

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ БЕЛГОРОДСКОГО РАЙОНА

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «УСПЕХ»
БЕЛГОРОДСКОГО РАЙОНА БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ**

Программа рассмотрена
на заседании педагогического совета
от «31» мая 2021 г., протокол № 6



УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУ ДО «ЦДО «Успех»
Приказ № 226 от «26» июля 2021 г.
В.И. Мантулова

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Настольные игры»
(базовый уровень)**

Направленность - социально-гуманитарная
Возраст обучающихся – 7-18 лет
Срок реализации программы – 1 год
Количество часов в год – 144 часов

Разработчик –
Курдиновский Виталий Иванович, педагог
дополнительного образования МАУ ДО
«ЦДО «Успех»

Белгородский район, 2021

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Настольные игры» (далее – Программа) имеет *социально-гуманитарную* направленность.

Уровень программы

Уровень программы – *базовый*

Отличительные особенности программы

Практическая игровая направленность, проектные технологии.

Актуальность программы

Актуальность программы Программы заключается в том, что программа отвечает ведущей деятельности школьников - межличностной коммуникации.

Современная настольная игра - это не только способ проведения досуга, но и отличный инструмент для формирования и развития личности ребенка, который поможет ему пройти периоды адаптации в школе и социализироваться в классе и обществе. Федеральный государственный образовательный стандарт диктует нам социальные и личностные компетенции, которыми должен обладать школьник. Следует учитывать, что игра, как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом. Настольная игра заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревнование с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

В процессе игры:

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

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

Процесс обучения включает в себя: изучение правил различных настольных игр, непосредственно игру, а также последующую рефлекссию и обсуждение решений, принимаемых во время игры.

Цель и задачи программы

Цель программы – развитие комплекса когнитивных способностей и навыков социального взаимодействия обучающихся через обучение различным видам настольных игр, воспитание познавательной активности, формирование аналитического мышления и логического рассуждения.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить с разнообразием настольных игр, историей их возникновения;
- познакомить с правилами настольных игр;
- обучить выстраиванию логики ходов в играх;
- обучить нормам ролевых и межличностных взаимодействий;
- познакомить с сопутствующими темами, расширить кругозор.

Развивающие:

- развивать логическое мышление;
- развивать память, пространственное воображение;
- развивать внимание и способности к его концентрации;
- развивать восприятие;
- развивать речь;
- развивать гибкость мышления.

Воспитательные:

- помочь выявлению своих сильных и слабых сторон;
- помочь воспитанию волевых качеств: стремления к достижению результата, способности действовать и принимать самостоятельные решения;
- воспитывать способность работать в команде, качество коллективизма и взаимопомощи;
- формировать умение взаимодействия с другими обучающимися
- формировать общие этические нормы и правила поведения;
- воспитывать адекватное отношение к ситуации собственного выигрыша и проигрыша и умение сделать необходимые выводы для выстраивания более эффективных стратегий в последующих игровых ситуациях.

Обучающиеся, для которых программа актуальна

Возраст обучающихся по данной программе: 7-18 лет

Формы и режим занятий

Основная форма обучения – очная, групповая.

Количество обучающихся в группе: 15 - 20 человек.

Основными формами занятий являются теоретические и практические занятия в учебной аудитории и на территории образовательного учреждения, участие в соревнованиях и конкурсах.

Режим занятий - 2 раза в неделю по 2 часа с перерывом 15 минут в конце каждого часа.

Срок реализации программы

Срок реализации программы – 1 год. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения: 144 часа.

Особенности организации образовательного процесса

Группы могут быть сформированы примерно одного возраста, а также разновозрастные. Задания выполняются по группам и индивидуально; состав группы постоянный.

Планируемые результаты

Предметные результаты

По итогам реализации программы обучающиеся будут

знать:

- жанры и типы логических настольных игр;
- правила, содержание изучаемых настольных игр;
- нормы ролевых и межличностных взаимодействий в играх;

уметь:

- объяснять правила настольных игр;
- выстраивать логику ходов в играх;
- и принимать самостоятельные решения и реализовывать их на практике;
- взаимодействовать с другими игроками и соперниками.

Личностные результаты

- осознание себя членом коллектива объединения;
- осознанное выполнение правил поведения при различных обстоятельствах.
- следование общепринятым правилам и нормам поведения;
- конструктивное взаимодействие с другими членами коллектива;
- доброжелательное отношение к другим людям.

Метапредметные результаты

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

Сроки и режим реализации программы

Учебная нагрузка, режим занятий устанавливаются в соответствии с Положением «Об учебной нагрузке и режиме занятий обучающихся МАУ ДО «ЦДО «Успех».

