

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ  
«ВОРОБЬЕВЫ ГОРЫ»

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора  
ГБПОУ «Воробьевы горы»  
И. В. Коркунова



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Настольные познавательные игры»

(ознакомительный уровень)

Направленность: социально-гуманитарная

Возраст обучающихся: 7 – 17 лет

Срок реализации программы: 1 год

Количество часов в год: 72 часа

Авторы-составители: Богданов Артем Евгеньевич,  
Литвинова Леонсия Юрьевна,  
педагоги дополнительного образования

МОСКВА

2023

Протокол согласований дополнительной общеразвивающей программы

## «Настольные познавательные игры»

«СОГЛАСОВАНО»

Руководитель структурного подразделения  
Центр технического образования

\_\_\_\_\_/ Салмина М.А.  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023 г.

«СОГЛАСОВАНО»

Старший методист

\_\_\_\_\_/ Блинкова Л.А.  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023 г.

Рекомендовано  
Педагогическим советом подразделения  
Протокол заседания Педагогического совета  
от «25» мая 2023 г. № 3-23

Дополнительная общеразвивающая программа включена в Перечень дополнительных общеразвивающих программ подразделения, утвержденный приказом от 03.07.2023 г. № ПР-АХ-143/23.

Дополнительная общеразвивающая программа составлена в соответствии с действующими законодательными и нормативными правовыми актами Российской Федерации и города Москвы, локальными нормативными актами ГБПОУ «Воробьевы горы».

# 1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## **Направленность программы**

Дополнительная общеразвивающая программа «Настольные познавательные игры» имеет *социально-гуманитарную* направленность.

## **Уровень программы**

Уровень программы – *ознакомительный*.

## **Актуальность программы**

Игровые технологии все более проникают в различные сферы жизни человека и общества – профессиональную, образовательную, социальную, досуговую и др. Это связано с тем, что игра – это модель различных сфер жизни, что позволяет в условной/игровой ситуации проработать различные варианты решения поставленных задач без страха ошибки или реальных последствий поражения.

Современная настольная игра – это не только способ проведения досуга, но и отличный инструмент для формирования и развития личности ребенка, который поможет ему пройти периоды адаптации в школе и социализироваться в классе и обществе. Следует учитывать, что игра, как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом. В процессе игры:

- осваиваются правила поведения и роли в социальной группе класса (мини-модели общества);
- рассматриваются возможности самих групп, коллективов;
- приобретаются навыки совместной коллективной деятельности, отрабатываются индивидуальные характеристики учащихся, необходимые для достижения поставленных игровых целей.

Благодаря логическим играм ребенок научится сосредотачиваться на текущих задачах, планировать задачи на некоторое время вперед, научится гибкости мышления и расширит кругозор.

Процесс обучения включает в себя: изучение истории, жанров и правил различных настольных игр, непосредственно игру, последующую рефлексия – обсуждение эффективности решений, принимаемых во время игры. Дополнительными элементами образовательного процесса является творческо-продуктивная деятельность обучающихся, включающая несколько последовательных по сложности действий:

- включение в игру дополнительных правил;
- создание новых элементов игры (правил взаимодействия игроков, персонажей с определенными характеристиками и др.);
- создание новых игр.

**Цель программы** – развитие у обучающихся комплекса когнитивных способностей и познавательной активности, навыков социального взаимодействия в одновозрастной и разновозрастной группе, формирование у детей и подростков начального уровня знаний, умений и навыков игрового моделирования.

**Задачи программы:**

### *Обучающие:*

- познакомить обучающихся с разнообразием настольных игр, историей их возникновения, сопутствующими темами;
- познакомить их с правилами различных видов настольных игр;
- обучить выстраиванию стратегии и тактики игровой деятельности;
- познакомить обучающихся с правилами создания игр/новых элементов игр: сюжета, персонажей, правил и др.;
- стимулирование обучающихся к созданию собственных игровых элементов.

