

Министерство образования Красноярского края
 Краевое государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
 «Кедровый кадетский корпус»

РАССМОТРЕНО
 Методическим советом КГБОУ
 «Кедровый кадетский корпус»
 Протокол
 № _____ «___» _____ 2023
 _____ № _____

УТВЕРЖДАЮ
 Директор КГБОУ «Кедровый
 кадетский корпус»
 _____ /Бушин
 М.В./
 Приказ от _____
 № _____

РАБОЧАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

социально-гуманитарной направленности

«Умные игры»

базовый уровень освоения
 возраст обучающихся – 13-15 лет
 срок реализации – 2 года

Составитель:
Козлова Эльвира Фаритовна,
 педагог дополнительного образования

п. Кедровый 2023

Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
2. Целевой раздел.....	5
3. Планируемые образовательные результаты.....	6
4. Содержание программы.....	10
5. Тематический план.....	11
6. Календарно-тематический план.....	12
7. Информационно-методические условия.....	18
8. Список использованной литературы, интернет-ресурсов.....	19

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Умные игры» (далее – программа) имеет социально-гуманитарную направленность и является общеинтеллектуальной.

Сроки реализации программы: 2 года (288 часов).

При составлении программы 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.

Отличительные характерные черты программы. Данная программа даёт возможность познакомиться с самыми успешными настольными играми в мире. В программе представлены несколько видов настольных игр, содержание данной программы позволяет обучающимся знакомиться с настольными играми постепенно, двигаясь от самых простых к более сложным, постигая вместе с этим исследовательское содержание приведенных игр. Программа развивает в ребенке 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 программе 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: кадеты в возрасте 13-15 лет, особая подготовка не нужна.

Целевой раздел

Цель программы: развитие мышления, памяти и речи, фантазии, усидчивости, ответственности, навыков восприятия и анализа полученной информации, а также развитие социальных навыков 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:

Предметные результаты:

- развитие интереса к национальной и мировой игровой индустрии;
- знание истории возникновения игровых направлений;
- развитие общего представления об игровых эпохах, стилях, направлениях, жанрах, индивидуальном игровом стиле;
- умение применять различные правила игр, прочитывать и играть в различные игры;
- умение находить удобную и правильную позицию по расстановке фигур и тайлов, играть;
- умение самостоятельно решать различные игровые задачи;
- развитие навыка чтения правил и пояснений к играм;
- умение исполнять сюжетные перипетии разными приёмами звукоизвлечения в настольно-коммуникативных играх;
- совершенствование навыков игрового мастерства: владение простыми актерскими трюками; умение определять задачу, сверхзадачу и

сквозное действие; умение самостоятельно работать над созданием игр любых жанров; владение индивидуальной программой для выступления и навыками свободного словесного общения перед аудиторией; владение навыками коллективной работы над играми и воплощения замысла с подключением к работе партнеров;

- освоение основных технологий социальной коммуникации и развития общественных связей; освоение ключевых современных форм, способов и методов анализа ситуации, выделения проблем и общественных инициатив, организации деятельности по решению проблемы, реализации и управления циклом реализации общественно-полезной деятельности.

Личностные результаты:

- осознание российской гражданской идентичности, необходимости познания родного языка, истории, культуры своего края, народов России;

- проявление ценностного отношения к достижениям своей Родины – России, к науке, искусству, боевым и трудовым подвигам народа;

- воспитание патриота своей страны, своего родного края через репертуар и участие в тематических мероприятиях; ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;

- воспитание у обучающегося уважения к сверстникам, старшему поколению, к истории своей страны через изучение игрового наследия, репертуар, игровую практику и гуманитарную деятельность; приобретение опыта успешного межличностного общения на основе равенства, гуманизма, стремления к взаимопониманию и взаимопомощи;

- готовность к разнообразной совместной деятельности, активное участие в коллективных творческих работах, в решении конкретных ситуаций, связанных с организацией учебной работы и обучения по дополнительным общеразвивающим программам, соблюдение правил учебной дисциплины, установленных в образовательной организации;

- уважение к символам России, государственным праздникам, историческим и природным памятникам, традициям разных народов, проживающих в родной стране;

- осознание важности освоения художественного наследия мира, России и населяющих ее народов, эстетического восприятия окружающей действительности, понимания этнических культурных традиций и народного творчества;

- готовность к активному участию в жизни семьи, образовательной организации, родного края, страны;

- формирование заинтересованного отношения к собственному здоровью и здоровью окружающих;
- знание и выполнение норм безопасности;
- использование оптимальных двигательных режимов, режимов труда и отдыха;
- формирование художественно-эстетической картины мира, прекрасного и безобразного.

Метапредметные результаты:

- овладение познавательными универсальными учебными действиями: самостоятельно составлять алгоритм (или его часть), конструировать способ решения учебной задачи, оценивать его целесообразность и эффективность, учитывая время, необходимое для решения учебной задачи; осуществлять анализ требуемого содержания, представленного в письменном источнике, диалоге, дискуссии, различать его фактическую и оценочную составляющую; презентовать полученные результаты опытной, экспериментальной или исследовательской деятельности;
- овладение регулятивными универсальными учебными действиями: самостоятельно планировать деятельность (намечать цель, создавать алгоритм, отбирая целесообразные способы решения учебной задачи); оценивать средства (ресурсы), необходимые для решения учебно-познавательных задач;
- овладение коммуникативными универсальными учебными действиями: владеть смысловым чтением текстов разного вида с целью решения различных учебных задач, для удовлетворения познавательных запросов и интересов – определять тему, главную идею текста, цель его создания; различать основную и дополнительную информацию, устанавливать логические связи и отношения, представленные в тексте; выявлять детали, важные для раскрытия основной идеи, содержания текста; участвовать в учебном диалоге – следить за соблюдением процедуры обсуждения, задавать вопросы на уточнение и понимание идей друг друга; сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога;
- овладение навыками работы с информацией: выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различного вида, давать оценку ее соответствия цели информационного поиска; соблюдать правила информационной безопасности в ситуациях повседневной жизни и при работе в сети Интернет.

По завершении *первого года* обучения учащийся знает: посадку за столом, положение рук во время игры, принцип передвижения фигур и выкладывание тайлов, использование правильных комбинаций карт и кубиков; умеет правильно читать правила игры и сопоставлять их, знает длительность партий и паузы в игре, знаки, интервалы; понятия – мипл, тайл, дм-мастер, фишка, дайс; читает с листа простейшие правила; в конце учебного года наизусть воспроизводит правила 3-4 игр.

По завершении *второго года* обучения учащийся знает: различные виды настольных игр; буквенно-цифровые обозначения игр; играет в Каркассон, Руммикуб, Колонизаторы, Билет на поезд, Доминион, различные виды НРИ; знает строение и состав игры – количество фишек, как выкладывать игровое поле, мотив игр, фразы, предложения; игровые жанры НРИ – Фантастика, фэнтези, детектив, хоррор, в конце учебного года профессионально играет и проводит 3-4 игры различного характера.

Формы контроля и аттестации

Текущий контроль образовательных результатов, обучающихся осуществляется на каждом занятии, с целью оценки усвоения учащимися пройденного материала. Формами контроля являются обсуждение, проведение партий в настольные игры, устный и письменный зачет, анкетирование, квест, наблюдение и беседа. Текущий контроль проводится для всех обучающихся.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится по завершении каждого полугодия и выявляет уровень освоения практических умений и навыков обучающимися по программе. Формами контроля являются турнир, устный и письменный зачет, беседа.

Итоговая аттестация обучающихся проводится в конце второго года обучения и показывает соотношение планируемых и реальных результатов освоения программы учащимися. Формой промежуточной и итоговой аттестации является игровой турнир, с использованием ряда разнохарактерных характерных турнирных игр (Каркассон, Руммикуб, Билет на поезд, Колонизаторы, Зельеварение, Мачи Коро).

Формами подведения итогов реализации образовательной программы являются: участие в районных и городских турнирах, участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.

Критерии оценочной деятельности

Основными критериями оценочной деятельности являются:

1. Теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана программы (год создания игр, авторы игр, страна создания игр, различие игровых школ, состав игр в коробках, количество турниров, проводимых по играм из программы).

- овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой – базовый;
- объем усвоенных знаний составляет более $\frac{1}{2}$ – повышенный;
- освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период – высокий.

