Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детский оздоровительно-образовательный лагерь «Инголь»

Принята на заседании
педагогического совета
от «28» мая 2026г.
Протокол № 6

«Утверждаю»
И.о. директора МАОУ ДО
ДООЛ «Инголь»

Е.Г. Окснер
«01» июня 2026г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Игровой коворкинг»

Направленность программы: социально-гуманитарная
Возрастная категория: 7-18 лет
Срок реализации программы: 21день (12 часов)

Автор - составитель:
Графкина Валентина Анатольевна
Методист МАОУ ДО ДООЛ «Инголь»

Шарыповский МО 2026

Оглавление

Паспорт модульной образовательной программы интерактивных мероприятий по настольным играм 3

Пояснительная записка 4

1. Актуальность 4
2. Цель программы 4
3. Задачи программы 4
4. Роль учебной программы в организации процесса освоения настольных игр 4
5. Ожидаемые образовательные результаты 5
6. Принципы (методические подходы) программы 6

- Актуальность: настольные игры развивают логику, внимание, навыки общения и стратегическое мышление, востребованные детьми в современной жизни. 6

- Доступность: методы и формы преподавания основ настольных игр должны соответствовать возрастным особенностям учащихся и уровню сформированных у них базовых знаний и представлений. 6

- Наглядность: использование простых и увлекательных методов организации учебного процесса (игровые методики, иллюстрации, демонстрация ключевых понятий и механик настольных игр). 6

8.Тематический план программы 7

9. Методические рекомендации для педагогов 12

10. Приложение 14

Паспорт модульной образовательной программы интерактивных мероприятий по настольным играм

Наименование подпрограмм	Игровой коворкинг
Авторы-составители программы	Графкина Валентина Анатольевна
Научно-методические основы разработки программы	Программа основывается на принципах развивающего обучения и игровых технологиях
Цель программы	Формирование социальной компетентности и развитие интеллектуальных способностей, через игровую деятельность у участников оздоровительных лагерей
Задачи программы	1. Формировать интерес к настольным играм разных жанров. 2. Развивать интеллектуальные способности: улучшение логики, критического мышления, внимательности, умения анализировать ситуацию и принимать решения. 3. Развивать навыки конструктивного общения, сотрудничества, честной конкуренции и уважения к соперникам. 4. Создать условия для творческого самовыражения и эмоционального раскрепощения детей посредством игровой деятельности. 5. Организовать интересный отдых, разнообразив жизнь лагеря увлекательными мероприятиями и соревнованиями по настольным играм.
Возраст обучающихся	Дети 7-18 лет
Сроки реализации программы	Программа может быть реализована в объеме одной смены

Пояснительная записка

1. Актуальность

Настольные игры положительно влияют на всесторонне развитие и совершенствование у обучающихся таких психических процессов и качеств, как память, внимание, пространственное воображение, логическое мышление, воля и т.д. Настольные игры помогают научиться управлять своим поведением, развивают умение самостоятельно принимать решения в сложных ситуациях, воспитывают организованность и дисциплину, чувство коллективизма, товарищества и самоконтроля.

Полученные навыки помогут детям адаптироваться к современной жизни и добиваться поставленных целей.

Настольные игры заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревновании с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

2. Цель программы

Формирование социальной компетентности и развитие интеллектуальных способностей, через игровую деятельность у участников оздоровительных лагерей

3. Задачи программы

1. Формировать интерес к настольным играм разных жанров.
2. Развивать интеллектуальные способности: улучшение логики, критического мышления, внимательности, умения анализировать ситуацию и принимать решения.
3. Развивать навыки конструктивного общения, сотрудничества, честной конкуренции и уважения к соперникам.
4. Создать условия для творческого самовыражения и эмоционального раскрепощения детей посредством игровой деятельности.
5. Организовать интересный отдых, разнообразив жизнь лагеря увлекательными мероприятиями и соревнованиями по настольным играм.

