

Департамент образования Администрации города Тюмени

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья

общеобразовательная школа № 2 города Тюмени

(МБОУ ОШ № 2 города Тюмени)

**ПРОЕКТ «Игротека»**

|  |  |
| --- | --- |
| Разработчик: | Батищева Е.Я.,  педагог-психолог |
|  |  |

Тюмень, 2022

**Пояснительная записка**

Проект «Умные игры» имеет социально-педагогическую направленность и является общеинтеллектуальным, социальным.

**Сроки реализации проекта:** 2 года (288 часов) (2022-2023, 2023-2024 учебные года).

При составлении проекта использованы:

* авторская программа «Развивающие игровые технологии» Кузнецова А. Е., МОУ ДОД «Центр дополнительного образования детей № 2», 2006 г.;
* авторская программа педагога дополнительного образования Лобазова Д.В.

**Актуальность и предназначение**

Игра в настоящее время имеет огромное значение в жизни. Элементы игры мы можем увидеть в рекламе, на телевидении, на мероприятиях для сплочения коллектива, в образовании и психолого-педагогических тренингах. Игры являются основополагающими при обучении и воспитании детей.

При помощи настольных игр дети учатся думать, общаться друг с другом. Каждая настольная игра есть интеллектуальное противоборство, при котором выигрывает не случайность и везение, а умение логически и стратегически мыслить. Настольные игры строятся на простой и доступной каждому человеку логике. В основе настольных игр заложены общественные особенности современной жизни, а правила игры подчинены анализу обыгрываемой реальности с точки зрения познавательной активности. Эта деятельность способствует социальной адаптации, гражданскому становлению подрастающего поколения.

**Отличительные характерные черты программы**

Данный проект даёт возможность познакомиться с самыми успешными настольными играми в мире. В проекте представлены несколько видов настольных игр, содержание данного проекта позволяет обучающимся знакомиться с настольными играми постепенно, двигаясь от самых простых к более сложным, постигая вместе с этим исследовательское содержание приведенных игр. Проект развивает в учащихся стороны его личности, таланты и умения, концентрируя внимание на динамичном вовлечении в познавательный процесс через игровую исследовательскую активность. Обучающиеся получают эмоциональное удовлетворение и необходимое признание сверстников с помощью демонстрации интеллектуального опыта в условиях здоровой конкуренции.

В проекте представлены несколько видов настольных игр, которые открывают и развивают в ребенке стороны его личности, таланты и умения, концентрируя внимание на динамичном вовлечении в познавательный процесс через игровую исследовательскую активность. Настольно-печатные игры развивают логику и ум, стимулируют мышление и память; ролевые игры – фантазию, обыгрывают научные и фантастические особенности; карточные игры – логику, умение мыслить стратегически, просчитывать характер развития событий на основании полученных визуальных данных; военно-стратегические игры отражают закономерности развития более сложных игровых структур с возможностью управлять развитием нескольких векторов эволюции организмов или техники, в зависимости от предложенной настольной игры.

**Категория обучающихся**: обучающиеся МБОУОШ № 2 города Тюмени 5-9 классов.

**Целевой раздел**

**Цели программы:** развитие мышления, памяти и речи, фантазии, усидчивости, ответственности, навыков восприятия и анализа полученной информации, а также развитие социальных навыков у обучающихся посредством настольных игр.

Для достижения этих целей ставятся следующие **задачи**:

* + познакомить учащихся с многообразием современных научно-познавательных настольных игр;
  + сформировать у учащихся практические игровые умения и навыки;
  + научить разным игровым научно-познавательным направлениям в настольных играх;
  + развить интеллектуальные и научно-познавательные способности учащихся;
* расширить кругозор, давать знания о различных сторонах жизни через игру;
* поучаствовать в соревнованиях для приобретения опыта;
* сформировать у обучающихся высокую общую культуру, нравственные, морально-психологические, деловые и организаторские качества, способствующие выбору жизненного пути в пользу высоконравственного, профессионального и ответственного служения своему Отечеству

**Планируемые образовательные результаты:**

**Результативность**

В результате изучения программы, учащиеся будут:

* **знать** существующие в мире игровые направления в настольных играх;
* **разовьют** способности и одаренность своих профессиональных склонностей через создание обогащенной образовательной среды и организацию разнообразной развивающей и творческой деятельности с использованием ресурсов учреждения
* **сформируют** высокую общую культуру, нравственные, морально-психологические, деловые и организаторские качества, способствующие выбору жизненного пути в пользу высоконравственного, профессионального и ответственного служения своему Отечеству
* **произойдет** становление личности, нравственно, интеллектуально, творчески развитой; обладающей гражданско-патриотическим сознанием, личностной культурой, готовностью к образованию и самообразованию, к жизнетворчеству и созиданию, к содержательно наполненному и здоровому образу жизни

**научатся:**

* играть во все игры, предложенные в проекте;
* грамотно объяснять правила любой игры, предложенной в проекте;
* организовывать и проводить турниры по настольным играм;
* придумывать свои миры, и проводить по ним ролевые игры.

