МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

Принята на заседании методического совета МБУ ДО ЦДТТ протокол № 2 от «29» мая 2020 г.

УТВЕРЖДАЮ: Директор МБУ ДО ЦДТТ ____ С.А. Руленко приказ № 036-о от 08.06.2020

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивающие интеллектуальные игры»

Направленность: социально-педагогическая

Возраст обучающихся 10 - 18 лет Уровень программы: базовый

Срок реализации программы: 1 год

Автор программы: Усачев Сергей Валерьевич, педагог дополнительного образования МБУ ДО ЦДТТ

Педагоги, реализующие программу: Усачев Сергей Валерьевич, педагог дополнительного образования МБУ ДО ЦДТТ

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивающие интеллектуальные игры» знакомит обучающихся с технологией игропроизводства. Игра в настоящее время имеет огромное значение в жизни. Элементы игры мы можем увидеть в рекламе, на телевидении, в мероприятиях на сплочение коллектива. Игры являются основополагающим при обучении и воспитании детей. При помощи настольных игр дети учатся думать, общаться друг с другом. Каждая игра — это интеллектуальное противоборство, при котором выигрывает не случайность и везение, а умение логически и стратегически мыслить.

Актуальность программы заключается в популяризации настольных игр как способа проведения досуга. Особое внимание уделяется профилактике игровой зависимости от компьютерных игр. В качестве альтернативы, обучающимся предлагаются настольные семейные игры, развивающие их таланты и умения, расширяющие кругозор и развивающие навыки общения друг с другом. В них они смогут играть не только в ЦТТ, но и у себя дома, что положительным образом скажется на атмосфере внутри семьи ребёнка, сделает членов семьи более дружными, сплочёнными.

Программа охватывает несколько видов настольных игр, каждый из которых открывает и развивает в ребенке его стороны личности, таланты и умения. Настольно-печатные игры развивают логику и ум; ролевые игры — фантазию, умение общаться и выступать; карточные коллекционные игры — логику, умение мыслить стратегически, на несколько шагов вперед; военные игры — умение работать руками, мыслить тактически, фантазию и глазомер.

Цель программы: создание условий для развития познавательных способностей и игровых умений обучающихся через участие в интеллектуальных настольных играх.

Задачи:

Личностные - преодоление «комплекса неумения» в отношении обучения интеллектуальным играм, развитие уверенности в себе, формирование адекватной самооценки, формирование общественной активности личности, культуры общения и поведения в социуме;

Метапредметные - развитие мотивации к интеллектуальным играм, развитие потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности.

Образовательные (предметные) — освоение различных приёмов в решении логических задач, приобретение опыта в обучении интеллектуальным играм разной направленности, овладение умением понимать, прослеживать причинноследственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе, развитие наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления.

Особенности программы

Обучение строится на следующих принципах:

- воспитывающего обучения;
- коммуникативной направленности;
- активности;
- наглядности;
- доступности;
- ситуативности;
- функциональности

Программа предполагает подробное изучение отдельных игровых технологий:

- 1. Настольно-печатные игры 10 часов
- 2. Логические игры 8 часов
- 3. Карточные коллекционные игры 15 часов
- 4. Классические настольные игры 6 часов
- 5. Игры серии «100 лучших игр мира» 10 часов
- 6. Ролевые настольные игры 7 часов
- 7. Социальные игры с большим количеством участников 5 часов
- 8. Игровые турниры, фестивали 11 часов

Значительная часть отведенного времени посвящена практическому освоению игровой технологии. Продолжительность практики зависит от возрастной группы обучающихся.

Занятия проходят раз в неделю по 2 академических часа с переменой в 10 минут. Максимальная наполняемость - 12 человек в группе. Возраст обучающихся: от 10 лет и старше.

Учебно-тематический план

N	Содержание темы	Часы
Настольно-печатные игры		
1	Вводное занятие, знакомство с мировыми игровыми	2
	технологиями. Краткий обзор существующих игровых	
	направлений в настольных играх.	
2	Учимся играть в «Колонизаторы» (настольные и карточные),	3
	«Средневековье», «Зельеваренье»	
3	Проведение турниров (клубных и межшкольных) по	3
	изученным играм	
4	Обзор западных настольно-печатных игр. Самостоятельно	2
	разбираемся с непереведенными настольными играми.	
	Всего:	10
Логические игры		
5	Изучаем немецкие логические игры серии «GIPF»: «Yinsh»,	6