Программа рассчитана на 1 год - 144 часа обучения. Занятия проводятся фронтально, по группам, подгруппам. Наполняемость группы от 15 до 20 человек.

Форма обучения по Программе - очная

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Входная диагностика
2	Ассоциативно-коммуникативные игры	10	2	8	Педагогическое наблюдение, контрольная игра
3	Логические игры	98	30	68	Педагогическое наблюдение, контрольная игра
4	Игры на внимательность и реакцию	14	5	9	Педагогическое наблюдение, контрольная игра
5	Образовательные игры	10	3	7	Педагогическое наблюдение, контрольная игра
6	Игры на развитие мелкой моторики	4	1	3	Педагогическое наблюдение, контрольная игра
7	Промежуточная аттестация	4	2	2	Педагогическое наблюдение, контрольная игра
8	Основы игротехники	2	1	1	Педагогическое наблюдение, контрольная игра
9	Проектная деятельность	2	1	1	Педагогическое наблюдение, контрольная игра
10	Итоговое занятие	2	1	1	Итоговая работа
Итого		144	47	97	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Раздел 1. Вводное занятие (2 часа)

Теоретическая часть. Жанры настольных игр, их истории и развитии в разных народах мира. Инструктаж по технике безопасности в учебном помещении, правила поведения на занятии.

Практическая часть. Проведение вводной игры.

Раздел 2. Ассоциативно-коммуникативные игры (10 часов)

Теоретическая часть. Что такое ассоциации? Зачем нам нужно ассоциативное мышление? Зачем нам нужно уметь объяснить какое-то явление? Творческий подход в ассоциативных играх.

Практическая часть. Практикум по играм, разбор тонкостей. Соревнование по ассоциативно-коммуникативным играм

Тема 2.1 Ассоциативные игры (4 часа)

Игры на ассоциации полезны детям. Связывая образное и логическое мышление, они дают хороший толчок для повышения интеллектуального развития, так как повышают скорость интеллектуальных процессов.

Игра «Крокодилчик» Участники делятся на 2 команды. Поочерёдно от каждой команды выбирается ведущий, или «показывающий». Ему команда соперников предлагает слово. Ведущий показывает загаданное слово своей команде с помощью пантомимы (жестов и мимики). Команда должна угадать загаданное соперниками слово. Во время показа слова игроки угадывающей команды должны называть слово максимально быстро и предлагать много версий правильного ответа.

Игра «Ассоциации»

Наводящие по очереди говорят слова, имеющие отношение к загаданному слову, а их партнёры отвечают, надеясь назвать загаданное слово. При этом, отгадывающий может (и должен) произнести только одно слово, а у наводящего есть три возможности:

- 1) дать одну новую попытку;
- 2) повторить все наводки в том порядке, в каком они давались, и добавить одну новую наводку;
- 3) повторить все наводки в том порядке в каком они давались, и добавить одну новую наводку.

Если партнёр назвал загаданное слово, сдача на этом заканчивается, если нет (и при этом число сделанных наводок меньше 6 - правило шести наводок) - очередь наводки переходит к другой паре.

Тема 2.2 Коммуникативные игры (6 часов)

Так называют игры для развития умения общаться, умения сотрудничать и взаимодействовать с людьми в разнообразных жизненных ситуациях.

Игра «Что изменилось?» Игроки делятся на две группы. Одна группа будет загадывать, другая – отгадывать. Те, кто будет отгадывать, выходят из комнаты. Игроки, оставшиеся в комнате, вносят несколько изменений в свой внешний вид. Например, можно взять чужую сумочку себе на плечо или расстегнуть одну пуговицу на рубашке, завязать новую резиночку на косичку, поменяться местами, изменить прическу. Когда игроки готовы, они зовут товарищей в комнату. Другая команда должна угадать, что изменилось. Затем команды меняются местами. В игру можно играть не только командой, но и даже парой.

Игра «Угадай» Все игроки сидят на ковре. Один игрок - водящий - поворачивается ко всем спиной. Игроки по очереди поглаживают его по спине. Задача водящего – отгадать, кто его сейчас погладил. Затем игроки меняются местами, чтобы каждый смог побыть в роли ведущего. Игру можно проводить не только на ковре, но и стоя (например, на прогулке).

Игра «Поменяйтесь местами»

Игроки либо стоят в кругу, либо сидят на стульях. Ведущий игры предлагает поменяться местами тем, кто (Далее идут задания: «Поменяйтесь местами те, кто любит конфеты», «Кто каждый день убирает свою постель», «У кого дома есть кошка» и так далее).

