

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Красноярского края


Управление образованием администрации г.Ачинска

МБОУ "СШ №5 им. Марачкова А.О." г.Ачинск"

РАССМОТРЕНО

Педагогический совет
Протокол №1
от «30» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам.директора по ВР
 Храмова А.В.
«30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ "СШ №5
им. Марачкова А.О."
Оспищев В.Б.
Приказ №288/од
от «31» августа 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дополнительного образования

«2 D20»

Безотечество Данила Игоревича

Программа рассчитана: на 1год
Возраст учащихся: 10- 16 лет
Направление: социально-педагогическое

г.Ачинск,
2023 г

Пояснительная записка

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 противостояние, 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. Не забудьте о том, что предназначение программы должно отражать также реализацию предназначения дополнительного образования в системе кадетского и женского гимназического образования Красноярского края;

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 кадете (гимназистке) 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 и гимназистки в возрасте 11 – 14 лет, особая подготовка не нужна.

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 программе;
- грамотно объяснять правила любой игры, предложенной в программе;
- организовывать и проводить турниры по настольным играм;
- придумывать свои миры, и проводить по ним ролевые игры.

Метапредметные результаты:

Учащиеся 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, принятия 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.

Учащиеся 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 данной программы;
 - получат новые знания, его интерпретацию, смогут преобразовать и применить в различных учебных ситуациях, а также при создании учебных и социальных проектов.
 - 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;
- 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.
- формирование проектной культуры и выстраивание проектной деятельности: освоение инструментария анализа проектной деятельности; владение механизмами оценки результатов и критериев эффективности проектной деятельности; формирование необходимого уровня проектного, аналитического, управленческого мышления, коммуникативных, организаторских и управленческих навыков;
 - 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.

Формы контроля:

- обсуждение,
- проведение партий в настольные игры,
- устный, письменный зачет, анкетирование;
- квест
- игровой турнир.

Уровень освоения программы	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 программой	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой
Повышенный	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой
Высокий	освоил практически весь объем знаний,	освоил практически весь объем знаний,	освоил практически весь объем знаний,	освоил практически весь объем знаний,

	предусмотренных программой	предусмотренных программой	предусмотренных программой	предусмотренных программой
--	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------

Способы оценки достижений:

- двоичная шкала («зачет», «незачет»),
- 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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, отказ-отрицание.

Текущий контроль: соревнования по изученным играм.

11. Кооперативные игры.

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.

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.

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.

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

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.

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.

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).

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).

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).

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.

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.

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.

Т.: Коллекционные игры и что это такое.

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

Текущий контроль: Проведение беседы по игре.

9. Варгеймы.

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.

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).

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.

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.

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.

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.

Т.: Городской турнир и правила проведения турниров.

П.: Подготовка к официальному городскому турниру.

Итоговая аттестация обучающихся: соревнование.

Организационный раздел

Календарно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Количество часов			Форма занятия	Форм а контр оля/ аттес тации
		Всего	Теория	Практика		

	Раздел 1. Настольные игры первой ступени. Европейская школа.	68	14	54		
I	Настольные игры и их роль.	10	2	8	<i>Игра</i>	Устный опрос
1	Первая встреча с игрой. Многообразие игр. Настольные игры. Комплексные игры на местности	4	2	2	<i>Игра</i>	
2	Техника безопасности на местности Ситуативно-ролевые игры			4	<i>Игра</i>	
3	Использование игрового оружия Изготовление игрового оружия			2	<i>Игра</i>	
II	Игры на тематику животных.	10	2	8	<i>Игра</i>	<i>тест</i>
1	Игры на тематику животных. Интеллектуально-познавательные игры. Навыки игры в Зоолорето		2		<i>Игра</i>	
2	Соревнования. Правила викторины. Название правил настольных игр по животным			4	<i>Игра</i>	
III	Экономические игры	14	2	12	<i>Игра</i>	<i>викторина</i>
1	Экономические игры. Роль экономических игр. Колонизаторы	4	2	2	<i>Игра</i>	
2	Зельеварение Каркассон			4	<i>Игра</i>	
3	Основные правила стратегических игр Правила построения города и ресурсов			4	<i>Игра</i>	
4	Основные плюсы и минусы раскладки			2	<i>Игра</i>	

