Администрация Коченевского района
Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
Чикская средняя общеобразовательная школа №7

РАССМОТРЕНА
на заседании педагогического совета
Протокол № 1 от «31» августа 2026г.

УТВЕРЖДАЮ
директор МКОУ Чикская СОШ №7

_____ И.В. Ващенко

Приказ № 152 от «31» августа 2026г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа

«Клуб настольных игр «Новые миры»

Направленность программы: социально-гуманитарная
Возраст обучающихся: 11-17 лет
Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель программы:
Кузьминых Алина Андреевна,
старшая вожатая
МКОУ Чикская СОШ №7
Коченевского района

р.п. Чик, 2026г.

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Клуб настольных игр «НОВЫЕ МИРЫ» – это дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **социально-гуманитарной** направленности, направленная на развитие познавательных, коммуникативных, социальных и личностных компетенций обучающихся посредством игры. Настольные игры – это увлекательный и доступный способ обучения и развития, который способствует формированию командного духа, развитию логического мышления, стратегического планирования, креативности и навыков коммуникации.

Занятия проводятся в игровой форме, что делает процесс обучения интересным и мотивирующим. Клуб настольных игр предоставляет возможность для социализации, общения и проведения досуга в позитивной и дружественной атмосфере.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ:

1. Развитие познавательных способностей (логическое мышление, память, внимание) и креативности через игру.

2. Формирование коммуникативных и социальных навыков: умение работать в команде, общаться, соблюдать правила.

3. Повышение общей культуры и развитие интереса к настольным играм как форме досуга и обучения.

Программа «Клуб Настольных Игр: Новые Миры» предназначена в качестве программы по выбору для учащихся 5-11 классов.

Программа реализуется во второй половине дня. Занятия включают в себя организационную, теоретическую и практическую части.

Срок реализации программы 1 год. Курс рассчитан на 36 академических часов (1 час в неделю).

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ

По количеству детей, участвующих в занятии: коллективная, групповая;

По особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, тренинг, семинар, ролевая и деловая игра;

По дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.

СОДЕРЖАНИЕ программы

Знакомство с миром настольных игр

Введение в настольные игры. Что такое настольные игры? История настольных игр. Жанры настольных игр.

Правила и этикет игры. Общие правила поведения за игровым столом. Как правильно читать правила игры.

Простые настольные игры для начинающих. Играем в простые игры («Доббль», «Мемо», «Уно»). Обсуждение тактик и стратегий.

Обсуждение и рефлексия. Анализ игрового процесса, выявление сильных и слабых сторон, обсуждение полученного опыта.

Развиваем логику и стратегию

Логические игры. Знакомство с логическими настольными играми («Головоломка», «Кварто»). Развитие логического мышления, пространственного воображения.

Стратегические игры. Знакомство со стратегическими настольными играми («Каркассон», «Колонизаторы»). Основы стратегии и планирования.

Турнир по выбранной игре. Соревнование между участниками. Обсуждение стратегий, разбор партий, анализ ошибок.

Эрудит игры: Разминка для ума

Знакомство с понятием эрудит-игр, их классификацией и разнообразием. Алгоритм создания эрудит-игр.

Играем и учимся: «Пойми меня», «Своя игра», «Что? Где? Когда?», «Брейн ринг», «Поле Чудес», онлайн-викторина «Kahoot», «Угадай мелодию».

Разработка собственной эрудит-игры. Учимся создавать вопросы, подбирать темы, адаптировать игры под свои интересы.

Коммуникация и взаимодействие

Игры на общение. Знакомство с играми, требующими коммуникации и убеждения («Мафия», «Шляпа»). Развитие навыков общения и аргументации.

Введение в деловые игры. Знакомство с понятием, классификацией и применением игровых механик.

Командные игры. Знакомство с командными играми («Экивоки»). Развитие командного духа и умения работать в команде.

Дискуссионные игры: Развиваем навыки аргументации. Практика в ролевых играх и дебатах. Разбор коммуникативных стратегий, анализ успешных и неуспешных командных действий.

Игровые мастер-классы от участников (по желанию).

Мир приключений и экономики

Игры-приключения. Знакомство с настольными играми в жанре приключений («Манчкин»).