Игра «Дорисуй рисунок» Игра очень простая. В нее можно играть даже вдвоем. Один человек начинает рисовать – рисует на листе бумаге закорючку. Второй игрок пары продолжает рисунок и вновь передает бумагу и карандаш первому игроку. Первый игрок снова продолжает и так до тех пор, пока рисунок не будет закончен. Если играть с группой, то игра проводится немного по-другому. Все игроки сидят в кругу. Они одновременно начинают рисовать рисунок на листе бумаги и по сигналу ведущего передают свой рисунок соседу слева. А сами получают рисунок от соседа справа. Каждый игрок дорисовывает полученную закорючку и по сигналу ведущего снова передает лист бумаги соседу слева. Так по кругу двигаются все рисунки до сигнала ведущего об окончании игры. Затем получившиеся рисунки рассматриваются. Обсуждаем, что было задумано первым игроком, который начинал рисовать, и что получилось. Игра дает возможность проявить себя всем детям, здесь фантазия ничем не скованна. В эту игру с удовольствием играют даже очень застенчивые дети.

Игра «Конкурс хвастунов» Игроки сидят в кругу. Ведущий предлагает провести конкурс хвастунов. И выигрывает в нем тот, кто лучше всего похвастается... соседом справа! Нужно рассказать о своем соседе, что в нем хорошего, что он умеет, какие поступки совершил, чем он Вам нравится. Задача – найти в своем соседе как можно больше достоинств.

Игра «Повтори движение» Дети выстраиваются в цепочку друг за другом, повернувшись в одну сторону. Ведущий показывает движение и

каждый должен показать его следующему. В итоге проверяют то ли движение показывал ведущий.

Раздел 3. Логические игры (98 часов)

Теоретическая часть. История логических игр, их место в жизни. Сюжетные и абстрактные логические игры. Правила логических игр. Изучение понятия баланса в играх.

Практическая часть. Практикум по логическим играм, разбор тонкостей в играх. Тактические подходы, подводные камни.

Развитая логика очень хороший помощник, так как в учебе, так и в работе. Она нужна не только при изучении точных наук и влияет на успеваемость во всех сферах деятельности. Любые поступки и действия, а также феномены можно объяснить с логической точки зрения. Логическое мышление позволяет не только учиться и работать, а также просто жить, то есть принимать логические решения в определенных жизненных ситуациях. Развивать логику необходимо с раннего возраста, объясняя ребенку логичность или же нелогичность определенных действий. Логика можно развивать разными способами, но лучше всего сделать это с помощью специальных игр. Логические игры помогут развивать логику непринужденно, приятно и качественно в любом возрасте. Логические игры одинаково интересны, так как детям, так и взрослым. Можете выбрать любую игру и играть в ней до бесконечности. Логические игры обладают приятным свойствам и не надоедают, особенно когда их великое разнообразие. Для того, чтобы хорошо учиться необходимо обладать такими качествами как память, внимание, развитая мелкая моторика и т.д. Все это можно развивать с помощью логических игр.

Игра «Шахматы»

Шахматы - интересная, увлекательная и **полезная** игра, которая развивает логическое и аналитическое, творческое и абстрактное мышление. Она тренирует усидчивость и умение мыслить на перспективу, планировать и выстраивать действия заранее. **Шахматы** учат соблюдать правила и быть организованным, положительно влияют на успеваемость в школе.

Игра «Шашки»

Шашки - одна из самых интеллектуальных игр и она стимулирует мыслительную деятельность детей, считаются одной из самых **полезных** для мозговой деятельности игр, способствует их, логическому мышлению, развивает пространственное воображение, память и внимание. Разновидностью игры «шашки» являются **«Поддавки»** и **«Уголки»**.

Игра «Рэндзю»

Рэндзю - игра пришедшая из Китая и Японии и относится к классу настольных, спортивных и одновременно логических. Особой популярностью игра пользуется в странах Востока. Существуют ее различные варианты и

интерпретации, например, гомоку, «пять камней» и др. Что развивает? Игра помогает развиваться детям с математическим складом ума, развивает логику и мышление. Учит детей просчитывать свои ходы вперёд, и оценивать последствия своих ходов.

Раздел 4. Игры на внимательность и реакцию (14 часов)

Теоретическая часть. Что такое произвольное внимание и эффективная реакция и для чего они необходимы в повседневной жизни? Способы развития внимания и реакции. История игр на внимательность и реакцию. Основы механики игр на внимательность и реакцию. Техника безопасности при игре в игры данного направления.