**Метапредметные результаты:**

**Обучающиеся овладеют**

* умением самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности;
* умением осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
* умением соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
* умением оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения
* умением владения основами самоконтроля, самооценки, принятие решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
* умением определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, устанавливать причинно- следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;
* умением организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
* умением осознанно использовать речевые средства для выражения своих чувств, мыслей и потребностей планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
* умением формировать и развивать компетентности в области использования информационно- коммуникационных технологий;
* умением (владеть способами познавательной деятельности):

• наблюдать, анализировать, приводить примеры языковых явлений;

• применять основные нормы речевого поведения в процессе диалогического общения;

• составлять элементарное монологическое высказывание по образцу, аналогии;

• читать и выполнять различные задания к играм;

• понимать на слух короткие тексты;

• умением использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни:

• понимать на слух речь учителя, одноклассников;

• понимать смысл задания и уметь прогнозировать развитие игры;

• расспрашивать собеседника, задавая простые вопросы (кто, что, где, когда), и умением отвечать на вопросы собеседника, участвовать в элементарном этикетном диалоге;

• инсценировать изученные игры (настольно-ролевые игры);

• сочинять оригинальный текст на основе плана;

• соотносить поступки героев игр с принятыми моральными нормами и уметь выделить нравственный аспект поведения героев;

• участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

**Личностные результаты:**

Первый уровень результатов – приобретение социальных знаний о ситуации межличностного взаимоотношения, освоение способов поведения в различных ситуациях.

Второй уровень результатов – получение школьниками опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, родина, природа, мир, знания, труд, культура).

Третий уровень результатов – получение школьниками опыта самостоятельного общественного действия в том числе и в открытой общественной среде.

**Обучающиеся сформируют**

* знания о патриотизме, любви и уважении к Отечеству, чувстве гордости за свою Родину, прошлое и настоящее многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной;
* ответственное отношение к учению, готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
* целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общественной практики;
* осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира;
* социальные нормы, правила поведения, роли и формы социальной жизни в группах и сообществах;
* нравственные чувства и нравственное поведение, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
* основы экологической культуры на основе признания ценности жизни во всех её проявлениях и необходимости ответственного, бережного отношения к окружающей среде;
* осознание значения семьи в жизни человека и общества, принятие ценностей семейной жизни, уважительное и заботливое отношение к членам своей семьи.

Качества личности, которые могут быть развиты у обучающихся в результате занятий:

* толерантность, дружелюбное отношение к сверстникам;
* познавательная, творческая, общественная активность;
* самостоятельность (в т.ч. в принятии решений);
* умение работать в сотрудничестве с другими, отвечать за свои решения;
* коммуникабельность;
* уважение к себе и другим;
* личная и взаимная ответственность;
* готовность действия в нестандартных ситуациях;

**Предметные результаты:**

- освоение различных приёмов в решении логических задач;

- приобретение опыта в обучении интеллектуальным играм разной направленности;

- овладение умением понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;

- развитие наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления.

- обучающиеся смогут освоить в ходе обучения знания, умения и способы действий, специфические для данного проекта;

- смогут применить знания, умения и навыки в учебных ситуациях и в реальных жизненных условиях.

- свободное владение игровой терминологией: знание основных видов игр, этапов игрового мастерства; понимание основ этики игроков, основ этики зрителя; знание теоретических основ игры и методики постановочной работы над словом;

**Формы контроля:**

* обсуждение,
* проведение партий в настольные игры,
* квест
* игровой турнир.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Уровень освоение проета** | **Критерии оценки** | | | |
| **Знание основных терминов и понятий** | Владение основами игр и их правилами | Владение основами моделирования, описания и оформления продукта | Владение основами проведения игр, возможность создания своего продукта |
| **Базовый** | овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных проектом | овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных проектом | овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных проектом | овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных проектом |
| **Повышенный** | овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных проектом | овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных проектом | овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных проектом | овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных проектом |
| **Высокий** | освоил практически весь объем знаний, предусмотренных проектом | освоил практически весь объем знаний, предусмотренных проектом | освоил практически весь объем знаний, предусмотренных проектом | освоил практически весь объем знаний, предусмотренных проектом |

**Способы оценки достижений:**

* трехбалльная шкала («освоил», «изучил», «прослушал»).

