

ЦЦОД «ИТ-КУБ» Г. МАГНИТОГОРСК
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
Протокол №2 от 03 февраля 2025 г.



УТВЕРЖДАЮ
Руководитель ЦЦОД «ИТ-КУБ»
г. Магнитогорск
Щукина А.Н.
Приказ №78-ИТ от 20 марта 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«Основы стратегического мышления в играх»

Направленность: техническая
Уровень программы: базовый
Срок освоения программы: 2 месяца (32 часа)
Возрастная категория обучающихся: 12 -17 лет

Автор-составитель: Чернов Богдан Иванович,
педагог дополнительного образования

Магнитогорск
2025 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Сведения о программе	5
1.3 Цель и задачи программы	7
1.4 Содержание программы.....	8
1.5 Учебный план.....	10
1.6 Планируемые результаты.....	11
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	12
2.1 Календарный учебный график	12
2.2 Условия реализации программы.....	12
2.3 Формы аттестации обучающихся	13
2.4 Оценочные материалы	13
2.5 Методические материалы	14
2.6 Воспитательный компонент	16
2.7 Информационные ресурсы и литература	17
Приложение 1 Сборник игр на командообразование и сплочение ...	Ошибка! Закладка не определена.
Приложение 2 Примерный перечень воспитательных мероприятий.....	18

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы стратегического мышления в играх» разработана на основании требований следующих нормативно-правовых актов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 22.06.2024) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 23.06.2024);

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (ред. от 15.05.2023));

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 25 июля 2016 г. № 09-1790 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»);

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573);

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Практическими рекомендациями (советами) для учителей и заместителей директоров по учебно-воспитательной работе в образовательных организациях, реализующих образовательные программы начального, общего, основного, среднего образования с использованием дистанционных технологий»);

- Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» (утверждена Постановлением Правительства Челябинской области от 28 декабря 2017 г. № 732-П (ред. от 06.03.2024);

- Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ;

- локально-нормативные акты ГБУ ДО ДЮТТ.

Актуальность программы:

Компьютерные игры являются важной частью современной культуры и индустрии развлечений. Они развивают стратегическое мышление, логику, креативность и навыки командной работы. Изучение основ стратегического мышления через игры позволяет обучающимся не только развлекаться, но и развивать важные навыки, которые могут быть полезны в различных сферах жизни, включая образование, карьеру и личностное развитие.

В России и мире существует большой спрос на специалистов, способных применять игровые механики в образовательных и бизнес-процессах. Изучение стратегического мышления через игры может увеличить шансы на рынке труда и открыть двери к новым возможностям карьерного роста и развития.

Таким образом, изучение стратегического мышления через компьютерные игры имеет

большую актуальность для нашей страны. Этот подход позволяет обучающимся развивать навыки, которые могут быть полезны в различных сферах деятельности, включая ИТ, менеджмент, образование и другие.

Данная программа позволяет обучающимся с разным уровнем знания игр освоить основы стратегического мышления, научиться анализировать игровые механики и применять полученные знания для решения практических задач.

Педагогическая целесообразность программы «Основы стратегического мышления в играх» основана на применении технологий индивидуализации обучения, дифференцированного и развивающего обучения. Это обусловлено особенностями педагогических технологий.

Особенности реализации технологии индивидуализации обучения:

- оказание каждому обучающемуся индивидуальной педагогической помощи;
- учет и преодоление недостатков семейного воспитания, мотивации, воли;
- оптимизация учебного процесса для способных и одаренных обучающихся;
- формирование общеучебных умений и навыков;
- формирование адекватной самооценки учащихся;
- использование технических средств обучения.

Особенности реализации технологии дифференцированного обучения:

- учет индивидуальных возможностей обучающихся;
- вариативность учебно-познавательной деятельности;
- ориентирование на адаптацию и развитие обучающихся.

Особенности реализации технологии развивающего обучения:

- обучающийся находится в центре педагогического процесса;
- цель учебного процесса в решении и организации познавательных задач;
- смысл технологии заключается в развитии мышления, а не только использовании

памяти и ранее полученных знаний

Отличительные черты программы:

1. Формирование стратегического мышления – обучающиеся получают теоретические знания, а также применяют полученные знания на практике для анализа и разработки игровых стратегий.

2. Индивидуальный подход – в процессе обучения учитываются особенности каждого обучающегося, уровень развития, интересы, возможности и т.д.

3. Развитие коммуникации в коллективе – в процессе обучения обучающиеся разрабатывают работы и проекты в командах, что способствует развитию коммуникативных навыков и возможностью в дальнейшем работать в коллективе.

4. Дифференцированный подход – процесс обучения должен быть построен таким образом, чтобы обучающиеся с разной учебной подготовкой могли работать на своем уровне, получая необходимую поддержку и содействие. Также необходимо предоставить обучающимся дополнительные материалы и задания для более продвинутых детей и организовать поддержку для тех обучающихся, кто испытывает трудности.

