интеллект.

Актуальность программы

Настольные игры положительно влияют на всесторонне развитие и совершенствование у обучающихся таких психических процессов и качеств, как память, внимание, пространственное воображение, логическое мышление, воля и т.д. Настольные игры помогают научиться управлять своим поведением, развивают умение самостоятельно принимать решения в сложных ситуациях, воспитывают организованность и дисциплину, чувство коллективизма, товарищества и самоконтроля.

Полученные навыки помогут детям адаптироваться к современной жизни и добиваться поставленных целей.

Настольные игры заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревновании с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

Отличительные особенности программы

Основной методологической основой программы являются именно настольные игры, что создаёт условия для активного участия и вовлечённости школьников всех возрастов. Через игру дети легче усваивают материал, развивая важные жизненные компетенции.

Программой предусмотрено развитие целого ряда базовых навыков, востребованных в современном обществе:

- логическое мышление и принятие стратегических решений;
- умение вести переговоры и эффективно взаимодействовать в коллективе;
- самостоятельность и ответственность;
- творческое мышление и креативность.

Участникам предоставляется реальная возможность приобрести навыки в сфере организации мероприятий, разработки планов, а также научиться эффективно координировать работу своей команды, что способствует дальнейшему развитию профессиональных компетенций. Использование современных методов обучения, ориентированных на активное включение ребёнка в процесс познания, существенно повышает эффективность усвоения материала и мотивацию к обучению.

Эти отличительные особенности делают программу уникальной образовательной площадкой, гармонично объединяя игровой подход с достижением значимых учебных целей.

Адресат программы

Программа «Игровой коворкинг» предназначена для школьников в возрасте от 9 до 16 лет.

Программа разработана с учетом особенностей психофизического развития и индивидуальных возможностей детей.

Наполняемость группы: 10-15 человек.

Прием учащихся осуществляется по заявлению от родителя (законного представителя несовершеннолетнего учащегося).

Срок реализации программы и объём учебных часов

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Количество учебных часов – 144 часа в год.

Количество учебных часов в неделю – 4 часа.

Режим занятий - 2 раза в неделю по 2 часа.

Продолжительность 1 учебного часа – 40 минут.

Продолжительность перемены – 10 минут.

Вид формы обучения – групповая, коллективная.

Количество учащихся в группе – 10-15 человек.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель – формирование социальной компетентности и развитие интеллектуальных способностей, через игровую деятельность.

Задачи

Личностные:

- сформировать устойчивые нравственные установки, отражающиеся в укреплении таких ценностей, как дружба, честность и справедливое отношение к партнёрам и соперникам в процессе игровой деятельности;
- сформировать навыки эффективного взаимодействия в команде через участие в групповых играх;
- развивать навыки свободной и уверенной коммуникации, необходимые для успешного взаимодействия в игровой среде;
- расширить навыки логического мышления, проявляющиеся в анализе игровых ситуаций, быстрой реакции и принятию правильных решений, а также в умении предвидеть дальнейшие действия соперников;
- развивать мышление в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы.

Метапредметные:

- обучить планировать свою деятельность, разрабатывать и реализовывать эффективные стратегии для достижения поставленных целей, а также своевременно реагировать на изменения условий игры;
- развивать способности проводить глубокий анализ игровой ситуации, выявлять скрытые закономерности и взаимосвязи, а также заранее предвидеть последствия принимаемых решений;
- способствовать развитию коммуникативных способностей и навыков оперативного анализа ситуации, позволяющие принимать обоснованные решения в условиях дефицита времени и ограниченных ресурсов.

Предметные:

- способствовать формированию целостных представлений и глубоких знаний о правилах и особенностях наиболее распространённых настольных игр различных жанров (экономических, стратегических, ролевых и др.);
- обучить применению полученных знаний о правилах и механизмах настольных игр для глубокого анализа игровой ситуации и выбора наиболее подходящей тактики в зависимости от текущих обстоятельств;
- научить обучающихся методам оценки рисков и последствий принимаемых решений непосредственно в процессе игры.

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№ п/п	Разделы и темы занятий	Всего	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
1	Интеллектуально-познавательные игры (викторины)	12	2.5	9.5	Наблюдение, обсуждение
2	Игры ассоциации	16	4	12	Наблюдение, опрос
3	Настольные игры	21	4.5	16.5	Наблюдение, обсуждение
4	Ситуативные игры	13	2.5	10.5	Наблюдение, обсуждение
5	Промежуточная аттестация	2	0.5	1.5	Тестирование
6	Словесные игры	16	4	12	Наблюдение, обсуждение
7	Логические игры	18	4	14	Наблюдение, опрос
8	Игры с уклоном на математику	14	3.5	10.5	Наблюдение, обсуждение
9	Игры с уклоном на русский язык	12	3	9	Наблюдение, обсуждение
10	Экономические настольные игры	16	2	14	Наблюдение, обсуждение

11	Итоговое занятие	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
12	Итоговая аттестация	2	0.5	1.5	Тестирование
	Итого	144	31.5	112.5	

Содержание учебного плана

Модуль 1. Интеллектуально-познавательные игры (викторины) (12 ч)

Теория (2.5ч): Ознакомление с правилами игры.