Практическая часть. Практикум по играм «Анаграммы», «Таблицы Шульте», «Разгадай загадку», «Найди сокровище», «Крестики-нолики», «Занимательные головоломки», разбор тонкостей, проведение турнира по играм на внимательность и реакцию.

Раздел 5. Образовательные игры (10 часов)

Теоретическая часть. Образовательные игры как помогающие лучше усвоить предметы программ общего образования. История образовательных игр. Что нового мы можем узнать из образовательных игр? Разбор правил.

Практическая часть. Практикум по играм «Словодел», «Эрудит», «Верю-не верю» разбор тонкостей. Соревнование по образовательным играм.

Раздел 6. Игры на развитие мелкой моторики (4 часа)

Теоретическая часть. Что такое мелкая моторика и важность ее развития для каждодневной деятельности.

Практическая часть. Практикум по играм «Пазлы» на развитие мелкой моторики, разбор тонкостей, сравнительный анализ различных игр данного жанра.

Раздел 7. Основы игротехники (2 часа)

Теоретическая часть. Компоненты настольной игры. Правила поведения во время игры. Алгоритм объяснения правил игры. Особенности проведения настольных игр различных направленностей. Обратная связь от педагога по результатам практической части.

Практическая часть. Проведение обучающимися игр на развитие мелкой моторики, древним и образовательным играм внутри учебной группы.

Раздел 8. Итоговое занятие (2 часа)

Теоретическая часть. Подведение итогов.

Практическая часть. Использование полученных умений и навыков в играх. Викторина «Угадай игру по стиху».

Календарный учебный график

Начало учебного года: 01.09.2021 г.

Окончание учебного года: 31.05.2022 г.

Расчетная продолжительность учебного года: 36 недель (144 часа)

Место проведения: МОУ «Разуменская СОШ №3»

№ группы	Дни недели	Время проведения занятий
1.	Вторник Четверг	15.00-17.00 15.00-17.00

№ п/п	Разделы	Срок начала и окончания обучения	Количество часов	Форма аттестации
1.	Вводное занятие.	сентябрь	2	Беседа
2.	Ассоциативно-коммуникативные игры	сентябрь	10	Текущий контроль
3.	Логические игры	сентябрь-февраль	98	Текущий контроль
4.	Игры на внимательность и реакцию	февраль-март	14	Текущий контроль
5.	Образовательные игры	Март-апрель	10	Текущий контроль
6.	Игры на развитие мелкой моторики	май	4	Текущий контроль
7.	Промежуточная аттестация	май	4	Промежуточная аттестация в конце года
8.	Основы игротехники	май	2	Текущий контроль
9.	Проектная деятельность	май	2	Текущий контроль
10.	Итоговое занятие	май	2	Подведение итогов работы объединения

Организационно-педагогические условия

Формы аттестации/контроля

Вид контроля	Время проведения	Цель проведения	Формы проведения
Промежуточная аттестация	В начале учебного года	Определение уровня развития обучающихся, их творческих способностей	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование
Текущий	В течение всего учебного года	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение готовности обучающихся к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности обучающихся в обучении. Выявление детей, отстающих	Педагогическое наблюдение, опрос, викторина

		и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	
Промежуточная аттестация	В конце учебного года	Определение изменения уровня развития обучающихся, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Контрольное занятие, зачет, защита проектов, игры, коллективная рефлексия, анкетирование.

Оценочные материалы

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

Промежуточная аттестация проводится в форме:

теоретическая часть - тестирование

практическая часть - выполнение практических заданий

Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение.

Позиции педагогического наблюдения:

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

Публичная презентация образовательных результатов программы

осуществляется в форме участия в соревнованиях по настольным играм.

Средства контроля

Контроль освоения обучающимися программы осуществляется в процессе оценивания следующих параметров:

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

Результативность обучения дифференцируется по трем уровням:

- низкий,
- средний,
- высокий.

При низком уровне освоения программы обучающийся:

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

При среднем уровне освоения программы обучающийся:

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

При высоком уровне освоения программы обучающийся:

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

Критерии педагогического наблюдения:

- активен/пассивен в процессе учебной деятельности;
- принимает/не принимает участие в мероприятиях,
- проявляет/не проявляет культуру поведения в различных образовательных ситуациях;
- проявляет/не проявляет эмоциональную устойчивость в различных образовательных ситуациях;
- проявляет/не проявляет стремление к совершенствованию

профессиональных результатов в выбранном профиле деятельности;

- проявляет /не проявляет умение позитивного взаимодействия с другими членами коллектива.