Адресат программы – дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа рассчитана для обучения детей в возрасте 12-17 лет. Вступительные испытания не предусмотрены. Специальных знаний, умений и навыков в предметной области не требуется.

Срок реализации программы – 2 месяца (9 недель)

Объем программы - 34 часа.

Направленность программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Особенности реализации программы – модульный принцип.

Уровень освоения программы – базовый.

Форма обучения – очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения (при дистанционной форме обучения применяется платформа Сферум).

Формы организации – в подгруппах до 12 человек.

Форма организации занятий – индивидуально-групповая.

Методы обучения - словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, проектный.

Режим занятий – 2 занятия в неделю (4 часа).

Структура двухчасового занятия:

- 40 минут – рабочая часть;
- 10 минут – перерыв (отдых);
- 40 минут – рабочая часть.

Рабочая часть занятия подразумевает активное переключение между различными видами деятельности, такими как лекции, обсуждение нового материала, практическая работа на компьютере, гимнастика для глаз, устная защита и демонстрация результатов индивидуальной и групповой работы. Это разнообразие помогает избежать усталости от однообразной работы и позволяет проводить нетривиальные занятия. В конце каждого занятия проводятся коллективные игры, которые могут быть логическими, развлекательными или развивающими. Такой подход к обучению помогает стимулировать интерес к учебному процессу и повышает эффективность обучения.

1.2 Сведения о программе

Описание программы «Основы стратегического мышления в играх» на 2024-2025 уч. год

Название программы	Основы стратегического мышления в играх
Возраст обучающихся	12-17 лет
Длительность программы (в часах)	34 часа
Количество занятий в неделю	2 занятия в неделю (4 часа)
Цель, задачи	<p>Цель программы – формирование и развитие у обучающихся 12-17 лет знаний, умений и навыков в области стратегического мышления через анализ и разработку игровых стратегий для решения практических и образовательных задач.</p> <p>Задачи:</p> <p><i>Образовательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none">– способствовать систематизации и пополнению знаний в области стратегического мышления;– дать базовые знания, умения и навыки о принципах и методах разработки игровых стратегий;– сформировать навыки анализа игровых механик и их применения в различных игровых ситуациях;– развить умение разрабатывать и тестировать стратегии в игровых условиях. <p><i>Метапредметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none">– сформировать навыки поиска информации в сети Интернет, анализ выбранной информации на соответствие запросу, использование информации при решении задач;

	<ul style="list-style-type: none"> – способствовать развитию самостоятельности и творческого подхода к решению задач с использованием игровых механик; – познакомиться с навыками киберспортивных соревнований. <p><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе; – воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.
Краткое описание программы	Программа «Основы стратегического мышления в играх» имеет техническую направленность. Программа ориентирована на изучение основ стратегического мышления через анализ и разработку игровых стратегий. Обучающиеся получают навыки анализа игровых механик, разработки стратегий и их применения в различных игровых ситуациях. Уровень освоения — базовый.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Вступительные испытания не предусмотрены, специальные навыки не требуются
Результаты освоения программы	<p><i>Образовательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – владеть знаниями в области стратегического мышления; – владеть базовыми знаниями, умениями и навыками о принципах и методах разработки игровых стратегий; – ориентироваться в интерфейсе и функциональных возможностях игровых приложений; – владеть навыками разработки стратегий в игровых условиях. <p><i>Метапредметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – владеть навыками эффективного поиска, анализа и применения информации; – владеть навыками применения творческого подхода для решения практических и учебных задач; – познакомиться с навыками киберспортивных соревнований в формате игрового турнира. <p><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе; – уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач.
Перечень соревнований, в которых обучающиеся могут принять участие	– Конкурсные мероприятия оригинального календаря Челябинской области по профилю обучения детей.
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	<ul style="list-style-type: none"> – стул обучающегося – 12 шт.; – стул педагога – 1 шт.; – стол обучающегося – 12 шт.; – стол педагога – 1 шт.; – персональный компьютер обучающегося – 12 шт.; – персональный компьютер педагога – 1 шт.; – магнитно-маркерная доска – 1 шт.; – проектор – 1 шт.; – игровое приложение Eternal 4 Rounds – 13 шт.;

	<ul style="list-style-type: none"> – игровое приложение March of Nations – 13 шт.; – игровое приложение Инвайдеры – 13 шт.; – игровое приложение Берлога: Защита пасеки – 13 шт.; – игровое приложение Боевой Приказ: Денис Давыдов – 13 шт.; – игровое приложение Galaxy Control – 13 шт.
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	<p>Отличительной чертой программы является проведение учебно-воспитательной работы с группой, ориентируясь на личностные особенности каждого обучающегося:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Формирование стратегического мышления – обучающиеся получают теоретические знания, а также применяют полученные знания на практике для анализа и разработки игровых стратегий. – Индивидуальный подход – в процессе обучения учитываются особенности каждого обучающегося, уровень развития, интересы, возможности и т.д. – Развитие коммуникации в коллективе – в процессе обучения обучающиеся разрабатывают работы и проекты в командах, что способствует развитию коммуникативных навыков и возможностью в дальнейшем работать в коллективе. – Дифференцированный подход – процесс обучения должен быть построен таким образом, чтобы обучающиеся с разной учебной подготовкой могли работать на своем уровне, получая необходимую поддержку и содействие. Также необходимо предоставить обучающимся дополнительные материалы и задания для более продвинутых детей и организовать поддержку для тех обучающихся, кто испытывает трудности.

