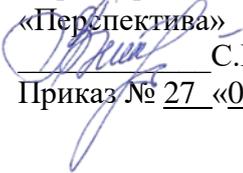


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ «ПЕРСПЕКТИВА»

РАССМОТРЕНО  
На заседании  
педагогического совета МБУ  
ДО «ЦО «Перспектива»  
Протокол № 3 от 05.06.2024 г

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБУ ДО «ЦО  
«Перспектива»  
 С.В. Антонюк  
Приказ № 27 «07» июня 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«КЛУБ НАСТОЛЬНЫХ ИГР «ФИШКИ, КАРТЫ, ДВА КУБА»**

Возраст обучающихся: 10–14 лет

Срок реализации – 1 год

Направленность программы – социально-гуманитарная

Уровень программы - ознакомительный

Составитель: Субботина Е.Ю.,  
старший методист

Зеленогорск  
2024г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Раздел № 1. Комплекс основных характеристик программы</b>	<b>стр.</b>
Пояснительная записка	3
Цель и задачи	6
Учебный план	6
Содержание учебного плана	7
Планируемые результаты	8
<b>Раздел № 2. Комплекс организационно-педагогических условий программы</b>	
Календарный учебный график	9
Условия реализации	9
Формы аттестации и оценочные материалы	9
Методические материалы	11
Списки литературы	12
Приложения	14-18

## Раздел № 1. Комплекс основных характеристик программы Пояснительная записка

### Пояснительная записка

Структура и содержание программы «Клуб настольных игр «Фишки, карты, два куба» (далее Программа) разработаны в соответствии с нормативно-правовой базой:

– Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 30.12.2021) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2022);

– Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 09.11.2018 г. №196»;

– Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);

– Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Реализация Программы осуществляется в соответствии с уставом муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр образования «Перспектива» (далее – МБУ ДО «ЦО «Перспектива») и локальными нормативными актами, регулирующими деятельность МБУ ДО «ЦО «Перспектива».

Программа относится к **социально-гуманитарной направленности**, так как ориентирована на развитие у детей «мягких» навыков (soft skills): коммуникативных, навыков краткосрочного и долгосрочного планирования, умения быстро ориентироваться в ситуации, собирать и структурировать информацию, умению абстрактно мыслить, фантазировать и грамотно объяснять правила.

### Актуальность

Благодаря появлению сети Интернет и последующей глобализации современный цифровой мир всё меньше требует от человека быть

накопителем, банком знаний, профессионалом узкого профиля и всё больше предъявляет такие требования, как умение ориентироваться в быстро изменяющихся условиях, коммуницировать с людьми, грамотно работать с информацией (фильтровать, структурировать), быстро учиться и правильно распоряжаться временем, уметь фантазировать и обладать критическим мышлением для того, чтобы генерировать новые идеи.

Все эти навыки в разных источниках и разные эксперты называют по-своему – навыки XXI века, «мягкие» или «гибкие» навыки, компетентности, софт-скиллы, но под этими словами подразумеваются одни те же требования: современный человек должен уметь быстро ориентироваться в постоянно изменяющихся условиях, адаптироваться и создавать условия себе и окружающим его людям для конструктивной творческой деятельности. Для того, чтобы достичь этого, ребёнку - будущему взрослому - нужно развить в себе соответствующие умения.

Помимо развития «мягких» навыков, следуя стратегии развития воспитания в РФ мы отмечаем, что важным элементом является обеспечение поддержки семейного воспитания. И хотя основной задачей Программы является развитие «мягких» навыков, стоит отметить, что программа решает также и ещё одну важную и актуальную задачу - стимулирование родителей и детей на совместное полезное времяпровождение за настольной игрой. Настольная игра в семье способствует доверительным отношениям между родителями и ребёнком, является дополнительным поводом для их общения между собой и появлению общих интересов.

### **Новизна**

Настольные игры по сути являются тренажёрами, упражнениями, помогающими в игровой форме научиться большинству мягких навыков.

Формат настольной игры всегда подразумевает взаимодействие обучающегося в группе от 3 и более участников, что позволяет развивать коммуникативные навыки в зависимости от тех задач, которые ставит перед ним та или иная игра.

Разнообразие настольных игр даёт возможность обучающемуся развить навыки быстрого усвоения правил игры и выстраивания стратегии победы. Учит ребёнка правильно оценивать ограниченный ресурс, данный ему в игре, грамотно распределять этот ресурс и эффективно его использовать для дальнейшего преумножения своего капитала.

Определённые жанры игр, такие как настольные ролевые игры или коммуникативные настольные игры, дают возможность ребёнку тренировать свои навыки «сторителлинга», развивают фантазию, что является очень полезным навыком в современном мире, построенном на рыночных отношениях, где от твоих историй может зависеть успешность продаж товара, сервиса или бренда.

## **Отличительные особенности программы**

К отличительным особенностям данной Программы можно отнести то, что обучающиеся являются не пассивными ее участниками, а активными «двигателями» (авторами-разработчиками и организаторами). В процессе освоения программы обучающиеся знакомятся с различными жанрами настольных игр, участвуют в турнирах, разрабатывают и проводят фестиваль настольных игр для семей детей, обучающихся в учреждении ДО или ОО, в котором проводятся занятия по Программе, участвуют в составе своей команды в краевом клубном чемпионате по настольным играм.

Второй важной особенностью программы является использование при реализации специально разработанной рейтинговой системы, которая с одной стороны является элементом геймификации и стимулирования обучающихся, а с другой стороны элементом оценивания и фиксации динамики роста обучающихся. Для удобного внесения результатов партий, автоматизации расчёта рейтинга и создания необходимых выборок для анализа динамики роста обучающегося используется электронная платформа «Умные игры» (<https://sg.kkr.ru>).

Еще одной особенностью Программы является выстроенная система сопровождения и анализа движения обучающегося по «мягким» навыкам, которые развиваются с помощью настольных игр. За основу была взята, дополнена и переработана классификация компетентностей и грамотностей, И.Д. Фрумина, М.С. Добрякова «Универсальные компетентности и новая грамотность: чему учить сегодня для успеха завтра» (*Приложение 1*). Каждой игре соответствует ряд компетентностей и грамотностей, которые эта игра развивает (*Приложение 2*). Согласно статистике, предоставляемой электронной платформой «Умные игры», фиксируется динамика развития обучающегося по той или иной компетентности или грамотности.

## **Адресат программы**

Программа предназначена для детей от 10 до 14 лет. Для освоения программы предварительной подготовки не требуется.

Программа может быть адаптирована для детей с ОВЗ для всех нозологий кроме определенных степеней нарушений зрения или нарушения интеллекта.

Оптимальное количество детей в группе: от 8 до 12 человек.

## **Сроки реализации программы**

Программа реализуется в течение 1 года в очной форме. Учебная нагрузка - 144 часа в год.

## **Форма обучения и режим занятий**

Обучение может осуществляться только в очной форме.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, продолжительность занятия 45 минут, перерыв между занятиями 10 минут.

**Цель программы** - создание условий для развития универсальных компетентностей и грамотностей обучающихся с помощью настольных игр различных жанров.

**Задачи программы:**

- развить мышления: критическое, логическое, креативное, системное мышление и когнитивная гибкость;
- сформировать навыки межличностного общения: взаимодействие, сотрудничество, сопереживание;
- развить компетентности взаимодействия с собой: самоорганизация, саморегуляция, самоконтроль;
- выработать умения структурировать материал и грамотно транслировать информацию в устной форме;
- сформировать культуру интеллектуальной досуговой деятельности.

**Учебный план**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение	2	2	0	-
2	Игра для компании	14	3	9	Рейтинг
3	Абстрактные настольные игры	10	2	8	Рейтинг
4	Кооперативные настольные игры	10	2	8	Рейтинг
5	Тактические настольные игры	20	5	15	Рейтинг
6	Стратегические настольные игры	20	5	15	Рейтинг
7	Экономические настольные игры	10	2	8	Рейтинг
8	Настольные-ролевые игры	20	5	15	Рейтинг
9	Подготовка и участие в турнирах	20	0	20	Результат участия
10	Подготовка и участие в чемпионате	18	0	18	Результат участия
Итого часов		144	26	118	

## Содержание учебного плана

### **Раздел 1. Введение (2 часа)**

*Теория (2 ч):* Культура настольных игр в России и мире. Направления настольных игр и их яркие представители. Спортивная составляющая настольных игр и их представителей. Мероприятиях по настольным играм, проводившиеся в мире, в России и Красноярском крае.

### **Раздел 2. Игра для компании (14 часов)**

*Теория (2 ч):* Объяснение правил игры. Обсуждение стратегий и разбор решений, возникших в процессе игровой партии.

*Практика (12 ч):* Участие в игровой партии с последующей фиксацией результатов партии на платформе «Умные игры».

### **Раздел 3. Абстрактные настольные игры (10 часов)**

*Теория (2 ч):* Объяснение правил игры. Обсуждение стратегий и разбор решений, возникших в процессе игровой партии.

*Практика (8 ч):* Участие в игровой партии с последующей фиксацией результатов партии на платформе «Умные игры».

### **Раздел 4. Кооперативные настольные игры (10 часов)**

*Теория (2 ч):* Объяснение правил игры. Обсуждение стратегий и разбор решений, возникших в процессе игровой партии.

*Практика (8 ч):* Участие в игровой партии с последующей фиксацией результатов партии на платформе «Умные игры».

### **Раздел 5. Тактические настольные игры (20 часов)**

*Теория (4 ч):* Объяснение правил игры. Обсуждение стратегий и разбор решений, возникших в процессе игровой партии.

*Практика (16 ч):* Участие в игровой партии с последующей фиксацией результатов партии на платформе «Умные игры».

### **Раздел 6. Стратегические настольные игры (20 часов)**

*Теория (4 ч):* Объяснение правил игры. Обсуждение стратегий и разбор решений, возникших в процессе игровой партии.

*Практика (16 ч):* Участие в игровой партии с последующей фиксацией результатов партии на платформе «Умные игры».

### **Раздел 7. Экономические настольные игры (10 часов)**

*Теория (2 ч):* Объяснение правил игры. Обсуждение стратегий и разбор решений, возникших в процессе игровой партии.

*Практика (8 ч):* Участие в игровой партии с последующей фиксацией результатов партии на платформе «Умные игры».

### **Раздел 8. Настольные-ролевые игры (20 часов)**

*Теория (4 ч):* Объяснение правил игры. Обсуждение стратегий и разбор решений, возникших в процессе игровой партии. Разбор особенностей создания своих игровых сессий.

*Практика (16 ч):* Создание персонажей для игры. Участие в игровой партии с последующей фиксацией результатов на сайте «Умные игры». Тренировка в создании своих собственных игровых сессий или игр в жанре настольно-ролевых игр.

## **Раздел 9. Подготовка и участие в турнирах (20 часов)**

*Практика (16 ч):* Проведение тренировочных партий по игре и участие в самих турнирах.

## **Раздел 11. Подготовка и участие в чемпионате (18 часов)**

*Практика (10 ч):* Проведение тренировочных партий по играм, заявленным на чемпионате. Участие в чемпионате.

### **Планируемые результаты**

#### **Личностные результаты:**

- сформированная культура интеллектуальной досуговой деятельности у обучающихся;
- выработанные способности самостоятельно ориентироваться в игровых технологиях и областях современной культуры, где применяются игровые технологии;
- полученный опыт организации и проведения турниров и игротек.

#### **Метапредметные результаты:**

- развитые компетентности мышления: критическое, логическое, креативное, системное мышление и когнитивная гибкость;
- развитые компетентности взаимодействия с другими: лидерство, сотрудничество, представление;
- развитые компетентности взаимодействия с собой: чувство времени, самоконтроль, самоорганизация;
- развитые базовые инструментальные грамотности: читательская, математическая, вычислительная и алгоритмическая;
- развитые базовые специальные современные знания и умения: «финансовая» грамотность, «экологическая» грамотность, «научная, технологическая грамотность», «грамотность» в области здоровья;

#### **Предметные результаты:**

- развитые способности к самостоятельному изучению новых игр, а также способности быстро ориентироваться в новом информационном поле;
- выработанные умения структурировать материал и грамотно подавать информацию в устной форме через объяснение правил игр;
- сформированное умение различать и анализировать существующие в мире игровые механики и виды игр, а также на их примере придумывать свои механики и проводить по ним игры.

## Раздел № 2. Комплекс организационно-педагогических условий программы

### Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год

дата начала занятий	дата окончания занятий	кол-во учебных недель	кол-во учебных дней	кол-во учебных часов	режим занятий
09.09.2024	30.05.2025	72	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

### Условия реализации программы

#### Материально-техническое обеспечение

Для организации занятий с группой из 12 детей требуются:

- кабинет для проведения теоретических занятий со столами и стульями;
- компьютер (ноутбук),
- цифровой проектор;
- экран для цифрового проектора;
- компьютерный класс с выходом в Интернет;
- настольные игры согласно списку (*Приложение 2*)

#### Информационное обеспечение

Электронная платформа для сопровождения проводимых встреч «Умные игры» - <https://sg.kkr.ru>.

#### Кадровое обеспечение

Программу может реализовывать педагог дополнительного образования с высшим педагогическим образованием, увлечённый настольными играми и игровыми технологиями

#### Формы аттестации и оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся:

*Текущий контроль* – итоги игровых партий, результаты турниров по настольным играм фиксируется на платформе «Умные игры» (<https://sg.kkr.ru>). Подробные инструкции по работе с платформой предлагает сама платформа.

*Промежуточный контроль* – осуществляется в двух форматах:

– каждый месяц формируется рейтинг, согласно занятым местам обучающихся в сыгранных игровых партиях. Рейтинг формируется на платформе «Умные игры»;

– каждые два месяца проводится турнир по играм пройденного раздела программы, по результатам турнира фиксируется итоговый рейтинг турнира.

*Итоговый контроль* в конце учебного года:

– результаты участия в краевом чемпионате настольных игр.

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:**

– результаты встреч в и сводные итоги в формате рейтинга на сайте «Умные игры»;

– результаты турниров;

– результат участия в краевом чемпионате настольных игр.

### **Оценочные материалы**

Рейтинг формируется по сумме баллов каждого участника в каждой партии.

Каждая настольная игра имеет два показателя: *количество игроков* и *продолжительность* партии. Эти показатели формируют коэффициенты, которые требуются для подсчёта рейтинга. Это сделано для того, чтобы рейтинг был максимально объективным. Каждая партия приносит игроку баллы согласно следующей формуле:

$$\text{Балл} = K1 * K2 * Б$$

где **K1** - коэффициент количества играющих

**K2** - коэффициент продолжительности игры

**Б** - балл за игру ( $Б = (\text{кол-во игроков} - \text{занятое место}) + 1$ )

#### **Коэффициент K1**

Кол-во игроков	K1
2	1.5
3	1.2
4	1
5	0.9
6	0.8
7	0.7
8	0.6
9	0.5
10	0.4
11	0.3

#### **Коэффициент K2**

Время игры	K2
30	1
45	1.4
60	1.8
75	2.2
90	2.5
105	2.8
120	3.1
135	3.4
150	3.6
165	3.8
180	4
195	4.2
210	4.4
225	4.6

240	4.8
255	5
270	5.2
285	5.4
300	5.6

По окончании программы к рейтингу прибавляются баллы за турниры, сыгранные в рамках программы по формуле:

$$B = (\text{кол-во участников} - \text{занятое место в турнире}) + 1) * 2$$

Например: Победитель турнира, в котором принимали участие 12 участников получить  $((12 - 1) + 1) * 2 = 24$  балла

Согласно получившемуся итоговому рейтингу, в конце учебного года обучающиеся получают статусы согласно следующей таблице:

Кол-во баллов	Уровень освоения программы
Более 200 баллов	Высокий
Более 150 баллов	Средний
Более 80 баллов	Низкий
Менее 80 баллов	Программа не освоена

### Методические материалы

Содержание данной программы позволяет обучающимся знакомиться с настольными играми постепенно, двигаясь от самых простых жанров к более сложным. В программе предусмотрено большое количество практических часов, на которых обучающиеся смогут закрепить полученные знания.

Занятия могут проводиться только *в очной форме*.

В качестве *методов* обучения по программе используются словесный, наглядный практический, игровой, дискуссионный, проектный.

Обучение строится на *принципах*: воспитывающего обучения, коммуникативной направленности, активности, результативности, наглядности, доступности, ситуативности, функциональности.

### Формы организации учебного занятия:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном компьютера;
- занятие-дискуссия;
- словесная: рассказ, беседа, объяснение;
- аналитическая, когда обучающиеся просматривают и анализируют представленные им материалы;

- наглядная: демонстрация игровых ситуаций для обучения правилам игры;
- практическая: упражнения, турниры, ролевые игры.

### **Дидактические материалы**

Все правила и прочие материалы по настольным играм входят в состав каждого комплекта игры. Список всех рекомендованных игр можно посмотреть в *Приложении 2*.

При возникновении вопросов по правилам игры можно обратиться с вопросом в чат проекта «Умные игры» в мессенджере Телеграмм или найти ответ на русскоязычном сайте <https://tesera.ru> или англоязычном - <https://boardgamegeek.com>.

### **Список использованной литературы**

Список рекомендован для всех (педагогов, обучающихся и родителей):

1. Платформа «Умные игры»: [Электронный ресурс].  
URL: <http://sg.kkr.ru>
2. Тесера: [Электронный ресурс] // Путеводитель по настольным играм.  
URL: <http://tesera.ru>
3. Board Game Geek: [Электронный ресурс] // Англоязычный путеводитель по настольным играм.  
URL: <http://boardgamegeek.com>
4. BoardGames Video: [Электронный ресурс] // Правила и обзоры настольных игр в формате Видео.  
URL: <https://www.youtube.com/c/boardgamesvideo>
5. BoardGamer.Ru: [Электронный ресурс] // Русскоязычный блог №1 по настольным играм.  
URL: <https://boardgamer.ru>
6. Настольные игры с Сергеем Рябухиным: [Электронный ресурс] // подкаст о настольных играх.  
URL: <https://www.youtube.com/c/utrovolga>

Список рекомендован для педагогов и родителей:

1. И.Д. Фрумин, М.С. Добряков. Универсальные компетентности и новая грамотность: чему учить сегодня для успеха завтра: [Электронный ресурс] // URL: [https://ioe.hse.ru/data/2018/07/12/1151646087/2\\_19.pdf](https://ioe.hse.ru/data/2018/07/12/1151646087/2_19.pdf)
2. Д.С. Ермаков, Ж.А. Амантай. Модель мягких навыков. Современное образование и soft skills: [Электронный ресурс] // URL: <https://edpolicy.ru/model-mjagkih-navykov>

3. Зайцева К.С., М.С. Панов Н.А. Формирование компетенций «4К» (критическое мышление, креативность, коммуникация, коллаборация) обучающихся профессиональных образовательных организаций: [Электронный ресурс]//  
URL: <https://spbappo.ru/wp-content/uploads/2021/03/Формирование-компетенций-4К.pdf>

