

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ХАБАРОВСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Г. ХАБАРОВСКА
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «СКАЗКА»



СОГЛАСОВАНО

Директор
МАОУ СОИЦ № 77

И.Б. Самойленко
25 июня 2026 г.

РАССМОТРЕНО

Педагогического совета
МАУДО ДЮЦ «Сказка»
протокол № 4
от 25 июня 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ



Директор
МАУДО ДЮЦ «Сказка»
В.Н. Пашкевич
25 июня 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Игротека»
(социально-гуманитарная направленность)

Возраст учащихся: 7-11 лет
Срок реализации: 1 год
Уровень освоения: базовый

Автор-составитель:
Михайлова Юлия Андреевна,
педагог-организатор

ХАБАРОВСК-2026

Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП

1.1 Пояснительная записка

Работа с детьми по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Игротека» способствует успешному социальному развитию и развитию коммуникативных способностей, навыков межличностного общения.

Данная программа разработана согласно требованиям следующих нормативно-правовых актов и государственных программных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ);
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Постановление Главного врача от 28.09.2020 №28 СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Распоряжение Министерства образования и науки Хабаровского края от 26.09.2019 г. № 1321 «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городском округе, муниципальном районе Хабаровского края»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Письмо Минпросвещения Российской Федерации от 29 сентября 2023 г. № АБ-3935/06 «О методических рекомендациях», методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с

эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно- технологического и культурного развития страны;

- Приказ краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» от 27 мая 2025 года №220 П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае»;

- Постановление администрации г. Хабаровска от 02.10.2023г. №3890 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании детей на территории городского округа «Город Хабаровск»;

- Приказ администрации г. Хабаровска от 17.08.2023г. №1371 «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания муниципальных услуг в социальной сфере по реализации дополнительных общеразвивающих программ на территории городского округа «Город Хабаровск»;

- Устав МАУДО ДЮЦ «Сказка»;

- Устав МАОУ СОШ № 77.

Данная программа разработана с учетом базовых принципов и положений государственной политики в сфере образования и реализуется в сетевой форме. Субъектами разработки и реализации программы являются муниципальное автономное учреждение дополнительного образования г. Хабаровска «Детско-юношеский центр «Сказка» (МАУДО ДЮЦ «Сказка») и муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 77 (далее - МАОУ СОШ № 77).

Актуальность программы

Игра – один из тех видов детской деятельности, которой используется взрослыми в целях воспитания, обучая их различным действиям с предметами, выполнению заданных алгоритмов, способам и средствам общения. В игре ребёнок развивается как личность, у него формируется те стороны психики, от которых впоследствии будут зависеть успешность его учебной и трудовой деятельности, его отношения с людьми. Игра, с одной стороны, создаёт зону ближайшего развития ребёнка, а потому является ведущей деятельностью. Это связано с тем, что в ней зарождаются новые, более прогрессивные виды деятельности и формирование умения действовать коллективно, творчески, управлять своим поведением и т.д. С другой стороны, её содержание питают продуктивные виды деятельности и постоянно расширяющийся жизненный опыт детей. Данная программа, основанная на изучении и создании настольных игр, позволяет ребенку расширить возможности мировосприятия и адаптироваться к ярким эмоциональным проявлениям.

Педагогическая целесообразность

Настольные игры не только учат детей терпению и следованию правилам, красивым победам и достойным поражениям. Они помогают развивать «гибкие навыки», связанные с личными качествами и социальным взаимодействием: эмоциональный интеллект, критическое мышление, коммуникация, работа в команде и др., что в свою очередь влияет на формирование характера, а также на интеллектуальное и речевое развитие ребёнка.

Вариативность обучения позволяет подбирать и корректировать содержание учебного материала, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, состоянием здоровья, материально-техническим обеспечением образовательного процесса, тематическими праздничными датами.

Отличительная особенность программы в том, что дети не только проводят время занятия в игре, но и участвуют разработке собственных настольных игр и в мероприятиях.

Смена видов деятельности, от игры к обучению и наоборот, способствует развитию коммуникабельности, усидчивости и оптимизма. Также, программа способствует эстетическому развитию учащихся.

1.2 Цель и задачи программы

Цель: гармоничное и всестороннее воспитание личности, основывающееся на интеллектуальном и творческом развитии детей, развитии в единстве умственных способностей, личностных качеств и трудовых навыков, посредством игровой деятельности.

Задачи:

Предметные:

- познакомить детей с видами настольных игр;
- обучить детей основным правилам ведения настольных игр, в том числе интеллектуальных;
- научить самостоятельно придумывать игры, творчески осмысляя правила;
- способствовать развитию потребности в играх различного характера с целью занять свое свободное время.