**Содержательный раздел**

**Содержание**

**1 год обучения**

**Раздел 1. Настольные игры первой ступени. Европейская школа**

1. **Настольные игры и их роль. 10 часов (**Теория - 2 часа, практика - 8 часов.)

Т.: Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Многообразие игр. Настольные игры. Виды настольных игр: битвы за пространство, преследование, замещение. Планирование индивидуального успеха. Ситуативные игры. Игровая задача в ролевой игре (контакт, влияние на собеседника, переговоры). Правила ролевой игры.

П.: Комплексные игры на местности. Игровые соревнования групп, правила игры, игровые задания. Техника безопасности на местности. Ситуативно-ролевые игры. Использование игрового оружия. Изготовление игрового костюма.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

1. **Игры на тематику животных**. **10 часов (**Теория - 2 часа, практика - 8 часов).

Т.: Игры на тематику животных. Интеллектуально-познавательные игры.

П.: Навыки игры в Золоторето. Соревнование в информированности и сообразительности. Правила викторины. Название правил настольных игр по животным.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

1. **Экономические игры**. **14 часов (**Теория - 2 часа, практика - 12 часов).

Т.: Экономические игры и их роль.

П.: Знакомство с игрой Колонизаторы. Знакомство с игрой Зельеварение. Знакомство с игрой Каркассон. Основные правила стратегической игры. Правильное построение города и добыча ресурсов. Правила игры Зельеварение. Знакомство с Каркассоном. Основные плюсы и минусы раскладки.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

1. **Логические игры.** **10 часов** (Теория - 2 часа, практика - 8 часов).

Т.: Логические игры

П.: Движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. Простые подвижные игры: правила и виды. Руммикуб и Мафия. Правила и порядок хода.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

1. **Абстрактно-логические игры.** **8 часов (**Теория - 2 часа, практика - 6 часов).

Т.: Абстрактно-логические игры.

П.: Настольные игры. Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игра Цитадель, правила игры. Игры на бумаге (крестики-нолики). 2 Игры: домино, лото.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

1. **Настольные игры для компании.** **10 часов** **(**Теория - 2 часа, практика - 8 часов).

Т.: Настольные игры для компании.

П.: Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. Противостояние влиянию. 2 Игры: Цитадель, Мафия. Игра Бэнг.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

1. **Игры по истории. 6 часов. (**Теория - 1 час, практика - 5 часов).

Т.: Игры по истории (игры, включающие в себя сюжеты, связанные с мировой историей)

П.: Другая Европа, США в 19 веке. Берсерк. Азарт игры. Выигрыш и проигрыш. Радость и огорчение в игре. Нарушение правил в игры. Опасности игры.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по разделу: соревнование.

**Раздел 2. Настольные игры второй ступени.**

1. **Коллекционные карточные игры.**6 часов **(**Теория - 1 час, практика - 5 часов).

Т.: Интеллектуально-познавательные игры.

П.: Правила интеллектуально-познавательных игр. Викторины. Подвижные игры. Игры разных народов. MTG, Берсерк и Бэнг.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

1. **Стратегические игры.** 12 часов **(**Теория - 2 часа, практика - 10

часов).

Т.: Настольные игры. Классическая игра, правила игры.

П.: Настольные игры как способы время провождения в семье и компании. Удовольствие от игры. Стратегические игры.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

**10. Военно-тактические игры.** 6 часов (Теория - 1 час, практика - 5 часов).

Т.: Военно-тактические игры.

П.: Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. Упражнение в отказе на предложение: отказ-обещание, отказ-альтернатива, отказ-отрицание.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

**11. Кооперативные игры. 12 часов (**Теория - 2 часа, практика - 10 часов).

Т.: Кооперативные игры.

П.: Комплексные игры на картах. Игровые соревнования двух групп. Ограничение игровой территории. Правила игры. Итоговый урок.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

**12. Американская школа игр. 12 часов**(Теория - 2 часа, практика - 10 часов).

Т.: Американская школа игр.

П.: Новая встреча с игрой. Роли в игре и жизни. Игровая реальность. Серьёзное отношение к игре и игровое отношение к жизни. Американские игры. Итоговый урок.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

**13. Английская школа игр. 10 часов (**Теория - 2 часа, практика - 8 часов).

Т.: Английская школа игр.

П.: Интеллектуально-познавательные игры. Вопросы на эрудицию и сообразительность. Формулировка вопроса в познавательных играх. Корректные и некорректные вопросы. Подвижные игры. Полуспортивные игры состязания. Подвижные игры для развития ловкости, на развитие силы, реактивности, быстроты, скоростной выносливости.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

**14. Настольно-ролевые игры. 12 часов (**Теория - 2 часа, практика - 10 часов).

Т.: Настольно-ролевые игры.

П.: Настольные игры. Игровые действия в настольных играх, передвижение фишек. Ситуативные игры. Групповое взаимодействие в игре. Выбор союзников, договор с партнёром. Комплексные игры. Игровые соревнования групп, правила игры, игровые задания. Новая встреча с игрой. Игровые задачи. Игровая роль и правила игры. Предписания и ограничения. Интеллектуально-познавательные игры. Познавательные игры по различным областям знаний. Итоговый урок.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

**15. Подготовка тематического турнира 6 часов**(Теория - 1 час, практика - 5 часов).

**Т.: Тематический турнир (определение, виды)**

**П.: Подготовка и проведение**

Промежуточная аттестация обучающихся: соревнование.

**2 год обучения**

**Раздел 1. Настольно-ролевые игры**

**1. Настольные - ролевые игры и их роль. Всего 10 часов (**Теория - 2 часа, практика - 8 часов).

Т.: Что такое настольные игры.

П.: Персонаж и его создание. Функции Мастера или ведущего. Функции игроков. Пробная игра.

Текущий контроль: Проведение беседы по игре.

2. **Основные направления НРИ. Всего 10 часов** **(**Теория - 2 часа, практика - 8 часов).

Т.: Виды НРИ.

П.: Направления НРИ. Огромное количество миров и сеттингов. Множество персонажей, рас и магии с оружием. Пробная игра.

Текущий контроль: Проведение беседы по игре.

**3. Военные игры (Warhammer, Total war). Всего 16 часов** **(**Теория - 2 часа, практика - 14 часов).

Т.: Виды военных игр. Теоретические занятия, направленные на изучение мира Вархаммера и тотальных войн.

П.: Игра Warhammer. Играем в игру. Игра Total war. Играем в игру. Практика проведения масштабных мероприятий. Итоговые игры.

Текущий контроль: Проведение беседы по игре.

4. **Приключенческие игры (Дневник авантюриста). Всего 10 часов (**Теория - 2 часа, практика - 8 часов).

Т.: Знакомство с системой Дневник Авантюриста.

П.: Знакомство с популярной системой Дневник Авантюриста. Просмотр видео обзора. Создание сеттинга и персонажей по одному из известных миров. Проведение игр. Итоговая игра

Текущий контроль: Проведение беседы по игре.

5**. Детективные игры (Ктулху, Сыщик). Всего 8 часов** **(**Теория - 2 часа, практика - 6 часов).

Т.: Знакомство с системой.

П.: Сыщик и Ктулху. Сеттинги по мирам Агаты Кристи, Артура Конана Дойла. Создание персонажа. Подготовка к игре. Итоговая игра.

Текущий контроль: Проведение беседы по игре.

**6. Настольные игры для конвентов. Всего 10 часов** **(**Теория - 2 часа, практика - 8 часов).

Т.: Настольные игры для конвентов.

П.: Что такое Конвент НРИ.

П.: Самые популярные игры на конвентах. Разбор правил и действий на мероприятиях такого типа. Проведение пробного мероприятия. Итоговые уроки.

Текущий контроль: Проведение беседы по игре.

**7. Игры по истории. Обучение мастеров. Всего 4 часов** **(**Теория - 2 часа, практика - 2 часа).

Т.: Игры по истории. Подготовка желающих на должность мастера или ведущего.

П.: Основные положения и правила ведущего. Как правильно провести игру? Как подготовить модуль или сеттинг. Создание персонажей.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по разделу: соревнование.

**Раздел 2. Настольные игры для конвентов и Ролеконов**

1. **Коллекционные карточные игры. Всего 6 часов** **(**Теория - 1 час, практика - 5 часов).

Т.: Коллекционные игры и что это такое.

П.: Как правильно собирать коллекционную колоду. Правила и сбросы.

Текущий контроль: Проведение беседы по игре.

**9. Варгеймы. Всего 12 часов (**Теория - 2 часа, практика - 10 часов).

Т.: Варгеймы. Самый популярный вид тактических игр.

П.: Создание и покраска персонажей. Создание карта и сеттингов для компаний героев. Пробная игра. Итоговая игра.

Текущий контроль: Проведение беседы по игре.

**10**. **Конвенция игроков. Всего 6 часов (**Теория - 1 час, практика - 5 часов).

Т.: Что такое конвенция. Конвенция игроков. Знакомство с конвенциями и объединениями игроков по всему миру. Комиккон и Ролекон.