### *Развивающие* – развивать у обучающихся:

- логическое мышление (логику ходов в играх);
- память, воображение;
- внимание и способности к его концентрации;
- восприятие;
- речь;
- гибкость мышления.

### *Воспитательные:*

- познакомить обучающихся с нормами ролевых и межличностных взаимодействий, формировать на их основе коммуникативные компетенции, общие этические нормы и правила поведения;
- помочь каждому обучающемуся выявить свои сильные и слабые стороны;
- помочь воспитанию у детей и подростков волевых качеств: стремления к достижению результата, способности действовать и принимать самостоятельные решения;
- воспитывать у обучающихся уважение к истории, традициям коллектива, Центра технического образования и ГБПОУ «Воробьевы горы»;
- воспитывать у них адекватное отношение к ситуации собственного выигрыша и проигрыша и умение сделать необходимые выводы для выстраивания более эффективных стратегий в последующих игровых ситуациях.

### **Учащиеся, для которых программа актуальна**

Возраст обучающихся по данной программе: 7 - 17 лет.

### **Формы и режим занятий**

Форма обучения – очная или очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием систем дистанционного обучения, групповая. Основная форма обучения фиксируется в учебном плане.

Количество учащихся в группе 10-20 человек.

Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 часа. Предусмотрен перерыв продолжительностью 15 минут в конце каждого учебного часа

Основными формами занятий являются теоретические и практические занятия в учебной аудитории и на территории образовательного учреждения, экскурсии, участие в проведении игр на праздниках.

### **Срок реализации программы**

Срок реализации программы – 1 год. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения: 72 часа.

## **Планируемые результаты**

### *Предметные результаты*

По итогам реализации программы обучающиеся будут *знать*:

- жанры и типы настольных игр;
- правила, содержание и отличительные особенности изученных настольных игр;
- закономерности и алгоритмы игрового моделирования;

*уметь*:

- объяснять и доносить до понимания других игроков правила настольных игр;
- выстраивать логику ходов в играх;
- принимать самостоятельные решения и реализовывать их на практике;
- легитимно взаимодействовать с другими игроками и соперниками в ситуациях встречных стратегий и конфликтов интересов;
- моделировать различные по сложности элементы игровой деятельности: включение в игру дополнительных правил, создание новых элементов игры (правил взаимодействия игроков, персонажей с определенными характеристиками и др.), создание новых игр.

*Личностные результаты:*

- знание и выполнение норм ролевых и межличностных взаимодействий в играх;
- осознание себя членом коллектива объединения Центра технического образования и Московского дворца пионеров в целом;
- осознанное выполнение правил поведения в различных образовательных ситуациях, публичных выступлениях;
- следование общепринятым правилам и нормам поведения;
- конструктивное взаимодействие с другими членами коллектива и взрослыми;
- бережное доброжелательное отношение к другим людям.

*Метапредметные результаты:*

- контролировать и объективно оценивать свои действия;
- выбирать наиболее эффективные способы решения игровых задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат игровой деятельности;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- проявлять активность во взаимодействии для решения коммуникативных и познавательных задач.

## **2 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

### **Формы контроля**

Реализация программы «Настольные познавательные игры» предусматривает текущий контроль, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся. Текущий контроль осуществляется в форме выполнения практических заданий.

Промежуточная аттестация проводится в соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся Государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения города Москвы «Воробьевы горы» в следующих формах:

- игра.
- смотр знаний, умений и навыков.
- опрос.

Итоговая аттестация проводится в соответствии с Положением о порядке и форме проведения итоговой аттестации в Государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении города Москвы «Воробьевы горы» в форме:

- итогового зачета по пройденным темам,
- участия в массовых мероприятиях,
- игровые турниры с использованием игр, разработанных обучающимися.

Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение.