Метапредметные:

- воспитать чувство товарищества и личной ответственности;
- воспитать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, толерантность - терпимость);
- развить коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение;

- способствовать развитию мышления (логическое, образное, ассоциативное).

Личностные:

- формировать уважение к труду, людям труда, бережное отношение к результатам труда, ответственное потребление;
- формировать основные навыки личной и общественной гигиены, безопасного поведения в быту, природе, обществе;
- развивать доброжелательность, сопереживание, готовность оказывать помощь при подготовке и проведении игр, акций, выражать неприятие поведения, причиняющего физический и моральный вред другим людям.

1.3 Особенности реализации программы

Форма обучения – очная. Возможна реализация данной программы с применением электронных и дистанционных технологий.

Уровень освоения содержания программы – базовый.

Программа реализуется в сетевой форме МАУДО ДЮЦ «Сказка» и МАОУ СОШ № 77.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей 7-11 лет.

Зачисление детей на данную программу, осуществляется в соответствии с рекомендациями СП 2.4.3648-20, без предварительного отбора, на основании заявления родителя (законного представителя).

Календарный учебный график (общий)

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2026	12.07.2027	43	43	129	1 раз в неделю по 3 часа

Режим организации занятий

Продолжительность 1 часа занятий - 30 минут, перерыв между занятиями 10 мин.

Формы организации образовательного процесса

Групповая, коллективная, командная, игра. На занятиях используются игры с правилами. Дети учатся действовать по инструкциям и правилам конкретных современных общеразвивающих игр. Занятия по программе предполагает творческую активность и самостоятельность. Игры имеют правила, но предполагают творческую свободу, ребята в процессе некоторых игр могут менять условия и придумывать альтернативные варианты. Процесс игр обсуждается.

Занятия включают здоровые сберегающие технологии в образовании: организационные моменты, проветривания помещения, перемены, перерывы, во время которых выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления.

1.4 Содержание программы **Учебный план**

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Игротека	87	17	70	Опрос, тест
2	Мастерская игр. Проектная деятельность.	27	7	20	Защита проекта
3	Мероприятия	15	2	13	Участие в мероприятиях
		129	29	100	

Содержание

Раздел 1. Игротека

Теория: История возникновения настольных игр. Зачем нужны настольные игры? Правила настольных игр. Особенности взаимодействия участников игрового процесса.

Практика: Игра знакомство «Кто Это?». Настольная игра «Крокодил», дополнительные карты. Настольная игра «Сундучок знаний BrainBox: Россия», «Brainy Trainy: Критическое мышление», «Brainy Trainy: Эмоциональный интеллект», «Brainy Trainy: Инженерное мышление». Настольная игра «Свинтус», дополнительные карточки. Игры на логику. Настольная игра «Волшебник изумрудного города», зеркальные правила. Игра в детский квиз по героям мультфильмов. Настольная игра «Монополия». Настольная игра «Концепт». Настольная игра «Диксит». Настольная игра «Эволюция». Настольная игра «Цитадели». Настольная игра «Спойлер».

Раздел 2. Мастерская игр. Проектная деятельность.

Теория: Алгоритм разработки настольной игры. Проработка идеи, цели и тематики настольной игры. Определение возрастных особенностей игры. Принципы разработки сканворда (кроссворда).

Практика: Проработка механики и правил настольной игры. Игровое время и предельные размеры настольной игры. Проработка основных правил настольной игры и сопоставление их с возрастными особенностями. Победа, поражение, дополнительные карточки. Изготовление прототипа. Игровое поле. Фишки и фигурки. Дополнительные элементы игры. Тест финальной версии настольной игры. Разработка сканворда (кроссворда).

Раздел 3. Мероприятия

Теория: Техника безопасности на мероприятиях. Правила поведения в концертных залах.

Практика: Мероприятия «Игра угадай мелодию», «Новогодний Крокодил». Большая викторина на знание детских сказок. Игра в детский квиз по героям мультфильмов.

1.5. Планируемые результаты

Предметные:

- смогут демонстрировать правила поведения и взаимодействия друг с другом во время коллективной игры;
- будут разбираться в правилах популярных настольных игр, и уметь в них играть;
- смогут самостоятельно придумывать настольные игры и организовывать свой досуг.

Метапредметные:

- смогут договариваться о правилах общения и поведения в группе и следовать им;
- будут выполнять различные роли в групповой игре, сотрудничать в совместном решении задачи.

