

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Детско-юношеский центр «Контакт»

Принята
Методическим советом
ДЮЦ Контакт
Протокол №5 от 01.06.2026

Утверждаю:
директор ДЮЦ «Контакт»
Колясникова Н.В.
Приказ №157-О от 01.06.2026

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социально-гуманитарной направленности

Игры для развития, развлечения и обучения

*(формирование игровой культуры средствами дополнительного
образования)*

Возраст обучающихся – от 9 до 16 лет

Срок реализации – 4 года

Авторы-составители:

Нечаева Татьяна Анатольевна,

Канашин Алексей Владимирович

г. Екатеринбург

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1.1. Пояснительная записка

Игра - это естественный
механизм познания мира
(Вадим Демчог)

Дополнительная общеобразовательная программа «Игры для развития, развлечения и обучения» (формирование игровой культуры средствами дополнительного образования) относится к социально-гуманитарной направленности и разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (далее – Закон об образовании).
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р).
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Стратегия воспитания в РФ до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р)
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы), направленными письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 №09-3242.
- Требования к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам для включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования Свердловской области, приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области №219-д от 04.03.2022 «О внесении изменений в методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных программ в образовательных организациях», утвержденных приказом ГАНУ СО «Дворец молодежи» от 01.11.2021 №934-д.
- Устав МБУ ДО ДЮЦ «Контакт»

Актуальность Современное поколение детей выросло в условиях изменившейся социокультурной среды. Ребята во многом отличаются от сверстников 70 -80-х годов прошлого века и не учитывать этого невозможно.

Прежде всего, у детей одной возрастной категории сегодня часто

отличаются паспортные и физиологические характеристики возраста. Естественно, отличается и уровень развития, и степень эмоциональной и психологической готовности к моменту начала занятий. Однако, отличаясь друг от друга, современные дети обладают рядом общих для них качеств.

Первым из них является обширная, но бессистемная информированность практически по любым вопросам. Стоит отметить, что информация носит часто противоречивый, а иногда и взаимоисключающий характер, что не только приучает детей к плюрализму, но и нередко вызывает у них состояние тревожности и неуверенности.

Вторым качеством современных детей стоит назвать ощущение своего «Я» в мире, которое чаще всего переходит в чувство собственного достоинства и самоуважения, а следствием этого является более свободное и независимое поведение.

Третьим качеством надо назвать более недоверчивое отношение к словам и поступкам взрослых, чем, скажем, 15 лет назад. Поэтому взрослым надо быть психологически готовыми к тому, что не все сказанное нами будет приниматься на веру.

И четвертым качеством является, к сожалению, слабое здоровье современных детей.

Надо отметить, что современные дети в подавляющем большинстве перестали играть в коллективные «дворовые» игры. Их заменили телевизор и всевозможные компьютерные игры, да и само понятие «свой двор» практически ушло из нашей жизни. Как следствие – дети не обладают навыками общения и практически не социализированы.

Можно было бы назвать и другие отличия. Но именно эти качества современных детей учитываются при разработке данной программы

Игра - особый вид деятельности:

- играть всегда приятно, легко и весело. И если спросить малышей и подростков любят ли они играть и хотят ли играть сейчас? Услышим единодушное – «ДА!»

- любая игра содержит в себе элементы других видов деятельности, а значит, обладает возможностью приобщить человека к какому-то виду деятельности, в ней заложена возможность незаметно овладеть некоторыми умениями необходимыми для познавательной, трудовой, спортивной деятельности, для общения;

- в игре минимальное количество правил, соблюдать их не трудно, а все остальное-поле для свободного проявления индивидуального «Я»;

- игра самый демократичный вид деятельности: здесь нет начальников и подчиненных.

Анализ опыта организации досуговой деятельности учащихся в школе, учреждениях дополнительного образования, летних оздоровительных учреждениях доказывает необходимость формирования игровой культуры детей.

Под игровой культурой мы понимаем сознательное выстраивание игровой деятельности с использованием принятых как в обществе в целом, так и в детском сообществе, в частности, норм и ценностей. (М.В.Колосова).

Показателями сформированности игровой культуры являются:

- Положительная динамика мотивации на игровую деятельность (мотивационный уровень).
- Наличие определенных знаний по организации игры (информационный уровень).
- Сформированность умений для осуществления игровой деятельности (уровень практически-действенный).

Отсутствие игровой культуры у детей может привести к тому, что игра превращается в «балаганчик» (А.М. Сидоркин), когда атмосфера творчества начинает подменяться экспромтами низкого качества, снижается уровень игрового действия, что проявляется в неотработанной речи, в небрежном отношении к участникам игры.

Актуальность данной программы связана с тем, что игра является важнейшим средством интеллектуального, психологического и физического развития обучающихся, одним из самых любимых и полезных занятий детей младшего школьного возраста.

Сроки реализации и возрастная категория учащихся

Программа рассчитана на 4 года обучения и может быть освоена учащимися **от 9 до 16 лет.**

На всех этапах обучения в каждой группе – от 12 до 20 человек.

Программа **«разноуровневая»** и позволяет учитывать разный уровень развития и разную степень освоения содержания учащимися.

Стартовый уровень (1-ый год обучения) для учащихся 9-10 лет. На этом учебном этапе учащиеся знакомятся со структурой игры, видами игр и основными правилами, приобретают начальные навыки организации игр, развивают коммуникативные способности. Количество занятий - **два раза в неделю по два академических часа.**

Базовый уровень (2-ой год обучения) для учащихся 11-13 лет. Учащиеся становятся не только непосредственными участниками игр, но и их организаторами, на практике подтверждая полученные знания, постепенно становясь авторами и разработчиками новых игр и игровых программ. Количество занятий - **два раза в неделю по два академических часа.**

Продвинутый уровень (3-ий и 4-ый года обучения) для учащихся – 14-16 лет. Деятельность направлена на самостоятельную работу по разработке организации и проведению игровых программ. Этап предполагает дальнейшее расширение знаний в области игротехники, самостоятельную работу по подбору игрового материала, подготовку реквизита и музыкального оформления, работу с игроками и зрителями.

Обучающиеся осваивают навыки проектирования и создания игр с использованием искусственного интеллекта, анализа данных и методов геймификации, реализуют собственные творческие и исследовательские проекты в области игровых технологий. **Количество занятий - два раза в неделю по два учебных часа с 2 перерывами по 10 минут.**

Для решения обозначенных выше педагогических задач используются следующие формы организации занятий: лекции, практикумы, а также организация игрового взаимодействия в группе.

Программа включает в себя три раздела: «Развивающие игры», «Игры для развлечения» и «Познавательные игры и игровые программы». Каждый из них решает свои обучающие, развивающие и воспитательные задачи, но при желании может быть использован как самостоятельный курс.

«Развивающие игры» - развивающие игры позволяют создать условия для развития личностных способностей ребенка: познавательных, коммуникативных. Они помогают, по мнению Ушинского К.Д., не только проявить способности и склонности, но и совершенствовать их.

«Игры для развлечения» - игра помогает сделать досуг ребенка содержательным, эмоционально наполненным. Игра создает в детском коллективе атмосферу дружелюбия, здорового соревнования на выдумку, смекалку и быстрое решение задач.

«Интеллектуальные» - познание мира в интеллектуальных играх облекается в иные формы, не похожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответа, и новый взгляд на известные уже факты и явления, пополнение и расширение знаний. Здесь решается задача умственного развития ребенка.