Позиции педагогического наблюдения:

- активность участия во всех проводимых мероприятиях;
- позиционирование себя членом коллектива (объединения, подразделения, учреждения);
- осознанное стремление продолжения обучения по другим образовательным программам в подразделении или в других подразделениях Учреждения;
- самоконтроль поведения и деятельности;
- конструктивное отношение к себе в деятельности, к мнению окружающих;
- умение позитивно взаимодействовать в паре, группе, команде;
- вежливость, доброжелательность, бесконфликтность поведения.

Публичная презентация образовательных результатов программы осуществляется в форме участия в соревнованиях.

Обучающимся, успешно освоившим программу и прошедшим аттестацию в форме, предусмотренной программой, выдается свидетельство об освоении дополнительной общеразвивающей программы.

### **Средства контроля**

Контроль освоения обучающимися программы осуществляется в процессе оценивания следующих параметров:

1. Знание классификации логических настольных игр;
2. Знание и выполнение норм ролевых и межличностных взаимодействий в играх;
3. Умение объяснять правила настольных игр;
4. Умение выстраивать логику ходов и принимать самостоятельные решения в ходе игры.

Результативность обучения дифференцируется по трем уровням: низкий, средний, высокий.

При низком уровне освоения программы обучающийся:

1. плохо знает классификацию логических настольных игр;
2. плохо знает и выполняет нормы ролевых и межличностных взаимодействий в играх;
3. не может объяснить правила настольных игр;
4. не умеет выстраивать логику ходов и принимать самостоятельные решения в ходе игры.

При среднем уровне освоения программы обучающийся:

1. неплохо знает классификацию логических настольных игр;
2. неплохо знает и выполняет нормы ролевых и межличностных взаимодействий в играх;
3. не может доходчиво объяснить правила настольных игр;
4. не всегда умеет выстраивать логику ходов и принимать самостоятельные решения в ходе игры.

При высоком уровне освоения программы обучающийся:

1. отлично знает классификацию логических настольных игр;
2. отлично знает и выполняет нормы ролевых и межличностных взаимодействий в играх;
3. может подробно объяснить правила настольных игр;
4. легко умеет выстраивать логику ходов и принимать самостоятельные решения в ходе игры.

Специально оцениваемым параметром является уровень игрового моделирования, предложенный обучающимся:

- включение в игру дополнительных правил;
- создание новых элементов игры (правил взаимодействия игроков, персонажей с определенными характеристиками и др.);
- создание новых игр.

Критерии педагогического наблюдения:

- проявляет/не проявляет интерес к знакомству с историей коллектива;
- знает/не знает значимые факты из истории студии и дворца пионеров;
- активен/пассивен в процессе учебной деятельности;
- принимает/не принимает участие в мероприятиях, проходящих в Центре, в ГБПОУ «Воробьёвы горы»;
- проявляет/не проявляет культуру поведения в различных образовательных ситуациях;
- проявляет/не проявляет эмоциональную устойчивость в различных образовательных ситуациях;
- проявляет/не проявляет стремление к совершенствованию профессиональных результатов в выбранном профиле деятельности;
- проявляет /не проявляет умение позитивного взаимодействия с другими членами коллектива.

### 3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Всего	Теоретических	Практических	
1	Вводное занятие	2	1,5	0,5	Опрос
2	Логические игры	16	4	12	Практическое задание
3	Древние игры	16	4	12	Практическое задание
4	Ассоциативные игры	16	3	13	Практическое задание
5	Образовательные игры	20	5	15	Практическое задание
6	Итоговое занятие	2	0,5	1,5	Итоговый зачет
<b>Итого:</b>		<b>72</b>	<b>18</b>	<b>54</b>	

#### Содержание учебно-тематического плана

##### **1 Вводное занятие**

*Теоретическая часть.* Знакомство с историей и традициями Московского дворца пионеров, Центра технического образования, игротеки. Инструктаж по технике безопасности в учебном помещении, при проведении игр, правила поведения в учреждении. Жанры настольных игр, их истории и развитию в разных народах мира.

*Практическая часть.* Проведение вводной игры.

