

Управление образования города Хабаровска  
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
г. Хабаровска «Дворец творчества детей и молодежи «Северное сияние»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «24» мая 2023г  
Протокол № 4



«Утверждаю»  
Директор МАУДО «ДТДиМ»  
/Лобанова Е.В.  
Приказ №25-1 от «24» мая 2023г

**Дополнительная общеобразовательная,  
общеразвивающая программа  
«ДРАФТ»**

Технология разработки настольных игр.

Направленность: Техническая  
Уровень программы: ознакомительный  
Возраст обучающихся: 10-15 лет  
Срок реализации программы: 1 год

Автор: Баранова Александра Игоревна  
педагог дополнительного образования

Хабаровск, 2023

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ:**

### **РАЗДЕЛ № 1. «Комплекс основных характеристик программы»**

1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цели и задачи программы	5
1.3. Учебный план	6
1.4. Содержание программы	6
1.5. Планируемые результаты	8

### **РАЗДЕЛ №2. «Комплекс организационно-педагогических условий»**

2.1. Условия реализации программы	9
2.2. Формы аттестации	10
2.3. Оценочные материалы	10
2.4. Методическое обеспечение	10
2.5. Рабочие программы	12
2.6. Список источников	13

## **РАЗДЕЛ № 1. «Комплекс основных характеристик программы»**

### **1.1 Пояснительная записка**

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Драфт» имеет техническую направленность.

ДООП разработана на основе нормативно-правовых документов:

- Федеральный Закон от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;

**- Федеральный проект «Патриотическое воспитание граждан РФ»;**

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

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года от 29.05.2015 г. № 996-р;

-Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года от 31.03.2022 №678-р;

- Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городском округе, муниципальном районе Хабаровского края», от 26.09.2019 г. №1321;

- Положение о дополнительной общеобразовательной программе, реализуемой в Хабаровском крае (утв. Приказом Краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» №383-П от 26 сентября 2019 года;

- Положение о персонифицированном дополнительном образовании детей на территории городского округа «Город Хабаровск» от.25.10.2019 г. №3501;

- Устав Муниципального автономного учреждения дополнительного образования г. Хабаровска «Дворец творчества детей и молодёжи «Северное сияние».

Никогда прежде мы не получали информации столько, сколько получаем её сегодня: каждый день наш мозг обрабатывает в сотни раз больше сведений, чем еще 20-30 лет назад. И молодому поколению все сложнее и сложнее получается усваивать информацию. Облегчить обучение всегда помогает игровые методы. Игровая форма занятий является средством стимулирования обучающихся в учебном процессе. Все игровые формы обучения позволяют использовать уровни усвоения знаний. Ученикам

интересно обучаться в игре, так как именно в такой форме информация, которую они получают, воспринимается доступнее и у них появляется все больший интерес к изучению предмета.

Программа «Драфт» поможет детям общаться с компьютером, будет способствовать вхождению в мир в условиях информационного общества и расширит познания в настольных играх.

**Актуальность** дополнительной общеразвивающей программы «Драфт» обусловлена тем, что способствует развитию ключевых компетентностей у детей необходимых в условиях информационного общества.

**Педагогическая целесообразность** программы в том, что она направлена на раскрытие творческого потенциала обучаемого, способствует развитию технического, интеллектуальному на формирование личностных качеств. Программа поможет почувствовать вкус самостоятельной творческой и проектной работы. Через создание настольной игры ощутить себя социально значимой личностью, осознать собственную успешность. Обучающийся накопит определенный опыт работы с информацией, а также испытает чувство удовлетворения от возможности проявить свою компетентность.

**Отличительная особенность** программы заключается в том, что теорию информационных технологий обучающийся получает в контексте практического применения данного понятия, это дает возможность изучать теоретические вопросы в их деятельно-практическом аспекте. В процесс обучения программой предусмотрено проектное и индивидуальное творчество обучающихся в наиболее интересном для них направлении.

**Адресат программы:** программа рассчитана на детей 10-15 лет (средняя школа), принимаются все желающие и не имеющие начальные навыки работы в пользовательских программах.

Наполняемость группы до 12 человек. Группы формируются разновозрастные.

**Объем программы и режим работы:**

Период	Продолжительность занятий	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1 год обучения	40-45 минут, с установленными перерывами в соответствии с	2 раза в неделю	2	43	172

	СанПиНом				
Итого по программе					172

**Формы обучения:** очная-заочная с применением дистанционных технологий.

Основная форма проведения занятий – групповая.

Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть. При проведении занятий используются следующие формы работы: – демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах; – фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога; – самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания, онлайн-лекции (включая онлайн-консультации), при переходе на электронное обучение, виртуальные экскурсии; видеозанятие. видеоконференции, онлайн-встречи.

## 1.2. Цели и задачи программы

**Цель:** Развитие технических способностей подростков, логического, стратегического мышления при создании творческих проектов (настольных игр).

**Задачи:**

*Личностные:*

- ✓ Воспитывать терпение, умение доводить начатую работу до конца;
- ✓ Воспитывать самостоятельность, доброжелательное отношение друг к другу, сотрудничестве в разных видах деятельности;

*Предметные:*

- ✓ Обучать основам работы с программами пакета Microsoft Office;
- ✓ Познакомить с основными приёмами создания настольных игр;
- ✓ Формировать навыки применения полученных знаний и умений в процессе изучения технических дисциплин в практической деятельности.

✓ *Метапредметные:*

- ✓ Формировать основные приемы мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации; умения выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
- ✓ формировать ключевые компетенции (социальная, коммуникативная, информационная, когнитивная и специальная);
- ✓ развивать психические познавательные процессы: различные виды памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения.

## 1.3 Учебный план

№	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение. Знакомство с настольными играми	8	2	6	Тест
2.	«Классификация настольных игр»	24	8	16	Тест
3.	Возможности «Microsoft Office» в создании настольных игр	50	20	30	Финальная разработка
4.	Жанровая и тематическая классификация	20	7	13	Финальная разработка
5.	Использование «Microsoft Office» в создании настольных игр	50	20	30	Финальная разработка
6.	Вариативный блок	20	7	13	Проведение мероприятий, конкурсы.
7.	<b>Итого</b>	<b>172</b>	<b>49</b>	<b>123</b>	

## 1.4 Содержание программы

### 1. Введение. Знакомство с настольными играми

Введение в программу. Знакомство с группой. Знакомство с основными настольными играми, с механикой и видами. «Горки и лестницы», «UNO», «Дженга», «Мафия».

### 2. «Классификация настольных игр».

#### 2.1. Классификация по взаимодействию.

Теория: Знакомство с группами и критериями настольных игр: Соревновательные, кооперативные, один против всех.

Практика: Закрепление темы через игры: «Свинтус», «На марс», «Нечто»

#### 2.2. Классификация по внутриигровой механике.

Теория: Знакомство с механиками настольных игр: карточная механика, на кубиках, социальная механика, на расположении объектов, различные комбинации этих и других механик.

Практика: Закрепление темы через игры: «Повелитель Токио», «Цитадели», «Каркасон», «Игросказ».

### **2.3. Классификация по жанровой принадлежности**

Теория: Распределение игр по жанрам: Абстрактные игры, Еврогеймы, Америтреш, Варгеймы, социальные игры

Практика: Закрепление темы через игры: шахмат, «Агрикола», «Талисмане», «Axis & Allies», «Мафия».

### **2.4. Классификация по тематике игры**

Теория: Изучения тем настольных игр: Реализм, Классическое фэнтези, как например, Фантастика, миры по фильму или иному произведению, и Авторские миры.

Практика: «Манчкин», «Септикон», «Метро 2033», «Да мой темный Властелин»

## **3. Возможности «Microsoft Office» в создании настольных игр**

### **3.1. «Microsoft Paint».**

Теория: Знакомство с графическим редактором «Microsoft Paint».

Microsoft Paint - простейший графический редактор, базовая система, сохранение и создание новых файлов.

Практика: Создание графического игрового поля, по механики игры «Горки лестницы».

### **3.2. «Microsoft Word» как текстовый процессор.**

Теория: Знакомство с «Microsoft Word» как с текстовым процессором.

Меню, работа с шрифтом, абзац, таблицы, параметры страницы, ссылки.

Практика: Перенос с печатного носителя в электронный, создание самостоятельно таблицы, развитие навыка печатания, через разработку табличных настольных игр «Крестики нолики» и «Морской бой».

### **3.3. «Microsoft Word» как графический редактор.**

Теория: Использование графических файлов в программе Word. Функционал Word для создания буклетов и афиш.

Практика: Создание игровых крачек, с надписями. Модернизация игры «Свинтус»

### **3.4. «Microsoft Publisher».**

Теория: Знакомство с программой Microsoft Publisher. Основные ее функции.