П.: Участие в мероприятиях как онлайн, так и выездные игры, с участием клуба и игроков.

Текущий контроль: Проведение беседы по игре.

**11. Юмористические игры (Замес). Всего 12 часов (**Теория - 2 часа, практика - 10 часов).

Т.: Юмористические игры.

П.: Знакомство с юмористическими играми на примере Замес. Манчкин. Основные правила и популярные ходы. Как правильно выиграть или соревноваться в эти игры. Итоговая игра

Текущий контроль: Проведение беседы по игре.

**12. Игры на внимательность и эрудицию. Всего 12 часов (**Теория - 2 часа, практика - 10 часов).

Т.: Игры на внимательность и эрудицию.

П.: Логические и экономические игры. Популярные игры на подобную тематику. Как правильно организовать свой досуг. Шахматы и шашки. Итоговая игра .

Текущий контроль: Проведение беседы по игре.

**13. Подземелья и Драконы. Всего 10 часов** **(**Теория - 2 часа, практика - 8 часов).

Т.: Самый главный сеттинг НРИ. Самая старая и популярная НРИ в мире.

П.: Знакомство с основными редакциями и правилами мастеров. Знакомство с популярными сеттингами, ключевыми персонажами, картами и магией НРИ. Итоговая игра.

Текущий контроль: Проведение беседы по игре.

**14. Настольные ролевые игры. Турнир. Всего 14 часов** **(**Теория - 2 часа, практика - 12 часов).

Т.: Подготовка к турниру.

П.: Проведение турнира на территории Мариинской гимназии и Кадетского корпуса. Основные проблемы и примеры подготовки. Подготовка мастеров. Подготовка сеттингов. Практикум по игре. Итоговая игра.

Текущий контроль: Проведение беседы по игре.

**15. Подготовка к городскому турниру НРИ. Всего 4 часов (**Теория - 2 часа, практика - 2 часа).

Т.: Городской турнир и правила проведения турниров.

П.: Подготовка к официальному городскому турниру.

Итоговая аттестация обучающихся: соревнование.

**Организационный раздел**

**Календарно-тематический план**

Первый год обучения

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Дата проведения занятия | | Тема занятия | Количество часов | | | | Форма занятия | Форма контроля/  аттестации |
| Всего | Теория | Практика | |
|  |  | **Раздел 1. Настольные игры первой ступени. Европейская школа.** | | 68 | 14 | 54 |  | |  |
| I |  | | Настольные игры и их роль. | 10 | 2 | 8 | | *Игра* | Устный опрос |
| 1 | *09.09* | | Первая встреча с игрой. Многообразие игр. Настольные игры. Комплексные игры на местности | 4 | 2 | 2 | | *Игра* |  |
| 2 | *16.09* | | Техника безопасности на местности Ситуативно-ролевые игры |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| 3 | *23.09* | | Использование игрового оружия  Изготовление игрового оружия |  |  | 2 | | *Игра* |  |
| II |  | | Игры на тематику животных. | 10 | 2 | 8 | | *Игра* | *тест* |
| 1 | *23.09* | | Игры на тематику животных. Интеллектуально-познавательные игры. Навыки игры в Зоолорето |  | 2 |  | | *Игра* |  |
| 2 | *30.09* | | Соревнования. Правила викторины. Название правил настольных игр по животным |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| III |  | | Экономические игры | 14 | 2 | 12 | | *Игра* | *викторина* |
| 1 | *07.10* | | Экономические игры. Роль экономических игр. Колонизаторы | 4 | 2 | 2 | | *Игра* |  |
| 2 | *14.10* | | Зельеварение Каркассон |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| 3 | *21.10* | | Основные правила стратегических игр Правила построения города и ресурсов |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| 4 | *28.10* | | Основные плюсы и минусы раскладки |  |  | 2 | | *Игра* |  |
| IV |  | | Логические игры | 10 | 2 | 8 | | *Игра* | *Квест* |
| 1 | *28.10* | | Логические игры |  | 2 |  | | *Игра* |  |
| 2 | *4.11* | | Движение и сноровка в играх. Простые подвижные игры |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| 3 | *11.11* | | Руммикуб и Мафия. Правила и порядок хода |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| V |  | | Абстрактно-логические игры | 8 | 2 | 6 | | *Игра* | *тест* |
| 1 | *18.11* | | Абстрактно-логические игры. Настольные игры. Разнообразие настольных игр. | 4 | 2 | 2 | | *Игра* |  |
| 2 | *25.11* | | Парные игры. Игра Цитадель, правила игры. Игры на бумаге (крестики-нолики). Игры:  домино, лото. |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| VI |  | | Настольные игры для компании | 10 | 2 | 8 | | *Игра* | *викторина* |
| 1 | *2.12* | | Настольные игры для компании. Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. | 4 | 2 | 2 | | *Игра* |  |
| 2 | *9.12* | | Противостояние влиянию. Игры: Цитадель, Мафия. |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| 3 | *16.12* | | Игра Бэнг. |  |  | 2 | | *Игра* |  |
| VII |  | | Игры по истории | 6 | 2 | 4 | | *Игра* | опрос |
| 1 | *16.12* | | Игры по истории. Нарушение правил в игры. Опасности игры. |  | 2 |  | | *Игра* |  |
| 2 | *23.12* | | Другая Европа, США в 19 веке. Берсерк. Азарт игры. |  |  | 4 | | *Игра* |  |
|  |  | | Текущий контроль: соревнования по изученным играм. | | | | | | |
| **Раздел 2. Настольные игры второй ступени** | | | | | | | | | |
|  |  | Настольные игры второй ступени | | 76 | 16 | 60 | *Игра* | | викторина |
| VIII |  | | Коллекционные карточные игры | 6 | 2 | 4 | | *Игра* |  |
| 1 | *13.01* | | Коллекционные карточные игры. Правила интеллектуально-познавательных игр. |  | 2 | 2 | | *Игра* |  |
| 2 | *27.01* | | Викторины. Подвижные игры. Игры разных народов. MTG, Берсерк и Бэнг |  |  | 2 | | *Игра* |  |
| IX |  | | Стратегические игры | 12 | 2 | 10 | | *Игра* | *тест* |
| 1 | *27.01* | | Стратегические игры |  | 2 |  | | *Игра* |  |
| 2 | *3.02* | | Настольные игры как способы время провождения в семье и компании. Настольные игры как способы время провождения в семье и компании. |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| 3 | *10.02* | | Удовольствие от игры. Стратегические игры. |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| 4 | *17.02* | | Стратегические игры. |  |  | 2 | | *Игра* |  |
| X |  | | Военно-тактические игры | 6 | 2 | 4 | | *Игра* | *викторина* |
| 1 | *17.02* | | Военно-тактические игры |  | 2 |  | | *Игра* |  |
| 2 | *24.02* | | Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. Упражнение в отказе на предложение: отказ-обещание, отказ-альтернатива, отказ-отрицание |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| XI |  | | Кооперативные игры | 12 | 2 | 10 | | *Игра* | опрос |
| 1 | *3.03* | | Кооперативные игры. Комплексные игры на картах | 4 | 2 | 2 | | *Игра* |  |
| 2 | *10.03* | | Игровые соревнования двух групп. Ограничение игровой территории |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| 3 | *17.03* | | Правила игры. Проведение игры |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| XII |  | | Американская школа игр | 12 | 2 | 10 | | *Игра* | опрос |
| 1 | *24.03* | | Американская школа игр. Новая встреча с игрой | 4 | 2 | 2 | | *Игра* |  |
| 2 | *31.03* | | Роли в игре. Игровая реальность |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| 3 | *7.04* | | Серьезное отношение к игре. Американские игры |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| XIII |  | | Английская школа игр | 10 | 2 | 8 | | *Игра* | тест |
| 1 | *14.04* | | Английская школа игр. Интеллектуально-познавательные игры |  | 2 | 2 | | *Игра* |  |
| 2 | *21.04* | | Подвижные игры. Вопросы на эрудицию и движение |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| 3 | *28.04* | | Английские игры |  |  | 2 | | *Игра* |  |
| XIV |  | | НРИ | 12 | 2 | 10 | | *Игра* | опрос |
| 1 | *28.04* | | Настольно-ролевые игры |  | 2 |  | | *Игра* |  |
| 2 | *5.05* | | НРИ. Игровые задачи |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| 4 | *12.05* | | Игровая роль мастера и игрока. Создание модуля |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| 5 | *19.05* | | Игра |  |  | 2 | | *Игра* |  |
| XV |  | | Подготовка тематического турнира | 6 | 2 | 4 | | *Игра* | турнир |
| 1 | *19.05* | | Подготовка тематического турнира |  | 2 |  | | *Игра* |  |
| 2 | *26.05* | | Тематический турнир. Подготовка и проведение |  |  | 4 | | *Игра* |  |
| **Итого:** | | | | 144 | 30 | 114 | |  |  |