Практика (9.5ч): Разделение участников на команды, распределение обязанностей между членами команд, объединение в небольшие группы (команды), выбор капитана. Игра в настольные игры на развитие умственных способностей, расширения кругозора, тренировку коммуникативных навыков.

Текущий контроль: Совместное обсуждение ошибок и удачных моментов прошедшей викторины. Получение обратной связи от участников.

Модуль 2. Игры ассоциации (16 ч)

Теория (4ч): Знакомство с разными видами игр-ассоциаций и изучение основных правил.

Практика (12ч): Игра в настольные игры на формирование креативности, развитие речи и фантазии, повышение интереса к познанию нового.

Текущий контроль: Устный опрос, наблюдение (качество выполнения заданий (логичность, последовательность, обоснованность выводов), креативность подхода к выполнению заданий, навык совместной работы в команде).

Модуль 3. Настольные игры (21ч)

Теория (4.5ч): Знакомства с основными правилами настольных игр, и правилами подсчета баллов для турнира «Крестики нолики», «Морской бой».

Практика (16.5ч): Определение конкретной цели для каждой игры. Соблюдение правил в игре. Составление списка участников в турнире. Игра в настольные игры на развитие пространственного и стратегического мышления.

Текущий контроль: Общее обсуждение достигнутых результатов. Выявление проблем и способов их решения.

Модуль 4. Ситуативные игры (13ч)

Теория (2.5ч): Ознакомление с правилами игры. Беседа о взаимодействии партнеров в игре включает влияние друг на друга, выборочную реакцию на воздействия и сопротивление чужому влиянию.

Практика (10.5ч): Игра в настольные игры на развитие стратегических и тактических навыков, повышения уровня эмоционального интеллекта, формирования лидерских качеств.

Текущий контроль: Наблюдение, обсуждение, где каждый участник получает обратную связь относительно своего поведения и принятых решений.

Модуль 5. Промежуточная аттестация (2ч)

Теория (0.5ч): Знакомство с правилами заполнения тестовых заданий.

Практика (1.5ч): Выполнение заданий промежуточной аттестации.

Текущий контроль: Тест.

Модуль 6. Словесные игры (16ч)

Теория (4ч): Ознакомление с правилами игры.

Практика (12ч): Игра в настольные игры на развитие устной речи, невербальной коммуникации, скорости реакции, актерских способностей, импровизации.

Текущий контроль: Обратная связь от педагога и другими игроками, высказывание предложений по улучшению навыков и взаимоподдержке.

Модуль 7. Логические игры (18ч)

Теория (4ч): Ознакомление с правилами игры и правилами подсчета баллов для турнира по шашкам.

Практика (14ч): Игра в настольные игры на развитие

Текущий контроль: Устный опрос, анализа успешности решения логических задач.

Модуль 8. Игры с уклоном на математику (14ч)

Теория (3.5ч): Знакомство с основными понятиями в игре, стратегии, выигрыша, равновесия и оптимальности.

Практика (10.5ч): Игра в настольные игры на формирование логического мышления, пространственного воображения, аналитических способностей.

Текущий контроль: Наблюдение за процессом решения, анализ ошибок, обсуждение стратегий и результатов игр.

Модуль 9. Игры с уклоном на русский язык (12ч)

Теория (3ч): Знакомство с правилами игры.

Практика (9ч): Игра в настольные игры на улучшение владения русским языком, повышение уровня владения речью и грамматикой, усиление интереса к изучению русского языка, укрепление навыков командной работы и коммуникации.

Текущий контроль: Устные опросы, обсуждение правильного употребления новых слов, соблюдение норм произношения и пунктуации.

Модуль 10. Экономические настольные игры (16ч)

Теория (2ч): Знакомство с ходом игры, последовательных этапов: старт, покупка активов, инвестирование, получение прибыли, завершение игры.

Практика (14ч): Игра в настольные игры на формирование финансовой грамотности, планирование и управление бюджетом, принятие решений и решение проблем, работа в команде и сотрудничество.

Текущий контроль: Определение критериев победы в игре: количество заработанных денег, успешность инвестиций, стабильность финансового положения. Обсуждение итогов вместе с участниками.

Модуль 11. Итоговое занятие (2ч).

Теория (0.5ч): Объяснение содержания настольной игры: название игры; количество игроков; время игры; комплектация игры; последовательность действий; способы окончания игры.

Практика (1.5ч): Участники разделяются на группы, каждая группа выбирает игру и проводит её самостоятельно.

Текущий контроль: Обсуждение, в ходе которого оцениваются успехи и неудачи участников. Проводится анкетирование игроков-тестировщиков (Приложение 5), выясняющие их впечатление от игры, её привлекательность и желание сыграть повторно. Педагогом заполняется наблюдательный лист (Приложение 4). Даются советы по совершенствованию техник проведения игр.

Модуль 12. Итоговая аттестация (2ч)

Теория (0.5ч): Знакомство с правилами заполнения тестовых заданий.