4. Роль учебной программы в организации процесса освоения настольных игр

В качестве отдельного кружка по настольным играм, который может быть интегрирован в программу оздоровительного лагеря в форме тематических игровых дней.

Количество участников занятия: весь отряд до 25 человек.

При реализации программы «Игровой коворкинг» необходимо учитывать возраст отдыхающих и накладываемые им ограничения.

Образовательная программа оздоровительного лагеря построена модульно, что обеспечивает гибкость в проведении смен продолжительностью три недели. (2 занятий в неделю, продолжительностью 2 академических часа) – общая продолжительность 12 академических часов.

Режим занятий

Вторник и четверг каждой недели по 2 часа с 17.00 до 19.00ч.

5. Ожидаемые образовательные результаты

Перечисленные ниже образовательные результаты отдыхающие смогут достичь, пройдя образовательную программу длительностью 12 академических часов.

Личностные образовательные результаты (личностные характеристики и установки)

- Осознание важности дисциплины и самоконтроля через соблюдение правил игры и достижение поставленных целей.
- Осознание ценности командной работы и сотрудничества, понимание значимости поддержки и доверия внутри коллектива.
- Осознание собственного потенциала и возможностей, приобретение опыта преодоления трудностей и получение удовольствия от личного роста и успехов.

Предметные образовательные результаты (предметные знания и умения)

Знать:

- Знать правила популярных настольных игр, понимать их цели и особенности.
- Знать способы анализа игровых ситуаций и принятия эффективных решений.
- Знать приемы командной работы и взаимодействия с партнерами в процессе игры.

Уметь:

- Уметь играть по правилам и соблюдать игровую этику.

Уметь выбирать подходящую стратегию в зависимости от типа игры и ситуации.

Уметь взаимодействовать в команде, распределять роли и поддерживать партнеров.

Понимать:

- Понимать цель каждой конкретной настольной игры и критерии выигрыша.
- Понимать связь между принятыми решениями и последствиями в ходе игры.
- Понимать важность участия каждого члена команды для успешного результата.

6. Принципы (методические подходы) программы

- Актуальность: настольные игры развивают логику, внимание, навыки общения и стратегическое мышление, востребованные детьми в современной жизни.

- Доступность: методы и формы преподавания основ настольных игр должны соответствовать возрастным особенностям учащихся и уровню сформированных у них базовых знаний и представлений.

- Наглядность: использование простых и увлекательных методов организации учебного процесса (игровые методики, иллюстрации, демонстрация ключевых понятий и механик настольных игр).
- Практичность: полученные навыки и знания применяются непосредственно в ходе самой игры

7.Основные характеристики программы:

- Система «модульного конструктора» (самостоятельность блоков) означает, что преподаватель может выбрать и провести отдельные мероприятия, отдельные модули программы или весь цикл занятий целиком, ориентируясь на доступное время и поставленные образовательные цели.

- Вариативность форматов. Внутри каждой темы или ключевого направления по настольным играм педагог получает несколько альтернативных вариантов мероприятий, различающихся по формату. Из предложенного набора он выбирает оптимальный вариант, соответствующий ресурсам и потребностям учреждения (количество игроков, длительность игры, время на подготовку).

- Интерактивность. Программа разработана специально для детей 7-18 лет в условиях загородного лагеря и включает разнообразные интерактивные методы (настольно-игровой практикум, сюжетно-ролевые задания, дискуссии, решение головоломок, создание игровых проектов и т.д), учитывающие детскую потребность в яркой, интересной подаче информации.

- Самодостаточность отдельных сценариев мероприятий. Каждый сценарий является готовым продуктом, включающим подробный план проведения занятия, приложения, раздаточный материал и рекомендации по его применению. Все сценарии содержат необходимую теоретическую базу (определение ключевых понятий и принципов настольных игр), а также рефлексивную часть, которую должен озвучить педагог. Благодаря этому каждый отдельный сценарий можно использовать независимо для формирования конкретных знаний, навыков или личностных установок у детей, без обязательного прохождения всей программы или целого модуля.