1.3 Цель и задачи программы

Цель программы – формирование и развитие у обучающихся 12-17 лет знаний, умений и навыков в области стратегического мышления через анализ и разработку игровых стратегий для решения практических и образовательных задач.

Задачи:

Образовательные:

- способствовать систематизации и пополнению знаний в области стратегического мышления;
- дать базовые знания, умения и навыки о принципах и методах разработки игровых стратегий;
- сформировать навыки анализа игровых механик и их применения в различных игровых ситуациях;
- развить умение разрабатывать и тестировать стратегии в игровых условиях.

Метапредметные:

- сформировать навыки поиска информации в сети Интернет, анализ выбранной информации на соответствие запросу, использование информации при решении задач;
- способствовать развитию самостоятельности и творческого подхода к решению задач с использованием игровых механик;
- познакомиться с навыками киберспортивных соревнований.

Личностные:

- совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.

1.4 Содержание программы

Модуль 1. Базовое знакомство с жанром «Стратегия»

Тема 1.1 Техника безопасности и правила пользования компьютером. Знакомство с разновидностями жанра «Стратегия». Обсуждение игрового опыта учеников.

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Изучение правил организации рабочего места и работы за компьютером. Жанры стратегий и представители жанров. Киберспорт в стратегиях. Настольные стратегии.

Практика: Обсуждение, в какие компьютерные игры стратегии играли ученики. Разбор киберспортивных игр в стратегии на примере турниров Starcraft, Heroes of Might and Magic 3, Age of Empires II и Clash Royale.

Тема 1.2 Игра Eternal 4 Rounds. Знакомство с игрой и основными понятиями в играх стратегиях.

Теория: Ресурсы в стратегии. Изучение и рассмотрение какие этапы есть в стратегиях. Из чего состоит победа в стратегиях. Объяснение этих понятий в игре Eternal 4 Rounds.

Практика: Запуск Eternal 4 Rounds и прохождение первых уровней для знакомства с игрой.

Тема 1.3 Игра Eternal 4 Rounds. Понимание игровой партии с точки зрения стратегии.

Теория: Разделение правил игры на основные и дополнительные. Как прийти к победе в стратегии. Из чего формируется экономика в играх стратегиях. Объяснение этих моментов в игре Eternal 4 Rounds. Знакомство с полным альманахом юнитов.

Практика: Запуск Eternal 4 Rounds, где доступны все юниты. Игра в различные уровни и режимы, чтобы узнать возможности юнитов. Обсуждение возможных стратегий прохождения.

Тема 1.4 Игра Eternal 4 Rounds. Закрепление пройденного материала.

Практика: Запуск Eternal 4 Rounds, где доступны все юниты. Самостоятельное прохождение «Бесконечного режима». Выработка собственных наборов юнитов и стратегии для прохождения игры на наибольшее количество волн. Работа над ошибками.

Модуль 2. Стратегия и тактика в играх

Тема 2.1 Игра March of Nations. Тактические и стратегические навыки.

Теория: Что такое стратегия. Что такое тактика. Обзор главных правил игры March of Nations. Знакомство с полным альманахом юнитов.

Практика: Запуск March of Nations. Прохождение обучения. Прохождение первых уровней на формирование отличий «стратегии» от «тактики».

Тема 2.2 Игра March of Nations. Закрепление пройденного материала.

Практика: Запуск March of Nations. Обсуждение лучших стратегических и тактических моментов для прохождения. Работа над ошибками.

Тема 2.3 Игра Инвайдеры. Как от стратегии зависит тактика.

Теория: Рассмотрение бытовых и военно-исторических примеров, как от стратегии менялась тактика. Обзор главных правил игры Инвайдеры. Знакомство с полным альманахом юнитов.

Практика: Запуск Инвайдеры. Прохождение обучения. Попытки пройти один и тот же уровень разными отрядами юнитов. Прохождение игры, не акцентируясь на главном ресурсе.

Прохождение игры с попыткой побывать на каждом острове. Прохождение игры с сохранением каждого юнита.

Тема 2.4 Игра Инвайдеры. Закрепление пройденного материала.

Практика: Запуск Инвайдеры на одном сиде и максимальной сложности. Попытки пройти игру полностью. Обсуждение оптимальных стратегических решений. Обсуждение лучших тактик.

Модуль 3. 4 X Стратегии

Тема 3.1 Игра Берлога: Защита пасеки. 4X Стратегии.

Теория: Каждый этап 4X Стратегии. Ресурсы в стратегии. Сложная экономика в играх. Обзор главных правил игры Берлога: Защита пасеки. Изучение альманаха построек.