Практика (1.5ч): Выполнение заданий итоговой аттестации.

Текущий контроль: Тест.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты:

- сформированность ценностных ориентаций через укрепление ценностей дружбы, честности и справедливого отношения к партнёрам и соперникам в процессе игры;
- сформированность навыков командной работы через групповые игры, развивающие умение совместно ставить цели, взаимодействовать и доверять друг другу;
- проявление навыков коммуникации через развитие умения свободно общаться, договариваться и убедительно отстаивать своё мнение в процессе игры;
- развитие навыков логического мышления через анализ ситуации, быстрое принятие решений и предвидение шагов соперников, что укрепляет память и концентрацию.

Метапредметные результаты:

- умение планировать свою деятельность, выбирать оптимальные стратегии достижения цели и адаптироваться к меняющимся условиям игры;
- способность анализировать ситуацию, выявлять закономерности и предвидеть последствия своих решений;

- выработанные коммуникативные способности и навык анализа ситуации и принятия обоснованных решений в условиях ограниченного времени и ресурсов.

Предметные результаты:

- сформированные знания и представления основных правил популярных настольных игр разных жанров (экономические, стратегические, ролевые и т.д.);
- использование усвоенных знаний для оценки игровой ситуации и выбора наиболее эффективной тактики в зависимости от обстоятельств;
- умение оценивать риски и принимать взвешенные решения.

5. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Календарный учебный график

№ п/п	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол – во учебных недель	Кол – во учебных дней	Кол – во учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной итоговой аттестации
1.	01 сентября	01 июня	36	72	144	2 часа	29 декабря 30 мая

Условия реализации программы

Программа «Игровой коворкинг» предусматривает учебно-воспитательный процесс с детьми в светлом помещении, Учебная мебель соответствует возрасту и особенностям строения ребенка с учетом направления дневного и вечернего освещения (слева, сверху.).

Для проведения занятий в кабинете имеются индивидуальные рабочие места по количеству учащихся: стулья, столы, наборы настольных игр разных жанров: интеллектуально-познавательные, игры ассоциации, ситуативные, словесные, логические, игры с уклоном на математику и русский язык, экономические.

Кабинет оснащен техническими средствами обучения: компьютер, принтер, мультимедиапроектор, магнитно-маркерная доска.

Средства обучения и воспитания:

- комплекты настольных игр по каждому модулю.

Расходные материалы:

- блокноты для записей;
- картон для игры «Крестики нолики», «Морской бой»;
- графический материал: простые карандаши, цветные карандаши, шариковые ручки, водные маркеры.

Информационное обеспечение

Для реализации программы важно ознакомиться с действующими нормативными актами, определяющими порядок организации внеклассной работы в школах и работу кружков:

- Федеральный закон № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

- Приказ Минобрнауки России № 823 «Об утверждении порядка разработки и утверждения примерных основных общеобразовательных программ».

- Форум «Педагогическое сообщество EduNeo»: [Электронный ресурс]. URL: <https://eduneo.ru>

- Интернет-ресурс «Мир настольных игр» — каталог игр, советы по выбору и организации игр: [Электронный ресурс]. URL: <https://mirnastolkihigr.ru/>

- Онлайн-журнал «Настолки.ру» — статьи, обзоры, интервью с авторами игр: [Электронный ресурс]. URL: <https://nastolki.ru/>

- Ресурс «Настольные игры в образовании» — методические рекомендации и идеи внедрения игр в учебный процесс: [Электронный ресурс]. URL: <https://nastolnie-igri-v-obrazovanii.ru/>

- Сообщество «Настольные игры» на сайте «Открытый класс» — обмен опытом учителей и педагогов: [Электронный ресурс]. URL: <https://openclass.ru/groups/group/12345-nastolnye-igry>

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим опыт работы с детьми в качестве преподавателя хореографии, профессиональный стаж – 13 лет, образование – высшее профессиональное – Народная художественная культура.

6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

протокол промежуточной и итоговой аттестации, карта отслеживания результатов, журнал учета работы педагога дополнительного образования.

Формы аттестации

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводится:

Текущий контроль – наблюдение, анализ игры. Текущий контроль проводится по результатам завершения каждого модуля отдельно по каждой игре с целью установления фактического уровня полученных знаний и навыков по темам (модулям), своевременного выявления проблем в освоении программы и принятии корректирующих мер;

Итоговый контроль - организация и проведение учениками собственной настольной игры форма проведения итогового контроля – лист наблюдения, анкетирование;

Промежуточная аттестация проводится в середине года в форме: тестирования;

Итоговая аттестация проводится в конце года в форме: тестирования.

Оценочные материалы

Критерии оценки текущего контроля.

№	Ф.И.О.	Название программы	Высокий	Средний	Низкий

Уровни освоения содержания программы

Высокий уровень: ребенок обладает глубокими знаниями и высоким уровнем практических навыков, проявляя творческое отношение к обучению и игре:

- четкое представление о структуре и механизме настольных игр, свободное владение разнообразием жанров и типов игр;
- отлично понимает тонкости правил и специфику различных видов игр, легко адаптируется к разным условиям и целям;
- продуктивно организует собственный игровой процесс, разрабатывает уникальные стратегии и способы достижения успеха;
- творчески подходит к решению игровых задач, придумывает оригинальные идеи и воплощает их в жизнь;
- является активным участником обсуждений, поддерживает инициативу товарищей, способствует развитию команды.

Средний уровень: ребенок уверенно владеет основными аспектами изучения настольных игр и способен осознанно подходить к процессу игры:

- хорошо ориентируется в ключевых понятиях настольных игр (правила, механика, этапы развития игры);
- регулярно применяет приобретенные знания на практике, демонстрируя уверенную игру по установленным правилам;
- самостоятельно определяет стратегию поведения в играх, планирует шаги вперед и просчитывает возможные последствия действий;

- активно участвует в коллективных обсуждениях, высказывая собственное мнение относительно выбора лучшей тактики и принятия оптимальных решений;

- применяет креативные подходы, экспериментирует с нестандартными решениями в стандартных ситуациях;

- периодически сталкивается с затруднениями в принятии решений в сложных игровых моментах, однако быстро восстанавливает контроль над ситуацией.

Низкий уровень: ребенок демонстрирует базовое знакомство с темой и начальные умения в освоении настольных игр:

- знает названия популярных настольных игр и основные правила некоторых из них;

- понимает общие принципы организации игры, такие как очереди хода, необходимость соблюдать установленные условия и конечные цели;

- способен играть по простым правилам и совершать элементарные игровые действия (ходить фишками, бросать кубики и т.п.);

- демонстрирует интерес к играм, но нуждается в помощи взрослого или сверстника для понимания сложных ситуаций и решений;

- редко принимает активное участие в разработке собственной стратегии, чаще играет реактивно, реагируя на действия оппонентов.

Образовательные результаты данной программы могут быть выявлены через критерии оценки выполнения промежуточной и итоговой аттестации в формате тестирования. (Приложение 3)

Критерии оценки итогового контроля:

- наблюдательные листы: педагог фиксируют детали процесса создания игры, обращая внимание на вовлечённость ученика, продуктивность труда и творческие находки. (Приложение 4)

- анкетирование участников: проводятся опросы игроков-тестируемых, выясняющие их впечатление от игры, её привлекательность и желание сыграть повторно. (Приложение 5)

Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса: очно.

Методы обучения: словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный; игровой, дискуссионный.

Методы воспитания: метод примера, убеждение, мотивация, соревнование, анализ результатов.

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая, групповая.

Формы организации учебного занятия: игра, беседа, турнир, командная игра, «мозговой штурм», наблюдение.

Педагогические технологии: коллективное взаимодействие, информационно-коммуникативная технология, технология игровой деятельности, развитие критического мышления через экономические, интеллектуально-познавательные игры, образ и мысли, дебаты.

Алгоритм учебного занятия:

Введение и знакомство с игрой:

- представление игры;
- краткое описание правил и основных особенностей игры;
- объяснение игрового процесса и стратегии победы.

Разминка:

- физкультминутка и/или беседа о здоровом образе жизни.

Основная игра:

- распределение участников по группам (если это командная игра);
- начало основной партии с соблюдением правил;
- периодическое вмешательство преподавателя для коррекции поведения игроков и пояснения сложных моментов.

Рефлексия и обсуждение:

- после завершения игры обсуждение хода игровой сессии;
- выявление лучших стратегий и тактик;
- совместное решение проблемных ситуаций и вопросов, возникших в процессе игры.

Дидактические материалы: настольные игры разных видов и инструкции к ним.

Для достижения цели программы «Игровой коворкинг» рекомендуется использование следующих **образовательных технологий:**

Технология личностно-ориентированного развивающего обучения:

Цель технологии личностно-ориентированного обучения – максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности. Применение этой технологии обеспечивает возможность развития и саморазвития личности каждого ребенка исходя из его индивидуальных особенностей.

Здоровьесберегающие технологии:

Создание совокупности организационных, обучающих условий, направленных на формирование, укрепление и сохранение социального,

физического, психического здоровья. Результатом применения здоровьесберегающих технологий является приобретение привычки заботиться о собственном здоровье, используя специальные техники и технологии его сохранения и укрепления.

Арттерапевтическая технология:

Цель технологии — стимулирование творческой самовыраженности, формирование позитивного восприятия себя и окружающих, снижение тревожности и стресса. направлена на развитие эмоциональной сферы детей через игровое взаимодействие и творчество.

Технология дифференцированного обучения:

Основная цель использования технологии дифференциации – обучение каждого на уровне его возможностей и способностей, что даёт каждому ребенку возможность получить максимальные по его способностям знания и реализовать свой личностный потенциал.

Педагогика сотрудничества:

Действовать совместно с ребёнком. Сама концепция сотрудничества, реализация гуманно-личностного подхода, ставящего в центр образовательной системы развитие личности ребенка, создает предпосылки для благоприятного психологического климата, установления доверительных отношений, партнерства с детьми, снижая вероятность конфликтов, повышается интерес учащихся ко всему происходящему вокруг.