Личностные:

- будут проявлять уважение к труду, людям труда, бережно относиться к результатам труда;
- будут проявлять основные навыки личной и общественной гигиены, безопасного поведения в быту, природе, обществе;
- будут проявлять доброжелательность, сопереживание, готовность оказывать помощь при подготовке и проведении игр, акций, выражать неприятие поведения, причиняющего физический и моральный вред другим людям.

1.6. Календарный учебный график

№	Дата	Тема занятия	Форма проведения	Кол-во часов	Форма контроля
1.		Игра знакомство «Кто Это?». История возникновения настольных игр. Зачем нужны настольные игры?	Учебное занятие	3	Обсуждение, педагогическое наблюдение
2.		Алгоритм разработки настольной игры.	Учебное занятие	3	Опрос
3.		Правила настольных игр.	Учебное занятие	3	Опрос
4.		Особенности взаимодействия участников игрового процесса.	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение

5.	Настольная игра «Крокодил». Проработка идеи и цели.	Учебное занятие	3	Выполнение практического задания
6.	Настольная игра с дополнительными картами	Учебное занятие	3	
7.	Принципы разработки сканворда (кроссворда).	Проектная деятельность	3	Выполнение практического задания, защита проекта
8.	Разработка сканворда (кроссворда).	Проектная деятельность	3	
9.	Настольная игра «Имаджинариум». Тематика настольной игры.	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
10.	Настольная игра с дополнительными картами	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
11.	Определение возрастных особенностей игр.	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
12.	Настольная игра «Сундучок знаний BrainBox: Россия».	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
13.	Новогодний «Крокодил»	Мероприятие	3	Педагогическое наблюдение
14.	Настольная игра «Волшебник изумрудного города» зеркальные	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
15.	Настольная игра «Диксит». Проработка правил настольной	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
16.	Настольная игра «Эволюция». Игровое время и предельные	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
17.	Настольная игра «Свинтус». Игровое время и предельные размеры настольной игры.	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
18.	Игра в детский квиз по героям мультиков.	Мероприятие	3	Выполнение практического задания
19.	Правила и возрастные особенности игроков.	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
20.	Проработка основных правил настольной игры «Концепт»	Учебное занятие	3	Выполнение практического задания
21.	Настольная игра «Brainy Trainy: Эмоциональный интеллект, инженерное мышление»	Учебное занятие	3	
22.	Игра угадай мелодию.	Мероприятие	3	Педагогическое наблюдение
23.	Настольная игра «Монополия»	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
24.	Проработка основных правил настольной игры	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
25.	Настольная игра «Диксит»	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
26.	Настольная игра «Спойлер». Алгоритм победы.	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
27.	Настольная игра «Крокодил». Алгоритм поражения.	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
28.	Настольная игра «Волшебник изумрудного города». Алгоритм	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение

29.		Настольная игра «Эволюция»	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
30.		Особенности и виды дополнительных карточек. Изготовление дополнительных карточек.	Проектная деятельность	3	Педагогическое наблюдение
31.		Настольная игра «Цитадели». Изготовление прототипа игрового	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
32.		Проработка основных правил собственной настольной игры.	Проектная деятельность	3	Выполнение практического задания, защита проекта
33.		Проработка механики собственной настольной игры.	Проектная деятельность	3	
34.		Изготовление игрового поля собственной настольной игры.	Проектная деятельность	3	
35.		Настольная игра «Диксит». Тест прототипа настольной игры	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
36.		Игра в детский квиз по российским мультфильмам	Мероприятие	3	Педагогическое наблюдение
37.		Особенности фишек и фигурок.	Проектная деятельность	3	Выполнение практического задания, защита проекта
38.		Изготовление фишек и фигурок.	Проектная деятельность	3	
39.		Настольная игра «Концепт» с дополнительными карточками	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
40.		Настольная игра «Монополия». Изготовление дополнительных	Учебное занятие	3	Педагогическое наблюдение
41.		Тест финальной версии настольной игры.	Проектная деятельность	3	Педагогическое наблюдение
42.		Большая викторина на знание детских сказок.	Мероприятие	3	Педагогическое наблюдение
43.		Итоговое занятие.	Учебное занятие	3	Проект
		ИТОГО		129	

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Для достижения планируемых результатов программы необходимы: набор настольных игр (п. Содержание, раздел 1), 2 ноутбука или персональных компьютера, оснащение компьютеров выходом в Internet, набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага, мелки, шишки, пуговицы и т.п.). Интерактивная доска/проектор для педагога. Акустические системы (колонки, сабвуфер) и наушники. В работе могут использоваться справочники по компьютерной графике.

Кадровое обеспечение: программу может реализовать специалист со средним специальным или высшим образованием, прошедший обучение по программе «Педагог дополнительного образования».

