**План-конспект педагога дополнительного образования МБУ ДО ЦДТ «Радуга»**

**г.Александровск-Сахалинский**

**Денисенко Ивана Владимировича по мероприятию «Клуб настольных игр»**

**Цель**: проводить ежемесячно в течение учебного года турниры среди учащихся по различным видам настольных игр для реализации следующих **задач**:

1. Популяризация настольных игр среди молодежи.
2. Популяризация интеллектуальных видов отдыха.
3. Тренировка и развитие рабочей, эйдетической памяти, пространственного, абстрактного, творческого, аналитического мышления, произвольного, селективного внимания, концентрации, устойчивости, распределения внимания, когнитивного контроля, когнитивной гибкости.
4. Развитие и поддержание дружеских отношений в коллективе.
5. Развитие коммуникативных навыков учащихся.

**Материалы:** настольные игры различных видов и жанров, использующие разнообразные механики в игровом процессе.

**Примечания**:

**Пространственное мышление** – это один из видов интеллектуальной деятельности, с помощью которого возможно создание трехмерных образов и действия с ними в процессе решения всевозможных задач.

**Рабочая память** – разновидность памяти, определяющая способность «держать в уме» небольшие фрагменты информации, необходимые для сиюминутной мыслительной деятельности, например, для решения логической задачи или осознания сложной информации.

**Творческое мышление** – мышление созидающее, дающее принципиально новое решение проблемной ситуации, приводящее к новым идеям и открытиям.

**Абстрактное мышление** – это один из видов мышления, благодаря которому, получается, пренебречь незначительными деталями и взглянуть на ситуацию в целом. Абстрактное мышление позволяет сделать шаг вперед, пересечь границу правил и норм, совершать новые открытия.

**Аналитическое мышление** – способность человека к использованию логики при анализе информации и принятии решений

**Эйдетическая память** – особый характер памяти, преимущественно на зрительные впечатления, позволяющий удерживать и воспроизводить чрезвычайно живой образ воспринятого ранее предмета или явления.

**Произвольное внимание** – это сознательно регулируемое сосредоточение на объекте, направляемое требованиями деятельности.

**Селективное внимание** – Процесс, возникающий в ситуациях, когда человек сталкивается с действием множественных стимулов и должен выбрать только один их аспект и сосредоточить внимание на нем.

**Когнитивный контроль** – комплекс исполнительных функций, позволяющих индивиду регулировать поведение согласно текущим задачам.

**Когнитивная гибкость** – умственная способность переключаться с одной мысли на другую, а также обдумывать несколько вещей одновременно.

**Ход мероприятия**

Педагог в роли ведущего объясняет правила игры, дает указания и пояснения во время игры, следит за соблюдением правил игры всеми участниками. В зависимости от игры определяется один победитель или команда победителей.

Настольные игры направлены на развитие рабочей, эйдетической памяти, пространственного, абстрактного, творческого, аналитического мышления, произвольного, селективного внимания, концентрации, устойчивости, распределения внимания, когнитивного контроля, когнитивной гибкости.

Для учащихся коллектива «Разработка игр» данные мероприятия полезны тем, что развивают навыки необходимые для комплексного понимания программирования, качественного освоения учебного материала.