

«СОГЛАСОВАНО»
на заседании педагогического совета
Протокол №1 от 25 августа 2025 г.

«УТВЕРЖДЕНО» Приказом Директора
ОАНО «Школа «ЛЕТОВО»
№ 138-ОД от 26 августа 2025

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Направленность: *лидерство и взаимодействие*

Название программы развития в Дипломе Летово
Лидерство и взаимодействие

Название программы:
Клуб любителей ирисок «Играют все!»

Возраст обучающихся: 14-16 лет

Срок реализации программы: 1 год

Составитель:
учитель русского языка
Ефимова Оксана Васильевна

Подразделение:
кафедра словесности

Москва, 2025

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Клуб любителей ирисок «Играют все! Игровая лаборатория: от идей до настольки» предназначена для учащихся 7-10 классов, интересующихся современными игровыми технологиями, проектными и коммуникативными процессами. Программа предназначена для развития креативности, критического мышления, формирования навыков командной работы и проектирования посредством изучения и создания настольных игр, а также игр, направленных на развитие коммуникации.

Учащиеся познакомятся с различными жанрами настольных игр (стратегии, ролевые, кооперативные, словесные, импровизационные), изучат ключевые игровые механики (ресурсы, аукционы, движение по сетке, управление действиями, коллекционирование и др.). В финальной части курса участники разработают собственную игру — от концепции до прототипа — и проведут ее для группы сверстников.

Программа учитывает возрастные особенности подросткового возраста, способствует развитию социальной активности, эмоционального интеллекта и ответственного отношения к совместной деятельности.

Цели и задачи программы

Цель программы:

Формирование у учащихся культуры игрового мышления, развития навыков системного проектирования, коммуникации и командной работы посредством изучения теорий и практики создания настольных игр.

Задачи программы:

Образовательные:

Изучить основные принципы настольных игр и их механику.

Познакомиться с этапами разработки игры: от идеи до прототипа.

Научиться анализировать правила, баланс, возможности игры и игровой опыт.

Развивать понимание игровых ролей как средства общения и обучения.

Развивающие:

Развивать креативное и системное мышление.

Формировать навыки проектной и исследовательской деятельности.

Развивать умение работать в команде: разделять роли, договариваться и презентовать результаты.

Стимулировать интерес к дизайну, математике, психологии и языку посредством игровой деятельности.

Воспитательные:

Воспитывать уважение к чужому мнению, терпимость и готовность к конструктивной критике.

Сформировать этику игрового поведения: честность, ответственность, уважение к правилам.

Развивать саморефлексию, уметь принимать неудачи и корректировать действия.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Программа разрабатывается с учетом содержания главных направлений воспитательной работы в программе воспитания школы. Это позволяет на практике реализовать задачи воспитания и развития в соответствии с главными ценностями школы и портретом выпускника:

1. Стремится к знаниям и высоким академическим и личностным достижениям
2. Реализует свой интеллектуальный потенциал
3. Любознателен, мотивирован узнавать новое, всесторонне и гармонично развиваться
4. Мыслит критически и нестандартно, проявляет изобретательность и креативность
5. Умеет ставить цели и планировать деятельность для их реализации
6. Дисциплинирован, ответственно относится к своему делу
7. Умеет реагировать на неудачи
8. Демонстрирует вовлеченность

9. Постоянно рефлексирует и самосовершенствуется
10. Соблюдает этические нормы
11. Демонстрирует культуру речи

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты освоения рабочей программы программы достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности в соответствии с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и способствуют процессам самопознания, самовоспитания и саморазвития, формирования внутренней позиции личности.

Личностные результаты освоения рабочей программы отражают готовность обучающихся руководствоваться системой позитивных ценностных ориентаций и расширять опыта деятельности в процессе реализации основных направлений воспитательной деятельности, в том числе в части:

- готовности к сотрудничеству, открытости к новым идеям и формам деятельности;
- умения ставить цели, планировать действия и доводить начатое до результата;
- культуры восприятия критики и способности к рефлексии и самокоррекции;
- эмоциональной устойчивости, умения управлять стрессом;
- уважения к правилам, справедливости, честной игре;
- интереса к культуре игрового досуга как к части современной молодёжной культуры.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1) Базовые логические действия:

- Анализировать структуру игры: цель, правила, механику, стратегию победы.
- Выявлять причинно-следственные связи между механиками и игровым опытом.
- Сопоставлять различные игры по жанру, сложности, продолжительности.

2) Базовые исследовательские действия:

- Формулировать гипотезы о том, как изменение правил влияет на баланс и интерес игроков.
- Проводить мини-исследования по тестированию игр, осуществлять рефлексию и делать выводы.