Практика: Самостоятельная создание информационного буклета, правил игры.

### **3.5. «Microsoft PowerPoint»**

Теория: Знакомство с «Microsoft PowerPoint». Основное предназначение и его функции. Основные правила создания презентации.

Практика: Создание презентации любимой настольной игры.

## **Жанровая и тематическая классификация**

*Теория:* Расширение познаний о жанровой и тематической классификации настольных игр.

*Практика:* Работа в программе «Microsoft Word». Создание сюжета. Основная цель блока повышение скоропечатания. Сюжетная составляющая настольной игры для в дальнейшей разработке.

#### **4. Использование «Microsoft Office» в создании настольных игр.**

*Теория:* Изучение теории создания игр. Создание игр.

*Практика:* Индивидуальная работа с каждым ребёнком, с прорабатыванием изученного материала. Создание индивидуальной настольной игры.

#### **5. Вариативный блок.**

Организация конкурсных мероприятий. Проведение состязаний по настольным играм. Квесты. Экскурсии.

### **1.5 Планируемые результаты:**

#### **Предметные результаты:**

*будут знать:*

- технику безопасности при работе с компьютером и правила поведения в компьютерном классе;
- основные типы медиаданных и приемы работы с ними;
- типовые приемы создания и редактирования офисных документов;

*научатся:*

- работать с инструментами программ в составе пакета Microsoft Office;
- работать с фотоаппаратом и фотофайлами;
- объективно оценивать качество своей работы, находить причины неудач;

#### **Метапредметные результаты:**

- развитие логического, абстрактного и образного мышления;
- выработка стремления к творческому самоопределению и самореализации;

*будут уметь:*

- сотрудничать с взрослыми, сверстниками, работать в команде, слушать и вести диалог;

#### **Личностные результаты:**

*смогут показать:*

- ответственное отношение за выполненные задания, уважение к своему труду;
- стремление к творческой самореализации;
- смогут применять знания, умения, личностные качества и практический опыт для успешной деятельности в определенной области.

## **РАЗДЕЛ № 2 «Комплекс организационно – педагогических условий»**



## **2.1 Условия реализации программы:**

### **Материально – техническое обеспечение программы:**

Кабинет удовлетворяющего правилам техники безопасности и гигиеническим требованиям

Столы, стулья – 8 шт;

Интерактивная доска-1шт;

Компьютер -6шт;

Ноутбук-1шт;

Цифрой фотоаппарат – 1шт;

Видео камера -1шт;

Шкафы для хранения-2 шт;

### **Цифровые платформы:**

Группа «ВКонтакте»

Видео чат в социальной сети «ВКонтакте»

Видеохостинг «Rutube»

Google Формы

### **Информационное обеспечение:**

Программное обеспечение: стандартные программы Windows; Paint; выход в локальную сеть интернет

### **Дидактический материал:**

**Настольные игры:** «Замес», «Свинтус», «Имаджинариум», «Дженга», «Мафия», «Крокодил», «Тени Амстердама», «Нечто», «Битва за Токио», «Взрывные котят», «Нечто», «Горки и лестницы», «Монополия», «Соображарий», «Муза», «UNO», Шашки, Шахматы, «Серп», «Победа».

### **Раздаточный материал:**

карточки с индивидуальными заданиями;

бланки тестов и анкет;

бланки творческих заданий;

### **Кадровое обеспечение:**

педагог дополнительного образования первой категории;

## **2.2 Формы аттестации:**

Периодичность проверки образовательных результатов:

сентябрь - в начале года (опрос, наблюдение, тестирование);

декабрь- промежуточная аттестация;

май – итоговая презентация разработанной настольной игры

Результаты аттестации оформляются в протоколе.

Для оценки успешного развития обучающихся разработана диагностическая карта, где выделены следующие критерии:

- Владение теоретическими знаниями;

- Применение знаний, умений, навыков в практике;
- Оценка уровня мотивации образовательной деятельности обучающихся;
- Творческая активность, самостоятельность, инициативность.

Результаты обучающихся по образовательной программе определяются тремя уровнями:

- *высокий уровень* - высокая заинтересованность в учебной и творческой деятельности; предложенный материал освоен в полном объеме, с практической частью справляется полностью, проявляет творчество;

- *средний уровень* - достаточная заинтересованность в учебной и творческой деятельности; материал освоен в полном объеме, с практической частью справляется как с помощью педагога, так и самостоятельно, творчество проявляет частично;

- *низкий уровень* - низкая заинтересованность в учебной и творческой деятельности; материал освоен не в полном объеме, с практической частью справляется с помощью педагога, творчество не проявляет;

#### **Формы представления результатов:**

Творческие работы, проект, тесты, анкеты.

#### **2.3 Оценочные материалы:**

Диагностическая карта (карта личностного роста ребенка) – отслеживание динамики изменения развития;

Портфолио учащегося;

Тесты «Компьютерная азбука».

Протоколы соревнований

#### **2.4 Методическое обеспечение**

В программе используются:

- Технология проектной деятельности- разработка учащимися небольших проектов в рамках самостоятельной работы;
- Технология разноуровневого обучения – учет индивидуальных особенностей обучающего (особенности памяти, скорость мышления); возрастных особенностей;
- Технология сотрудничества- работа в группах, работа в парах, взаимооценка;
- Технология игрового обучения – использование игры на различных этапах занятия;
- Здоровьесберегающие технологии – игры на развитие внимания; упражнения на сохранение здоровья; занятия с обязательной сменой деятельности и физминуткой и др.;

- ИКТ- используются тренажеры, презентации, электронные справочники и информационно-поисковые интернет ресурсы, виртуальные экскурсии;

Основные педагогические методы, используемые в практике:

- ✓ метод проектов- предполагает решение какой-то проблемы;
- ✓ метод репродуктивный - учащиеся выполняют задания на схему, алгоритму;
- ✓ метод наглядный - иллюстрации, таблицы, картинки
- ✓ метод словесный -объяснение, беседа, рассказ, диалог;
- ✓ метод практический – упражнения (тренировочные), творческие задания;
- ✓ метод частично-поисковый – самостоятельная работа с элементами поиска;
- ✓ метод ситуация успеха –каждый ребёнок получает ощущение своей нужности, востребованности и полезности, своей успешности.

Обучение по программе построено по принципу комплексного освоения технологий работы с различными типами медиаданных. Обучающиеся осваивают работу с текстом, слайдами, изображениями, видеофрагментами, видеотехникой, а затем комбинируют полученные знания и умения при выполнении комплексных творческих работ. Также изучаются приемы работы в сети Интернет и основы информационной безопасности в ней.

**Диагностический инструментарий:**

Анкета для определения мотивации учащегося - уровень мотивации выбора и устойчивости интереса;

Изучение уровня воспитанности учащихся ( методика Н.П. Капустина, М.И. Шиловой );

Диагностика уровня творческой активности учащихся (методика М. И. Рожкова, Ю. С. Тюнникова, Б. С. Алишева, Л. А. Воловича) – уровень творческих способностей;

Изучение социализированности личности учащегося (методика М. И. Рожкова);

**2.5 Рабочая программа**

Календарно- учебный график (КУГ) составлен на один год работы (43 недели). Приложение 1

**План воспитательной работы:**

Цели	Формы работы	Сроки	Социальные партнёры
<b>Работа в объединении</b>			
	Техника безопасности и правило поведения в	Сентябрь	Родители, администрация

	компьютерном классе «Это должен знать каждый»		Дворца.
<b>Формирование дружеских отношений в коллективе.</b>	Квест игра «QR- город»	<b>Октябрь</b>	<b>Родители, администрация Дворца.</b>
<b>Пробудить интерес к истории Амурской флотилии.</b>	Музейная викторина «Рожденная на Амуре»	<b>Ноябрь</b>	<b>Родители, Руководитель музея Краснофлотского района</b>
<b>Создание необходимых условий для творческой активности.</b>	Квиз, плиз! «Этот Новый год»	<b>Декабрь</b>	<b>Родители, администрация Дворца.</b>
<b>Формирование и развитие личности школьника, обладающего качествами гражданина- патриота страны.</b>	Урок мужества «Сталинград- символ мужества и подвига советского народа»	<b>Февраль</b>	<b>Родители, Руководитель музея Краснофлотского района</b>
<b>Формирование близких семейных отношений.</b>	Игровая программа «Игра для мамы» приуроченная 8 марта	<b>Март</b>	<b>Родители, администрация Дворца.</b>
<b>Привлечение внимания у детей к социальным проблемам</b>	Игровая программа «Марс» приуроченная Дню космонавтики	<b>Апрель</b>	<b>Родители, администрация Дворца.</b>
<b>Отчетный экзамен</b>	Игровая программа «Победа» приуроченная празднования 9 мая	<b>Май</b>	<b>Родители, администрация Дворца.</b>
<b>Работа во Дворце</b>			
<b>Создание необходимых условий для творческой активности.</b>	Новогодний игровой фестиваль «Большая игра»	<b>Декабрь</b>	<b>Родители, администрация Дворца.</b>
<b>Привлечение внимания у детей к социальным проблемам</b>	Кинопоказ роликов созданные на объединении Медиакор «Мы верим в светлое будущее»	<b>Апрель</b>	<b>Родители, администрация Дворца.</b>
<b>Работа с родителями</b>			
<b>Введение родителей в учебный процесс</b>	Родительское собрание	<b>Сентябрь</b>	<b>Родители, администрация Дворца.</b>
<b>Научиться понимать внутренний мир ребенка, помочь в построении нормальных отношений с ребенком</b>	Семейное собрание «Настольные игры как семейное времяпрепровождения»	<b>Январь</b>	<b>Родители, администрация Дворца.</b>