8.Тематический план программы

Тематический план для отдыхающих старших отрядов

№ занятия	Название	Цель	Задачи
1-2	Мемограм "Неизвестный абонент GOLD" Мемограм «Ситуации»	Быстрее всех подобрать самый забавный ответ на входящее сообщение	- Ознакомиться с правилами игры; - Находить ответ на любой вызов мессенджера; - Выбирать самый смешной ответ из своих карточек-ответов; - Набрать большее количество карточек.

3-4	«Мафия»	Победа одной из двух конфликтующих групп: мирных жителей или мафиози.	- Ознакомиться с правилами игры; - Определение роли и продумывание дальнейшей стратегии; - Развивать умение убеждать, наблюдать за реакциями других игроков и правильно интерпретировать их поведение; - Принимая коллективные решения, чтобы прийти к победе; - Развивать способность игроков ясно выражать мысли и аргументированно отстаивать свою позицию.
5-6	«Codenames»	Определить все слова-кодовые наименования, раньше, чем это сделает противоборствующая сторона	- Ознакомиться с правилами игры; - Принимать быстрые решения и оперативные действия за ограниченное время; - Взаимодействовать и активно общаться между командирами и агентами.
7-8	«Uno»	Стать первым игроком, который избавится от всех своих карт	- Ознакомиться с правилами игры; - Внимательно следить за действиями других игроков, чтобы вовремя среагировать на изменение порядка игры или появление штрафных карт; -Рационально распределять карты и выбирать оптимальную последовательности сброса.

9-10	«Что? Где? Когда?»	Продемонстрировать знания, эрудицию и умение рассуждать логически, решая необычные вопросы викторины.	- Ознакомиться с правилами игры; - Обогатить багаж знаний и узнать новые факты; - Уметь систематизировать информацию и выделять главное; -Коллективно обсуждать и совместно принимать решения важные для достижения успеха.
11-12	«Экивоки» Анкетирование	Заработать максимальное количество очков, выполнив забавные задания. Собрать обратную связь от детей относительно эффективности и привлекательности программы	- Придумывать оригинальные и необычные способы описания слов и объектов. - Выполнять задания, требуемые мгновенной реакции и способности мгновенно переключаться между различными формами выражения. Выявить сильные стороны и возможные зоны для совершенствования образовательной программы.

Тематический план для отдыхающих младших отрядов

№ занятия	Название	Цель	Задачи
1-2	«Бумажки на лбу»	Отгадать персонажа, имя которого написано на карточке	- Ознакомиться с правилами игры; - Формировать умение задавать вопросы, чтобы выяснить, какое слово написано на карточке. - Тренировать мышление, чтобы быстро и креативно, сформулировать наиболее эффективные вопросы. - Призывать к сотрудничеству с другими игроками.
3-4	«Морской бой»	Первым уничтожить все корабли противника.	- Ознакомиться с правилами игры; - Расположить корабли на поле так, чтобы противнику как можно сложнее было распознать их местонахождение. - Угадывать координаты кораблей на карте противника. - Быстрее соперника одержать победу.
5-6	«Крокодил»	Угадать слово или фразу, которую показывает участник, за ограниченное время.	- Ознакомиться с правилами игры; - Пытаться объяснить слова или фразы с помощью жестов, мимики или рисунков, не используя слова.

7-8	«Квикли»	Правильно ответить на больше всех карточек	- Ознакомиться с правилами игры; - Проявить эрудицию и скорость реакции. - Быть внимательнее и быстрее соперников. - Развивать ассоциативное восприятие.
9-10	«В центре внимания»	Найти как можно больше персонажей прежде, чем взойдёт луна	- Ознакомиться с правилами игры; - Отыскать на своих планшетах выпавшего на карте персонажа, используя волшебный фонарик; - Продержатся в игре пять раундов и одержать победу.
11-12	«Большое путешествие»	Пройти все задания, обогнав соперников Собрать обратную связь от детей относительно эффективности и привлекательности программы Анкетирование	- Ознакомиться с правилами игры; - Придумывать оригинальные и необычные способы описания слов и объектов. - Выполнять задания, требуемые в карточке. - Быстрее соперников прийти к финишу. Выявить сильные стороны и возможные зоны для совершенствования образовательной программы.