Экономические игры. Знакомство с экономическими играми («Монополия»).

Создание собственных правил. Варианты усложнения и упрощения.

Обсуждение: особенности приключенческих и экономических игр, анализ игровых механик.

Творчество и создание игр

Знакомство с основами игрового дизайна. Создание простых игровых элементов (карточки, фишки и т.д.).

Разработка собственных мини-игр (в группах).

Презентация и тестирование игр.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Программа «Клуб Настольных Игр: Новые Миры» направлена на достижение следующих результатов:

Для обучающихся 5-7 классов:

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

* Развитие любознательности, интереса к новым видам деятельности и саморазвитию.
* Формирование положительного отношения к коллективной деятельности, уважения к мнениям других.
* Развитие навыков самоконтроля и самооценки.
* Умение работать в команде, принимать правила и следовать им.* Развитие креативности и воображения.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

Познавательные УУД:

* Умение искать, анализировать и систематизировать информацию (правила игр, стратегии).
* Развитие логического мышления, памяти и внимания.
* Умение сравнивать, обобщать и делать выводы.
* Развитие умения ставить цели и планировать свои действия.

Регулятивные УУД:

* Умение планировать свои действия в игре.
* Способность контролировать свои эмоции и поведение.
* Умение оценивать результаты своей деятельности.
* Принятие и понимание учебной задачи.

Коммуникативные УУД:

* Умение слушать и понимать других.
* Умение работать в команде, распределять роли и обязанности.
* Умение выражать свои мысли и чувства.
* * Умение разрешать конфликты.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

* Овладение базовыми знаниями о различных настольных играх, их правилах и механиках.
* Развитие навыков использования игровых терминов.

* Умение применять полученные знания для успешной игры.

Для обучающихся 8-11 классов:

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

* Повышение мотивации к самообразованию и развитию.
* Развитие лидерских качеств, умения работать в команде и брать на себя ответственность.
* Формирование осознанного выбора стратегий поведения в различных ситуациях.
* Развитие коммуникативных навыков и умения находить компромиссы.
* Развитие критического мышления и умения анализировать информацию.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

Познавательные УУД:

* Умение анализировать сложные игровые механики.
* Развитие креативности и умения генерировать нестандартные идеи.
* Умение моделировать различные ситуации и прогнозировать результаты.
* Умение работать с информацией, представленной в разных формах.

Регулятивные УУД:

* Умение планировать долгосрочные стратегии.
* Способность к самоанализу и рефлексии.
* Умение адаптироваться к изменяющимся условиям игры.
* Умение принимать решения в условиях неопределенности.

Коммуникативные УУД:

* Умение аргументированно отстаивать свою точку зрения.
* Умение эффективно взаимодействовать с различными партнерами.
* Умение проводить презентации и выступать перед аудиторией.
* * Умение разрешать конфликты конструктивным образом.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

* Углубленное понимание различных типов настольных игр, их механики жанров.

* Овладение навыками анализа и разработки игровых стратегий.
* Умение разрабатывать собственные игры (частично).
* Развитие интереса к профессиональному развитию в области игрового дизайна.

Условия реализации программы.

Материально-техническое обеспечение:
Просторное помещение для занятий,
Столы, стулья,
Настольные игры,
Аудио-видеоаппаратура;
Компьютер, медиапроектор, экран.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, автор-разработчик программы.

Формы аттестации:

Для программы дополнительного образования социально-гуманитарной направленности «Клуб настольных игр» (5–11 классы) аттестация должна оценивать не столько академические знания, сколько развитие метапредметных навыков: коммуникативных, стратегического мышления, эмоционального интеллекта и умения работать в команде.

Формы промежуточной аттестации (текущий контроль)

Проводятся регулярно внутри клуба для отслеживания динамики развития обучающихся:

- **Турнирный зачет:** Участие во внутренних рейтинговых турнирах по ключевым играм клуба («Колонизаторы», «Каркассон», шахматы, го, современные кооперативные или ролевые игры). Оценивается не только занятое место, но и соблюдение правил честной игры (*Fair Play*).
- **Решение игровых кейсов:** Ученикам предлагается сложная тактическая задача на основе конкретной игровой ситуации (например, выход из экономического кризиса в игре), которую нужно решить за ограниченное время.
- **Защита разработанного прототипа:** Для старшеклассников — презентация собственной разработанной механики, карты или сценария настольной мини-игры перед участниками клуба.