Практика: Запуск Берлога: Защита пасеки. Прохождение обучения. Обсуждение лучшей стратегии для игры.

Тема 3.2 Игра Берлога: Защита пасеки. Соревновательные игры.

Теория: Турнирные правила. Как формируется турнирная сетка.

Практика: Запуск Берлога: Защита пасеки. Турнирная игра на выявление лучших игроков. Разбор партий, обсуждение ошибок.

Тема 3.3 Игра Боевой Приказ: Денис Давыдов. 4X Стратегии. Эксплуатация и расширение.

Теория: Каждый этап 4X Стратегии. Карта в стратегии. Дипломатия: от сотрудничества до вражды. Обзор главных правил игры Боевой Приказ: Денис Давыдов. Изучение альманаха построек. Изучение всех классов.

Практика: Запуск Боевой Приказ: Денис Давыдов. Прохождение обучения. Обсуждение лучшей стратегии для игры.

Тема 3.4 Игра Боевой Приказ: Денис Давыдов. Соревновательные игры.

Практика: Запуск Берлога: Защита пасеки. Турнирная игра на выявление лучших игроков. Разбор партий, обсуждение ошибок.

Модуль 4. Соревновательный аспект в стратегических играх

Тема 4.1 Игра Galaxy Control. Макро игра и микро игра.

Теория: Что такое макро игра. Что такое микро игра. Обзор главных правил игры Galaxy Control. Определение, что в этой игре является макро и микро. Изучение альманаха оружия.

Практика: Запуск Galaxy Control. Прохождение обучения. Пробные игры на привыкание к игре.

Тема 4.2 Игра Galaxy Control. Формирование стиля игры.

Теория: Обзор различных стратегий в Galaxy Control. Поиск собственных слабых и сильных сторон. Тестирование по пройденному материалу.

Практика: Запуск Galaxy Control. Пробные игры друг с другом на формирование собственного стиля игры.

Модуль 5. Аттестация

Тема 5.1 Игра Galaxy Control. Турнирные аттестационные игры.

Практика: Запуск Galaxy Control. Турнирная игра на выявление лучших игроков. Разбор партий, обсуждение ошибок.

1.5 Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Модуль 1. Базовое знакомство с жанром «Стратегия»	3	5	8	
1.1	Тема 1.1 Техника безопасности и правила пользования компьютером. Знакомство с разновидностями жанра «Стратегия». Обсуждение игрового опыта учеников.	1	1	2	Текущий контроль: дискуссия, самостоятельная работа
1.2	Тема 1.2 Игра Eternal 4 Rounds. Знакомство с игрой и основными понятиями в играх стратегиях.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.3	Тема 1.3 Игра Eternal 4 Rounds. Понимание игровой партии с точки зрения стратегии.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа,
1.4	Тема 1.4 Игра Eternal 4 Rounds. Закрепление пройденного материала.	0	2	2	Текущий контроль: контрольная работа
2	Модуль 2. Стратегия и тактика в играх	4	6	10	
2.1	Тема 2.1 Игра March of Nations. Тактические и стратегические навыки.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.2	Тема 2.2 Игра March of Nations. Закрепление пройденного материала.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.3	Тема 2.3 Игра Инвайдеры. Как от стратегии зависит тактика.	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.4	Тема 2.4 Игра Инвайдеры. Закрепление пройденного материала.	0	2	2	Текущий контроль: контрольная работа
3	Модуль 3. 4X Стратегии	3	5	8	
3.1	Тема 3.1 Игра Берлога: Защита пасеки. 4X Стратегии.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.2	Тема 3.2 Игра Берлога: Защита пасеки. Соревновательные игры.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.3	Тема 3.3 Игра Боевой Приказ: Денис Давыдов. 4X Стратегии. Эксплуатация и расширение.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа

3.4	Тема 3.4 Игра Боевой Приказ: Денис Давыдов. Соревновательные игры.	0	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4	Модуль 4. Соревновательный аспект в стратегических играх	2	2	4	
4.1	Тема 4.1 Игра Galaxy Control. Макро игра и микро игра.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.2	Тема 4.2 Игра Galaxy Control. Формирование стиля игры.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3	Модуль 5. Аттестация	0	4	4	
5.1	Тема 5.1 Игра Galaxy Control. Турнирные аттестационные игры.	0	4	4	Итоговый контроль: соревнование (турнир)
	ИТОГО	12	22	34	

1.6 Планируемые результаты

Образовательные:

- владеть знаниями в области стратегического мышления;
- владеть базовыми знаниями, умениями и навыками о принципах и методах разработки игровых стратегий;
- ориентироваться в интерфейсе и функциональных возможностях игровых приложений;
- владеть навыками разработки стратегий в игровых условиях.

Метапредметные:

- владеть навыками эффективного поиска, анализа и применения информации;
- владеть навыками применения творческого подхода для решения практических и учебных задач;
- познакомиться с навыками киберспортивных соревнований в формате игрового турнира.