##### **2 Логические игры**

*Теоретическая часть.* История логических игр, их место в жизни человека. Правила логических игр. Понятие баланса в играх. Тактические подходы, «подводные камни».

*Практическая часть.* Практикум по логическим играм, разбор «тонкостей» каждой игры. Соревнование по логическим играм. Дополнительное задание по игровому моделированию (на занятии или как домашнее задание), апробация игровых вариантов, предложенных обучающимися.

##### **3 Древние игры**

*Теоретическая часть.* История древних игр «Фанорона», «Ур», «Сенет», «Сальта». Разбор правил игр. Тактические хитрости каждой игры.

*Практическая часть.* Практикум по древним играм, разбор «тонкостей» каждой игры. Соревнование по древним играм. Дополнительное задание по игровому моделированию (на занятии или как домашнее задание), апробация игровых вариантов, предложенных обучающимися.

##### **4 Ассоциативные игры**

*Теоретическая часть.* История ассоциативных игр «Я твоя понимай-2», «Мистериум». Творческий подход в ассоциативных играх. Разбор правил каждой игры.

*Практическая часть.* Практикум по ассоциативным играм, разбор «тонкостей» каждой игры. Игра в ассоциации. Соревнование по



ассоциативным играм. Дополнительное задание по игровому моделированию (на занятии или как домашнее задание), апробация игровых вариантов, предложенных обучающимися.

### **5 Образовательные игры**

*Теоретическая часть.* История игр «Шляпа», «Ундервуд», «Эволюция», «Скрабл». Разбор правил каждой игры. Текстовые игры: откуда пошли и как стали такими, как сейчас. Занимательные факты из теории эволюции.

*Практическая часть.* Практикум по образовательным играм, разбор «тонкостей» каждой игры. Соревнование по образовательным играм. Дополнительное задание по игровому моделированию (на занятии или как домашнее задание), апробация игровых вариантов, предложенных обучающимися.

### **6 Итоговое занятие**

*Теоретическая часть.* Подведение итогов.

*Практическая часть.* Итоговая игра, основанная на использовании полученных обучающимися умений и навыков в играх / игровой турнир с использованием игр, разработанных обучающимися.

## **4 ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **Учебно-методические условия реализации программы**

Реализация программы «Настольные познавательные игры» предполагает следующие формы организации образовательной деятельности: учебное занятие, мастерская, ролевые игры, досуговые, массовые мероприятия, соревнование по настольным играм.

В процессе реализации программы «Настольные познавательные игры» учитывается значительный объём практических занятий. Особое внимание в методическом плане уделяется вопросам предметно-игровой деятельности, организации коллективного взаимодействия в группе.

Для успешной реализации цели и задач, необходимо исходить из следующих дидактических принципов:

- сознательности и активности;
- наглядности;
- систематичности и последовательности;
- прочности;
- научности;
- доступности;
- связи теории с практикой.

При реализации программы используются следующие образовательные технологии: информационно-коммуникативные, технология личностно-ориентированного обучения, групповые технологии, технологии исследовательской работы, игровые технологии, педагогика сотрудничества. Словесные методы: беседы, описания, объяснения, пояснения, указания, инструктаж, оценку, обсуждение, убеждение.

Наглядный метод включает в себя демонстрация педагогом игры (показ может быть целостным и фрагментарным: целостный используется, когда в качестве обучающих элементов применяются родственные и более простые элементы, фрагментарный - разучиваются элементы и игры по частям).

Практический метод включает в себя выполнение различных этапов игры с целью изучения, закрепления материала, выработки логики, отработка памяти. Программа может быть реализована с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием систем дистанционного обучения в случае, если занятия не могут быть проведены очно.

#### *Воспитывающий компонент программы*

Воспитание является неотъемлемым аспектом образовательной деятельности, логично «встроенной» в содержание учебного процесса и может меняться в зависимости от возраста обучающихся, тематики занятий, этапа обучения.