**Второй год обучения (2 группы: вторник, четверг)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Дата проведения занятия | Тема занятия | Количество часов | | | Форма занятия | Форма контроля/  Итоговая игра |
| Всего | Теория | Практика |
| **Раздел 1. Настольно-ролевые игры** | | | | | | | |
| 1 |  | Настольно- ролевые игры и их роль. | 10 | 2 | 8 |  | *Опрос* |
| 1 | *03.09, 04.09* | Что такое НРИ? Персонаж и его создание. |  | 2 | 2 |  |  |
| 2 | *10.09,11.09* | Функции Мастера или ведущего. Пробная игра. |  |  | 4 |  |  |
| 3 | *17.09, 18.09* | Пробная игра |  |  | 2 |  |  |
| **2** |  | Основные направления НРИ. | 10 | 2 | 8 |  | *викторина* |
| 1 | *17.09, 18.09* | Виды НРИ |  | 2 |  |  |  |
| 2 | *24.09, 25.09* | Направления НРИ. Миры и сеттинги |  |  | 4 |  |  |
| 3 | *1.10, 2.10* | Персонажи, магия, расы и оружие. Пробная игра |  |  | 4 |  |  |
| **3** |  | Военные игры (Warhammer, Total | 16 | 2 | 14 |  | *тест* |
| 1 | *8.10, 9.10* | Виды военных игр. Игра Warhammer |  | 2 | 2 |  |  |
| 2 | *15.10, 16.10* | Играем в игру. Игра Total war. |  |  | 4 |  |  |
| 3 | *22.10, 23.10* | Практика проведения масштабных мероприятий. Практика проведения масштабных мероприятий |  |  | 4 |  |  |
| 4 | *29.10, 30.10* | Практика проведения масштабных мероприятий. Итоговые игры. |  |  | 4 |  |  |
| **4** |  | Приключенческие игры (Дневник  авантюриста) | 10 | 2 | 8 |  | *викторина* |
| 1 | *5.11, 6.11* | Дневник авантюриста. Знакомство с популярной системой Дневник Авантюриста. |  | 2 | 2 |  |  |
| 3 | *12.11, 13.11* | Просмотр видео обзора. Создание сеттинга и персонажей по одному из известных миров. |  |  | 4 |  |  |
| 5 | *19.11, 20.11* | Проведение игр. Итоговая игра |  |  | 2 |  |  |
| **5** |  | Детективные игры (Ктулху, Сыщик) | 8 | 2 | 6 |  | *опрос* |
| 1 | *19.11, 20.11* | Система Ктулху, Сыщик |  | 2 |  |  |  |
| 2 | *26.11, 27.11* | Сыщик и Ктулху. Сеттинги по мирам Агаты Кристи, Артура Конана Дойла. Создание персонажа. |  |  | 4 |  |  |
| 4 | *3.12, 4.12* | Подготовка к игре. Итоговая игра. |  |  | 2 |  |  |
| **6** |  | Настольные игры для конвентов | 10 | 2 | 8 |  | *викторина* |
| 1 | *3.12, 4.12* | Настольные игры для конвентов |  | 2 |  |  |  |
| 2 | *10.12, 11.12* | Самые популярные игры на конвентах. Разбор правил и действий на мероприятиях такого типа. |  |  | 4 |  |  |
| 4 | *17.12, 18.12* | Проведение пробного мероприятия. Итоговые уроки. |  |  | 4 |  |  |
| **7** |  | Игры по истории. Обучение мастеров | 4 | 2 | 2 |  | турнир |
| 1 | *24.12, 25.12* | Игры по истории. Обучение мастеров. Основные положения и правила ведущего. Как правильно провести игру? Как подготовить модуль или сеттинг. Создание персонажей. |  | 2 | 2 |  |  |
| **Раздел 2. Настольные игры для конвентов и Ролеконов** | | | | | | | |
| **8** |  | Коллекционные карточные игры | 8 | 4 | 4 |  | *турнир* |
| 1 | *14.01, 15.01* | Коллекционные игры и что это такое. |  | 4 |  |  |  |
| 2 | *21.01, 22.01* | Как правильно собирать коллекционную колоду. Правила и сбросы. |  |  | 4 |  |  |
| **9** |  | Варгеймы | 12 | 2 | 10 |  | *опрос* |
| 1 | *28.01, 29.01* | Варгеймы. Создание карта и сеттингов для компаний героев. Пробная игра. |  | 2 | 2 |  |  |
| 2 | *4.02, 5.02* | Варгеймы. Самый популярный вид тактических игр. Создание и покраска персонажей. |  |  | 4 |  |  |
| 5 | *11.02, 12.02* | Пробная игра. Итоговая игра. |  |  | 4 |  |  |
| **10** |  | Конвенция игроков | 6 | 4 | 2 |  | *викторина* |
| 1 | *18.02, 19.02* | Что такое конвенция. Конвенция игроков. Знакомство с конвенциями и объединениями игроков по всему миру. Комиккон и Ролекон.  Участие в мероприятиях как онлайн, так и выездные игры, с участием клуба и игроков |  | 4 |  |  |  |
| 2 | *25.02, 26.02* | Конвенция игроков. Знакомство с конвенциями и объединениями игроков по всему миру. Комиккон и Ролекон. Участие в мероприятиях как онлайн, так и выездные игры, с участием клуба и игроков |  |  | 2 |  |  |
| **11** |  | Юмористические игры (Замес) | 12 | 2 | 10 |  | *турнир* |
| 1 | *25.02, 26.02* | Юмористические игры. |  | 2 |  |  |  |
| 2 | *4.03, 5.03* | Знакомство с юмористическими играми на примере Замес. Манчкин. Игра Замес. Как правильно выиграть или соревноваться в эти игры. |  |  | 4 |  |  |
| 4 | *11.03, 12.03* | Основные правила и популярные ходы. Игра Манчкин |  |  | 4 |  |  |
| 6 | *18.03, 19.03* | Как правильно выиграть или соревноваться в эти игры. |  |  | 2 |  |  |
| **12** |  | Игры на внимательность и эрудицию | 12 | 2 | 10 |  | *опрос* |
| 1 | *18.03, 19.03* | Игры на внимательность и эрудицию. |  | 2 |  |  |  |
| 2 | *25.03, 26.03* | Логические и экономические игры. Популярные игры на подобную тематику |  |  | 4 |  |  |
| 4 | *1.04, 2.04* | Как правильно организовать свой досуг. Шахматы и шашки. Итоговая игра |  |  | 4 |  |  |
| 6 | *8.04, 9.04* | Итоговая игра |  |  | 2 |  |  |
| **13** |  | Подземелья и Драконы. | 10 | 2 | 8 |  | *квест* |
| 1 | *8.04, 9.04* | Самый главный сеттинг НРИ. |  | 2 |  |  |  |
| 2 | *15.04, 16.04* | Знакомство с основными редакциями и правилами мастеров. Самая старая и популярная НРИ в мире. |  |  | 4 |  |  |
| 4 | *22.04, 23.04* | Знакомство с популярными сеттингами, ключевыми персонажами, картами и магией НРИ. Итоговая игра. Самый главный сеттинг НРИ. Самая старая и популярная НРИ в мире. |  |  | 4 |  |  |
| **14** |  | Настольные ролевые игры. Турнир | 16 | 2 | 14 |  | *турнир* |
| 1 | *29.04, 30.04* | Подготовка к турниру. Проведение турнира по настольным играм на территории школы . |  | 2 | 2 |  |  |
| 3 | *6.05, 7.05* | Основные проблемы и примеры подготовки. |  |  | 4 |  |  |
| 5 | *13.05, 14.05* | Проведение отборочных туров |  |  | 4 |  |  |
| 7 | *20.05, 21.05* | Турнир |  |  | 4 |  |  |
| **Итого:** | | | 144 | 32 | 112 |  |  |