- **Рефлексивный анализ партии:** Устный или письменный разбор сыгранной партии, где ученик объясняет свою стратегию, допущенные ошибки и альтернативные ходы.
- **Портфолио достижений:** Ведение индивидуального листа с перечнем изученных игр, освоенных механик и полученных внутриклубных званий (например, «Магистр дипломатии», «Архитектор»).
- **Оценка роли модератора:** Наблюдение за тем, как обучающийся объясняет правила новичкам или выступает ведущим игрового стола.

Формы итоговой аттестации (завершение учебного года)

Подводят итоги освоения программы и демонстрируют сформированные компетенции:

- **Фестиваль настольных игр (Игротека):** Главный формат для данной направленности. Обучающиеся выступают в двух ролях:
  - *Организаторы:* готовят площадку, объясняют правила выбранных ими игр гостям (ученикам младших классов, родителям), следят за временем.
  - *Эксперты:* проводят короткие мастер-классы по стратегии одной из сложных игр клуба.
  - *Критерий зачета:* качество объяснения правил, умение удерживать внимание аудитории, решение конфликтных ситуаций за столом.
- **Итоговый турнир:** Официальное соревнование между группами или потоками. Итоговая оценка может складываться из суммы баллов за все туры.
- **Проектная работа (для 9–11 классов):**
  - Разработка концепции полноценной настольной игры (аннотация, описание целевой аудитории, базовые правила, эскиз поля и карт).
  - Социологическое исследование на тему «Влияние регулярных настольных игр на сплоченность коллектива в классе» с последующей защитой результатов.
- **Комплексный экзамен-симуляция:** Моделирование сложной переговорной или экономической ситуации (например, на базе игры «Серп» или специально написанного сценария), где оценивается способность к аргументации, поиску компромисса и достижению цели.
- **Защита портфолио:** Публичное представление папки индивидуальных достижений за год, включающей дневник рефлексии, фотоотчеты с турниров и отзывы сокомандников.

Критерии оценивания

Навык	Показатель	Баллы
Коммуникация	Четкость объяснения правил другому человеку, отсутствие конфликтов	0–10
Стратегическое мышление	Способность просчитывать действия соперников на 2-3 хода вперед	0–10
Кооперация	Эффективность действий в командных играх, готовность уступить личную выгоду ради победы команды	0–10
Педагогический навык	Качество проведения мастер-класса или обучения новичков (только для итоговой аттестации)	0–10
Творчество / Анализ	Глубина разбора игровой сессии или оригинальность собственного проекта	0–10

Перевод баллов в оценку: 45–50 баллов — «отлично»; 35–44 балла — «хорошо»; 25–34 балла — «удовлетворительно». Зачтено/не зачтено используется для формального закрытия образовательной программы в журнале.

Документальное оформление

Результаты фиксируются в ведомостях и личном портфолио обучающегося. Для фестиваля и защиты проектов создается экспертный лист с подробными комментариями. Формулировка в документах ДОП должна звучать как «программа освоена, уровень заявленных компетенций подтвержден».

Рабочая программа воспитания

1. Пояснительная записка Программа воспитания является неотъемлемой частью программы дополнительного образования и разработана в соответствии с требованиями ФЗ № 273-ФЗ «Об образовании в РФ». Настольная игра рассматривается не как развлечение, а как социальный тренажер. Игровой стол становится моделью общества, где обучающиеся учатся договариваться, соблюдать правила, принимать поражения и управлять эмоциями.