Занятия проходят в основном в форме практикумов, в ходе которых дети знакомятся с различными видами подвижных и творческих игр, соревнований, познавательных игровых программ и развлечений. Это позволяет ребенку собрать определенную «копилку» игр, необходимую для организации своего досуга в школе, кругу друзей и дома.

Из ребят, обладающих организаторскими способностями, в игре вырастают лидеры, люди с активной жизненной позицией. Моральные нормы, о соблюдении которых, педагоги часто и многократно, но столь же и безуспешно, напоминают ребятам, незаметно могут вырабатываться в ходе игры. Недаром А.С.Макаренко высоко ценил играющий детский коллектив, в котором строгими судьями являются сами его участники.

Программа рассчитана на три года и предполагает поэтапное приращение уровня развития творческих и организаторских способностей.

Отличительные особенности программы:

- ✓ Сотрудничество – совместный поиск, при котором ребенок напрягает свой ум. Даже при минимальном участии в совместной деятельности ребенок чувствует себя соавтором, соучастником в выполнении задания, раз, от разу накапливая умения и развивая способности к самостоятельной деятельности. Именно такой подход помогает раскрыться имеющимся у ребенка потенциальным возможностям, воспитывает у него веру в себя, в свои силы.
- ✓ Особая доверительная атмосфера занятий, которая устанавливается между педагогом и детьми, добрые, уважительные отношения детей друг к другу являются важнейшим условием продвижения детей в развитии.
- ✓ Большое внимание педагог отводит наблюдениям за ребятами, уделяет

особое внимание проявлению даже самых маленьких ростков самостоятельной мысли, отмечает даже самый незначительный успех, вселяя в детей уверенность в собственных силах. Такая атмосфера снижает внутренне напряжение детей.

Программа, направленная на общее развитие детей, отличается богатством содержания. Каждый год занятий вносит вклад в расширение содержания и имеет определенное значение для развития учащихся.

Формы и методы контроля

Отслеживание эффективности реализации программы осуществляется в процессе организации и проведения педагогического мониторинга: анкетирование, анализ продуктов деятельности, опросы, педагогическое наблюдение и т.д. по нескольким направлениям:

1. Диагностика развития творческих и коммуникативных способностей обучающихся (входная и итоговая диагностика).
2. Уровень усвоения учебного материала (отслеживается на протяжении всего курса обучения: творческие работы, тесты, игровые практикумы, контрольные задания и т.д.).

Объем освоения программы:

- 1 год обучения - 144 часа в год;
- 2 год обучения - 152 часа в год.
- 3 год обучения - 152 часа в год.
- 4 год обучения - 152 часа в год.

Срок реализации программы: 3 года.

Периодичность и продолжительность занятий:

- 1-й год обучения – занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа с перерывом 10 минут. 1 час равен 45 минутам.
- 2-й год обучения - 2 раза в неделю по 2 учебных часа с перерывом 10 минут. 1 час равен 45 минутам.
- 3-й год обучения - 2 раза в неделю по 2 учебных часа с 2 перерывами по 10 минут. 1 час равен 45 минутам.
- 4-й год обучения - 2 раза в неделю по 2 учебных часа с 2 перерывами по 10 минут. 1 час равен 45 минутам.

Ожидаемые результаты

Ожидаемые результаты отражают совокупную характеристику готовности обучающихся к решению проблем самоопределения и саморазвития в сферах познавательной, ценностно – ориентационной и коммуникативной деятельности. Они отражают актуальные, перспективные для развития общества и личности направления. Программа основана на личностно - ориентированном деятельностном подходе, предполагает проблемный метод организации.

Предполагается, что в результате реализации программы, у детей сформируется нацеленность на игру не столько как на способ развлечения, а как способ саморазвития и самореализации.

1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы

Цель данной программы: *развитие творческих и организаторских способностей, формирование игровой культуры в процессе вовлечения в активные формы деятельности младших школьников. Формирование у обучающихся целостного представления о современных и перспективных технологиях в игровой индустрии, развитие навыков проектирования и создания игр с использованием искусственного интеллекта, анализа данных и методов геймификации, а также подготовка к самостоятельной реализации творческих и исследовательских проектов в области игровых технологий.*

Задачи:

Стартовый уровень (1-ый год обучения)

Обучающие (предметные):

- сформировать навыки работы в команде;
- познакомить детей с игрой как одним из способов социально ценного проведения досуга

Развивающие (метапредметные):

- развитие творческих и интеллектуальных способностей учащихся;
- развитие коммуникативных и организаторских способностей;

Воспитательные (личностные)

- соблюдение общепринятых морально-эстетических норм;
- воспитание взаимопонимания, взаимовыручки, доброжелательности, уважения, доверия, ответственности

Базовый уровень (2-ый год обучения)

Обучающие (предметные):

- сформировать мотивацию на поиск нового материала, необходимой информации;
- содействовать развитию познавательных способностей младших школьников.

Развивающие (метапредметные):

- осознания каждым учащимся своей роли в команде

Воспитательные (личностные)

- объединение учащихся в коллектив, установление эмоциональных контактов;
- пропаганда здорового образа жизни.

Продвинутый уровень (3-ий год обучения)

Обучающие (предметные):

- научить осмысливать игровой опыт, использовать игру как инструмент самопознания и жизненных экспериментов.

Развивающие (метапредметные):

- расширение кругозора, развитие интеллекта;
- создание условий для самоутверждения и самореализации;

Воспитательные (личностные)

- объединение учащихся в коллектив, установление эмоциональных контактов;
- пропаганда здорового образа жизни.

Продвинутый уровень (4-ый год обучения)

Обучающие (предметные):

- Познакомить с основами искусственного интеллекта, машинного обучения и их применением в играх;
- Обучить использованию генеративного ИИ для создания игрового контента: изображений, текстов, сюжетов и персонажей;
- Освоить инструменты ИИ для гейм-дизайна и генерации идей.
- Изучить принципы модернизации и создания настольных игр;
- Сформировать понимание роли больших данных (Big Data) и анализа игрового поведения.

Развивающие (метапредметные):

- Развивать креативное и алгоритмическое мышление через создание игровых проектов;
- Способствовать развитию навыков проектной деятельности: от идеи до публичной защиты;
- Стимулировать исследовательский интерес к новым технологиям и их применению в игровой сфере.

Воспитательные (личностные)

- Воспитывать цифровую грамотность и этику в использовании технологий;
- Формировать навыки работы в команде, публичного представления результатов и участия в конкурсных мероприятиях;
- Поощрять инициативность, самостоятельность и ответственность в реализации творческих замыслов.

1.3. Содержание общеразвивающей программы

Учебно-тематический план

«Развивающие игры»

Стартовый уровень (1-ый год обучения)

№ п/п	Название темы	Кол-во часов			Формы контроля
		всего	в том числе		
			теория	практика	
	Вводное занятие	2	1	1	Опрос
1.	«Игра как средство развития познавательных способностей»				
1.1.	Игры на развитие памяти	18	4	14	Кроссворд Педагогическое

					наблюдение
1.2.	Игры, тренирующие наблюдательность и внимание	13	4	9	Педагогическое наблюдение Тестирование
1.3.	Игры, развивающие глазомер	13	4	9	Педагогическое наблюдение Тестирование
1.4.	Игры, развивающие быстроту реакции	18	4	14	Педагогическое наблюдение Тестирование
1.5.	Игры на развитие воображения	16	4	12	Педагогическое наблюдение Тестирование
1.6.	Игры на развитие творческого мышления	14	4	10	Педагогическое наблюдение Тестирование
2.	«Игра как средство общения» - развитие коммуникативных навыков и способностей				
2.1.	«Информационный модуль общения» - игры на формирование умения работать с поступающей информацией	16	2	14	Педагогическое наблюдение Творческий проект
2.2.	«Интерактивный модуль общения» - игры на взаимодействие	16	4	12	Тестирование Взаимоконтроль
2.3.	«Перцептивный модуль общения» - (игры на восприятие и взаимопонимание)	18	4	14	Педагогическое наблюдение Викторина
	Всего часов:	144	35	109	

Содержание учебно-тематического плана

«Развивающие игры»

Стартовый уровень (первый год обучения)

Вводное занятие

Игра и ее роль в развитии способностей человека. Знакомство с содержанием курса первого года обучения. Правила безопасного поведения на занятии.