Личностные:

- уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе;
- уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2024-2025	9	34	2 раза в неделю по 2 часа

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Площадка проведения занятий оснащена спектром оборудования, средств обучения и воспитания для развития проектной деятельности обучающихся общеобразовательных организаций.

Кабинет для проведения занятий обустроен в соответствии с:

– Требованиями санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

– Сводом правил СП 59.13330.2016 «Доступность зданий и сооружений для маломобильных групп населения»;

– Сводом правил СП 138.13330.2012 «Общественные здания и сооружения, доступные маломобильным группам населения. Правила проектирования»

– иным действующим нормативным правовым актам, определяющим требования к организации дополнительного образования детей, в том числе в части формирования специальных условий для получения дополнительного образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья, детьми-инвалидами и инвалидами

Для наиболее эффективного усвоения учениками данной образовательной программы, занятия необходимо проводить в светлых помещениях с хорошей вентиляцией. Для того, чтобы работа с проектором была продуктивной, необходимо затемнять зону проектора, а рабочие места обучающихся должны быть достаточно освещены.

Перечень оборудования, необходимого для освоения общеобразовательной программы:

Наименование оборудования	Кол-во, шт.
Стул обучающегося	12
Стул педагога	1
Стол обучающегося	12
Стол педагога	1
Магнитно-маркерная доска	1
Проектор	1
Персональный компьютер обучающегося/планшет для обучающегося	12
Персональный компьютер педагога	1
Игровое приложение Eternal 4 Rounds	13
Игровое приложение March of Nations	13
Игровое приложение Инвайдеры	13
Игровое приложение Берлога: Защита пасеки	13
Игровое приложение Боевой Приказ: Денис Давыдов	13
Игровое приложение Galaxy Control	13

Игровые приложения Eternal 4 Rounds, March of Nations, Инвайдеры, Берлога: Защита пасеки, Боевой Приказ: Денис Давыдов и Galaxy Control находятся в свободном для скачивания и

установки доступе. Приложения доступны для установки на Windows. Это значит, что Eternal 4 Rounds, March of Nations, Инвайдеры, Берлога: Защита пасеки, Боевой Приказ: Денис Давыдов и Galaxy Control могут быть установлены на компьютер/ноутбук с ОС Windows.

Информационное обеспечение:

Для реализации дополнительной общеразвивающей программы «Основы стратегического мышления в играх» используются следующие материалы:

- учебно-методические пособия;
- конспекты лекций;
- презентации;
- примеры стратегий в играх;
- сборник игр (Приложение 1).

Кадровое обеспечение:

Для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование с профессиональной переподготовкой в области педагогики или педагогические работники, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

Требования к образованию и обучению педагога – высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и/или курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий достаточными специальными знаниями и навыками по специфике программы.

Особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации; прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью.

Необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом, родителями.

Необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

2.3 Формы аттестации обучающихся

При реализации программы предусмотрены следующие формы контроля: текущий контроль успеваемости, промежуточный контроль и аттестация по итогам освоения программы.

Текущий контроль направлен на проверку уровня усвоения нового материала и выявление затруднений на ранней стадии. Текущий контроль проводится в следующих формах: наблюдение, самостоятельная работа.

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме турнирной игры. Аттестация по итогам освоения программы демонстрирует умение обучающихся применять полученные знания и навыки мышления в практических задачах, а также способность к творческому подходу в разработке стратегического и реализации игровых стратегий.

2.4 Оценочные материалы

Оценочные материалы.

Текущий контроль проводится в следующих формах: наблюдение, самостоятельная работа.

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме турнирной игры. Итоговая работа демонстрирует навыки анализа и разработки игровых стратегий, установления причинно-следственных связей, применения логического и творческого мышления для решения поставленной задачи. Выполнение итоговой работы оценивается по следующим параметрам:

Итоговое место	Уровень освоения
10-12	Низкий
4-9	Средний
1-3	Высокий

Описание уровней освоения:

- «Высокий уровень» - обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.
- «Средний уровень» - обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но есть незначительные ошибки.
- «Низкий уровень» - обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости).

2.5 Методические материалы

Методы обучения – словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, проектный.

Формы организации образовательного процесса – индивидуальная и групповая.

Формы организации учебных занятий имеют ярко-выраженную практическую направленность и могут включать в себя деловую ролевую игру, беседу, практическое занятие, «мозговой штурм», творческую мастерскую, мастер-классы, проектную деятельность, участие в конкурсах и т.п.

Дифференциация обучения – объединение в группу детей по принципу учета состояния здоровья. Заключается в организации работы различной по содержанию, объёму, сложности, методам, приёмам и средствам в зависимости от психофизических возможностей ребенка (Л. А. Дружинина).

Индивидуальный подход – гибкое использование педагогом различных форм и методов педагогического воздействия с целью достижения оптимальных результатов образовательного процесса по отношению к каждому ребенку.

Индивидуальный подход в воспитании необходим в двух отношениях: во-первых, он обеспечивает развитие индивидуального своеобразия, давая возможность максимального проявления имеющихся у ребенка способностей; во-вторых, без учета индивидуальных особенностей ребенка любое педагогическое воздействие не может быть эффективным. Вот почему для осуществления индивидуального подхода, как в обучении, так и в воспитании, необходимо изучение психологических особенностей детей.

Технологии на основе активизации и интенсификации деятельности

Игровые технологии

Концептуальные идеи и принципы:

- игра – ведущий вид деятельности и форма организации процесса обучения;
- игровые методы и приёмы - средство побуждения, стимулирования обучающихся детей к познавательной деятельности;
- постепенное усложнение правил и содержания игры обеспечивает активность действий;
- игра как социально-культурное явление реализуется в общении. Через общение она передается, общением она организуется, в общении она функционирует;

- использование игровых форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и, таким образом, к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению изучаемой дисциплины;

- цель игры – учебная (усвоение знаний, умений и т.д.). Результат прогнозируется заранее, игра заканчивается, когда результат достигнут;

- механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, саморегуляции, самореализации.

Технологии проблемного обучения

Концептуальные идеи и принципы:

- создание проблемных ситуаций под руководством педагога и активная самостоятельная деятельность обучающихся по их разрешению, в результате чего и осуществляется развитие мыслительных и творческих способностей, овладение знаниями, умениями и навыками;

- целью проблемной технологии выступает приобретение ЗУН, усвоение способов самостоятельной деятельности, развитие умственных и творческих способностей;

- проблемное обучение основано на создании проблемной мотивации;

- проблемные ситуации могут быть различными по уровню проблемности, по содержанию неизвестного, по виду рассогласования информации, по другим методическим особенностям;

- проблемные методы — это методы, основанные на создании проблемных ситуаций, активной познавательной деятельности учащихся, требующей актуализации знаний, анализа, состоящей в поиске и решении сложных вопросов, умения видеть за отдельными фактами явление, закон.

Технологии, основанные на коллективном способе обучения

Технологии сотрудничества

Концептуальные идеи и принципы:

- позиция взрослого как непосредственного партнера детей, включенного в их деятельность;

- уникальность партнеров и их принципиальное равенство друг другу, различие и оригинальность точек зрения, ориентация каждого на понимание и активную интерпретацию его точки зрения партнером, ожидание ответа и его предвосхищение в собственном высказывании, взаимная дополнительность позиций участников совместной деятельности;

- неотъемлемой составляющей субъект-субъектного взаимодействия является диалоговое общение, в процессе и результате которого происходит не просто обмен идеями или вещами, а взаиморазвитие всех участников совместной деятельности;

- диалоговые ситуации возникают в разных формах взаимодействия: педагог - ребенок; ребенок - ребенок; ребенок - средства обучения; ребенок – родители;

- сотрудничество непосредственно связано с понятием – активность. Заинтересованность со стороны педагога отношением ребёнка к познаваемой действительности, активизирует его познавательную деятельность, стремление подтвердить свои предположения и высказывания в практике;

- сотрудничество и общение взрослого с детьми, основанное на диалоге - фактор развития дошкольников, поскольку именно в диалоге дети проявляют себя равными, свободными, раскованными, учатся самоорганизации, самодеятельности, самоконтролю.

Проектная технология

Концептуальные идеи и принципы:

- развитие свободной творческой личности, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей, динамичностью предметно-пространственной среды;

- особые функции взрослого, побуждающего ребёнка обнаруживать проблему, проговаривать противоречия, приведшие к её возникновению, включение ребёнка в обсуждение путей решения поставленной проблемы;

- способ достижения дидактической цели в проектной технологии осуществляется через детальную разработку проблемы (технологии);

- интеграция образовательных содержаний и видов деятельности в рамках единого проекта совместная интеллектуально – творческая деятельность;
- завершение процесса овладения определенной областью практического или теоретического знания, той или иной деятельности, реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

Здоровьесберегающие технологии:

Концептуальные идеи и принципы:

- физкультурно-оздоровительная деятельность на занятиях в виде зрительных гимнастик, физкультминуток, динамических пауз и пр.;
- обеспечение эмоционального комфорта и позитивного психологического самочувствия ребенка в процессе общения со сверстниками и взрослыми в детском саду, семье.

Дидактические материалы:

- сборник игр на командообразование и сплочение (приложение 1);

2.6 Воспитательный компонент

Общей целью воспитания в ГБУ ДО ДЮТТ является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих **основных задач**:

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;
- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;
- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ГБУ ДО ДЮТТ;
- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;
- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;
- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей.
- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;
- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;
- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Условия воспитания: Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Мероприятия по взаимодействию с родителями: проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д., а также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

Примерный перечень мероприятий и сроки проведения воспитательных мероприятий представлены в Приложении 2.

2.7 Информационные ресурсы и литература

Список литературы для педагога:

Книги:

1. Каплан, Р. и Нортон, Д.П. Стратегия и отчетность. Как управлять компанией с помощью балансовой карты. – М.: Олимп-Бизнес, 2019. – 320 с.
2. Минцберг, Г. Стратегия. Семь концепций стратегического мышления. – СПб.: Питер, 2020. – 288 с.
3. Гарфилд, Р. Механика настольных игр. – М.: Издательство "Э", 2021. – 240 с.
4. Смит, Д. Киберспорт: от любительских игр к профессиональным турнирам. – М.: Издательство "Э", 2020. – 312 с.
5. Келли, Дж. Стратегические игры. Анализ и разработка. – М.: Издательство "Э", 2021. – 264 с.
6. Кантор, В. Теория игр и стратегическое мышление. – М.: Издательство "Э", 2020. – 296 с.
7. Баранов, А.В. Методы обучения стратегическому мышлению. – М.: Издательство "Э", 2021. – 256 с.
8. Дружинина, Л.А. Технологии развивающего обучения. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2020. – 304 с.

Список литературы для учащихся и родителей:

Книги:

1. Каплан, Р. и Нортон, Д.П. Стратегия и отчетность. Как управлять компанией с помощью балансовой карты. – М.: Олимп-Бизнес, 2019. – 320 с.
2. Минцберг, Г. Стратегия. Семь концепций стратегического мышления. – СПб.: Питер, 2020. – 288 с.
3. Гарфилд, Р. Механика настольных игр. – М.: Издательство "Э", 2021. – 240 с.
4. Смит, Д. Киберспорт: от любительских игр к профессиональным турнирам. – М.: Издательство "Э", 2020. – 312 с.
5. Келли, Дж. Стратегические игры. Анализ и разработка. – М.: Издательство "Э", 2021. – 264 с.
6. Кантор, В. Теория игр и стратегическое мышление. – М.: Издательство "Э", 2020. – 296 с.
7. Баранов, А.В. Методы обучения стратегическому мышлению. – М.: Издательство "Э", 2021. – 256 с.
8. Дружинина, Л.А. Технологии развивающего обучения. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2020. – 304 с.

Сборник игр на командообразование и сплочение

Мы похожи, мы отличаемся

Цель: создание непринужденной, доброжелательной атмосферы в группе.

Проведение: Участники разбиваются на пары. В течение 3 минут каждой паре необходимо найти у себя 5 сходных и 5 отличных качеств. Причем оцениваться могут внешность, события и личностные качества. Затем поочередно каждая пара рассказывает группе о своих наблюдениях.

Пишу тебе

Цель: Получение обратной связи от группы; обмен чувствами и впечатлениями.

Проведение: Участники передают листы соседу слева. На полученных листках снизу они пишут свои пожелания или мысли относительно того человека, чье имя написано на листке. По второму сигналу ведущего участники подворачивают нижний край листа на ширину написанного послания и передают налево. Таким образом, в итоге каждый получает "групповое письмо".

Дается время на чтение полученных писем.

Что нужно: карандаши, ручки, листы бумаги.

Вавилонская башня

Цель: развитие сотрудничества, налаживание психологического климата в группе.

Индивидуальные задания: кратко прописаны на отдельных листах, каждый лист является строго конфиденциальным для одного участника. Например, «Башня должна иметь 10 этажей» – листок с такой надписью вручается одному участнику, он не имеет права никому его показывать, обязан сделать так, чтобы нарисованная совместно башня имела именно 10 этажей! Второе задание: «Вся башня имеет коричневый контур» – это задание для следующего участника. «Над башней развивается синий флаг», «В башне всего 6 окон» и т.д.

Условия: участникам запрещено разговаривать и вообще как-нибудь использовать голос. Необходимо совместно нарисовать Вавилонскую башню. Для азарта подключается секундомер.

Что нужно: цветные маркеры, флипчарт, заготовленные заранее индивидуальные задания.

Эстафета хороших известий

Цель: Нередко в начале учебного года (или недели) дети не могут сосредоточиться, а их мысли блуждают где-то далеко. Этой разогревающей игрой можно начинать любой день (неделю), легко мобилизуя внимание детей. Она помогает сосредоточиться на конкретном вопросе и получить от этого удовольствие. Вы можете предлагать темы для обмена новостями, задавая исходный вопрос, не забывая при этом, что вопрос всегда должен быть позитивно окрашен.

Еще одна игра с закрытыми глазами, но теперь еще и без возможности говорить. Учит находить решения в условиях ограниченных ресурсов, развивает навыки коммуникации.

Что нужно: теннисный мячик.

Проведение: Я хочу, чтобы каждый из вас рассказал нам сейчас о чем-нибудь приятном, что случилось с ним вчера (на прошлой неделе). Причем, пока вы говорите, мячик находится у вас в руках. Когда вы закончите рассказывать, передайте эстафету товарищу справа.

Проследите за тем, чтобы никто из ребят не был пропущен, и, если группа большая, чтобы они не говорили слишком долго.

Варианты вопросов:

- Кто за последнее время тебя больше всего порадовал?

- От кого вы за последнее время слышали что-нибудь интересное?
- Кем ты сейчас восхищаешься?
- Какую проблему тебе удалось недавно решить?
- Какую особенно красивую мелодию довелось тебе услышать в последнее время? Эту разогревающую игру вы можете связать и с учебной программой: «Расскажи, что тебе больше всего понравилось из того, что мы изучали на прошлой неделе?»

Реклама

Цель: сотрудничества, налаживание психологического климата в группе.

Проведение: Двое ребят выходят за дверь или отходят в сторону, но так чтобы ничего не слышать. Им дают одинаковый предмет (например, ручка). Они должны его прорекламировать или составить увлекательный рассказ об этом предмете. Остальные игроки, оставшиеся в комнате, получают инструктаж о том, что первого вошедшего все внимательно слушают, а после его выступления аплодируют. Второго не слушают, переговариваются, мимикой и жестами показывая, что им не интересно. После обоих выступлений вошедшему игроку предлагают ответить на вопросы:

1. Вам было приятно выступать перед ребятами?
2. Какие чувства вы испытывали, когда выступали?

Что нужно: предметы, которые будут «рекламироваться»

Торопись обрадовать

Цели:

- Сокращение дистанции общения между участниками.
- Научиться говорить и принимать комплименты.
- Развить внимательность на эмоции собеседника.

Проведение: Ленточка или т.п. передается по кругу. По сигналу – остановка. Тот, у кого в руках ленточка, должен обрадовать своих соседей (сделать комплимент, подарить что-нибудь или т.п., но повторяться нельзя). По окончании ведущий «радует» оставшихся.

Упражнение лишний раз подстегивает ребят для выражения своих добрых чувств по отношению к другим, убеждает в том, что существует множество вариантов для проявления хороших отношений.

Что нужно: ленточка

Примерный перечень воспитательных мероприятий

Сроки	Уровень проведения соревнований	Название соревнований, конкурсов, мероприятий
1. Модуль «Воспитывающая среда»		
сентябрь	муниципальный	«День знаний»
октябрь	на уровне учреждения	«День пожилого человека»
ноябрь	на уровне учреждения	«День Матери»
декабрь	на уровне учреждения	«Новый год»
февраль	на уровне учреждения	«День Защитника Отечества»
март	на уровне учреждения	«8 Марта»
апрель	на уровне учреждения	«День Космонавтики»
в течение года	на уровне учреждения	Организация презентаций, выставок с достижениями детей на уровне детского объединения
май	на уровне учреждения	«День знаний»
2. Модуль «Учебное занятие»		
в течение года	на уровне учреждения	«Урок цифры»
сентябрь	на уровне учреждения	«Урок НТИ»
май	на уровне учреждения	«Урок Победы»
декабрь, январь	на уровне учреждения	«Технологический диктант»
февраль	на уровне учреждения	«День науки»
3. Модуль «Руководство детским объединением (направлением, квантумом) и взаимодействие с родителями»		
сентябрь, май	на уровне учреждения	Родительские собрания, мастер-классы
июнь	на уровне учреждения	«День защиты детей»
4. Модуль «Проектная деятельность»		
декабрь, май	на уровне учреждения	«Ярмарка проектов»
5. Модуль «Профориентационная работа и наставничество»		
в течение года	на уровне учреждения	«Ярмарки профессий»
март-апрель	на уровне учреждения	Дни открытых дверей в СУЗах и ВУЗах
октябрь	на уровне учреждения	Составление обучающимися профессиограмм будущей профессии (работа с Матрицей выбора профессии (Г.В. Резапкина)
в течение года	на уровне учреждения	Профоориентационные платформы: - Проект «Билет в будущее»; - «SkillCity» - WOWPROFI.ru - «Атлас новых профессий»
6. Модуль «Социальное партнерство и сетевое взаимодействие»		
в течение года	на уровне учреждения	Участие представителей организаций-партнеров в проведении отдельных занятий

ноябрь-май	на уровне учреждения	Участие в конкурсе инженерных команд «Инженерные кадры России» и «Икаренок»
сроки , указанные в проекте	на уровне учреждения	Проекты, совместно разрабатываемые и реализуемые обучающимися, педагогами с организациями-партнерами различной направленности
апрель, октябрь	на уровне учреждения	Проведение «Неделя без турникетов»
в течение года	на уровне учреждения	Профессиональные пробы по реализуемым программам
согласно реализуемой программы	на уровне учреждения	Стажировки в рамках профессионального обучения
в течение года	на уровне учреждения	Открытые дискуссионные площадки с представителями предприятий
7.Модуль «Каникулы»		
ноябрь, январь, март, июнь	на уровне учреждения	Онлайн-лагерь в каждом структурном подразделении в дни школьных каникул
июнь	на уровне учреждения	Организация лагеря с дневным пребыванием в летнее каникулярное время с проведением мастер-классов
8.Модуль «Профилактика и безопасность»		
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение инструктажа по безопасности и охране жизни и здоровья
в течение года	на уровне учреждения	Тематические беседы по вопросам профилактики правонарушений