2. Владение специальной терминологией (мипл, базовый набор, база, варгейм, нри, скилы, харизма и т.д.):

- знает отдельные специальные термины, употребляет их редко – базовый;
- сочетает специальную терминологию с бытовой – повышенный;
- специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием – высокий.

3. Практические умения и навыки, предусмотренные программой по основным разделам учебно-тематического плана программы (виды настольных игр, разделение игр на классы и подвиды, классические, карточные, с кубиками, без кубиков, подбор настольных игр под тематическое мероприятие):

- овладел менее чем $\frac{1}{2}$ предусмотренных умений и навыков – базовый;
- объем усвоенных умений и навыков составляет более $\frac{1}{2}$ – повышенный;
- овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период – высокий.

4. Навыки выступления на турнирах (преодоление сценического волнения, правила поведения на турнире и за пределами игровой комнаты, участие в публичных мероприятиях):

- испытывает серьезные затруднения при подготовке и подаче информации – базовый;
- готовит информацию и выступает перед аудиторией при поддержке педагога – повышенный;
- самостоятельно готовит информацию, охотно выступает перед аудиторией, свободно владеет и подает информацию – высокий.

5. Организация своего рабочего места (знает правила хранения и использования настольных игр, бережно относится к имуществу, уборка игр, классной комнаты после занятия):

- испытывает серьезные затруднения при организации своего рабочего места, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога – базовый;

- организует рабочее место и убирает за собой при напоминании педагога – повышенный;
- самостоятельно готовит рабочее место и убирает за собой – высокий.

6. Планирование, организация процесса работы и учебы, распределение и использование времени (регулярное посещение занятий по расписанию, выучивание правил и выполнение заданий в назначенный срок):

- испытывает серьезные затруднения при планировании и организации работы, распределении учебного времени, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога и родителей – базовый;
- планирует и организует работу, распределяет время при поддержке (напоминании) педагога и родителей – повышенный;
- самостоятельно планирует и организует работу, эффективно распределяет и использует время – высокий.

7. Соблюдение в процессе деятельности правил безопасности (аккуратно достать игры из шкафа, правильно разложить все элементы игры во время приготовления к занятию, что позволяет избежать споры, соблюдает правильную посадку за игровым столом во время занятия):

- овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема навыков соблюдения правил ТБ, предусмотренных программой – базовый;
- объем усвоенных навыков составляет более $\frac{1}{2}$ – повышенный;
- освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период, и всегда соблюдает требования охраны труда в процессе работы – высокий.

Содержательный раздел

Содержание программы

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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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

8. 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.

9. Стратегические игры. 12 часов (Теория – 2 часа, практика – 10 часов).

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

П.: настольные игры как способы время проведения 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, отказотрицание.

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.

Содержание программы

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. 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

8. 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

1 год обучения

№ п/п	Учебная неделя	Тема занятия	Количество часов			Форма занятия	Форма контроля/ аттестации
			Всего	Теория	Практик		
1. Настольные игры первой ступени. Европейская школа.							
<i>Настольные игры и их роль</i>			7	1	8		
1.	1	Первая встреча с игрой. Многообразие игр. Настольные игры.	1	1		Беседа	Обсуждение
2.	1	Комплексные игры на местности	2		2	Игра	Обсуждение
3.	2	Техника безопасности на местности Ситуативно-ролевые игры	1		1	Игра	
4.	2	Техника безопасности на местности Ситуативно-ролевые игры	2		2	Игра	Анкетирование
5.	3	Использование игрового оружия. Изготовление игрового оружия	1		1	Игра	Квест
<i>Игры на тематику животных</i>			6	1	5		

