

**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
«Клуб настольных игр A.I. Legion»

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

2020 год

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб настольных игр А.І. Legion» 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 противостояние, 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 ребёнке 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, проследить причинно-следственные 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

№	Содержание темы	Часы
Настольно-печатные игры		
1	Вводное занятие, знакомство с мировыми игровыми технологиями. Краткий обзор существующих игровых направлений в настольных играх.	2
2	Учимся играть в «Колонизаторы» (настольные и карточные), «Средневековье», «Зельеваренье»	3
3	Проведение турниров (клубных и межшкольных) по изученным играм	3
4	Обзор западных настольно-печатных игр. Самостоятельно разбираемся с непереуведенными настольными играми.	2
	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
Карточные коллекционные игры		
7	Вводный урок. Знакомство с карточными играми: идей, механикой. Обзор сайтов по этой тематике.	1
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
Игры серии «100 лучших игр мира»		
21	Изучение игр из списка «100 лучших игр мира» («Финка», «Викинги», «Грузи и Вези», «Город Синей Луны» и др. (список игр может меняться в зависимости от того, какие игры будут выбраны из сотни лучших))	5
22	Проведение турниров (клубных и межшкольных) по изученным играм	5
	Всего:	10
Ролевые настольные игры		
23	История появления «D&D» и фирмы «Wizards of the Coast». Обзор сайтов по теме «D&D». Выясняем что такое ролевая система.	1
24	Обучение игре в «D&D»: Создание персонажа. Создание истории персонажа.	1

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

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 окончании 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 «Dungeons & Dragons 3.5», 2003 г.
- www.rolmancer.ru – российский портал настольных и ролевых игр
- www.ludology.ru – информационный сайт об истории и развитии игр
- www.printfun.ru – настольные игры на бумаге