## 2.6 Список источников:

1. Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации. Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726 –р.

2. Федеральный Закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» - М. : 2013.
3. Буйлова, Л. Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ / Л. Н. Буйлова // Молодой ученый. — 2015. — № 15.
4. Разработка игр и теория развлечений / Р. Костер — «ДМК Пресс», 2014
5. Майк Селинкер . "Как создать настольную игру. Руководство от "Кобольд Пресс"/ 2020
6. Бешенков С.А. и др. Непрерывный курс информатики. / С. А. Бешенков / Бином / М.:2008
7. Спиридонов О.В., Вольпян Н.С. Microsoft Word: от пользователя к специалисту / О. В. Спиридонов, Н.С. Вольпян / Бином / М.:2008
8. Мамедова А. С. Развитие информационно-коммуникационных технологий и обеспечение переходов к информационному обществу // Молодой ученый. — 2014. — №19. <https://moluch.ru/archive/78/13435/>
9. Журнал «Дополнительное образование и воспитание». №12, 2012
10. Самойлова, Т.А. Интерактивная доска: подготовка и проведение уроков. - Ростов: Ростиздат, 2010г.
11. Письмо от 18 ноября 2015 года № 09-3242 Министерства образования и науки Российской Федерации «По проектированию дополнительных общеразвивающих программах (включая разноуровневые программы)»;
12. Письмо Минпросвещения России от 19.03.2020 № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;

### **Интернет – ресурсы**

<https://hobbygames.ru/klassifikacija-nastolnih-igr>

<http://pae-alina.narod.ru/>

<http://www.agakids.ru/>

<http://children.kulichki.net/>

<http://club112.fastbb.ru/>

<http://www.agakids.ru/games/>

<http://sashka.iatp.org.ua/sashka/index.html>

## Литература для детей и родителей

1. Питер Грей «Свобода учиться. Игра против школы» / Манн, Иванов и Фербер, 2016
2. Антошин, М.К. Учимся рисовать на компьютере / М.К. Антошин. - М.: Айрис, 2016.
3. Татьяна Бабушкина. «Что хранится в карманах детства»,/ Т. Бабушкина 2019
4. Аксак, В.А. Интернет: просто как дважды два. М. : ЭКСМО, 2006г.
5. Мария Луиза Ньюш /«Игра из глубины души: О способности детей играть в исцеляющие игры» / Наири, 2016
6. Адаменко Михаил. Компьютер для современных детей. Настольная книга активного школьника и дошкольника. ДМК Пресс.2016г
7. Льюкас Линда. Сказка с заданиями, которая научит ребенка думать как программист. Манн, Иванов и Фербер, 2019 г.
8. Трофимов Павел Александрович "Игры в Scratch для детей. ДМК-Пресс, 2019 г.
9. Дуванов Александр Александрович. "Изучаем компьютер". Эксмо.2012г.
10. Харитонов В. В. "Компьютер. Моя первая энциклопедия". Астрель.2013.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ Г. ХАБАРОВСКА "ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И  
МОЛОДЕЖИ "СЕВЕРНОЕ СИЯНИЕ"**, Лобанова Елена Валентиновна, Директор

**22.04.24** 04:22  
(MSK)

Сертификат 08283B2B29BBF2FC64AC2E793AFA9E8D