Технологии развивающего обучения:

Технология развивающего обучения строится на идеях о том, что знания являются не конечной целью обучения, а лишь средством развития учащихся. Развивающее обучение – это активно-деятельностный способ обучения, идущий на смену – меньше ощущают свое отставание от сильных. Для проведения практических занятий по настольным играм важно заранее подготовиться и выбрать подходящие по тематике игры.

7. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ШАРЫПОВСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР

РАССМОТРЕНО
Методическим советом
МБОУ ДО ШМО ДЮЦ
Протокол № 4 «01» 09. 2025г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ДО ШМО ДЮЦ
Е.А. Фокина
«01» 09. 2025г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «Игровой коворкинг»

Направленность программы: социально -гуманитарная
Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 9-16 лет
Срок реализации программы: 1 год
Форма обучения: очная

Составитель:
педагог дополнительного образования
Третьякова Ксения Григорьевна

Шарыповский МО, 2025 г.

Особенности организации образовательного процесса по дополнительной образовательной: количество учебных часов по программе - 144 часа в год. Занятия два раза в неделю по 2 часа, всего 4 часа в неделю.

Задачи

Личностные:

- формирование у обучающихся положительной мотивации к познанию, желание постоянно развиваться и совершенствоваться через игру;
- привитие уважительного отношения к партнерам по игре, умение прислушиваться к чужому мнению и вести конструктивный диалог;
- поощрение личной ответственности за принятие решений и поведение в процессе игры;
- развитие нравственно-эмоциональной сферы воспитанников, включая чувство справедливости, честности и взаимоуважения.

Метапредметные:

- овладение ключевыми умениями постановки учебных задач, проектирования плана действий и контроля промежуточных этапов;
- развитие навыков критического мышления, анализа, сопоставления и аргументации;
- подготовка к эффективному сотрудничеству и совместной деятельности в командах;
- обучение самостоятельной оценке результатов своей деятельности и адекватному восприятию критики и советов окружающих.

Предметные:

- усвоение основных понятий и правил популярных настольных игр, закрепление базовых элементов игрового дизайна;
- практическое овладение методами принятия решений в условиях неопределённости и риска;
- развитие тактической и стратегической гибкости, позволяющей успешно действовать в рамках различных игровых моделей.

Изменения **содержания**, необходимые для обучения в текущем учебном году и их обоснование (информация об изменении содержательной части дополнительной общеразвивающей программы, обоснование изменений (причины замены тем): изменение содержания не предусмотрено.

Планируемые результаты

Личностные:

- повышение уровня заинтересованности и удовлетворенности процессом изучения настольных игр;
- сформированность готовности соблюдать правила игры и уважение к партнёрам по игровому процессу;
- самостоятельность в принятии решений и умение нести ответственность за последствия своих действий;
- эмпатичное отношение к другим игрокам, выражающееся в поддержке и поощрении.

Метапредметные:

- возможность уверенно проектировать стратегию победы в играх различной тематики;
- адекватная оценка степени подготовленности и качество принятых решений;
- эффективное взаимодействие внутри группы, проявление лидерства и выполнение порученной роли;
- критичность и объективность в оценивании себя и окружающих.

Предметные:

- свободное ориентирование в правилах настольных игр разных жанров и типов;
- применяемость знаний и навыков в реальной жизни и повседневной практике;
- участие в турнирах и состязаниях с демонстрацией высокого уровня владения предметом.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Игровой коворкинг»
на 2025-2026 учебный год

№ п/п	Наименование темы	Всего	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
Модуль 1. Интеллектуально-познавательные игры (викторины)		12	2.5	9.5	
1.1	Введение. Первая встреча с игрой	1	1	-	Опрос, обсуждение
1.2	Дискуссионная игра «Бункер»	3	0.5	2.5	Наблюдение, обсуждение
	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра -викторина «Своя игра»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра – викторина «Кто хочет стать миллионером?»	4	-	4	Наблюдение, обсуждение
Модуль 2. Игры ассоциации		16	4	12	
	Игры-ассоциации. Правила игры	0.5	0.5	-	Обсуждение
	Игра «Кто я?»	1.5	-	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Иманджинариум»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Катан»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Профессии»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Крокодил»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Карусель»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Собери историю из предложений»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Путаница слов»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
Модуль 3. Настольные игры		21	4.5	16.5	
	Знакомство с правилами настольных игр	0.5	0.5	-	Обсуждение
	Игра «Лабиринт Алисы»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Пандемия»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игры на бумаге «Крестики нолики», «Морской бой»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение

	Турнир по играм на бумаге «Крестики нолики», «Морской бой»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Мемограмм»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Мафия»	2.5	0.5	2	Наблюдение, обсуждение
	Турнир по настольной игре «Мафия»	2	-	2	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Где логика?»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Dungeons & Dragons (Подземелья и драконы)	4	0.5	3.5	Наблюдение, обсуждение
Модуль 4. Ситуативные игры		13	2.5	10.5	
	Правила игры. (Парное взаимодействие в игре. Влияние на партнера, избирательная реакция на влияние, противостояние влиянию).	1	0.5	0.5	Обсуждение
	Развивающие задания: кроссворды, головоломки	4	0.5	3.5	Наблюдение, обсуждение
	Развивающие задания: ребусы	4	0.5	3.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Экспромт»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Ситуационный квест»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
Модуль 5. Промежуточная аттестация		2	0.5	1.5	Тестирование
Модуль 6. Словесные игры		16	4	12	
	Игра «Крокодил»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Человек: как прожить до 100 лет»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Таймлайн»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Хронолет»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Эки-Воки»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Мемограмм»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Мемы»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Эрудит»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
Модуль 7. Логические игры		18	4	14	
	Игра «Падающая башня»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Каркассон»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос

	Игра «Эволюция»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Шашки»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Турнир по «Шашкам»	2	-	2	Наблюдение, опрос
	Игра «Запретный остров»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Манчкин»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Ханойская башня»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Пазл тетрис»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
Модуль 8. Игры с уклоном на математику		14	3.5	10.5	
	Игра «Котосовы»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Турбосчет»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Делиссимо»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Много-много»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Цвентариум»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «7на9»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Геометрика»	2	0.5	1.5	Наблюдение, обсуждение
Модуль9. Игры с уклоном на русский язык		12	3	9	
	Игра «Эрудит»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Табу»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Придумай предложение» (из предложенных слов)	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Объяснялка» (антонимы)	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Словодел»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
	Игра «Буквслов»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
Модуль 10. Экономические настольные игры		16	2	14	
	Игра «Власть»	4	0.5	3.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Монополия»	4	0.5	3.5	Наблюдение, обсуждение

	Игра «Акулы бизнеса»	4	0.5	3.5	Наблюдение, обсуждение
	Игра «Семейный бюджет»	4	0.5	3.5	Наблюдение, обсуждение
Модуль 11. Итоговое занятие		2	0.5	1.5	
	Игровая мастерская «Проведи игру сам»	2	0.5	1.5	Наблюдение, опрос
Модуль 12. Итоговая аттестация		2	0.5	1.5	Тестирование
	Итого	144	31.5	112.5	

1. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы, рекомендованный педагогам:

1. Гомозова Ю.Б., Гомозова С.А. Праздник своими руками [Текст]. — Ярославль: Академия развития, 2001. — 144 с.
2. Барышникова Т.Н. Игротека: организация досуговых мероприятий с использованием настольных игр [Текст]. — Москва: Русское слово, 2015. — 208 с.
3. Волкова Л.А. Настольные игры в школьной педагогике [Текст]. — Самара: Учебная литература, 2018. — 192 с.
4. Горшкова Е.В. Настольные игры как средство развития познавательной активности младших школьников [Текст]. — Москва: Аркти, 2016. — 128 с.
5. Захарова Л.М. Методика организации и проведения дидактических игр в школе [Текст]. — Воронеж: МОДЭК, 2014. — 160 с.
6. Иванова Е.В. Настольные игры в воспитательном процессе современной школы [Текст]. — Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2017. — 176 с.
7. Киселёва Е.Е. Настольные игры в формировании коммуникативной культуры школьников [Текст]. — Новосибирск: Сибирская академия печати, 2019. — 144 с.
8. Леонтьев А.Н. Психология игры и развитие личности [Текст]. — Москва: Институт психологии РАН, 2012. — 256 с.
9. Макаренко А.С. Педагогика игры: сборник статей [Текст]. — Санкт-Петербург: Каро, 2013. — 288 с.
10. Петрова Е.Л. Настольные игры в коррекционно-развивающей работе учителя-дефектолога [Текст]. — Москва: Генезис, 2015. — 112 с.

Список литературы, рекомендованной обучающимся:

1. Гомозова Ю.Б., Гомозова С.А. Праздник своими руками [Текст]. — Ярославль: Академия развития, 2001. — 144 с.
2. Иванов А.В. Настольные игры: увлекательно и полезно [Текст]. — Москва: Росмэн, 2018. — 128 с.

3. Кириченко Е.О. Мир настольных игр: путеводитель для начинающих [Текст]. — Санкт-Петербург: Детгиз, 2019. — 160 с.
4. Красильникова М.В. Настольные игры: занимайся весело и интересно [Текст]. — Нижний Новгород: Нижегородский гуманитарный центр, 2017. — 144 с.
5. Кузнецова О.А. Настольные игры: собираемся всей семьёй [Текст]. — Челябинск: Аркаим, 2016. — 192 с.
6. Лапшина Н.Ф. Настольные игры: выбираем лучшее [Текст]. — Ростов-на-Дону: Феникс, 2015. — 208 с.
7. Маркина Е.К. Настольные игры: руководство по выбору и проведению [Текст]. — Москва: Айрис-Пресс, 2014. — 176 с.
8. Никитин В.А. Настольные игры: стратегия и тактика побед [Текст]. — Омск: Полиграфист, 2013. — 112 с.
9. Петров С.Н. Настольные игры: от шашек до монополии [Текст]. — Екатеринбург: Литур, 2012. — 256 с.
10. Сидоров А.И. Настольные игры: энциклопедия юного игрока [Текст]. — Красноярск: Буква-Ленд, 2010. — 288 с.

Список литературы, рекомендованной родителям:

1. Гомозова Ю.Б., Гомозова С.А. Праздник своими руками [Текст]. — Ярославль: Академия развития, 2001. — 144 с.
2. Васильева Е.А. Семейные настольные игры: сближают и развлекают [Текст]. — Москва: Центрполиграф, 2018. — 160 с.
3. Виноградова Н.Ф. Настольные игры дома: проводим время с пользой [Текст]. — Санкт-Петербург: Питер, 2019. — 128 с.
4. Григорьева И.В. Настольные игры для семейного досуга [Текст]. — Ростов-на-Дону: Феникс, 2017. — 144 с.
5. Дмитриев А.С. Настольные игры: семейный отдых и развитие ребёнка [Текст]. — Екатеринбург: Литур, 2016. — 192 с.
6. Зайцева О.Н. Настольные игры: как выбрать и организовать семейную игру [Текст]. — Челябинск: Аркаим, 2015. — 208 с.
7. Калашникова Л.М. Настольные игры: секреты семейного счастья [Текст]. — Новосибирск: Сибирское университетское издательство, 2014. — 176 с.
8. Ковалевская Е.Р. Настольные игры: польза для семьи и ребёнка [Текст]. — Москва: Астрель, 2013. — 112 с.
9. Максимова С.В. Настольные игры: семейные вечера становятся интереснее [Текст]. — Омск: Полиграфист, 2012. — 256 с.
10. Николаева А.И. Настольные игры: объединяют поколения [Текст]. — Краснодар: Советская Кубань, 2010. — 288 с.

Промежуточное тестирование по освоению дополнительной образовательной общеразвивающей программы «Игровой коворкинг»

1. Перечисли 4 жанра настольных игр, которые тебе уже известны.

2. Приведи три примера настольных игр.

3. Стратегическая игра, цель которой захватить больше территорий соперника, передвигая фигуры по клетчатому полю?

- а) «Крокодил»
- б) «Шашки»
- в) «Экспромт»
- г) «Монополия»

4. Какая игра не относится к играм ассоциациям?

- а) «Кто я?»
- б) «Иманджинариум»
- в) «Шашки»
- г) «Крокодил»

5. К какому типу игр относятся эти игры?

«Что? Где? Когда?»; «Своя игра»; «Кто хочет стать миллионером?»

6. Сколько клеток занимает самый большой корабль в игре «Морской бой»?

- а) 1 клетку
- б) 2 клетки
- в) 3 клетки
- г) 4 клетки

7. Допустимо ли менять местами символы в игре «Крестики нолики» в течение одной партии?

- а) Да, разрешено в любое время

- б) Нет, каждый игрок обязан придерживаться выбранного символа
 - в) Это возможно, если противник согласен
 - г) Решение принимается случайно перед игрой
8. Чем заканчивается игра «Крестики-нолики» и «Морской бой»?
- а) Выигрывает тот, кто первый нарисует линию из трёх крестиков или ноликов либо потопит все корабли противника.
 - б) Проигрывает тот, кто последний поставил символ или сделал выстрел.
 - в) Каждый игрок получает одинаковое количество очков независимо от результата.
 - г) Игру продолжает проигравший, пока не победит хотя бы одну партию.
9. Разрешено ли в игре «Крокодил» показывать отдельное движение или действие, если это помогает понять загаданное слово?
- а) Да, это одна из главных техник игры.
 - б) Нет, движения ограничены.
 - в) Движения разрешаются только в особых случаях.
 - г) Действия показывают только ведущие игры.
10. Цель мирных жителей в игре «Мафия»?
- а) Раскрыть мафиози и устранить их всеми силами.
 - б) Раскрыть врача и устранить его всеми силами.
 - в) Остаться единственным выжившим.
 - г) Установить мир во всём городе.

Ответы к промежуточному тестированию:

1. Интеллектуально познавательные (викторины)
2. «Лабиринт Алисы», «Пандемия», «Крестики нолики», «Морской бой», «Мемограмм», «Мафия», «Где логика?».
3. -б
4. – в
5. – интеллектуальные
6. -г
7. - б
8. -а
9. -а
10. -а

За каждый правильный ответ ученику начисляется 10 баллов.

Итоговое тестирование по освоению дополнительной образовательной общеразвивающей программы «Игровой коворкинг»

1. Какой жанр настольной игры характеризуется наличием сюжета и развитием персонажа?
 - а) Карточные игры
 - б) Стратегические игры
 - в) Ролевые игры
 - г) Головоломки
2. Что является главной целью большинства экономических настольных игр?
 - а) Победа путем захвата территории
 - б) Накопление ресурсов и финансов
 - в) Решение головоломок
 - г) Создание уникальной колоды карт
3. Назовите тип настольной игры, где игрок принимает роль определенного героя и взаимодействует с миром посредством отыгрыша роли?
 - а) Стратегия
 - б) Экшн-игра
 - в) Детская игра
 - г) Ролевые игры
4. Какая настольная игра требует быстрого подбора синонимов и антонимов, способствуя расширению активного словарного запаса?
 - а) «Ассоциации»
 - б) «Табу»
 - в) «Мафия»
 - г) «Что? Где? Когда?»
5. В каком жанре популярной настольной игры участники соревнуются в покупке акций компаний, получении дивидендов и управлении своими инвестициями?

- а) Семейные игры
- б) Спортивные симуляции
- в) Экономические стратегии («Монополия»)
- г) Логические пазлы

6. Какой вид настольной игры предполагает работу с числами и расчетами, развивает арифметические способности и навыки планирования бюджета?

- а) Игра с уклоном на математику
- б) Словесная игра
- в) Интеллектуальная викторина
- г) Игра на ассоциации

7. Какая задача характерна для настольной игры «Что? Где? Когда?»?

- а) Определение победителя гонки
- б) Совершенствование скорости реакции
- в) Поиск выхода из комнаты-пазла
- г) Расширение кругозора и проверка эрудированности

8. Для какого жанра характерно использование букв и составление слов, увеличивающих очки за счет специальных клеток на поле?

- а) Ассоциации
- б) Игры с уклоном на русский язык
- в) Стратегии
- г) Шахматный турнир

9. Какая разновидность настольных игр позволяет игрокам развивать воображение и навыки описания предметов словами?

- а) Логические загадки
- б) Ситуационные квесты
- в) Игры ассоциации
- г) Финансово-экономические стратегии

10. Приведи название известной интеллектуальной настольной игры, основанной на вопросах и ответах.

Ответы к итоговому тестированию:

1. -в
2. -б
3. -г
4. -б
5. -в
6. -а
7. -г
8. -б
9. -в
10. – «Что? Где? Когда?», «Миллионер»

За каждый правильный ответ ученику начисляется 10 баллов.

Приложение 3

Результаты выполнения промежуточной и итоговой аттестаций оцениваются по следующей системе:

№	Ф.И.О.	Название программы	Высокий	Средний	Низкий

Высокий уровень: 100-80 баллов

Средний уровень: 80-60баллов

Низкий уровень: 60- 30 баллов

Наблюдательный лист итогового занятия группы

Параметры наблюдения	Баллы
1. Название игры указано ясно и понятно (имеет смысловую нагрузку, соответствует тематике)	
2. Концепция игры разработана полно и логично (четкая структура, последовательность действий, соответствие заявленной цели)	
3. Механизм игры разработан детально (понятные правила, продуманная логика игры, четкость инструкций)	
4. Компоненты игры соответствуют замыслу (игровые карты, поля, аксессуары выполнены аккуратно, информативно, привлекательны визуально)	
5. Игровая среда организована комфортно и функционально (комфортное размещение стола, удобное взаимодействие участников)	
6. Организация групповой динамики эффективна (активное вовлечение участников, поддержаны правила сотрудничества, создана атмосфера доверия)	
7. Умение оперативно реагировать на возникающие трудности и корректировать процесс игры	
8. Презентация проекта выполнена качественно (чётко изложено содержание, представлены иллюстрации, проведен мастер-класс)	
9. Наличие инновационных подходов и оригинальных решений (наличие уникальных игровых элементов, необычных сюжетов, интересных заданий)	
10. Соответствие времени отведенному регламенту (игра уложилась в запланированное время, соблюдены временные рамки)	

Баллы выставляются по пятибалльной шкале максимальное количество баллов 50.

- 5 баллов — высший показатель (идеальное выполнение параметра);
- 4 балла — хороший показатель (выполнено почти идеально, незначительные погрешности);
- 3 балла — средний показатель (некоторые элементы требуют улучшений);
- 2 балла — слабый показатель (недостаточно выполнено, значительные огрехи);
- 1 балл — неудовлетворительное исполнение (задание практически не выполнено).

○
Общая сумма баллов __/50

Анкетирование участников

Поставь знак «X» на против выбранного ответа

1. Понравилась ли вам игра в целом?

Очень понравилась	
Просто понравилась	
Так себе	
Немного разочарована(-ован)	
Совсем не понравилось	

2. Насколько привлекательно выглядит дизайн игры (поле, карточки, персонажи)?

Великолепно	
Приятно глазу	
Обычный дизайн	
Скромный внешний вид	
Непривлекательная графика	

3. Была ли игра интересна и увлекательна?

Захватывающе интересно	
Довольно весело	
Средней степени интересное	
Несколько занудно	
Абсолютно скучно	

4. Хотели бы вы сыграть в неё снова?

Определённо да	
Скорее да	
Затрудняюсь ответить	
Вероятно, нет	
Ни в коем случае	

5. Назовите самые понравившиеся части игры (правила, задания, персонажи, оформление):

6. Опишите, что вам показалось неудобным или непонятным в правилах игры:

7. Если бы вы были создателями игры, какой элемент хотели бы изменить или добавить:
