ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ
ПОДПИСЬЮ

Сертификат:
26ADAA3CADCD154164284BE8B6E56076
Владелец: Симбирских Елена Сергеевна
Действителен: с 06.07.2022 до 29.09.2023

Аннотация

1.1 Пояснительная записка

Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Игрополис»			
Публичное наименование программы	«Игрополис»			
Вид программы по степени авторства	**модифицированная**	**экспериментальная**	**авторская**	
	-	-	x	
Направленность программы	социально-гуманитарная			
Уровень программы	**стартовый (ознакомительный)**	**базовый**	**углублённый**	
	-	x	-	
Нормативный срок освоения программы	**месяцев**	**всего**	**теория**	**практика**
	8	96 ак.ч.	27 ак.ч.	69 ак.ч.
Режим занятий	**продолжительность 1 занятия**	**количество занятий в неделю**		
	3 ак.ч.	1		
Возраст обучающихся	**от**	**до**		
	10 лет	13 лет		
Объём группы	10 чел	12 чел		
Цель программы	Создание условий, способствующих развитию гармонично развитой личности, а также расширению зоны ближайшего развития детей деятельности путем применения настольных игр как основного вида деятельности.			
Методологические подходы	Игровой, личностно-ориентированный, деятельностный, полисубъектный (диалогический), ситуативный			
Значимость для региона	Программа разработана в соответствии с пунктом 3.2 Стратегии социально-экономического развития Кировской области на период до 2035 года - содействие развитию и укреплению человеческого потенциала, созданию возможностей личностного развития и реализации			
Необходимость медицинского заключения об отсутствии противопоказаний к освоению ДОП	**да**	**нет**		
	-	x		
Сведения о разработчике	Великоредчанина Елена Олеговна, руководитель детского центра «Агрополис», методист, педагог дополнительного образования Сведения об образовании и квалификации: https://clck.ru/33ZESL			
Сведения о членах комиссии, проводивших экспертизу	Рачеев Никита Олегович, директор института дополнительного образования детей, педагог дополнительного образования ДЦ «Агрополис», младший научный сотрудник лаборатории педагогических инноваций, ассистент каф. общего земледелия и растениеводства ФГБОУ ВО Вятский ГАТУ, аспирант каф. педагогики и психологии профессионального образования ФГБОУ ВО РГАУ-МСХА им. К.А. Тимирязева, член российского общества социологов РАН, член российского экологического общества Кропачева Анастасия Константиновна, методист, педагог дополнительного образования			
Адрес реализации программы	Г. Киров, пр-кт Октябрьский, 133 (Вятский ГАТУ, корпус Б)			

(фактический)	
Ключевые слова	Игровая деятельность, игры, настольные игры, функциональная грамотность, социализация, творчество, развитие личности, геймификация, досуг, социализация

Аннотация. Каждая настольная игра есть интеллектуальное противоборство, при котором выигрывает не случайность и везение, а умение логически и стратегически мыслить. Настольные игры строятся на простой и доступной каждому человеку логике. В основе настольных игр заложены общественные особенности современной жизни, а правила игры подчинены анализу обыгрываемой реальности с точки зрения познавательной активности. Эта деятельность способствует социальной адаптации, гражданскому становлению подрастающего поколения.

Настольным играм свойственны наглядность, сценарная гибкость, чувствительность к задачам моделирования, формирования целеполагания, а также способность к переходу от идеальных образных систем к реальным, в которых «осаждается» опыт действительных действий личности. Другими словами, настольные игры способствуют творческому самовыражению при действии игроков в рамках определенных создателями игры правил и в итоге служат освоению уникальных знаний и опыта. Именно эти отличительные особенности настольных игр позволяют утверждать, что они как разновидность игровой деятельности обладают высоким образовательным потенциалом (Динаев А.М., 2022).

Часто воспитательный потенциал настольной игры является скрытым, благодаря чему увлекательный процесс решения задач сочетает в себе качественное обучение, являясь незаменимым средством для формирования личности (Мельник Е.В., 2019).

Актуальность программы. Несмотря на высокий уровень компьютеризации современного мира, углубляющуюся тенденцию цифровизации и, как следствие, появление обширных возможностей для разнопланового досуга, классические настольные игры продолжают сохранять свою востребованность. Более того, оценки экспертов показывают, что рынок настольных игр переживает стремительный рост во всех аспектах — с точки зрения разнообразия игр, их количества, объема рынка — как в России, так и в мире в целом (Гурьянов С., 2021).

Настольные игры являются одной из форм игровых технологий, стремительно набирающих популярность в современном образовании. И если раньше они воспринимались многими как эффективный инструмент обучения и воспитания лишь в дошкольных учреждениях и начальных классах, то в последние десятилетия выходят за рамки младшей школы и широко применяются в дополнительном образовании.

Тенденция же геймификации наряду с цифровизацией и персонализацией обучения становится одной из основных в современном мире в целом и в системе образования в частности.

Можно выделить ряд общих положений:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.

2. Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.

3. Игра – первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность школьников.

4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются потому, что играют.

5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

6. Игра – главная сфера общения детей, в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей. Чем старше и более развиты дети, тем требовательнее они к предметам игры, тем больше сходства ищут с действительностью.

7. Игра – путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию. Забавляясь и играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью. Для детей игра – сфера их социального творчества, полигон его общественного и творческого самовыражения. Игра необычайно информативна и многое «рассказывает» самому ребенку о нем.

8. Игра – важнейшей вид детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. Игра дает свободу, так как она не задача, не долг, не закон. По приказу играть нельзя, только добровольно.

Отличительные особенности. Программа имеет практическую игровую направленность, каждое занятие – новая игра. Формат обучения по данной ДОП представляет собой клуб по интересам. Участие в клубе направлено не только на организацию досуга детей, но и на формирование функциональной грамотности во время игр.

В программе представлены несколько видов настольных игр, которые открывают и развивают в ребенке стороны его личности, таланты и умения, концентрируя внимание на динамичном вовлечении в познавательный процесс через игровую исследовательскую активность. В программе используются настольные игры различных видов и направленностей – стратегические, финансово-экономические, детективные, карточные и др.

В программе предусмотрены проведение тематических игротек, игротек-встреч с экспертами по настольным играм, совместная работа с уже действующими клубами настольных игр города Кирова.

Кроме того, для обучающихся по данной программе предоставлен доступ в библиотеку Вятского ГАТУ.

Новизна программы заключается в том, что она ориентирована не только на формирование информационной культуры, любознательности, досуга детей

участников клуба настольных игр, но и на коммуницирование их между собой и с представителями разных возрастов, а также в ходе проведения игр обучающиеся смогут приобрести навык работы в команде.

Путём формирования комфортной игровой и образовательной среды в рамках образовательной организации высшего образования (ФГБОУ ВО Вятский ГАТУ), использования настольных игр в качестве дидактического материала достигается творческая самореализация обучающихся, формируется гармонично развитая и социально-ответственная личность.

Педагогическая целесообразность. Настольная игра как основной дидактический материал играет роль в развитии личности обучающегося — с её помощью формируются те стороны психики, от которых впоследствии будут зависеть успешность, его учебная и трудовая деятельность, его отношения с людьми. Во время игры наряду с оказанием помощи ребенку в установлении контакта с другими участниками клуба и педагогом осуществляется помощь в развитии его самосознания, умении самостоятельно принимать решения, а также способности противостоять стрессам и социальным явления.

С одной стороны, обучение по данной ДОП создает зону ближайшего развития ребенка, в которой зарождаются более прогрессивные виды деятельности и формирование умения действовать коллективно, творчески, произвольно управлять своим поведением. С другой стороны, её содержание питает продуктивные виды деятельности и постоянно расширяющийся жизненный опыт детей.

Целью программы является создание условий, способствующих развитию гармонично развитой личности, а также расширению зоны ближайшего развития детей путем применения настольных игр как основного вида деятельности.

Для достижения поставленной цели были определены и сформулированы следующие **задачи**:

1. Обучающие:

- расширить кругозор воспитанников и дать знания о различных сторонах жизни через игры;
- ознакомить с многообразием современных настольных игр и правилами игры в них.

2. Развивающие:

- развить пространственное и логическое мышление, интеллектуальные способности;
- развить различные виды памяти (визуальной, тактильной, слуховой и др.), внимание, воображение, сенсорно-моторную координацию;
- способствовать развитию мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- способствовать развитию практических игровых умений;
- способствовать развитию эмоционального интеллекта.

3. Воспитательные:

- способствовать воспитанию личностных, нравственных и эстетических качеств (ответственность, усидчивость, терпеливость, аккуратность, доброжелательность, гуманность и др.);
- сформировать информационную и общую культуру на базовом уровне;
- популяризировать культуру настольных игр среди детей.