2. Цель и задачи воспитания

- **Цель:** Создание условий для формирования социально ответственной личности через игровую деятельность, развитие навыков конструктивной коммуникации и укрепление коллектива на основе общих ценностей.
- **Задачи:**

- Формирование культуры честной игры (*Fair Play*) и уважения к сопернику.
- Развитие эмоционального интеллекта: умения достойно принимать победу и поражение, контролировать импульсивные реакции.
- Приобщение к российским традиционным духовным ценностям через изучение культурно-исторического контекста игр (шахматы, го, русские народные игры).
- Воспитание гражданственности и патриотизма при использовании в играх сюжетов отечественной истории и географии.
- Профилактика асоциального поведения путем переноса моделей решения игровых конфликтов в реальную жизнь.
- Развитие волонтерских качеств через наставничество (обучение правилам новичков из младших классов).

3. Модули воспитательной работы

№ п/п	Содержание деятельности	Формы работы
1	Сплочение коллектива, формирование чувства принадлежности к клубу, принятие правил объединения.	Командные кооперативные игры, совместное создание кодекса клуба, тимбилдинги.
2	Отработка навыков ведения диалога, аргументации своей позиции без перехода на личности, активного слушания.	Дебатные игры («Кодекс», «За бортом!»), разбор конфликтных ситуаций за столом, ролевые игры.
3	Знакомство с историей логических игр народов России и мира, их философией.	Тематические игротеки (День русской стратегии), турниры по шахматам и нардам, лекции об истории игр.
4	Раскрытие творческого потенциала, переход от потребления контента к его созданию.	Проектная мастерская по разработке собственных настольных игр, конкурсы игрового дизайна.
5	Осознание своих прав и обязанностей, модели гражданского поведения.	Деловые и экономические симуляции, социальные игры на решение городских или школьных проблем.

4. Основные направления и ценности Воспитательная работа строится вокруг приоритетов государственной политики в сфере образования:

- **Ценность знания:** Игра как инструмент развития стратегического мышления и памяти.
- **Жизнь и достоинство:** Уважение к каждой личности за игровым столом, недопустимость травли проигравшего.
- **Патриотизм:** Использование игр с национальным колоритом и историческим контекстом.
- **Служение Отечеству и сотрудничество:** Совместное достижение целей в кооперативных играх.

5. Виды и формы деятельности

- **Игровые практикумы:** Регулярные сессии с последующим групповым обсуждением (рефлексией) поступков игроков.
- **Социально значимые мероприятия:** Организация открытых турниров для ветеранов, родителей или воспитанников детских домов (тимуровское движение в игровой форме).
- **Волонтерство:** Старшеклассники выступают игротехниками на общешкольных праздниках, обучают игре в шахматы учеников начальной школы.
- **Семейные встречи:** Проведение совместных турниров «Дети + родители» для укрепления семейных связей.

6. Календарный план воспитательных событий (пример)

- **Сентябрь:** Акция «Подари игру»: сбор настольных игр для сельских библиотек или коррекционных школ.
- **Октябрь:** Турнир ко Дню пожилого человека «Связь поколений» (совместно с советом ветеранов).
- **Декабрь:** Новогодний командный марафон кооперативных игр (формирование взаимопомощи).
- **Февраль:** Историческая стратегия «Полководцы России»: турнир, посвященный защитникам Отечества.
- **Апрель:** Фестиваль «Игроград»: защита проектов самостоятельно разработанных учениками настольных игр экологической или краеведческой направленности.
- **Май:** Итоговый благотворительный турнир «Игра ради жизни» (целевые взносы участников передаются в фонд помощи больным детям).

7. Ожидаемые результаты воспитания По итогам освоения программы у обучающихся будут сформированы:

- Навыки бесконфликтного общения и умение находить компромиссы.
- Критическое мышление и способность оценивать последствия своих действий.
- Устойчивое негативное отношение к любым формам мошенничества и жульничества.
- Опыт социального проектирования и организации мероприятий.
- Чувство личной ответственности за атмосферу в коллективе.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Раздел / Тема	Кол-во часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	**Введение в мир настольных игр**	4	Знакомство с настольными играми: история, жанры, основные понятия. Игровой этикет. Практика простых игр. Обсуждение и рефлексия.	Беседа, изучение правил игр, практическая отработка понимания инструкций.	https://tesera.ru/ https://rutube.ru/ https://learningapps.org/
2	**Развиваем логику и стратегию**	7	Изучение логических игр для развития логического мышления и пространственного воображения. Освоение основ стратегии, планирования ходов в стратегических играх. Участие в турнире.	Практическая игра, анализ правил и стратегий, командная работа, обсуждение сыгранных партий, разбор ошибок.	https://tesera.ru/ https://rutube.ru/ https://learningapps.org/
3	**Эрудит-игры**	7	Знакомство с эрудит-играми, их классификацией и принципами. Создание собственных вопросов для игр.	Изучение правил, мозговой штурм, составление вопросов, командные игры.	https://tesera.ru/ https://rutube.ru/ https://learningapps.org/
4	**Коммуникация и взаимодействие**	7	Знакомство с понятием деловых игр. Игры на коммуникацию и сплочение. Дискуссионные игры.	Игры в команде, решение проблем, обсуждение ситуаций, аргументация, дебаты, саморефлексия.	https://tesera.ru/ https://rutube.ru/ https://learningapps.org/
5	**Мир приключений и экономики**	5	Погружение в мир игр-приключений и изучение механик. Освоение основ экономики в экономических играх. Сравнительный анализ разных жанров.	Практическая игра, ролевое взаимодействие, планирование, анализ стратегий.	https://tesera.ru/ https://rutube.ru/ https://learningapps.org/
6	**Творчество и создание игр**	6	Введение в игровой дизайн. Разработка игровых элементов и концепции будущей игры. Создание правил игры. Создание собственных мини-игр. Презентация и тестирование.	Беседа, мозговой штурм, творческая работа в группах, создание прототипов, тестирование, презентация.	https://tesera.ru/ https://rutube.ru/ https://learningapps.org/

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	36	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ П/П	Тема занятия	Колво часов
1	Что такое настольные игры? История настольных игр, их жанры и разнообразие.	1
2	Игровой этикет. Правила поведения за игровым столом.	1
3	Знакомство с простыми играми: «Доббль», «Мемо», «Уно», «Свинтус».	1
4	Словесные игры: «Слова», «Города», «Ассоциации», «Да-нетки».	1
5	Логические игры: «Элементарно».	1
6	Логические игры: «Ребусы», «Головоломка».	1
7	Стратегические игры: Знакомство с «Каркассоном».	1
8	Игра в «Каркассон»: изучение стратегий, планирование.	1
9	Знакомство с игрой «Колонизаторы».	1
10	Практика игры в «Колонизаторы»: анализ стратегий.	1
11	Турнир по стратегическим играм: «Каркассон» или «Колонизаторы». Разбор ошибок.	1
12	Эрудит-игры: знакомство, правила, принципы.	1
13	Игра «Эрудит», «Тик-так Бумм».	1

14	Игры: «Своя Игра», «Поле Чудес».	1
15	Игра на развитие воображения: «Имаджинариум».	1
16	Игры: «Викторина чемпионов», «Угадай мелодию».	1
17	Игры: «Alias», «Крокодил», «Соображариум».	1
18	Проведение собственных эрудит-игр.	1
19	Деловые игры: знакомство, классификация.	1
20	Деловая игра: «Кораблекрушение».	1

21	Игры на коммуникацию: «Твистер», «Кто я?».	1
22	Игры на коммуникацию: «Экивоки», «Контакт».	1
23	Дискуссионные игры: «Мафия».	1
24	Дискуссионные игры: «Бункер».	1
25	Разбор ошибок в коммуникации и взаимодействии.	1
26	Игры-приключения: знакомство с «Манчкином».	1
27	Практика игры в «Манчкин»: механики, ролевое взаимодействие.	1
28	Игры-приключения: знакомство и практика игры в «Эволюцию».	1
29	Экономические игры: «Монополия».	1
30	Турнир по приключенческим и экономическим играм.	1
31	Основы игрового дизайна: основные элементы игры, типы игр, генерация идей.	1
32	Разработка концепции будущей игры: определение жанра, целевой аудитории, темы, механик, описания.	1

33	Создание правил игры.	1
34	Разработка механик игры: выбор основных игровых механик.	1
35	Разработка игровых элементов: создание карточек и полей.	1
36	Презентация и тестирование созданных игр.	1