Практическая работа.

- Игры на знакомство: «Свеча», «Волшебный клубочек», «Снежный ком», «Волшебный стул».

Тема 1. «Игра как средство развития познавательных способностей»

1.1. Игры на развитие памяти

Понятие «память». Виды памяти: слуховая, зрительная, эмоциональная, двигательная. Чем отличается «хорошая» память от «плохой». Как развить свою память.

Практические работы

- Игры и упражнения на развитие слуховой, зрительной, сенсорной, эмоциональной и двигательной памяти: «На ком оборвется?» (слуховая память), «Цвет и форма» (зрительная память), «Движение по памяти» (зрительная память), «Запомни фигуры» (зрительная память), «Скопируй позы» (зрительная память), «Умные руки» (сенсорная память), «Волшебная шляпа» (двигательная память), «Бабушка собирала чемодан» (слуховая память), «Узелок на память» - (эмоциональная память), «Скороговорки разной длины» (развитие слуховой памяти) и т.д.

1.2. Игры, тренирующие наблюдательность и внимание

Внимание. Понятия: «внимательный» и «невнимательный». Виды внимания: сосредоточенное и рассредоточенное, устойчивое и рассеянное.

Практические работы

- Упражнения на внимание и умение ориентироваться в информации: «Кто как выглядит», «Учись быстро читать», «Найди отличия» и др.
- Игры на развитие внимания и умения сосредоточиться: «Сыщики», «Муха», «Циферблат», «Колпак», «Сортировка» и др.

1.3. Игры, развивающие глазомер

Глаза как точный измерительный прибор. Понятие глазомер. Профессии, для которых важно иметь хороший глазомер.

Практические работы

- Упражнения на развитие глазомера: «Определи на глаз количество», «Каков объем сосуда?», «Сколько места занимает предмет», «Взвесь на руке».
- Игры на развитие глазомера: «Проверь, потом отмерь», «Крышки от банки», «Нарисуй, вырежи, проверь» и т.д.

1.4. Игры, развивающие быстроту реакции

Значение реакции в быту и профессиональной деятельности человека. Действие и интуиция. Умение быстро принять решение. Реакция как связь между зрительными, слуховыми и моторным центрами.

Практическая работа.

- Игры на быстроту реакции: «Не подражай!», «Хватай-ка!», «Чужие коленки», «Третий лишний», «Лишний стул» и т.д.

1.5. «Игры на развитие воображения»

Понятия: «воображение», «фантазия», «образ». Приемы создания новых образов и фантазий.

Практические работы

- Игры на развитие воображения и фантазии: «Волшебный стул», «Ассоциации», «Сочиняем сказку», «Сурдоперевод», «Музыканты», «Расскажи жестами», «Программа телевизионных передач», «Пародист» и т.д.

1.6. «Игры на развитие творческого мышления»

Понятия: «творческое мышление», «человек творческий». Значение творчества в жизни человека. Творческая идея. Интеллектуальные игры. Виды интеллектуальных игр: кроссворды, головоломки, ребусы.

Практические работы

- Конкурс загадок (развитие познавательных способностей, формирование навыков эффективного взаимодействия в команде).
- Конкурс «Юный изобретатель» (развитие творческого мышления).
- Упражнения:
«Что это?» (развитие творческих способностей и воображения)
«Поиск соединений» (развитие творческого мышления)
«Нетрадиционное использование знакомых предметов» (приобретение опыта создания творческой идеи)

Тема II. «Игра как средство общения» - развитие коммуникативных навыков и способностей

2.1. «Информационный модуль общения» - (игры на формирование умения работать с поступающей информацией)

Игра как форма общения людей. Коммуникативные функции игры. Игровое действие. Состав участников. Игровое взаимодействие.

Информационное поле. Пути получения и передачи информации. Средства обмена информацией: Речь. Письмо. Жесты. Мимика. Пантомимика. Активное и пассивное сохранение информации.

Практические работы

- Игры:
«Визитная карточка, или «Давайте знакомиться!»» (формирование восприятия группы в целом, умение вычленять основную информацию);
«Собираемся в поход или Супермаркет» (развитие умения анализировать разные каналы получения информации);
«Я дарю тебе ...» (формирование навыков импровизировать);
«Расскажи сказку» (развитие памяти, умения сконцентрироваться, держать нить рассуждений, умение «достраивать» информацию);
«Информация в газете» (умение вычленить необходимую информацию, способность к быстрому переключению внимания);
«Час редактора» (формирование навыка работы с информацией)

2.2. «Интерактивный модуль общения» - игры на взаимодействие

Понятие «совместная деятельность». Основные признаки совместной деятельности: наличие единой цели, организация, участие в деятельности всех, согласованность действий, получение единого конечного результата.

Виды взаимодействий: сотрудничество, уклонение от взаимодействия, противодействие, компромиссное взаимодействие. Определение места каждого члена группы (лидер или статист?). Умение доверять и доверяться. Поиск проблемного решения. Сотрудничество. Качества личности, необходимые для открытого взаимодействия с миром.

Практические работы

- Игры:

«Кораблекрушение» (выявление лидера в группе и характер взаимоотношений в группе);

«Скульпторы» (формирование навыков невербального взаимодействия);

«Гусеница» (учимся доверию);

«Сказка о тройке» (навык выработки общего решения);

«В одной связке» (умение в результате взаимодействия найти компромиссное решение, которое устроило бы всех участников игры).

2.3. «Перцептивный модуль общения» - (игры на восприятие и взаимопонимание)

Понятия: чувство, сочувствие. Образ другого человека. Умение понять через внешние действия человека его внутренний мир, его психологические особенности, поведение. Умения понять и принять самого себя, а затем других.

Практические работы

- Игры:

«Круг нашей жизни» (игра заставляет задуматься и о своей жизни, и о жизни людей рядом с нами);

«Если птичка, то какая?» (прояснение межличностных восприятий и корректирующее воздействие на «Я» образ);

«Карусель» (умение говорить и принимать комплименты);

«Шаг навстречу» (игра учит доверию, помогает установить оптимальную дистанцию для общения, показывает, как важна тактильная поддержка в общении);

«Я вам пишу» (обмен взаимными «эмоциональными поглаживаниями»);

«Чемодан в дорогу» (участники помогают друг другу увидеть себя со стороны).