IV	Логические игры	10	2	8	Игра	Квест
1	Логические игры		2		Игра	
2	Движение и сноровка в играх. Простые подвижные игры			4	Игра	
3	Руммикуб и Мафия. Правила и порядок хода			4	Игра	
V	Абстрактно-логические игры	8	2	6	Игра	тест
1	Абстрактно-логические игры. Настольные игры. Разнообразие настольных игр.	4	2	2	Игра	
2	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	Настольные игры для компании. Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре.	4	2	2	Игра	
2	Противостояние влиянию. Игры: Цитадель, Мафия.			4	Игра	
3	Игра Бэнг.			2	Игра	
VII	Игры по истории	6	2	4	Игра	опрос
1	Игры по истории. Нарушение правил в играх. Опасности игры.		2		Игра	
2	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	<i>Игра</i>	
1	Коллекционные карточные игры. Правила интеллектуально-познавательных игр.		2	2	<i>Игра</i>	
2	Викторины. Подвижные игры. Игры разных народов. MTG, Берсерк и Бэнг			2	<i>Игра</i>	
IX	Стратегические игры	12	2	10	<i>Игра</i>	<i>тест</i>
1	Стратегические игры		2		<i>Игра</i>	
2	Настольные игры как способы время проведения в семье и компании. Настольные игры как способы время проведения в семье и компании.			4	<i>Игра</i>	
3	Удовольствие от игры. Стратегические игры.			4	<i>Игра</i>	
4	Стратегические игры.			2	<i>Игра</i>	
X	Военно-тактические игры	6	2	4	<i>Игра</i>	<i>викторина</i>
1	Военно-тактические игры		2		<i>Игра</i>	
2	Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. Упражнение в отказе на предложение: отказ-обещание, отказ-альтернатива, отказ-отрицание			4	<i>Игра</i>	
XI	Кооперативные игры	12	2	10	<i>Игра</i>	<i>опрос</i>
1	Кооперативные игры. Комплексные игры на картах	4	2	2	<i>Игра</i>	
2	Игровые соревнования двух групп. Ограничение игровой территории			4	<i>Игра</i>	
3	Правила игры. Проведение игры			4	<i>Игра</i>	

XII	Американская школа игр	12	2	10	<i>Игра</i>	опрос
1	Американская школа игр. Новая встреча с игрой	4	2	2	<i>Игра</i>	
2	Роли в игре. Игровая реальность			4	<i>Игра</i>	
3	Серьезное отношение к игре. Американские игры			4	<i>Игра</i>	
XIII	Английская школа игр	10	2	8	<i>Игра</i>	тест
1	Английская школа игр. Интеллектуально-познавательные игры		2	2	<i>Игра</i>	
2	Подвижные игры. Вопросы на эрудицию и движение			4	<i>Игра</i>	
3	Английские игры			2	<i>Игра</i>	
XI V	НРИ	12	2	10	<i>Игра</i>	опрос
1	Настольно-ролевые игры		2		<i>Игра</i>	
2	НРИ. Игровые задачи			4	<i>Игра</i>	
4	Игровая роль мастера и игрока. Создание модуля			4	<i>Игра</i>	
5	Игра			2	<i>Игра</i>	
XV	Подготовка тематического турнира	6	2	4	<i>Игра</i>	турнир
1	Подготовка тематического турнира		2		<i>Игра</i>	
2	Тематический турнир. Подготовка и проведение			4	<i>Игра</i>	