3) Универсальные учебные коммуникативные действия:

- Участвовать в обсуждении игровых концепций, аргументированно высказывать свое мнение.
- Учитывать разные точки зрения при совместной работе.
- Презентовать/ проводить свою игру: объяснять правила, осуществлять рефлексию.
- Писать тексты правил, аннотации, отзывы на игры.
- Выполнять разные роли в команде (дизайнер, художник, тестер и др.).

Универсальные учебные регулятивные действия:

1) Самоорганизация:

- Самостоятельно планировать этапы разработки игры.
- Распределять время, контролировать выполнение поставленных задач.
- Оценивать промежуточные результаты, вносить корректизы.
- Рефлексировать после каждого игрового тестирования: что сработало, что нет.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По окончании программы учащиеся смогут:

- определять основные жанры настольных игр (стратегии, карточные, кооперативные, словесные, ролевые и др.);

- называть и применять стандартные игровые механики (ресурсы, аукционы, действия сеток, движение по полю, открытая информация и т. д.);
- анализировать игру: выявлять сильные и слабые стороны, оценивать баланс, интерес, доступность;
- разрабатывать решения для игры: придумывать тему, механику, целевую аудиторию;
- создавать прототипы игры (карты, фишki, поля, правила);
- проводить обучающие игры с другими участниками, собирать обратную связь, дорабатывать продукты;
- подготовить презентацию своей игры и провести ее для выбранной аудитории;
- работать в сообществе: распределять задачи, совместно решать проблемы, презентовать общий результат.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ И ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Наименование тем и краткое содержание	Всего часов
1	Классификация игр. Игры на знакомство	2
2	Какие бывают игры? Знакомство с популярными механиками	2
3	«Мы - команда». Игры на кооперацию и командное взаимодействие.	2
4	«Мы - команда». Игры на доверие и командное взаимодействие. "Ханаби"	2
5	Игры на коммуникацию. Язык тела. Каналы невербального общения	2
6	Игры на коммуникацию. Слушаем и объясняем: "Алиас"	2
7	Игры на коммуникацию. Эмоции в игре: "Диксит"	2
8	Игры на коммуникацию. Эмоции в игре: "Опята"	2
9	Игры на коммуникацию. Одно слово – много смолов: "Ключевые слова"	2

10	Игры на коммуникацию. Одно слово – много смолов: "Декодер"	2
11	Игры на коммуникацию. Одно слово – много смолов: "Эквики"	2
12	Командная работа без ошибок. Кооперация в игре: "Шляпа"	2
13	Большая рождественская игротека	2
14	Языковые и творческие игры	2
15	Языковые и творческие игры	2
16	Турнир игр на выстраивание стратегии ("На лбу написано")	2
17	Турнир игр на выстраивание стратегии ("Лингвистическая мафия")	2
18	Турнир игр на выстраивание стратегии ("Лингвистическая мафия")	2
19	Подготовка к «Большой игротеке»: как провести игру для друзей?	2
20	Подготовка к «Большой игротеке»: как провести игру для друзей?	2
21	Большая игротека "Клуба любителей ирисок"	2
22	"Придумываем игру": выбор механики	2
23	"Придумываем игру": зачем нужны правила?	2
24	"Придумываем игру": воплощаем идеи (рисуем карточки, поле)	2
25	"Придумываем игру": ищем слепые зоны	2
26	Представление проектов «Большая игротека»	2
27	Представление проектов «Большая игротека». Рефлексия	2

3. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Виды контроля:

Вводный : анкетирование интересов, тест на знание настольных игр.

Текущий : участие в дискуссиях, выполнение заданий.

Промежуточный : концепция защиты, презентация прототипа игры.

Итоговый : публичная презентация, экспертная оценка по критериям (креативность, ясность правил, визуальное оформление).

4. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов

Прототип игры (физический или цифровой)

Презентация

Тестирование/ видеозапись тестирования

Отзывы участников

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Формы занятий:

Беседа и дискуссия

Лекция с элементами интерактива

Практические занятия: мозговые штурмы, прототипирование.

Игровые сессии

Командная проектная работа

Конференция / фестиваль игр

Принципы обучения:

Деятельностный подход

Проектная методика

Коллaborативное обучение

Обратная связь и рефлексия

Индивидуальные образовательные траектории

Межпредметные связи:

Литература (создание сюжетов, диалогов)

Математика (баланс, вероятность)

Психология (коммуникация, поведение)

Искусство (дизайн, визуализация)

5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

- помещение со столами-трансформерами;
- принтер, бумага, маркеры, ножницы, клей;
- библиотека настольных игр согласно КТП;
- доступ к компьютерам и интернету;
- программы: Canva, Google Docs, PowerPoint;
- дидактические материалы: чек-листы, шаблоны создания правил, карточки игроков.