Учебно-тематический план
«Игры для развлечения»
 Базовый уровень (второй год обучения)

№ п/п	Название темы	Кол-во часов			Форма контроля
		всего	в том числе		
			теория	практика	
	Вводное занятие	3	3	-	Беседа
1.	«Игры для активного отдыха»				
1.1.	Подвижные игры	30	10	20	Педагогическое наблюдение Тестирование
1.2.	Игры - аттракционы	16	2	14	Педагогическое наблюдение Тестирование
1.3.	Народные игры	14	1	13	Педагогическое наблюдение Тестирование
2.	«Игры познавательные»				Педагогическое наблюдение Тестирование
2.1	Викторины	24	2	16	Педагогическое наблюдение Тестирование
2.2.	Кроссворды	14	2	6	Кроссворд Педагогическое наблюдение
2.3.	Ребусы, головоломки	24	8	16	Педагогическое наблюдение Тестирование
3.	«Игры-шутки, розыгрыши»	24	8	16	Педагогическое наблюдение Тестирование
4.	Заключительное занятие	6	-	6	Педагогическое наблюдение Тестирование
	Всего часов:	152	36	116	

Содержание учебно-тематического плана

«Игры для развлечения»

Базовый уровень (второй год обучения)

Вводное занятие

Понятие: игра. Происхождение и значение игры в жизни человека. Виды игр. Функции игры: развлекательная, коммуникативная, развивающая, познавательная, воспитательная. Игровые правила. Игровые роли: лидеры, организаторы, исполнители, наблюдатели. Средства игры. Этика взаимоотношений во время игры.

Тема 1. Игры для активного отдыха

1.1. Подвижные игры

Виды подвижных игр: игры-эстафеты, спортивные соревнования, подвижные игры. Особенности подвижных игр, их соревновательный, творческий, коллективный характер. Требования к площадке для двигательных игр. Игровой реквизит. Игровая задача. Правила игр. Эмоциональный настрой в игре. Определение победителей.

Практические работы

- Игра «Сказочная эстафета»
- Игра-соревнование «Водная феерия»
- Спортивное соревнование «Мама, папа, я – спортивная семья»
- Подвижные игры: «Третий лишний», «Паровозик», «Баскетбол с воздушными шарами», «Поймай хвост змеи», «Заколдованный замок», «А-рам-шим-шим», «Атомы и молекулы» и др. (знакомство с разнообразием подвижных игр и правилами их организации и проведения; формирование навыков действовать вместе с командой)
- Игра-эстафета «Чемпионат по табурет-атлетике»
- Игра-соревнование «Турнир водохлебов».

1.2. Игры-аттракционы

Происхождение слова «аттракцион». Игровые атрибуты. Техника проведения аттракциона.

Практические работы

- Игры-аттракционы: «Найди прищепку», «Круговорот», «Кто дальше», «Не расплескай воду», «Срезание призов», «Ромашка» (развитие творческих способностей, снятие эмоционального напряжения)
- Творческое задание «Разработать игру аттракцион: «Супер-школьник», «Юный пожарник», «Звезды эстрады» (отработка практических навыков создания игры-аттракциона, развитие творческих способностей, чувства юмора).
- Игры с мячом «Кто меткий?», «Бегуны и метатели» и др. (развитие глазомера)

1.3. Народные игры

Народные игры как основа игровой культуры. Роль и место игры в жизни людей. Игры на общение и взаимопонимание. Игры в круге. Поисковые игры. Игры-догонялки. Спокойные игры.

Практические работы

Игры на взаимопонимание: «Путаница», «Сборщик», «Паровозик», «Иностранец», «Через стекло», «Изобрази сказку», «Испорченный телефон», «Съедобное несъедобное», «Я знаю», «Зоопарк» (игры направлены на преодоление замкнутости, пассивности, скованности детей, на развитие языковых жестов, мимики, внимания ребенка к самому себе, своим чувствам, переживаниям).

Игры в круге. «Мяч по кругу», «Земля воздух», «Прорыв цепи», «Картошка», «Большой мяч», «Мячик кверху», «Блуждающий мяч», «Шлепанки», «Иголка, ниточка и узелок». «Подними платок», «Заря», «Игровая», «Совушка», «Вышибалы», «Охотник и утки», «3, 15..», «Муха», «Рыбы, птицы, звери» (игры для того большой команды).

Поисковые игры. «Палочка выручалочка», «Прятки», «Жмурки», «Двенадцать записок» (игры интригующие: здесь есть место и тайне, и разгадке)

Игры-догонялки «Гуси-лебеди», «У медведя во бору», «Филин и пташки», «Горелки», «Кот и мыши», «Пятнашки», «Ляпка», «Коршун», «Пчелы и ласточки», «Птицелов», «Вороны-воробьи», «Два мороза», «Охотник и сторож», «Второй лишний», «Царь», «Рыбак и рыбки», «Перелет птиц», «Догонялки с мячом», «Чай-чай выручай», «Поймай свой хвост».

Спокойные игры. «Краски», «Почта», «Садовник», «Съедобное - несъедобное», «Чепуха», «Глухой телефон», «Море волнуется», «Фанты», «Тише едешь, дальше будешь», «Ворота».

Тема 2. Познавательные игры

2.1. Викторины

Происхождение слова «викторина». Викторина как самостоятельная досуга: «вечер – викторина», «кино-викторина», «концерт-викторина» и т. д. Викторина как составляющая часть вечера, праздника, конкурса и т.д. Тематическая викторина. Формы проведения викторины: устная, коллективная, вечер вопросов и ответов. Приемы выявления победителей.

Практические работы

- Викторины: «Крылатые выражения», «Телевизионное шоу», «Старая сказка на новый лад» (знакомство с техникой подготовки и проведения викторины).
- Творческое задание «Разработка тематической викторины для различных детских творческих объединений ДЮЦ и ее проведение» (отработка практических навыков создания и проведения викторины).

2.2. Кроссворды

Принцип составления кроссворда. Типы кроссвордов: общие и тематические. Правила разработки кроссвордов.

Практические работы

- Чемпионат любителей кроссвордов (формирование навыков решения кроссвордов, расширение кругозора участников).
- Конкурсы: на самый маленький, самый большой или самый оригинальный кроссворд (закрепление практических навыков создания кроссвордов, повышение эрудиции участников).

2.3. Ребусы, головоломки

Понятие «ребус». Правила и приемы зашифрованных в ребусах пословиц, слов, поговорок, фраз.

Практические работы

- Практическая работа по составлению ребусов
- Практикум «Учимся разгадывать ребусы» (отработка теоретических знаний по составлению и разгадыванию кроссвордов, развитие творческого мышления).

Тема 3. Игры-шутки, розыгрыши

Предназначение шуточных задач и загадок: развитие сообразительности, любознательности, стремление к познанию. Гимнастика для ума. Розыгрыши.

Практические работы

- Решение шуточных задач: «Дележ», «Сколько кошек?», и т. д.
- Сказки и старинные истории, задачи: «Собака и два путешественника», «Продажа яблок», «Гусеница», «Волк, коза и капуста», «Сколько было яиц» и др. (развитие познавательных способностей, смекалки и поиск творческого мышления).

Тема 4. Заключительное занятие

Практические работы

- «Мы желаем счастья вам!» - праздничная игровая программа, подготовленная силами обучающихся в объединении и посвященная окончанию учебного года.

Учебно-тематический план

«Интеллектуальные игры»

Продвинутый уровень (третий год обучения)

№ п/п	Название темы	Кол-во часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
	<i>Вводное занятие</i>	2	2	-	Беседа
1.	«Конструирование интеллектуальных игр»	30	6	24	Кроссворд Педагогическое наблюдение
2.	«Как создать команду»	20	4	16	КТД

					Тестирование
3.	«Каким должен быть вопрос?»	20	4	16	Педагогическое наблюдение Викторина
4.	«Режиссура игры»	30	4	26	Педагогическое наблюдение Тестирование
5.	«Интеллектуальные игры и игровые программы»	38	16	22	Педагогическое наблюдение Тестирование
6.	«Заключительное занятие»	12	-	12	Педагогическое наблюдение Тестирование
Всего часов:		152	36	116	

Содержание учебного плана

«Интеллектуальные игры»

Продвинутый уровень (третий год обучения)

Вводное занятие.