6.	3	Игры на тематику животных. Интеллектуальнопознавательные игры. Навыки игры в Зоолорето	1	1		Беседа	Обсуждение
7.	4	Соревнования. Правила викторины. Название правил настольных игр по животным	1		1	Игра	Беседа
8.	4	Соревнования. Правила викторины. Название правил настольных игр по животным	1		1	Игра	Беседа
9.	5	Соревнования. Правила викторины. Название правил настольных игр по животным	1		1	Игра	Беседа
10.	5	Соревнования. Правила викторины. Название правил настольных игр по животным	2		2	Игра	Беседа
<i>Экономические игры</i>			10	1	9		
11.	6	Экономические игры. Роль экономических игр.	1	1		Беседа	Обсуждение
12.	6	Колонизаторы	1		1	Игра	
13.	7	Зельеварение Каркассон	1		1	Игра	Проведение партии
14.	7	Зельеварение Каркассон	2		2	Игра	Проведение партии
15.	8	Основные правила стратегических игр Правила построения города и ресурсов	2		2	Игра	
16.	8	Основные правила стратегических игр Правила построения города и ресурсов	2		2	Игра	Анкетирование
17.	9	Основные плюсы и минусы раскладки	1		1	Игра	Проведение партии
<i>Логические игры</i>			10	1	9		
18.	9	Логические игры	2	1	1	Беседа	Обсуждение
19.	10	Движение и сноровка в играх. Простые подвижные игры	2		2	Игра	Наблюдение
20.	10	Движение и сноровка в играх. Простые подвижные игры	2		2	Игра	Наблюдение
21.	11	Руммикуб и Мафия. Правила и порядок хода	2		2	Игра	Проведение партии

22.	11	Руммикуб и Мафия. Правила и порядок хода	2		2	Игра	Проведение партии
<i>Абстрактно-логические игры</i>			8	1	7		
23.	12	Абстрактно-логические игры. Настольные игры. Разнообразие настольных игр.	2	1	1	Беседа	
24.	12	Абстрактно-логические игры. Настольные игры. Разнообразие настольных игр.	2		2	Игра	Проведение партии
25.	13	Парные игры. Игра Цитадель, правила игры. Игры на бумаге (крестики-нолики). Игры: домино, лото.	2		2	Игра	Проведение партии
26.	13	Парные игры. Игра Цитадель, правила игры. Игры на бумаге (крестики-нолики). Игры: домино, лото.	2		2	Игра	Проведение партии
<i>Настольные игры для компании</i>			5	1	4		

27.	14	Настольные игры для компании.	1	1		Беседа	
28.	14	Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре.	1		1	Игра	Обсуждение
29.	15	Противостояние влиянию. Игры: Цитадель, Мафия.	1		1	Игра	Проведение партии
30.	15	Противостояние влиянию. Игры: Цитадель, Мафия.	1		1	Игра	Проведение партии
31.	16	Игра Бэнг	1		1	Игра	Квест
Игры по истории			6	1	5		
32.	16	Игры по истории. Нарушение правил в игры. Опасности игры.	2	1	1	Беседа	Наблюдение
33.	17	Другая Европа, США в 19 веке. Берсерк. Азарт игры.	2		2	Игра	Соревнование по изученным играм.
34.	17	Другая Европа, США в 19 веке. Берсерк. Азарт игры.	2		2	Игра	
II. Настольные игры второй степени							
Стратегические игры			12	1	11		
38.	19	Стратегические игры	2	1	1	Беседа	Обсуждение
39.	20	Настольные игры как способы время провождения в семье и компании.	2		2	Игра	Проведение партии
40.	20	Настольные игры как способы время провождения в семье и компании.	2		2		
41.	21	Удовольствие от игры. Стратегические игры.	2		2		
42.	21	Удовольствие от игры. Стратегические игры.	2		2		
43.	22	Стратегические игры.	2		2	Игра	Беседа
Военно-тактические игры			6	1	4		
44.	22	Военно-тактические игры	2	1		Беседа	Обсуждение
45.	23	Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. Упражнение в отказе на предложение: отказ-обещание, отказ-альтернатива, отказ-отрицание	2		2	Игра	Наблюдение
46.	23	Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. Упражнение в отказе на предложение: отказ-обещание, отказ-альтернатива, отказ-отрицание	2		2	Игра	Наблюдение
Кооперативные игры			12	1	10		
47.	24	Кооперативные игры. Комплексные игры на картах	2	1		Беседа	
48.	24	Кооперативные игры. Комплексные игры на картах	2		2	Игра	Обсуждение
49.	25	Игровые соревнования двух групп. Ограничение игровой территории	2		2	Игра	Проведение партии
50.	25	Игровые соревнования двух групп. Ограничение игровой территории	2		2		
51.	26	Правила игры. Проведение игры	2		2		
52.	26	Правила игры. Проведение игры	2		2		
Английская школа игр			8	1	7		
59.	30	Интеллектуально-познавательные игры	1	1		Беседа	

60.	30	Интеллектуально-познавательные игры	2		2	Игра	Анкетирование
61.	31	Подвижные игры. Вопросы на эрудицию и движение	1		1	Игра	Квест
62.	31	Подвижные игры. Вопросы на эрудицию и движение	2		2	Игра	Квест
63.	32	Английские игры	2		2	Игра	Обсуждение
НРИ			8	1	7		
64.	32	Настольно-ролевые игры	2	1	1	Беседа	Беседа
65.	33	НРИ. Игровые задачи	2		2	Игра	Анкетирование
66.	34	Игровая роль мастера и игрока. Создание модуля	2		2	Игра	
67.	35	Игра	2		2	Игра	Устный зачет
Подготовка тематического турнира			4	1	3		
68.	35	Подготовка тематического турнира	2	1	1	Беседа	Обсуждение
69.	36	Тематический турнир. Подготовка и проведение	2		2	Игра	Проведение итогового турнира
Итого			102	15	87		

Календарно-тематический план 2 год обучения

№ п/п	Уч еб на я не де ля	Тема занятия	Кол-во часов			Форма занятия	Форма контроля/ аттестации
			Вс е г о	Те ор ия	П ра кт ик		
I. Настольно-ролевые игры и их роль			10	2	8		
1.	1	Что такое НРИ? Персонаж и его создание.	2	2		Беседа	Обсуждение
2.	1	Что такое НРИ? Персонаж и его создание.	2		2	Игра	Обсуждение
3.	2	Функции Мастера или ведущего. Пробная игра.	2		2	Игра	Обсуждение
4.	2	Функции Мастера или ведущего. Пробная игра.	2		2	Игра	Обсуждение
5.	3	Пробная игра	2		2	Игра	Наблюдение
Основные направления НРИ			10	2	8		
6.	3	Виды НРИ	2	2		Беседа	Обсуждение
7.	4	Направления НРИ. Миры и сеттинги	2		2	Игра	
8.	4	Направления НРИ. Миры и сеттинги	2		2	Игра	Анкетирование
9.	5	Персонажи, магия, расы и оружие. Пробная игра	2		2	Игра	
10.	5	Персонажи, магия, расы и оружие. Пробная игра	2		2	Игра	Беседа
Военные игры (Warhammer, Total)			16	2	14		
11.	6	Виды военных игр. Игра Warhammer	2	2		Беседа	
12.	6	Виды военных игр. Игра Warhammer	2		2	Игра	Обсуждение

13.	7	Играем в игру. Игра Total war.	2		2	Игра	Проведение партии
14.	7	Играем в игру. Игра Total war.	2		2	Игра	Проведение партии
15.	8	Практика проведения масштабных мероприятий.	2		2	Игра	
16.	8	Практика проведения масштабных мероприятий.	2		2	Игра	Обсуждение
17.	9	Практика проведения масштабных мероприятий. Итоговые игры.	2		2	Игра	Проведение партии
18.	9	Практика проведения масштабных мероприятий. Итоговые игры.	2		2	Игра	Проведение партии
Приключенческие игры (Дневник авантюриста)			10	2	8		
19.	10	Дневник авантюриста. Знакомство с популярной системой Дневник Авантюриста.	2	2		Беседа	
20.	10	Дневник авантюриста. Знакомство с популярной системой Дневник Авантюриста.	2		2	Игра	Обсуждение
21.	11	Просмотр видео обзора. Создание сеттинга и персонажей по одному из известных миров.	2		2	Игра	
22.	11	Просмотр видео обзора. Создание сеттинга и персонажей по одному из известных миров.	2		2	Игра	Беседа
23.	12	Проведение игр. Итоговая игра	2		2	Игра	Проведение партии
Детективные игры (Ктулху, Сыщик)			8	2	6		
24.	12	Система Ктулху, Сыщик	2	2		Беседа	Обсуждение
25.	13	Сыщик и Ктулху. Сеттинги по мирам Агаты Кристи, Артура Конана Дойла. Создание персонажа.	2		2	Игра	
26.	13	Сыщик и Ктулху. Сеттинги по мирам Агаты Кристи,	2		2	Игра	Анкетирование

		Артура Конана Дойла. Создание персонажа.					
27.	14	Подготовка к игре. Итоговая игра.	2		2	Игра	Проведение партии
Настольные игры для конвентов			10	2	8		
28.	14	Настольные игры для конвентов	2	2		Беседа	Обсуждение
29.	15	Самые популярные игры на конвентах. Разбор правил и действий на мероприятиях такого типа.	2		2	Игра	
30.	15	Самые популярные игры на конвентах. Разбор правил и действий на мероприятиях такого типа.	2		2	Игра	Квест
31.	16	Проведение пробного мероприятия. Итоговые уроки.	2		2	Игра	Проведение партии
32.	16	Проведение пробного мероприятия. Итоговые уроки.	2		2	Игра	Проведение партии
Игры по истории. Обучение мастеров			4	2	2		

33.	17	Игры по истории. Обучение мастеров. Основные положения и правила ведущего. Как правильно провести игру? Как подготовить модуль или сеттинг. Создание персонажей.	2	2		Беседа	
34.	17	Игры по истории. Обучение мастеров. Основные положения и правила ведущего. Как правильно провести игру? Как подготовить модуль или сеттинг. Создание персонажей.	2	2		Игра	Соревнование по изученным играм.
II. Настольные игры для конвентов и Ролеконов							
<i>Коллекционные карточные игры</i>			8	4	4		
35.	18	Коллекционные игры и что это такое.	2	2		Беседа	
36.	18	Коллекционные игры и что это такое.	2	2		Беседа	Обсуждение
37.	19	Как правильно собирать коллекционную колоду. Правила и сбросы.	2	2		Игра	Наблюдение
38.	19	Как правильно собирать коллекционную колоду. Правила и сбросы.	2	2		Игра	Наблюдение
<i>Варгеймы</i>			12	2	10		
39.	20	Варгеймы. Создание карта и сеттингов для компаний героев. Пробная игра.	2	2		Беседа	
40.	20	Варгеймы. Создание карта и сеттингов для компаний героев. Пробная игра.	2	2		Игра	Обсуждение
41.	21	Варгеймы. Самый популярный вид тактических игр. Создание и покраска персонажей.	2	2		Игра	Проведение партии
42.	21	Варгеймы. Самый популярный вид тактических игр. Создание и покраска персонажей.	2	2			
43.	22	Пробная игра. Итоговая игра.	2	2			
44.	22	Пробная игра. Итоговая игра.	2	2			
<i>Конвенция игроков</i>			6	4	2		
45.	23	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	2	2		Беседа	Обсуждение
46.	23	Что такое конвенция. Конвенция игроков. Знакомство с конвенциями и объединениями игроков по всему миру. Комиккон и Ролекон.	2	2		Беседа	Обсуждение

		Участие в мероприятиях как онлайн, так и выездные игры, с участием клуба и игроков					
47.	24	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	2		Игра	Наблюдение
<i>Юмористические игры (Замес)</i>			12	2	10		
48.	24	Юмористические игры.	2	2		Беседа	Беседа