**Организационно-педагогические условия реализации проекта**

**Организационные формы занятий:**индивидуальные, групповые, смешанные

**Формы оценочных механизмов:**

* Текущий контроль – итоги игровых партий, результаты турниров по настольным играм.
* Промежуточный контроль по окончании учебного полугодия – зачет по правилам изученных игр.
* Итоговый контроль в конце учебного года – экзамен по организации и проведению учащимися игрового турнира.

**Виды образовательных продуктов, обучающихся:**

Создание собственной настольно-коммуникативной игры на примере НРИ Игр.

**Информационно-методические, кадровые и материальные условия:**

**Информационное обеспечение**

1. Кузнецов А. Е. Книга организатора, 2009.
2. Полные правила игры «Magic: the gathering», 2014.
3. Руководство игрока «Dangeons & Dragons 5», 2014.
4. www.rolemancer.ru – российский портал настольных и ролевых игр.
5. www.ludology.ru – информационный сайт об истории и развитии игр.
6. www.printfun.ru – настольные игры на бумаге.

**Материально-техническое обеспечение**:

Комплекты настольных игр, предложенных в программе (по 2 набора каждой игры): Аэрохоккей, настольный футболл, напольный Дартс, Вышибашки, Потерянное звено, городки, бирюльки, боулинг, кольцеброс, Динотопия, Надень кольцо, Головоноги, Доминион, Билет на поезд, МТГ, Руммикуб, Бэнг, Хоббит, Следопыт, Подземелья и Драконы, Воображариум, Экивоки.

**Характеристика помещения для занятий:**

Учебный класс на 15 человек.