9. Методические рекомендации для педагогов

Основа предлагаемой программы и мероприятий – интерактивный, деятельностный подход к обучению. Этот метод подразумевает активное включение отдыхающих в учебный процесс, превращая его из пассивного слушателя в активного участника занятий. Основная задача здесь – не просто передать новую информацию, а обеспечить глубокое усвоение материала с возможностью его последующего практического применения.

Организация совместного образовательного пространства между отдыхающими и преподавателем достигается путем выполнения практических заданий, участия в настольных играх, направленных на решение конкретных игровых задач, обмена мнениями, опытом и идеями. Такой подход позволяет эффективно задействовать характерные черты современных детей и подростков, привлечь их внимание и повысить мотивацию к участию в учебном процессе.

Использование игровых форм обучения даёт уникальную возможность отработать полученные знания на практике, развить необходимые умения и навыки, а также закрепить правильные установки и модели поведения. Через игру дети погружаются в атмосферу реального игрового мира, сталкиваются с типичными ситуациями и получают возможность применить теорию на практике. Эти навыки невозможно приобрести лишь путём прослушивания лекций или изучения книг – именно практика и игровые упражнения являются единственным эффективным способом их формирования.

Эмоциональная вовлечённость участников. Во время игры участники активно включены в процесс: они размышляют, принимают решения, действуют самостоятельно. Им сложно оставаться сторонними наблюдателями, как бывает на традиционных лекциях. Важной особенностью настольных игр является создание атмосферы живого интереса и удовольствия, что существенно повышает степень вовлечённости ребят.

Современным школьникам присущи определённые психологические и возрастные особенности, которые делают их идеальной аудиторией для учебных игр. Настольные игры обеспечивают высокий уровень

заинтересованности и одновременно достигают значимых образовательных целей, формируя ключевые компетенции в области игровой культуры и стратегического мышления.

Приложение

Анкетирование для оценки удовлетворенности детей программой «Игровой коворкинг»

1. Понравилась ли вам программа «Игровой коворкинг»?
   - Очень понравилась
   - Скорее да
   - Не совсем
   - Совсем не понравилась
2. Какие виды настольных игр были представлены в программе?
   - Логические
   - Стратегические
   - Ролевые
   - Семейные
   - Другое (укажите)
3. Что было для вас самым интересным в занятиях по настольным играм?
   - Новые знакомства и общение с друзьями
   - Возможность попробовать разные типы игр
   - Процесс обучения новым стратегиям и приемам
   - Соревнования и турниры
   - Обучение созданию собственных настольных игр
   - Другое (укажите)
4. Насколько полезными оказались занятия по настольным играм для вашего развития?
   - Очень полезны
   - Полезны
   - Средне
   - Мало полезны
   - Совсем бесполезны
5. Помогли ли занятия по настольным играм научиться лучше общаться и взаимодействовать с другими участниками?
   - Да, значительно улучшились мои социальные навыки
   - Немного помогли, стали заметны некоторые изменения
   - Незначительные изменения

- Никак не повлияли на мое взаимодействие с людьми

6. Были ли трудности или неудобства во время занятий по настольным играм?
    - Нет, всё прошло легко и интересно
    - Иногда возникали небольшие затруднения
    - Часто сталкивался с трудностями
    - Занятия вызвали много сложностей
7. Хотите ли вы продолжить заниматься настольными играми после окончания смены в лагере?
    - Определенно хочу продолжать!
    - Возможно, попробую иногда поиграть дома
    - Пока не решил(-а)
    - Думаю, что больше не буду заниматься настольными играми
8. Есть ли пожелания или предложения по улучшению программы «Игровой коворкинг»?

_____

_____

_____

Данные вопросы позволят собрать обратную связь от детей относительно эффективности и привлекательности программы, выявить сильные стороны и возможные зоны для совершенствования.