49.	25	Знакомство с юмористическими играми на примере Замес. Манчкин. Игра Замес. Как правильно выиграть или соревноваться в эти игры.	2	2	Игра	Наблюдение
50.	25	Знакомство с юмористическими играми на примере Замес. Манчкин. Игра Замес. Как правильно выиграть или соревноваться в эти игры.	2	2	Игра	Наблюдение
51.	26	Основные правила и популярные ходы. Игра Манчкин	2	2	Игра	Проведение партии
52.	26	Основные правила и популярные ходы. Игра Манчкин	2	2	Игра	Проведение партии
53.	27	Как правильно выиграть или соревноваться в эти игры.	2	2	Игра	Проведение партии
<i>Игры на внимательность и эрудицию</i>			12	2	10	
54.	27	Игры на внимательность и эрудицию.	2	2	Беседа	Обсуждение
55.	28	Логические и экономические игры. Популярные игры на подобную тематику	2	2	Игра	Проведение партии
56.	28	Логические и экономические игры. Популярные игры на подобную тематику	2	2	Игра	Проведение партии
57.	29	Как правильно организовать свой досуг. Шахматы и шашки. Итоговая игра	2	2	Игра	Проведение партии
58.	29	Как правильно организовать свой досуг. Шахматы и шашки. Итоговая игра	2	2	Игра	Проведение партии
59.	30	Итоговая игра	2	2	Игра	Беседа
<i>Подземелья и Драконы.</i>			10	2	8	
60.	30	Самый главный сеттинг НРИ.	2	2	Беседа	Обсуждение
61.	31	Знакомство с основными редакциями и правилами мастеров. Самая старая и популярная НРИ в мире.	2	2	Игра	Наблюдение
62.	31	Знакомство с основными редакциями и правилами мастеров. Самая старая и популярная НРИ в мире.	2	2	Игра	Наблюдение
63.	32	Знакомство с популярными сеттингами, ключевыми персонажами, картами и магией НРИ. Итоговая игра. Самый главный сеттинг НРИ. Самая старая и популярная НРИ в мире.	2	2	Игра	Проведение партии
64.	32	Знакомство с популярными сеттингами, ключевыми персонажами, картами и магией НРИ. Итоговая игра. Самый главный сеттинг НРИ. Самая старая и популярная НРИ в мире.	2	2	Игра	Проведение партии
<i>Настольные ролевые игры. Турнир</i>			16	2	14	
65.	33	Подготовка к турниру. Проведение турнира на территории Мариинской гимназии и Кадетского корпуса.	2	2	Беседа	
66.	33	Подготовка к турниру. Проведение турнира на территории Мариинской гимназии и Кадетского корпуса.	2	2	Игра	Обсуждение
67.	34	Основные проблемы и примеры подготовки.	2	2	Игра	Беседа

68.	34	Основные проблемы и примеры подготовки.	2		2	Игра	Беседа
69.	35	Проведение отборочных туров	2		2	Игра	Наблюдение
70.	35	Проведение отборочных туров	2		2	Игра	Наблюдение
71.	36	Турнир	2		2	Игра	Проведение итогового турнира
72.	36	Турнир	2		2	Игра	Проведение итогового турнира
Итого:			102	16	86		

Организационно-педагогические условия реализации рабочей программы

Организационные формы занятий: групповые;

Формы групповых занятий:

1. Игра – создается игровая мотивация, которая выступает как средство побуждения, стимулирования детей к учебной деятельности. Позволяет углубить знания учащихся, повысить интерес, развивает навыки работы с дополнительной литературой. Включает в себя игровой сюжет, игровой образ, проблемную ситуацию, творческие задания, игровые действия, правила, результат и оснащение.

2. Беседа – подготовленный педагогом диалог с обучающимся на заданную тему, активный метод умственного воспитания. Введение учащегося в новый материал. Обсуждение с учащимся в диалоговой форме тем, связанных с работой на уроке, разучиванием, преодолением трудностей.

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.

Формами текущего контроля являются наблюдение, беседа, устный и письменный зачет – данный вид контроля позволяет педагогу отслеживать освоение знаний, умений и навыков обучающегося, а также их глубину и прочность. Данный контроль позволяет вовремя выявить пробелы в знаниях обучающихся и оказать им помощь в усвоении программного материала.

Формой промежуточной аттестации (аттестация в конце учебного года в переводных классах) и итоговой аттестации (по завершению срока реализации программы) является игровой турнир. Образовательным продуктом является также выступление учащегося на конкурсах, фестивалях

различных уровней, по плану культурно-просветительской работы учреждения.

Для организации образовательного процесса применяются следующие методы:

- письменная и практическая проверки (устный и письменный зачет)
- словесный (обсуждение, беседа);
- наглядный (показ, просмотр видеоматериалов, конкурсов, другие); □ практический (владение правилами и приемами игры, проведение партий);
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления)
- исследовательский (самостоятельное решение творческих задач), □ метод моделирования художественно-творческого процесса.

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 «Dungeons & 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): Эволюция, Колонизаторы, Мачи Коро, Монополия, Каркассон, Доминион, Билет на поезд, Роскошь, Страшные сказки, Переполох в Лонг Сдейле, МТГ, Руммикуб, Бэнг, Хоббит, Следопыт, Дневник Авантюриста, Подземелья и Драконы, Другая Европа, Воображариум.

Для проведения занятий необходимо:

- Стулья – 15 шт.;
- Стол – 6 шт.;
- Технические средства обучения – компьютер, СД-проигрыватель;
- Проектор □ Коллекция различных видов настольных игр и др.

Характеристика помещения для занятий: учебный класс на 25 человек.

6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								