На первых занятиях очень важно познакомить обучающихся с историей и традициями Московского дворца пионеров, Центра технического образования, игротеки МДП.

В процессе обучения по программе приоритетным является стимулирование интереса к занятиям, воспитание культуры поведения на занятиях, формирование адекватной самооценки, воспитание бережного отношения к оборудованию и оснащению учебного процесса, используемых на занятиях.

Педагог особое внимание обращает на воспитание эмоциональной отзывчивости, культуры общения в коллективе, дисциплинированности и ответственности.

Формы воспитательной работы: встречи с интересными людьми, встречи и совместные мероприятия с выпускниками Центра технического образования; тематические мероприятия; участие в памятных и мемориальных акциях. Таким образом, все это позволяет подготовить обучающегося к самопознанию, самоопределению в жизни исходя из своих способностей, аргументированному выбору профессии и вызывает потребность в продолжении образования по данному профилю.

На занятиях в контексте проекта «Разговоры о важном» проводятся короткие интерактивные беседы с обучающимися, направленные на развитие ценностного отношения школьников к своей Родине – России, населяющим ее людям, ее уникальной истории, богатой природе и великой культуре. Темы бесед определяются с учетом содержания программы и возраста обучающихся.

Высшей оценкой успехов являются итоги соревнований, показательных выступлений, конкурсов. Соревнования и связанные с ними процессы играют важную роль в общении и дружбе детей, формируют идеи коллективизма, патриотизма, позволяют выявить индивидуальные качества, присущие лидеру. Процесс обучения и воспитания позволяет выявить индивидуальные качества обучающихся. Педагог использует эти особенности характера для достижения высоких результатов. Все это вместе является методической

системой, позволяющей прогнозировать и анализировать процесс учебно-воспитательной работы, что в конечном итоге приносит успех.

В процессе обучения используются элементы методики коллективного воспитания А.С. Макаренко и методика коллективной творческой деятельности И.П. Иванова.

Перечень методического обеспечения к программе

№ п/п	Название раздела (темы) учебно-тематического плана	Название и форма методического материала
1.	Ко всем разделам	<p>Настольные игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «7 гномов и зачарованный лес».</li> <li>- «Activity для детей».</li> <li>- «Tsuro».</li> <li>- «Барабашка».</li> <li>- «Барбарон».</li> <li>- «Бирюльки».</li> <li>- «Головоноги».</li> <li>- «Данетки. Маленький детектив».</li> <li>- «Дети Каркассона».</li> <li>- «Дженга».</li> <li>- «Дикие джунгли».</li> <li>- «Доббль».</li> <li>- «Запретный остров».</li> <li>- «Зоомагия».</li> <li>- «Карамельки».</li> <li>- «Клуэдо».</li> <li>- «Коварный лис».</li> <li>- «Колонизаторы Джуниор».</li> <li>- «Крагморта».</li> <li>- «Марракеш».</li> <li>- «Мистериум».</li> <li>- «Остров обезьян».</li> <li>- «Ответь за 5 секунд. Детская».</li> <li>- «Паника в лаборатории».</li> <li>- «Ундервуд».</li> <li>- «Ур».</li> <li>- «Фанорона».</li> <li>- «Хали-Галли».</li> <li>- «Эволюция».</li> <li>- «Экспромт».</li> <li>- «Я твоя понимай-2».</li> <li>- Расширенный набор для разработки настольных игр.</li> <li>- «Пулук».</li> <li>- «Разноцветные колечки».</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- «Сальта».</li> <li>- «Сенет».</li> <li>- «Сет».</li> <li>- «Скоростные колпачки».</li> <li>- «Скрабл».</li> <li>- «Спящие королевы».</li> <li>- «Твистер».</li> </ul>
--	--	--

Для проведения занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием систем дистанционного обучения по каждой учебной теме разработаны информационные материалы и технологические карты (инструкции, памятки) по выполнению обучающимися практических заданий.

### **Материально-технические условия реализации программы**

Помещение для занятий:

Занятия по данной программе должны проводиться в помещении, соответствующем нормам СанПиН.

Требования к мебели:

- Рабочее место для педагога дополнительного образования (стол, стул,).
- Рабочие места для обучающихся (столы, стулья соответствующих ростовых размеров).
- Места для хранения игр, расходных материалов, дидактических пособий и материалов (шкафы, стеллажи, витрины, короба и т.п.).

Оборудование:

- Классная доска магнитная маркерная или меловая.
- Комплект оборудования для воспроизведения аудиовизуальных материалов.
- Персональный компьютер с подключением к сети Интернет

Расходные материалы (в расчете на одного обучающегося):

№ п/п	Наименование расходного материала	Количество
1.	Ножницы для бумаги ученические	1 шт.
2.	Линейки деревянные 30 см.	1 шт.
3.	Бумага для оргтехники белая, А4, плотн. 80 гр/ кв.м.	пачка
4.	Клей-карандаш «Момент», 40 гр.	1 шт.
5.	Наборы цветных фломастеров 12 цв.	1 шт.
6.	Набор маркеров для доски 4 цв.	1 шт.
7.	Карандаши черно графитные (простые)	1 шт.

### **Учебно-информационное обеспечение программы**

*Нормативно-правовые акты и документы*

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года. Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам. Утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629.
4. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей. Утверждена приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467.
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы): Приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242.
6. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий: Приложение к письму Министерства просвещения Российской Федерации от 31 января 2022 г. № ДГ-245/06.
7. Методические рекомендации по реализации цикла внеурочных занятий «Разговоры о важном»: Приложение к письму Министерства просвещения Российской Федерации от 15 августа 2022 г. № 03-1190.
8. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». Утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28.
9. СанПиН 1.2.3685-21 «Санитарные нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания». Утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. № 2.
10. Приказ Департамента образования города Москвы от 17 декабря 2014 г. № 922 «О мерах по развитию дополнительного образования детей в 2014-2015 году».
11. Приказ Департамента образования города Москвы от 7 августа 2015 г. № 1308 «О внесении изменений в приказ Департамента образования города Москвы от 17 декабря 2014 г. № 922».
12. Приказ Департамента образования города Москвы от 8 сентября 2015 г. № 2074 «О внесении изменений в приказ Департамента образования города Москвы от 17 декабря 2014 г. № 922».
13. Приказ Департамента образования города Москвы от 30 августа 2016 г. № 1035 «О внесении изменений в приказ Департамента образования города Москвы от 17.12.2014 г. № 922».
14. Устав Государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения города Москвы «Воробьевы горы».
15. Положение о дополнительной общеразвивающей программе Государственного бюджетного профессионального образовательного

учреждения города Москвы «Воробьевы горы». Утверждено Приказом ГБПОУ «Воробьевы горы» от 31 января 2020 г. № ПР-ЛН-11/20.

16. Положение о применении электронного обучения и дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ в ГБПОУ «Воробьевы горы». Утверждено Приказом ГБПОУ «Воробьевы горы» от 26 декабря 2017 г. № 78-Н.

17. Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся Государственного бюджетного профессионально образовательного учреждения города Москвы «Воробьевы горы». Утверждено Приказом ГБПОУ «Воробьевы горы» от 19 июля 2016 г. № 1741.

18. Положение о порядке и форме проведения итоговой аттестации в Государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении города Москвы «Воробьевы горы». Утверждено Приказом ГБПОУ «Воробьевы горы» от 12 мая 2016 г. № 994.

19. Положение о документах, подтверждающих обучение по дополнительной общеразвивающей программе в Государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении города Москвы «Воробьевы горы». Утверждено Приказом ГБПОУ «Воробьевы горы» от 26 апреля 2023 г. № ПР-ЛН-8/23).

#### *Литература*

1. Асмолов А.Г., Бурменская Г.В., Володарская И.А. [и др.]. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / Под ред. А.Г. Асмолова. М.: Просвещение, 2008.