Знакомство с программой курса. Понятие «интеллектуальная игра». Характеристика интеллектуальных игр. Функции интеллектуальных игр: углубление знаний, расширение кругозора, обогащение новыми сведениями. Назначение интеллектуальной игры: обучение в форме игры. Формы интеллектуальных игр.

Тема 1. «Конструирование интеллектуальных игр»

Выбор формы проведения. Основа игры. Игровые правила. Тематика. Методы и средства оценки. Регламент. Определение победителя. Интеллектуальная игра. Интеллектуальная игровая программа. Основное различие.

Практические работы

- Интеллектуальные игры:
«Поле чудес», «Брейн-ринг», «Шарман-шоу», «Взломщик», «Что? Где? Когда?» и др. - (знакомство с технологией проведения интеллектуальных игр, создание в коллективе атмосферы дружелюбия, здорового соревнования)
- Интеллектуальные игровые программы:
«Угадай мелодию», «Колесо истории», «Счастливый случай», «Семь раз отмерь, один отрежь» и др. - (интеллектуальное развитие, наполнение жизни детского коллектива интересным содержанием)

Тема 2. «Как создать команду»

Личностные качества членов команды. Состав и численность. Роли игроков. Капитан и его функции. Генератор идей. Эрудит. «Душа» команды. Правила поведения команды во время игры.

Практические работы

- Деловая игра «Необитаемый остров» - (выявление лидера, личностных качеств команды и распределение ролей)
- Игра «Рисунок вдвоем» - (выявление лидера в паре)
- КВН-экспромт – (формирование навыков принятия коллективного решения)
- Игра «Весь покрытый зеленью» - (формирование навыка работы в команде, выявление лидера, умение скоординировать свои усилия с действиями остальных участников)

Тема 3. «Каким должен быть вопрос?»

Оформление вопроса. Классификация вопросов. Вопросы на наблюдательность. Вопросы типа «угадай - кто». Вопросы на «установление связей». Вопросы на «сопоставление».

Практические работы

- Творческое задание: подобрать серию вопросов разного типа.
- Подобрать вопросы к игре по теме «В мире животных», «У природы нет плохой погоды», «Экономическая азбука» и т.д. – (формирование навыка работы со специальной литературой, умение формулировать вопрос для игры, расширение кругозора)

Тема 4. «Режиссура игры».

Сюжет. Композиция. Темпоритм. Драматургия. Ведущий. Роль и задача ведущего. Эксперты.

Практические работы

- Творческое задание: разработать сюжет для интеллектуальных игр по учебным предметам (литература, история, химия и др.)
- Практикум: провести интеллектуальную игровую программу в качестве ведущего.
- Практикум: организовать и провести в качестве ведущего интеллектуальную викторину.

Тема 5. «Интеллектуальные игры и игровые программы

Знакомство с правилами подготовки, организации и проведения интеллектуальных игр и программ.

Практические работы

Проведение интеллектуальных игр и программ:

«Фараон»

«Пятью пять»

«Эрудит»

«Музыкальный тайник»

«Мозаика»

«Минные заграждения»

«Стадион Гиннеса»

«Звездопад» - (знакомство с различными формами организации интеллектуальных игр, развитие творческих и организаторских способностей)

Тема 6. «Заключительное занятие»

Практические работы

Защита творческих проектов интеллектуальных игровых программ - (обобщение теоретических знаний по организации интеллектуальных игр и закрепление их на практике)

Учебно-тематический план «Игры и технологии будущего»

Продвинутый уровень (четвертый год обучения)

№ п/п	Название темы	Кол-во часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие. Цифровая грамотность и этикет.	2	2	-	Беседа, анкетирование
1.	«Искусственный интеллект в играх: что это такое?»				
1.1.	Основы ИИ: как машины учатся и играют?	16	6	10	Практическая работа, Викторина
1.2.	Игры с ИИ-противником: от шахмат до современных игр	16	4	12	Педагогическое наблюдение, Турнир
1.3.	Генеративный ИИ: создание изображений, текстов и историй для игр	20	4	16	Защита творческого проекта
2.	«Создаем игры с помощью искусственного интеллекта»				
2.1.	ИИ-инструменты для гейм-дизайна	16	6	10	Разработка концепции игры, Презентация
2.2.	ИИ-генерация идей: использование нейросетей для создания сюжетов и персонажей.	18	4	14	Создание банка идей и концептов с помощью ИИ
3.	«Настольные игры. Модернизация и создание своих игр»				
3.1.	«Апгрейд» старых игр: как улучшить известную игру?	12	4	8	Защита проекта модернизированной игры
3.2.	Создание своей настольной игры «с нуля»	18	4	14	Презентация и тест-драйв своей игры
4.	«Игрофикация и Большие данные: как данные меняют игры?»				
4.1.	Анализ игрового поведения: зачем компаниям собирать данные?	14	6	8	Подготовка аналитической записки, Деловая

					игра
5.	«Итоговый проект: Фестиваль игр будущего»				
5.1.	Подготовка и презентация авторских игровых проектов	20	2	18	Публичная защита проекта, Выставка-конкурс
	Всего часов:	152	42	110	

Содержание учебно-тематического плана
«Игры и технологии будущего»
Продвинутый уровень (четвертый год обучения)

Вводное занятие. Цифровая грамотность и этикет
 Знакомство с содержанием курса четвертого года обучения. Роль цифровых технологий в современном мире. Основы безопасного и этичного поведения в цифровой среде: авторское право, конфиденциальность, культура общения в интернете.

Практическая работа:

- Анкетирование «Я и цифровой мир».

1. «Искусственный интеллект в играх: что это такое?»

1.1. Основы ИИ: как машины учатся и играют?

Понятие искусственного интеллекта. Основы машинного обучения: как нейросети распознают образы, принимают решения. Применение ИИ в играх: от простых алгоритмов до сложных систем.

Практическая работа:

- Создание простой игровой модели с использованием ИИ-инструментов.
- Викторина «Как работает ИИ?».

1.2. Игры с ИИ-противником: от шахмат до современных игр

История развития ИИ в играх: от шахматных программ до современных ролевых игр и стратегий. Алгоритмы поведения компьютерных персонажей.

Практическая работа:

- Анализ игр с ИИ-противником.
- Турнир по играм с интеллектуальными противниками.

1.3. Генеративный ИИ: создание изображений, текстов и историй для игр

Понятие генеративного искусственного интеллекта. Использование нейросетей для создания уникального контента: персонажей, локаций, диалогов, сюжетов.

Практическая работа:

- Создание игры с помощью генеративных нейросетей.
- Защита творческого проекта «Мой игровой мир, созданный ИИ».

2. «Создаем игры с помощью искусственного интеллекта»

2.1. ИИ-инструменты для гейм-дизайна

Обзор современных ИИ-инструментов для разработки игр: генерация ландшафтов, балансировка игрового процесса.

Практическая работа:

- Разработка концепции игры с использованием ИИ-инструментов.
- Презентация игрового проекта.

2.2. ИИ-генерация идей: использование нейросетей для создания сюжетов и персонажей

Методы генерации идей с помощью ИИ. Создание уникальных сюжетных ходов, персонажей с глубокой проработкой.

Практическая работа:

- Создание банка идей и концептов с помощью ИИ.
- Разработка персонажа и его истории с использованием нейросетей.

3. «Настольные игры. Модернизация и создание своих игр»

3.1. «Апгрейд» старых игр: как улучшить известную игру?

Анализ классических настольных игр. Методы модернизации: изменение механик, добавление новых элементов, визуальное обновление.

Практическая работа:

- Модернизация известной настольной игры.
- Защита проекта обновленной игры.

3.2. Создание своей настольной игры «с нуля»

Основы гейм-дизайна: от идеи до прототипа. Разработка правил, игрового поля, карточек, механик. Тестирование и балансировка.

Практическая работа:

- Разработка и создание собственной настольной игры.
- Презентация и тест-драйв игры.

4. «Игрофикация и Большие данные: как данные меняют игры?»

4.1. Анализ игрового поведения: зачем компаниям собирать данные?

Понятие данные и их роль в игровой индустрии. Как сбор данных о поведении игроков влияет на дизайн игр.

Практическая работа:

- Анализ игровой статистики.
- Подготовка аналитической записки.
- Деловая игра «Разработчик и Игрок».

5. «Итоговый проект: Фестиваль игр будущего»

5.1. Подготовка и презентация авторских игровых проектов

Этапы работы над итоговым проектом: от концепции до реализации.

Подготовка презентации, демонстрационных материалов.

Практическая работа:

- Разработка авторского игрового проекта (настольная игра, цифровой концепт или игровой модуль с использованием ИИ).
- Публичная защита проекта.
- Участие в выставке-конкурсе «Фестиваль игр будущего».

1.4. Планируемые результаты

Предметные результаты

После окончания курса «Развивающие игры» (первый год обучения) учащиеся должны знать:

о роли игры в развитии способностей человека;

- виды памяти и виды внимания;
- о значении реакции в быту и профессиональной деятельности человека;
- понятия: «воображение» и «фантазия»;
- о значении игры в жизни человека;
- коммуникативные функции игры;
- основные признаки совместной деятельности;
- виды взаимодействий;
- о значении творчества в жизни человека.

должны уметь:

- определить уровень развития слуховой, зрительной и двигательной памяти;
- отличить внимательного человека от невнимательного;
- использовать игровые методики для развития глазомера, внимания, памяти, творческих способностей;
- взаимодействовать в коллективе и уважать чужое мнение.

После окончания курса «Игры для развлечения» (второй год обучения) учащиеся

должны знать:

- происхождение и значение игры в жизни человека;
- виды игр;
- функции игры;
- игровые роли;
- этику взаимоотношений во время игры;
- технику проведения аттракциона;
- виды познавательных игр: викторина, кроссворд, ребус, головоломка;
- предназначение игр-шуток и розыгрышей.

должны уметь:

- организовать и провести подвижную игру;
- изготовить (подобрать) игровой реквизит;
- провести игру-эстафету, соревнование.

После окончания курса «Интеллектуальные игры» (третий год обучения) обучающиеся

должны знать:

- характеристику интеллектуальных игр;
- функции интеллектуальных игр;
- назначение интеллектуальных игр;
- формы интеллектуальных игр;
- основы конструирования интеллектуальных игр;
- роли игроков;
- классификацию вопросов для интеллектуальных игр;
- режиссуру интеллектуальных игр;
- правила подготовки и проведения интеллектуальных игр;
- особенности интеллектуальной игровой программы и интеллектуальной игры;
- правила поведения во время игры.

должны уметь:

- самостоятельно выбрать форму проведения игры и тематику;
- применять на практике различные способы определения победителя игры;
- создать команду с учетом роли каждого участника;
- сформировать пакет вопросов для интеллектуальной игры;
- провести игру;
- разработать самостоятельно, организовать и провести игровую программу по заданной теме.

После окончания курса «Игры и технологии будущего» (четвертый год обучения) обучающиеся

должны знать:

- основные понятия: «искусственный интеллект (ИИ)», «машинное обучение», «генеративный ИИ», «нейросеть», «Большие данные», «геймификация»;
- историю развития и применения ИИ в игровой индустрии;
- принципы работы ИИ-противников в играх разных жанров;
- возможности генеративного ИИ для создания игрового контента (изображений, текстов, сюжетов);
- современные ИИ-инструменты, используемые в гейм-дизайне;
- основы модернизации и создания настольных игр;
- роль и методы сбора больших данных в анализе игрового поведения;
- этапы разработки и презентации собственного игрового проекта.

должны уметь:

- применять базовые ИИ-инструменты для создания простых игровых моделей и контента;
- анализировать и сравнивать ИИ-противников в различных компьютерных играх;
- использовать генеративные нейросети для создания визуальных и текстовых элементов игры (персонажей, локаций, диалогов);
- генерировать идеи для игр и гейм-дизайна с помощью ИИ;
- модернизировать правила и механику известных настольных игр;
- разрабатывать и создавать с нуля собственную настольную игру, включая правила, поле и реквизит;
- проводить базовый анализ игровой статистики и данных;
- разрабатывать, готовить и публично представлять авторский игровой проект.

Метапредметные результаты

«Развивающие игры» (первый год обучения)

- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения.

«Игры для развлечения» (второй год обучения)

- Формирование навыков работы в группе, навыков самопрезентации
- Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе игровой, творческой и других видов деятельности

«Интеллектуальные игры» (третий год обучения)

- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе игровой, творческой и других видов деятельности

«Игры и технологии будущего» (четвертый год обучения)

- **Развитие навыков проектной деятельности:** умение планировать этапы работы над сложным творческим проектом, от идеи до публичной защиты, управлять временем и ресурсами.
- **Развитие критического и аналитического мышления:** способность анализировать информацию о новых технологиях, оценивать возможности и риски их применения, работать с данными и делать на их основе выводы.
- **Развитие креативного мышления:** готовность к генерации нестандартных идей и решений с использованием современных технологических инструментов (ИИ).
- **Формирование компетенций в сфере сотрудничества:** умение эффективно работать в команде над созданием совместного проекта, распределять роли, договариваться и учитывать мнение других.
- **Совершенствование коммуникативных навыков:** умение аргументированно презентовать результаты своего труда, вести дискуссию, отвечать на вопросы аудитории и экспертов.

Личностные результаты

«Развивающие игры» (первый год обучения)

- уровень самооценки
- мотивация обучения

«Игры для развлечения» (второй год обучения)

- уровень самооценки
- социальные качества личности

«Интеллектуальные игры» (третий год обучения)

- уровень культуры, социальные качества личности
- организованность, ответственность, следование правилам и требованиям

«Игры и технологии будущего» (четвертый год обучения)

- цифровая грамотность: осознанное и критическое отношение к цифровым технологиям, понимание основ безопасности и этикета в цифровой среде.
- цифровая этика: понимание вопросов авторского права, конфиденциальности данных и этических аспектов использования ИИ.
- мотивации к познавательной деятельности и саморазвитию: устойчивый интерес к исследовательской и творческой деятельности в области современных технологий.

- инициативность, самостоятельность и настойчивость в достижении сложных творческих и технических целей.
- адекватная самооценка и готовность к конструктивной обратной связи в процессе публичной защиты своих проектов.

II. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1. Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год

первый год обучения

№п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	36
2.	Количество учебных дней	72
3.	Количество часов в неделю	4
4.	Количество часов	144
5.	Недель в I полугодии	16
6.	Недель во II полугодии	20
7.	Начало занятий	16 сентября
8.	Окончание учебного года	30 мая

второй год обучения

№п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	38
2.	Количество учебных дней	76
3.	Количество часов в неделю	4
4.	Количество часов	152
5.	Недель в I полугодии	17 недель и 3 дня
6.	Недель во II полугодии	20 недель и 3 дня
7.	Начало занятий	2 сентября
8.	Окончание учебного года	30 мая

третий год обучения

№п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	38
2.	Количество учебных дней	76
3.	Количество часов в неделю	4
4.	Количество часов	152
5.	Недель в I полугодии	17 недель и 3 дня
6.	Недель во II полугодии	20 недель и 3 дня
7.	Начало занятий	2 сентября
8.	Окончание учебного года	30 мая

четвертый год обучения

№п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	38
2.	Количество учебных дней	76
3.	Количество часов в неделю	4

4.	Количество часов	152
5.	Недель в I полугодии	17 недель и 3 дня
6.	Недель во II полугодии	20 недель и 3 дня
7.	Начало занятий	2 сентября
8.	Окончание учебного года	30 мая

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Помещение для занятий

Зал для проведения игровых программ и праздников

Учебный кабинет

Приборы и оборудование

Микрофон

Демонстрационная доска

Музыкальный центр

Канцелярские товары

Писчая и цветная бумага

Цветные маркеры

Клей

Ножницы

Степлер

Цветной картон

Ручки и карандаши

Цветная гуашь

Художественные кисти

Другое:

В программе предусмотрено проведение большого количества игр и игровых программ, к которым понадобится реквизит, костюмы, оформление и т.д. Сценарий каждой игровой программы оформляется в виде методической разработки, где приводится подробный перечень всего необходимого.

Методические материалы

1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Материально – техническое оснащение, дидактико- методический материал	Формы, методы, приёмы обучения. Педагогические технологии	Формы учебного занятия
1.1	Игры на развитие памяти	Наборы цветных карандашей, листы белой бумаги А4 на каждого.	Игры на развитие различных видов памяти: зрительной,	Практическое занятие

		Наборы карточек для зрительной памяти.	слуховой, тактильной. Игровые технологии	
1.2	Игры, тренирующие внимание и наблюдательность	Наборы цветных карандашей, листы белой бумаги А4 на каждого. Демонстрационные таблицы. Бланки для игр на каждого.	Беседа, упражнения, Игры на развитие внимания Игровые технологии	Фестиваль игр
1.3	Игры, развивающие глазомер	компьютер, мультимедийный проектор, измерительные приборы: линейка, сантиметр. Цветные карандаши	Беседа, упражнения, Игры на развитие глазомера. Игровые технологии	Практическое занятие
1.4	Игры, развивающие быстроту реакции	компьютер, мультимедийный проектор, бланки с заданиями,	Упражнения, Игры на развитие быстроты реакции Игровые технологии	Эстафета
1.5	Игры на развитие воображения	Писчая и цветная бумага Цветные маркеры Клей Ножницы Степлер Цветной картон Ручки и карандаши Цветная гуашь Художественные кисти	Упражнения, Игры на развитие воображения. Игровые технологии	Театр
1.6	Игры на развитие творческого мышления	Компьютер, мультимедийный проектор, микрофон	Конкурс Упражнения ТРИЗ	Конкурс
2.1	«Информационный модуль общения» - игры на развитие умения работать с поступающей информацией	Мячик, мягкие игрушки. Карточки с различными предметами.	- Игры на знакомство. - Игры на умение анализировать информацию. Тренинговые технологии.	Тренинг
2.2	«Интерактивный модуль общения» - игры на	Стулья, достаточно большое помещение для занятий,	Коммуникативные упражнения. Тренинговые	Тренинг

	взаимодействие	тренинговое оборудование: башня власти, конструктор, флип-чарт и пр.	технологии.	
2.3	«Перцептивный модуль общения» - игры на восприятие и взаимопонимание	Стулья, достаточно большое помещение для занятий.	Наблюдение, общение, активное слушание. Групповые педагогические технологии	Встреча с интересными людьми (дети как бы впервые встречаются друг с другом)

2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Материально – техническое оснащение, дидактико-методический материал	Формы, методы, приёмы обучения. Педагогические технологии	Формы учебного занятия
1.1	Подвижные игры	Игровое реквизит: мячи, обручи, скакалки, кегли и т.п.	Эстафеты, соревнования. Игровые технологии	Соревнование
1.2	Игры – аттракционы	Игровые атрибуты: предметы разных профессионалов, мячи.	Игры – аттракционы, творческие задания. Игровые технологии	Аттракцион
1.3	Народные игры	Достаточно большое свободное помещение.	Народные игры различной направленности. Игровые технологии	Игровая ярмарка
2.1	Викторины	Компьютер, мультимедийный проектор, бланки для ответов.	Тематические викторины. Групповые пед. технологии	Викторина
2.2	Кроссворды	Компьютер, мультимедийный проектор, бланки для ответов. Демонстрационные плакаты. Ручки	Создание кроссвордов. Решение кроссвордов. Проектная технология.	Конкурс
2.3	Ребусы-головоломки	Компьютер,	Создание	Творческая

		мультимедийный проектор Цветные карандаши, фломастеры	ребусов Решение ребусов Проектная технология.	мастерская
3	Игры – шутки, розыгрыши	Компьютер, мультимедийный проектор.	Решение шуточных задач. Сказки и старинные истории.	Праздник

3 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Материально – техническое оснащение, дидактико-методический материал	Формы, методы, приёмы обучения. Педагогические технологии	Формы учебного занятия
1	Конструирование интеллектуальных игр	Компьютер, мультимедийный проектор	Изучение нового материала, презентация. Самостоятельная творческая работа	Изучение нового
2	Как создать команду	Компьютер, мультимедийный проектор. Правила создания команды.	Изучение нового, практическая работа. КТД	Практикум
3	Каким должен быть вопрос?	Компьютер, мультимедийный проектор.	Изучение нового, Классификация вопросов, практическая работа. КТД	Практикум
4	Режиссура игры	Стулья, материалы для записи и оформления.	Изучение нового, творческое задание практическая работа. Групповые педагогические технологии	Деловая игра
5	Интеллектуальные игры и игровые	Компьютер, мультимедийный	Создание и проведение	Фестиваль

	программы	проектор.	интеллектуальны х игр. КТД	
6	Заключительное занятие	Компьютер, мультимедийный проектор. Оборудование и реквизит для игр.	- Защита творческих проектов. Проектная технология.	Защита проектов

4 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Материально – техническое оснащение, дидактико- методический материал	Формы, методы, приёмы обучения. Педагогические технологии	Формы учебного занятия
1	Вводное занятие. Цифровая грамотность и этикет	Ноутбук, мультимедийный проектор, интерактивная доска, анкеты «Я и цифровой мир», памятки по цифровой безопасности.	Беседа, анкетирование, интерактивная лекция, групповая дискуссия. Технологии проблемного обучения и критического мышления.	Вводный семинар- практикум
1.1	Основы ИИ: как машины учатся и играют?	Смартфоны с доступом в интернет, обучающие ролики о машинном обучении, раздаточные материалы с алгоритмами.	Объяснительно- иллюстративный метод, практикум, проблемное изложение. Эвристическая беседа, игровые технологии.	Практическ ое занятие, Викторина
1.2	Игры с ИИ- противником: от шахмат до современных игр	Компьютеры/смартфо ны с установленными играми разных жанров (шахматы, стратегии, RPG), видео-кейсы, таблицы для сравнительного анализа игровых ИИ.	Анализ кейсов, игровые практикумы, турнирная форма. Технология развивающего обучения и сотрудничества.	Турнир, Аналитичес кая лаборатори я
1.3	Генеративный ИИ: создание	Смартфоны с доступом к веб-	Проектный метод,	Творческая мастерская,