	«Zertz», «Tzaar», «Dvonn», «Gipf», «Punkt»		
6	Большой межшкольный турнир по логическим играм	2	
	Всего:		8
Ка	рточные коллекционные игры		
7	Вводный урок. Знакомство с карточными играми: идеей,	1	
	механикой. Обзор сайтов по этой тематике.		
8	Знакомство с игрой «Magic: The gathering». Обучение игре.	1	
9	Турнир по игре «Magic: The gathering» в формате турниров Draft.	1	
10	Турнир по игре «Magic: The gathering» в формате турниров Constructed.	1	
11	Большой турнир по игре «Magic: The gathering»	2	
12	Знакомство с первой русской карточной коллекционной игрой «Берсерк». Обучение игре.	1	
13	Турнир по игре «Берсерк»	1	
14	Знакомство с игрой «World of Warcraft». Обучение игре.	1	
15	Турнир по игре «World of Warcraft» в формате турниров Draft.	1	
16	Турнир по игре «World of Warcraft» в формате турниров Constructed.	1	
17	Организация турниров в карточных коллекционных играх. Создание и санкционирование турниров.	1	
18	Краткий обзор других карточных коллекционных игр: Star Wars, Hecatomb, Warlords, Легенда пяти колец, Война.	3	
	Всего:		15
Классические настольные игры			
19	Знакомство с классическими настольными играми: «Scrabble», «Каркассон», «Монополия»	3	
20	Проведение турниров (клубных и межшкольных) по изученным играм	3	
	Всего:		6
Иг	ры серии «100 лучших игр мира»		
21	Изучение игр из списка «100 лучших игр мира» («Финка», «Викинги», «Грузи и Вези», «Город Синей Луны» и др.	5	
	(список игр может меняться в зависимости от того, какие игры будут выбраны из сотни лучших))		
22	будут выбраны из сотни лучших)) Проведение турниров (клубных и межшкольных) по	5	
22	будут выбраны из сотни лучших)) Проведение турниров (клубных и межшкольных) по изученным играм	5	10
	будут выбраны из сотни лучших)) Проведение турниров (клубных и межшкольных) по изученным играм Всего:	5	10
	будут выбраны из сотни лучших)) Проведение турниров (клубных и межшкольных) по изученным играм	5	10

	Всего за программу:	72
	Всего:	11
34	Участие в фестивале настольных игр в Красноярске	3
	фестивале настольных игр в Красноярске.	
33	Изучение турнирных правил. Подготовка к участию в	4
32	настольным играм. Крупнейшие выставки настольных игр.	
32	Проведение турниров. Краевые, российские и международные турниры по	2
31	Организация турниров в ККИ. Санкционирование турниров.	2
Иг		
	Всего:	5
30	Изучаем «Манчкин», «Activity», «Alias», «Gift Trap»	5
Социальные игры с большим количеством участников		
	Всего:	7
	ролевые игры, Лангедок.	
29	Знакомство с не настольными ролевыми играми: полевые	1
20	miniatures». Турнир по «D&D miniatures»	1
28	вождения. Боевая механика игры «D&D». Знакомимся с «D&D	1
	ведущего в «D&D». Обучение вождению игры. Практика	
	недочеты, вносим предложения по улучшению игры. Роль	
27	Работа над ошибками. Обсуждаем игру, выписываем все	1
	выполняют задание.	
26	Продолжение и окончание игры. Все игроки (персонажи)	1
	Все игроки (персонажи) знакомятся друг с другом.	
25	Продолжение игры. Знакомство с миром «Forgotten Realms».	1

Методическое обеспечение программы

Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности: словесные, наглядные и практические. Словесные методы (рассказ, объяснение, беседа и др.) используются в основном для презентации нового материала.

Наглядные методы используются для обучения правилам игры, показ. С этой целью используются компьютерные программы, фильмы.

Практические методы являются основным методом обучения: турниры, ролевые игры.

Методы стимулирования и мотивации, направленные на поддержание интереса обучающихся.

Учебно-методические материалы

Инструкции по проведению игр, инструкционные карты, литература, учебные карточки, видеоматериалы.

Используемые технологии:

- технология личностно-ориентированного подхода;
- диалоговая интегрированная технология;
- технология сотрудничества;
- социально-игровая технология.

Формы контроля:

- анкетирование;
- наблюдение;
- оценка педагога;
- самооценка;
- коллективное оценивание;
- соревнования и т.д

Ожидаемые результаты

По окончанию программы ребёнок:

- Умеет играть во все игры, предложенные на занятиях
- Научиться организации турниров по играм
- Научиться придумывать свои миры, и проводить по ним ролевые игры
- Создать полностью свою армию миниатюр и несколько элементов ландшафта

Информационное обеспечение:

- Полные правила игры «Magic: the gathering», 2005 г.
- Каваторе А. Правила по игре «Warhammer», 2006 г.
- Пристли Р. «Как красить миниатюры», 2003 г.
- Руководство игрока «Dangeons & Dragons 3.5», 2003 г.
- <u>www.rolemancer.ru</u> российский портал настольных и ролевых игр
- <u>www.ludology.ru</u> информационный сайт об истории и развитии игр
- <u>www.printfun.ru</u> настольные игры на бумаге