2. Битянова М.Р. Игра как метод решения школьных проблем. М.: Первое сентября, 2013.

3. Букатов В.М. Педагогические тайнства дидактических игр: Учебно-методическое пособие. Изд. 2-е, испр. и доп. М.: [б.и.], 2003.

4. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника. М: Знание, 1986.

5. Как организовать клуб настольных игр. [Электронный ресурс]. 23.12.2011. URL: <http://www.boardgamer.ru/kak-sozdat-nastolnyj-klub> (дата обращения: 07.04.2019).

6. Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры / Избранные психологические произведения в 2-х т. Т. I. М.: Педагогика, 1983.

7. Настольные игры: обучение и клуб. Казань: Казанский игропрактический центр, 2010.

8. Прошкина К.Д. «Время играть», или игровые технологии в обучении и воспитании: на примере использования современных настольных игр. Пенза: [б.и.], 2015.

9. Репринцева Е.А. Игра как социокультурный и педагогический феномен: дисс. ... д-ра пед. наук. Курск, 2005.

10. Сборник избр. педагог. произведений / Под общ. ред. Г.С. Макаренко. 2-е изд. М.: Трудрезервиздат, 1951.

11. Ставровская В.В. Воспитание обучающихся в дополнительном образовании: модель отслеживания уровня воспитанности детей [Электронный ресурс]. URL: <https://www.b17.ru/article/18100/> (дата обращения – 12.02.2020).

12. Хейзинга Й. Homo Ludens: опыт определения игрового элемента культуры // Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992. С. 5–240.

*Интернет-ресурсы:*

1. Videоканал компании «Игровед» с обзорами настольных игр: <https://www.youtube.com/channel/UCUfIdV9GImHjDdt9IQjT9KA>

2. Videоблог «Два в кубе»: обзор настольных игр в России <https://www.youtube.com/c/twodiced>

3. ПродОД: информационно-методический журнал // URL: <http://prodod.moscow>

### **Кадровое обеспечение программы**

Программа «Настольные познавательные игры» реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы, и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства.

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ  
"ВОРОБЬЕВЫ ГОРЫ"

"СОГЛАСОВАНО"

Руководитель структурного подразделения

Центр технического образования

Салмина М.А. / 

Приложение к дополнительной общеразвивающей программе  
"Настольные познавательные игры"

Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год  
группы "0600 Настольные познавательные игры Литвинова 1"

№ п/п	Месяц	Дата	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь	7	очная, групповая	2	Вводное занятие	Косыгина, 17, каб. 4-12	опрос
2	сентябрь	14	очная, групповая	2	Логические игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
3	сентябрь	21	очная, групповая	2	Логические игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
4	сентябрь	28	очная, групповая	2	Логические игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
5	октябрь	5	очная, групповая	2	Логические игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
6	октябрь	12	очная, групповая	2	Логические игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
7	октябрь	19	очная, групповая	2	Логические игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
8	октябрь	26	очная, групповая	2	Логические игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
9	ноябрь	2	очная, групповая	2	Логические игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
10	ноябрь	9	очная, групповая	2	Древние игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
11	ноябрь	16	очная, групповая	2	Древние игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
12	ноябрь	23	очная, групповая	2	Древние игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
13	ноябрь	30	очная, групповая	2	Древние игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
14	декабрь	7	очная, групповая	2	Древние игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
15	декабрь	14	очная, групповая	2	Древние игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
16	декабрь	21	очная, групповая	2	Древние игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание



17	декабрь	28	очная, групповая	2	Древние игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
18	январь	11	очная, групповая	2	Ассоциативные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
19	январь	18	очная, групповая	2	Ассоциативные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
20	январь	25	очная, групповая	2	Ассоциативные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
21	февраль	1	очная, групповая	2	Ассоциативные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
22	февраль	8	очная, групповая	2	Ассоциативные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
23	февраль	15	очная, групповая	2	Ассоциативные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
24	февраль	22	очная, групповая	2	Ассоциативные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
25	февраль	29	очная, групповая	2	Ассоциативные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
26	март	7	очная, групповая	2	Образовательные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
27	март	14	очная, групповая	2	Образовательные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
28	март	21	очная, групповая	2	Образовательные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
29	март	28	очная, групповая	2	Образовательные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
30	апрель	4	очная, групповая	2	Образовательные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
31	апрель	11	очная, групповая	2	Образовательные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
32	апрель	18	очная, групповая	2	Образовательные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
33	апрель	25	очная, групповая	2	Образовательные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
34	май	2	очная, групповая	2	Образовательные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
35	май	16	очная, групповая	2	Образовательные игры	Косыгина, 17, каб. 4-12	практическое задание
36	май	23	очная, групповая	2	Итоговое занятие	Косыгина, 17, каб. 4-12	итоговый зачет
37	май	30	очная, групповая	2	Повторение пройденного материала	Косыгина, 17, каб. 4-12	опрос

Педагог дополнительного образования: Литвинова Л.Ю. Литвинова Л.Ю.

**Приложение к дополнительной общеразвивающей программе  
"Настольные познавательные игры"**

**Календарный план воспитательной работы на 2023-2024 учебный год  
группы "0600 Настольные познавательные игры Литвинова 1"**

<b>№ п/п</b>	<b>Дата/период проведения</b>	<b>Место проведения</b>	<b>Тема занятия</b>
1	сентябрь 2023 г.	ГБПОУ "Воробьевы горы", ул. Косыгина, д.17	Знакомство с историей и традициями Московского дворца пионеров и Центра технического образования
2	сентябрь 2023 г.	ГБПОУ "Воробьевы горы", ул. Косыгина, д.17, территория	Участие в масштабном празднике, посвящённом Дню города
3	октябрь 2023 г.	Центральный выставочный комплекс «Экспоцентр», Краснопресненская наб., д. 14	Участие во Всероссийском Фестивале науки 0+
4	октябрь 2023 г.	ГБПОУ "Воробьевы горы", ул. Косыгина, д.17	Участие обучающихся в мероприятиях, посвященных Всероссийскому дню игры
5	ноябрь 2023 г.	ГБПОУ "Воробьевы горы", ул. Косыгина, д.17	Участие обучающихся в мероприятиях, посвященных Дню народного единства
6	январь 2024 г.	ГБПОУ "Воробьевы горы", ул. Косыгина, д.17	Участие обучающихся в мероприятиях, посвященных Новому году
7	февраль 2024 г.	ГБПОУ "Воробьевы горы", ул. Косыгина, д.17	Участие обучающихся в мероприятиях, посвященных Всероссийскому дню науки
8	февраль 2024 г.	ГБПОУ "Воробьевы горы", ул. Косыгина, д.17	Просветительская беседа "Служу Отечеству", приуроченная ко Дню защитника Отечества
9	февраль 2024 г.	ГБПОУ "Воробьевы горы", ул. Косыгина, д.17	Участие в турнире Марафон настольных игр
10	март 2024 г.	ГБПОУ "Воробьевы горы", ул. Косыгина, д.17	Участие обучающихся в мероприятиях, посвященных Масленице
11	март 2024 г.	ГБПОУ "Воробьевы горы", ул. Косыгина, д.17	Участие обучающихся в мероприятиях, посвященных Дню настольных игр
12	апрель 2024 г.	ГБПОУ "Воробьевы горы", ул. Косыгина, д.17	Участие в мероприятиях, посвященных Дню космонавтики
13	май 2024 г.	Александровский сад	Участие в торжественной Церемонии возложения цветов к Могиле Неизвестного Солдата
14	май 2024 г.	ГБПОУ "Воробьевы горы", ул. Косыгина, д.17	Участие в мероприятиях, посвященных Дню Победы