	изображений, текстов и историй для игр	интерфейсам генеративных нейросетей (например: GigaChat от Сбера, Алиса, DeepSeek), примеры игрового контента, шаблоны для создания персонажей и локаций.	творческая мастерская, метод проб и ошибок. Технология проектной деятельности и креативного мышления.	Защита проекта
2.1	ИИ-инструменты для гейм-дизайна	Смартфоны со специализированными приложениями, гайды и инструкции, шаблоны дизайн-документов.	Практикум, мастер-класс, метод проектов. Проблемно-поисковые технологии и технология геймификации.	Практикум, Презентация проектов
2.2	ИИ-генерация идей: использование нейросетей для создания сюжетов и персонажей	Смартфоны с доступом к нейросетям, ментальные карты, бланки для мозгового штурма, базы данных архетипов персонажей и сюжетных структур.	Мозговой штурм, работа в малых группах, метод ассоциаций. Технологии ТРИЗ и развития критического мышления.	Лаборатория идей, Круглый стол
3.1	«Апгрейд» старых игр: как улучшить известную игру?	Классические настольные игры, материалы для прототипирования (бумага, картон, маркеры, стикеры), примеры успешных модернизаций.	Анализ существующих продуктов, метод модификации, деловая игра. Технология проблемного обучения и рефлексии.	Проектная сессия, Защита проекта
3.2	Создание своей настольной игры «с нуля»	Прототипировочные наборы (кубики, фишки, заготовки полей, карточки), дизайн-мышление чек-листы, правила игрового баланса.	Проектный метод, игровое тестирование, метод пробного действия. Технология дизайн-мышления.	Творческая лаборатория, Тест-драйв игры
4.1	Анализ игрового поведения: зачем	Смартфоны с программами для	Кейс-стади, деловая игра,	Деловая игра,

	компаниям собирать данные?	визуализации данных (таблицы, простые графики), анонимизированные датасеты, кейсы из игровой индустрии.	аналитический практикум. Технологии развития метапредметных навыков и аналитического мышления.	Аналитический практикум
5.1	Подготовка и презентация авторских игровых проектов	Оборудование для презентаций (проектор, экран), материалы для создания стендовых докладов, реквизит для демонстрации игр, оценочные листы для жюри.	Метод проектов, публичное выступление, рефлексия. Технология подготовки и защиты проектов, конкурсные технологии.	Выставка-фестиваль, Публичная защита

Кадровое обеспечения обеспечение

Педагог дополнительного образования 1 квалификационной категории, образование не ниже среднеспециального.

2.2. Формы контроля и оценочные материалы

Программа педагогического мониторинга

Изучаемый параметр	Критерии	Формы и методы диагностики	Инструментарий
Входная диагностика			
1. Теоретическая подготовка:	Термины и понятия	Тестирование	Тест «Будем знакомы!» Тест «Что ты знаешь об игре?» Методика «Лестница»
2. Практические навыки	Умение работать в команде	Педагогическое наблюдение	Игровая программа «Дом игр»
3. Ключевые компетенции - компетентность в сфере самостоятельной познавательной деятельности;	- мотивации на игровую деятельность - навык самоорганизации; - ориентация в нормах и этике	- Анализ продуктов деятельности - Метод педагогического наблюдения - Педагогическая диагностика	- Методика Л. В. Байбородовой «Изучение мотивов участия в деятельности» - Методика

-компетентность в сфере социально-трудовой деятельности	взаимоотношений в коллективе		«Пословицы» С. М. Петровой
4. Уровень воспитанности	Ответственность Культура речи Самостоятельность Отзывчивость	Педагогическая диагностика	Методика Н.П. Капустина
Итоговая (промежуточная диагностика)			
1. Теоретическая подготовка:	Понятия и термины Виды игр Алгоритм организации игры	Самостоятельная работа Проверочные тесты Анализ продуктов деятельности	Контрольные тесты «Игровая программа «Игра? Игра... Ура! Игра!»
2. Практическая подготовка	Навыки разработки и создания игр Организационные навыки	Анализ продуктов деятельности Метод педагогического наблюдения	Творческая работа КТД
3. Ключевые компетенции - компетентность в сфере самостоятельной познавательной деятельности; -компетентность в сфере социально-трудовой деятельности	решение творческих задач, нахождение нестандартных решений, разрешение проблемных ситуаций; - навык самоорганизации; - ориентация в нормах и этике взаимоотношений в коллективе	- Анализ продуктов деятельности - Метод педагогического наблюдения - Педагогическая диагностика	Тест «Размышление о жизненном опыте» (методика Н. Е. Щурковой) Методика «Круг»

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Афанасьев С., Коморин С. Сто отрядных дел. М.: РЦНИТ «Эврика-М», 2018
2. Афанасьев С., Коморин С. Новогодняя вечеринка. Кострома: «Вариант», 2017
3. Баррет Сьюзен Тайны мозга. Как развивать свои способности. СПб.: Питер, 2016
4. Галицкий А.В., Переpletчиков Л.С. Путешествие в страну игр. М.: Знание, 2015
5. Григорьева Т.Г. Основы конструктивного общения. М.: Совершенство, 2018
6. Шелл Д. Искусство геймдизайна. Книга линз, 2019
7. Зельцман Б., Рогалева Н. Учись! Твори! Развивайся! Рига: педагогический центр «Эксперимент», 2015
8. Киничев Дж. Книга о тебе. СПб.: Питер, 2016
9. Коротаева Е. Хочу, могу, умею! Обучение, погружение в общение. М.: КСП, 2017
10. Коротаева Е.В. Игровые модули общения. Екатеринбург, 2014

11. Лозовский Б.Н. Искусство взаимопонимания. М.: Грант, 2015
12. Маргарет Дюнн Все о детской вечеринке. М.: ЦЕНТР «ПРО», 2014
13. Мюллер П., Массарон Л. Глубокое обучение для чайников, СПб.: Питер, 2020
14. Петрусинский В.В. Игры. Обучение. Тренинг. Досуг. М.: Новая школа, 2017
15. Полянская Т.А. Досуг и познавательная игра. Екатеринбург, 2013
16. Прутченков А.С. Трудное восхождение к себе. М.: Российское педагогическое агентство, 2014
17. Прутченков А.С. Свет мой зеркальце, скажи. М.: Новая школа, 2012
18. Рассел, С., Норвиг, П. Искусственный интеллект: современный подход, Диалектика, 2022
19. Ромашкова Е.Н. «Праздник 8 марта», М.: Творческий центр, 2011
20. Кобольд Пресс, Как создать настольную, 2020.
21. Шолле Ф. Глубокое обучение на Python, СПб.: Питер, 2023
22. Банахевич К., Массарон Л. Машинное обучение и анализ данных, СПб.: Питер, 2024.
23. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. М.: Новая школа, 2013
24. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 2016
25. Шмаков С.А. Безбородова Н. От игры к самовоспитанию. М.: Новая школа, 2014
26. Щуркова Н.Е. Классное руководство: Игровые методики. М.: Педагогическое общество России, 2018