**Классификация универсальных компетентностей и грамотностей**  
(сформирована на основании классификации И.Д. Фрумина, М.С. Добрякова  
«Универсальные компетентности и новая грамотность:  
чему учить сегодня для успеха завтра»)

Наименование группы компетентностей / грамотностей	Наименование компетентности / грамотности	Расшифровка компетентности / грамотности
<b>Компетентность мышления</b>	Критическое мышление	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Осознание различных моделей мира;</li> <li>• Способность изменять поведение или убеждения в случае их неэффективности, адаптировать наше поведение и мышление к новым, изменяющимся условиям;</li> <li>• Идентифицировать неявно заданные качества предметов и явлений, скрытых ресурсов для решения задачи, способность обнаружить нехватку информации.</li> </ul>
	Логическое мышление	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Понимать, анализировать и интерпретировать задачи;</li> <li>• Искать и выделять закономерности в массиве фактов;</li> <li>• Применять формальную логику в условиях недостаточного знания;</li> <li>• Выстраивать причинно-следственные цепочки, в том числе разветвленные с необходимой степенью детализации;</li> <li>• Выделять главное, противоречия, аналогии, выстраивать классификации</li> </ul>
	Креативное мышление	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Расширять кругозор, позволяющий видеть более широкий спектр вариантов реализации поставленной задачи, в т.ч. и за её пределами;</li> <li>• Развивать долговременную и образную память;</li> <li>• Проявлять изобретательность - продуктивное действие в ситуациях новизны и неопределенности, при недостатке информации;</li> <li>• Создавать собственный продукт, обладающий субъективной или объективной новизной и оригинальностью</li> </ul>
	Системное мышление	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Воспринимать предметы и явления как единое целое и как совокупность отдельных частей и связей между ними;</li> <li>• Выбирать и учитывать значимые факторы при принятии решений в изменчивой среде;</li> <li>• Выбирать и применять варианты для решения комплексных задач, в том числе открытых (имеющих более одного решения);</li> <li>• Понимать и интерпретировать эстетику закономерностей и степени универсальности их применения;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Управлять рисками, компенсировать провалы и сохранять устойчивость системы;</li> </ul>
	Когнитивная гибкость	<ul style="list-style-type: none"> <li>Развивать кратковременную и оперативную память;</li> <li>Переключаться между задачами, переключать внимание;</li> <li>Удерживать внимание на нескольких задачах</li> </ul>
<b>Компетентность взаимодействия с другими</b>	Лидерство	<ul style="list-style-type: none"> <li>Развивать эмпатию (когнитивную, поведенческую);</li> <li>Осознавать возможные объективные противоречия в интересах разных сторон и учитывать их при принятии решений;</li> <li>Разрешать конфликты;</li> <li>Мотивировать</li> </ul>
	Сотрудничество	<ul style="list-style-type: none"> <li>Убеждать, аргументировать свою позицию;</li> <li>Принимать чужую позицию, в том числе с учетом социальных и культурных различий;</li> <li>Кооперировать - проявлять способности к сотрудничеству, совместной работе</li> </ul>
	Представление	<ul style="list-style-type: none"> <li>Развивать навыки публичных выступлений;</li> <li>Учитывать значимые факторы и расставлять акценты выступлений или презентаций, исходя из интересов аудитории;</li> </ul>
<b>Компетентность взаимодействия с собой:</b>	Чувство времени	<ul style="list-style-type: none"> <li>Оценивать длительность промежутков времени;</li> <li>Приоритизация. Выбирать баланс между скоростью при выполнении известного алгоритма, степенью его важности и адаптивностью к изменившимся условиям;</li> <li>Планирование. Оценивать временные затраты на решение задач, в т.ч. и на сложные по структуре (модульные многозадачные) решения</li> </ul>
	Самоконтроль	<ul style="list-style-type: none"> <li>Саморегуляция (контроль). Самопроверка и коррекция.;</li> <li>Распознавать свои эмоции и управлять ими</li> </ul>
	Самоорганизация	<ul style="list-style-type: none"> <li>Рефлексивно относиться к своей деятельности;</li> <li>Мобилизовать себя на выполнение задач;</li> <li>Выбирать стратегию настойчивости или гибкости</li> </ul>
<b>Базовая инструментальная грамотность</b>	Читательская	Воспринимать и создавать информацию в различных текстовых и визуальных форматах, в том числе в цифровой среде
	Математическая	Применять математические инструменты, аргументацию, моделирование в

		повседневной жизни, в том числе в цифровой среде
	Вычислительная и алгоритмическая	Воспринимать и создавать информацию на формальных языках, языках программирования
<b>Базовые специальные современные знания и умения</b>	Гражданская «грамотность»	
	Финансовая «грамотность»	
	Правовая «грамотность»	
	Экологическая «грамотность»	
	Научная, технологическая «грамотность»	
	«Грамотность» в области здоровья	

Рекомендуемая игротека для учебной группы

Название игры	Жанр	Развиваемые компетенции и грамотности
Настольная игра "Лоскутное королевство"	Тактическая <b>турнирная</b> настольная игра	Логическое мышление
Настольная игра "Каркассон"	Тактическая <b>турнирная</b> настольная игра	Логическое мышление
Настольная игра "Колонизаторы"	Экономическая <b>турнирная</b> настольная игра	Логическое мышление, Сотрудничество, критическое мышление
Настольная игра "Small World: Маленький мир"	Стратегическая <b>турнирная</b> настольная игра	Логическое мышление, Системное мышление, когнитивная гибкость
Настольная игра "Роскошь"	Стратегическая <b>турнирная</b> настольная игра	Логическое мышление, Системное мышление
Настольная игра "Котики"	Абстрактная <b>турнирная</b> настольная игра	Логическое мышление Системное мышление
Настольная игра "Пандемия"	Настольная игра для компаний	Креативное мышление Представление Читательская
Настольная игра "Гномы вредители Делюкс"	Кооперативная настольная игра	Критическое мышление Лидерство Сотрудничество
Настольная игра "Диксит"	Настольная игра для компаний	Креативное мышление
Настольная игра "Цитадель монстров"	Кооперативная настольная игра	Лидерство Сотрудничество
Настольная игра "Концепт"	Настольная игра для компаний	Креативное мышление
Настольная игра "Майнкрафт"	Стратегическая настольная игра	Логическое мышление
Настольная игра "Мой город"	Тактическая настольная игра	Логическое мышление
Настольная игра "Пэчворк"	Тактическая настольная игра	Логическое мышление

Настольная игра "Мафия"	Настольная игра для компаний	Когнитивная гибкость
Настольная игра "Тропы Туканы"	Тактическая настольная игра	Логическое мышление
Настольная игра "Цитадели Делюкс"	Экономическая настольная игра	Логическое мышление Самоконтроль
Настольная игра "Эволюция: Биология для начинающих"	Стратегическая настольная игра	Логическое мышление
Настольная игра "Марракеш"	Абстрактная настольная игра	Логическое мышление
Настольная игра "Cluedo"	Детективная настольная игра	Критическое мышление
Настольно ролевая игра "Dungeons & Dragons» Аксессуары к игре: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Книга игрока</li> <li>• Руководство мастера подземелий</li> <li>• Энциклопедия чудовищ</li> <li>• Стартовый набор</li> <li>• Большое игровое поле (Двухсторонний игровой мат, Размер поля: 686x990 мм)</li> </ul> Набор кубиков (D4, D6 D8, D10, D12, D20)	Ролевая настольная игра	Критическое мышление Креативное мышление Лидерство Сотрудничество Читательская