Раздел 1. Настольно-ролевые игры

1	Настольно-ролевые игры и их роль.	10	2	8		<i>Опрос</i>
1	Что такое НРИ? Персонаж и его создание.		2	2		

2	Функции Мастера или ведущего. Пробная игра.			4		
3	Пробная игра			2		
2	Основные направления НРИ.	10	2	8		<i>викторина</i>
1	Виды НРИ		2			
2	Направления НРИ. Миры и сеттинги			4		
3	Персонажи, магия, расы и оружие. Пробная игра			4		
3	Военные игры (Warhammer, Total	16	2	14		<i>тест</i>
1	Виды военных игр. Игра Warhammer		2	2		
2	Играем в игру. Игра Total war.			4		
3	Практика проведения масштабных мероприятий. Практика проведения масштабных мероприятий			4		
4	Практика проведения масштабных мероприятий. Итоговые игры.			4		
4	Приключенческие игры (Дневник авантюриста)	10	2	8		<i>викторина</i>
1	Дневник авантюриста. Знакомство популярной		2	2		

	системой Дневник Авантюриста.					
3	Просмотр видео обзора. Создание сеттинга и персонажей по одному из известных миров.			4		
5	Проведение игр. Итоговая игра			2		
5	Детективные игры (Ктулху, Сыщик)	8	2	6		<i>опрос</i>
1	Система Ктулху, Сыщик		2			
2	Сыщик и Ктулху. Сеттинги по мирам Агаты Кристи, Артура Конана Дойла. Создание персонажа.			4		
4	Подготовка к игре. Итоговая игра.			2		
6	Настольные игры для конвентов	10	2	8		<i>викторина</i>
1	Настольные игры для конвентов		2			
2	Самые популярные игры на конвентах. Разбор правил и действий на мероприятиях такого типа.			4		
4	Проведение пробного мероприятия. Итоговые уроки.			4		
7	Игры по истории. Обучение мастеров	4	2	2		турнир
1	Игры по истории. Обучение мастеров.		2	2		

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

Раздел 3. Настольные игры для конвентов и Ролеконов

8	Коллекционные карточные игры	8	4	4		<i>турнир</i>
1	Коллекционные игры и что это такое.		4			
2	Как правильно собирать коллекционную колоду. Правила и сбросы.			4		
9	Варгеймы	12	2	10		<i>опрос</i>
1	Варгеймы. Создание карта и сеттингов для компаний героев. Пробная игра.		2	2		
2	Варгеймы. Самый популярный вид тактических игр. Создание и покраска персонажей.			4		
5	Пробная игра. Итоговая игра.			4		
10	Конвенция игроков	6	4	2		<i>викторина</i>
1	Что такое конвенция. Конвенция игроков. Знакомство с конвенциями и объединениями игроков по всему		4			

	миру. Комиккон и Ролекон. Участие в мероприятиях как онлайн, так и выездные игры, с участием клуба и игроков					
2	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		<i>турнир</i>
1	Юмористические игры.		2			
2	Знакомство с юмористическими играми на примере Замес. Манчкин. Игра Замес. Как правильно выиграть или соревноваться в эти игры.			4		
4	Основные правила и популярные ходы. Игра Манчкин			4		
6	Как правильно выиграть или соревноваться в эти игры.			2		

12	Игры на внимательность и эрудицию	12	2	10		<i>опрос</i>
1	Игры на внимательность и эрудицию.		2			
2	Логические и экономические игры. Популярные игры на подобную тематику			4		
4	Как правильно организовать свой досуг. Шахматы и шашки. Итоговая игра			4		
6	Итоговая игра			2		
Итого:				216	32	

Организационно-педагогические условия реализации рабочей программы.

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.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ "СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 5 ИМЕНИ МАРЧКОВА АНДРЕЯ
ОЛЕГОВИЧА", Осипцев Валентин Борисович, Директор

26.09.23 06:39 (MSK)

Сертификат 6015A647B0DFD30B39D474CA53A6D95D