Методическое обеспечение программы:

- плакат «Правила работы за персональным компьютером»;
- электронная информационная подборка «Правила техники безопасности»; «Допустимое время работы детей за компьютером», «Комплекс гимнастических упражнений для глаз, рук, опорно-двигательного аппарата»;
- литература по мультипликации, мультфильмы с демонстрацией различных техник;
- инструкции к настольным играм из комплекта игр или скаченные в сети Интернет.

2.2 Формы аттестации/контроля

Деятельность учащихся оценивается по:

- итогам их личных достижений;
- защите индивидуальных проектов;
- результатам финальной оценки знаний учащихся по мониторингу знаний, умений и навыков (Приложение 1).

Итоговая аттестация может быть организована следующим образом;

- для определения уровня овладения техническими терминами программы используется анализ практической работы и модели учащихся, педагогом систематически ведется педагогическое наблюдение;
- для выявления интереса к занятиям по программе используется анализ индивидуального продукта деятельности ребенка и посещаемость занятий;
- для определения креативности используется анализ творческого продукта обучающихся.

2.3 Оценочные материалы

Карта оценки знаний учащихся приведена в Приложении 1.

При реализации данной программы могут использоваться формы оценки:

- собеседование;
- участие в играх, акциях;
- организация игр для учащихся других детских объединений

Центра в рамках реализации сквозного проекта «Дети-детям».

Все эти формы предусматривают оценку творческого потенциала учащихся, уровня его коммуникативного общения с учетом развития познавательного интереса и формирования активной жизненной позиции.

Для отслеживания результативности данной программы используются следующие инструменты мониторинга:

- журналы педагога дополнительного образования;
- анализ результатов участия детей в защите творческих проектов;

- формирование и анализ фото и видео материалов;
- уровень удовлетворенности обучающихся и родителей (диагностируется педагогом-психологом в соответствии с утвержденными локальными актами МАУДО ДЮЦ «Сказка» сроками и методиками).

Уровень удовлетворенности обучающихся и родителей по данной программе диагностирует педагог-психолог ДЮЦ «Сказка» в сроки, утвержденные приказом по учреждению. В работе педагога-психолога применяются «Анкета выявления удовлетворенности для обучающихся» и «Анкета выявления удовлетворенности родителей обучающихся» А.А. Андреевой.

2.4 Воспитательный компонент

№	Название темы занятий	Воспитательная направленность	Формы реализации
1.	Игротека	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Беседы по тематическим календарным датам. Практическая работа.
2.	Мастерская игр	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседы. Изготовление фишек, элементов игр. Разработка сканвордов (кроссвордов). Разработка собственной тематической настольной игры. Организация игр для учащихся других детских объединений Центра в рамках реализации сквозного проекта «Дети-детям».
3	Мероприятия	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Беседы по тематическим календарным датам. Участие в мероприятиях.

1.5 Список литературы

Литература для детей и родителей

1. В. Дмитриева «1000 игр, загадок и конкурсов» / Дмитриева В. – М. Издательство «Сова», 2008. – 255 с.
2. Д. Лесной «Игорный дом СGM» / Лесной Д. – М., 2010. – 638 С.
3. О. Узорова «Большая книга игр» / Узорова О., Нефёдова Е. – М. Издательство «Астрель», 2009. – 96 с.

Интернет ресурсы:

1. <http://www.maam.ru/detskijasad/znachenie-igry-dlja-vsestoronego-razvitiya-lichnosti-reb-nka.html> - Значение игры для всестороннего развития личности ребёнка.
2. <https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsiya-vospitatelno-razvivayuschey-raboty-kluba-nastolnyh-intellektualnyh-igr> - Организация воспитательно-развивающей работы клуба настольных интеллектуальных игр.
3. <https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2023/05/22/ispolzovanie-nastolno-pechatnyh-igr-dlya-umstvennogo-razvitiya> - Использование настольно-печатных игр для умственного развития детей.

Карта оценки знаний учащихся

_____ объединения

группы _____

показатели	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка
1. Теоретическая подготовка обучающегося								
знание техники разработки настольной игры								
знание видов настольных игр								
2. Практическая подготовка ребенка								
активное включение в игру								
Владение техниками разных настольных игр								
3. Общеучебные умения и навыки ребенка								
организация рабочего места								
применение полученных навыков в организации собственной учебной деятельности								
4. Творческие достижения								
проявление креативности в собственных работах								
5. Личностное развитие ребенка								
мотивация к познанию творчества								
6. Мероприятия								
активное участие в проводимых мероприятиях								