Условия реализации программы **Материально-техническое обеспечение программы**

Учебно-методические условия реализации программы

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

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

Программа может быть реализована с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием систем дистанционного обучения.

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

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

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

При реализации программы используются следующие образовательные технологии: информационно-коммуникативные, технология личностно ориентированного обучения, групповые технологии, игровые технологии, педагогика сотрудничества. Также могут быть использованы дистанционные образовательные технологии. Словесный метод включает методические приемы: беседы, описания, объяснения, пояснения, указания, инструктаж, оценку, обсуждение, убеждение. Наглядный метод включает в себя показ педагогом правил игры (показ может быть целостным и фрагментарным: целостный используется, когда в качестве обучающих элементов применяются родственные и более простые элементы, фрагментарный - разучиваются элементы и игры по частям). Практический метод включает в

себя выполнение различных этапов игры с целью изучения, закрепления материала, выработки логики, отработка памяти. Воспитывающий компонент программы.

Воспитание является неотъемлемым аспектом образовательной деятельности, логично «встроенной» в содержание учебного процесса и может меняться в зависимости от возраста обучающихся, тематики занятий, этапа обучения. В процессе обучения по программе приоритетным является стимулирование интереса к занятиям, воспитание культуры поведения на занятиях, формирование адекватной самооценки, воспитание бережного отношения к оборудованию и оснащению учебного процесса, используемых на занятиях. Педагог особое внимание обращает на воспитание эмоциональной отзывчивости, культуры общения в коллективе, дисциплинированности и ответственности.

Перечень методического обеспечения к программе

№ п/п	Наименование расходного материала	Количество
1	Крандаши простые	20шт
2	Комплекты шашек	10шт
3	Комплекты шахмат	10шт
4	Шахматные доски	10шт
5	Карточки с заданиями	20шт
6	Карточки с вопросами	20шт
7	Листы бумаги	20шт

Информационное обеспечение

Адрес ресурса	Название ресурса	Аннотация
Официальные ресурсы системы образования Российской Федерации		
https://edu.gov.ru/	Министерство просвещения Российской Федерации	Официальный ресурс Министерства просвещения Российской Федерации.
https://xn--31-6kcadhwnl3cfdx.xn--p1ai/	Департамент образования	Официальный сайт департамента образования Белгородской области
http://uobr.ru/	Управление образования Белгородского района	Официальный сайт Управления образования администрации Белгородского района

https://xn--31-kmc.xn--80aafey1amqq.xn--d1acj3b/	Навигатор дополнительного образования детей Белгородской области	Официальный сайт Автоматизированной информационной системы «Навигатор дополнительного образования Белгородской области»
http://www.xn--31-mddf0apgnde8a1a1d6dp.xn--p1ai/index.php/svedeniya-ob-uchrezhdenii	ОГБУ «Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей»	Областное государственное бюджетное учреждение «Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей»
http://razmuk.uobr.ru/	МАУ ДО «ЦДО «Успех»	Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Успех» Белгородского района Белгородской области

Материально-технические условия реализации программы

Помещение для занятий:

Занятия по данной программе должны проводиться в помещении, соответствующем нормам СанПиН. Требования к мебели: Рабочее место для педагога дополнительного образования (стол, стул). Рабочие места для обучающихся (столы, стулья соответствующих ростовых размеров).

Места для хранения игр, расходных материалов, дидактических пособий и материалов (шкафы, стеллажи, витрины, коробка и т.п.). Оборудование:

Классная доска магнитная маркерная или меловая.

ЛИТЕРАТУРА

- 1 Настольные игры: Обучение и клуб /Казанский игропрактический центр, 2010г.
- 2 Репринцева, Е.А. Игра как социокультурный и педагогический феномен: диссертация доктора педагогических наук: 13.00.01 Курск, 2005
- 3 Губницкий С.Б.«64 урока по шахматам» Москва 2002г
- 4 В.К, Погребной «Как научиться играть в шашки» Москва,2016г.

Интернет ресурсы:

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

2. Videоблог «Два в кубе»: обзор настольных игр в России
<https://www.youtube.com/c/twodiced>
3. ПроДОД: информационно-методический журнал // URL:
<http://prodod.moscow>)
4. Ставровская В.В. Воспитание обучающихся в дополнительном образовании: модель отслеживания уровня воспитанности детей [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.b17.ru/article/18100/> (дата обращения – 12.02.2020)

Кадровое обеспечение программы

Программа «Настольные игры» реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы.