

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство просвещения и воспитания Ульяновской области

Частное учреждение - общеобразовательная организация

«Симбирская гимназия «ДАР» имени Александра Невского»

РАССМОТРЕНО
на педагогическом
Совете

Марасова С.Е.
Протокол № 5 от «29» 08
2023 г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора
по УВР

Марасова С.Е.
Протокол № 5 от «29» 08
2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор

Морозов В.Е.
Приказ № 46 от «01» 09
2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Внеурочной деятельности «Клуб любителей настольных игр»

для обучающихся 5-7 классов

Ульяновск 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Клуб любителей настольных игр» составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования; Авторской программы «Развивающие игровые технологии» Кузнецова А. Е., МОУ ДОД «Центр дополнительного образования детей № 2», 2006 г.

Программа предназначена для учащихся 5-7 классов.

Рабочая программа основного общего образования по внеурочной деятельности «Клуб любителей настольных игр» имеет социально-педагогическую направленность и является общеинтеллектуальной.

Актуальность программы. 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.

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. 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.

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.

Содержание программы внеурочной деятельности «Клуб любителей настольных игр» структурировано как система тематических модулей. Изучение содержания всех модулей в 5-7 классах обязательно.

Общее число часов, рекомендованных для изучения изобразительного искусства, – 102 часа: в 5 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 7 классе – 34 часа (1 час в неделю).

Планируемые результаты освоения программы внеурочной деятельности «Клуб любителей настольных игр»

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 жизнотворчеству 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.

Содержание программы внеурочной деятельности «Клуб любителей настольных игр»

5 класс (34ч).

1. Настольно-печатные игры. Настольно-печатные игры знакомят детей с буквами - «Азбука», где надо соотнести картинку и букву, с которой начинается изображенный объект. Игры, связанные с установлением причинно-следственных связей – «Что сначала, что потом?», учат построению связного рассказа. В ходе игр, помимо действий, ребенок должен научиться давать объяснение своего выбора, основываясь на практическом опыте, учиться рассуждениям (сначала берем картинку с нарисованным зернышком, потом с проросшим колоском), далее располагаются картинки с изображением последовательных операций уборки хлеба и последняя, где нарисована хлебопекарная продукция. Подготовиться к решению математических задач поможет игра «Мы считаем». В ней на карточках изображены ситуации, даны цифры и знаки для выкладывания решения задач. Например, на картинках изображены пять цветов и три бабочки. Можно спросить, всем ли бабочкам хватит цветов; на каждый ли цветок сядет бабочка? Или: 7 детей играют, на следующей картинке 2 ребенка убегают; вопросы могут звучать так: сколько всего детей гуляло, сколько детей ушло, сколько осталось на детской площадке?

Запомнить части суток, дни недели, месяцы и времена года помогут игры: «Круглый год», «Мой день», где представлены большие карты с изображением

времен года, а на маленьких карточках рисунки с подробными изменениями в живой и неживой природе, соответствующие разным временам года.

Развивая гибкость ума, не следует забывать о гибкости руки, мелкой моторике. Такие игровые наборы, как «Юный модельер», «Юный архитектор», тренируют умения правильно держать карандаш, регулировать силу нажима, длину штриха, оценивать качество своей работы и не бояться ошибок, а исправлять их, создавая коллекцию одежды для бумажной куклы, собственный город с разнообразной архитектурой.

2) Игры на выделение части и целого (пазлы)

Интересу к складыванию картинки способствует сюжетное содержание изображения – это сказочные персонажи детских книг, сценки из любимых мультфильмов, пейзажи, включающие животных и их детенышей, образцы архитектуры, живописи. Другими, более сложными, но очень полезными играми на соотнесение части и целого являются игры-головоломки «Магический квадрат», «Танграм», «Колумбово яйцо», «Монгольская игра». Каждая из предлагаемых игр содержит части различной формы, из которых можно создать разнообразные изображения, что очень полезно для развития образного мышления и воображения. Возрастной диапазон таких игр достаточно велик, и часто без помощи взрослого построить изображение бывает сложно, трудность представляет игра, где элементы окрашены одинаково с двух сторон и для правильного решения игровой задачи следует перевернуть некоторые части.

3) Игры на развитие логического мышления включают: игры на классификацию и на сериацию. Рассмотрим их подробнее.

Игры на классификацию («Что какого цвета?», «Подбери по форме», «Большие и маленькие».) Усложнение игры может заключаться в частичном совпадении с образцом – зрительная опора позволит выбрать подходящие карточки для игры «Что может быть круглым?», «Что может быть красным?». В играх на классификацию можно добавить новое, не заложенное в правилах основание для подбора, например: что может быть круглым и съедобным? Легко ориентироваться на один признак, на два - сложнее, но попробуйте на три, например: что может быть маленьким, овальным, зеленым? Для детей пяти-шести лет полезно поиграть в «Волшебную машину», пропускающую в поездку, например, все мягкое и квадратное - подумать и отобрать из предложенного иллюстративного материала все подходящее: подушку, платок, кусочек хлеба, ковер. Если в семье разновозрастные дети, игра увлечет всех.

Часто в играх требуется умение выделять форму в предмете, собирая затем из знакомых форм образ, единую композицию. Такие игры могут содержать

магниты, которые позволяют легко крепить детали к поверхности полотна, быстро собирать после окончания игры, создавать варианты сочетания форм, их взаимного пространственного расположения, цветового решения, играть на горизонтальных и вертикальных плоскостях.

Игра «Четвертый лишний» способствует развитию мышления, умению выделить основание, по которому из всех предметов на картине один не подходит, например, изображены люди и игрушка – кукла, объяснение ребенка может быть таким: «здесь все люди живые, а кукла – нет, она игрушечная».

Интерес для детей представляет игра «Логический поезд», в которой всем участникам поровну раздаются карточки с различными изображениями. По считалке первый кладет свою карточку, например – машину, следующий должен выбрать из имеющихся у себя подходящую и объяснить, в чем заключается соответствие (ребенок может положить любое другое средство транспорта или металлический предмет, мотивируя свой выбор материалом изготовления).

Игры на сериацию. Освоению сериации в образной форме способствует проигрывание сказок настольного плоскостного театра «Репка», «Колобок», где персонажи выстраиваются согласно сюжету в определенной последовательности друг за другом.

4) Игры, развивающие образное мышление. Развитию образного мышления способствует проигрывание сказочных сюжетов, создание настольного зоопарка, фермы, постройка и обыгрывание детской площадки. Наборы для этих игр существуют в различных вариантах: картонном, деревянном, пластиковом, которые дети охотно дополняют деталями собственного изготовления, проявляя инициативность и самостоятельность в работе.

5) Игры домино предлагают определенную тематическую направленность: транспорт, животные, овощи и фрукты, сказочные герои или карточки с точками по количеству от «пусто» до шести. Задача игроков: фиксировать внимание сразу на двух концах ленты домино, удерживать задачу выбора подходящей карточки из своего набора, не показывая его остальным игрокам и не подглядывая к ним.

6) Настольные игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве

В первом классе такая задача становится актуальной, ведь от детей требуется быстро сориентироваться в книге или тетради, найти середину листа, верх и низ, не путать правую и левую стороны, отступить определенное количество клеток с той или иной стороны, не заходить за линию при письме, правильно держать карандаш.

Ориентироваться в пространстве листа или клетках поможет игра-путешествие или графический диктант. Игровое поле представляет собой клетчатое основание, на котором будет находиться маленькая фигурка, например, Буратино, который хочет узнать, где спрятан золотой ключик, двигаясь по указанию ведущего: две клеточки (шага) вверх, одна направо, две клеточки (шага) вниз, одна направо. Путь можно отметить карандашом, для усложнения предложить детям придумать свои маршруты и рассказать о них. Введение сюжета повышает интерес к таким играм.

Маршрутные игры, лабиринты помогают овладеть умением выделять и зрительно проследить траекторию движения на игровом поле. С помощью кубика ребенок учится отсчитывать количество точек от любого числа, определенным движением выбрасывая кубик, прогнозировать возможное выпадение нужного количества точек на кубике для быстрого продвижения вперед. Возможность соревноваться и выиграть при равных стартовых условиях, двигаться к финишу пошагово, соблюдая очередность, и обязательные правила очень важны для развития произвольности. Умение расшифровывать знаки и символы в игре способствует развитию символического мышления. Игры «Бродилки», «Лабиринт» предполагают использование кубика, фишек, передвижение осуществляется по игровому полю. Они имеют четко фиксированные правила, в отличие от самостоятельных игр, возникающих по инициативе самих детей. В таких играх может принимать участие вся семья. Взрослым необходимо самим ознакомиться с правилами, определить цель и ход игры, чтобы в доступной форме, по возможности более кратко донести полученные сведения до ребенка. Часто взрослые уступают ребенку, давая возможность выиграть, не совсем честно соблюдая правила. Ребенок, которому взрослые всегда уступали и позволяли выигрывать, окажется неподготовленным к возможному проигрышу, может болезненно воспринять свое поражение и отказаться от дальнейшего участия в совместных играх. Поэтому следует вначале продемонстрировать спокойное принятие проигрыша как возможного исхода игры – важно не победить любой ценой, а получить удовольствие, радость от участия в совместной игре, затем позволить проиграть и ребенку, проследив его реакцию и поддержав в нем уверенность, что в следующий раз он сможет выиграть. Вначале роль ведущего берет на себя взрослый, но по мере усвоения правил эта роль переходит ребенку. Далее партнерами по игре могут выступать и другие дети.

7) Игры, способствующие усвоению знаков и символов и названий

Множество современных детских настольных игр содержит многообразные наклейки, облегчающие усвоение знаков и символов, употребляемых в повседневной жизни: дорожные знаки, опознавательные знаки специальных транспортных средств, лечебных, образовательных учреждений, магазинов, центров культуры и спорта, названий животных и растений и др. Привлекают детей игры со штампами, печатями, наклейками, оставляющими на листе готовое изображение, которое легко обыграть, раскрасить, создать композицию.

8) Игры «Морской бой», шашки и шахматы

Настольно-печатные игры (6 часов)

Игра «Азбука»,

Игра «Что сначала, что потом?»,

Игра «Мы считаем».

Игра «Круглый год»

Игра, «Мой день»,

Игра «Юный модельер»

Игры на выделение части и целого (5 часов)

Пазлы

«Магический квадрат»,

«Танграм»,

«Колумбово яйцо»,

«Монгольская игра».

Игры на классификацию (4 часа)

Игра «Что может быть» (классификация по одному, двум и трем признакам)

«Волшебная машина»

«Четвертый лишний»

«Логический поезд»

Игры на сериацию. (2 часа)

«Колобок»

«Репка»

Игры, развивающие образное мышление (3 часа)

Постройка из бумаги, картона и подручных средств модели школьного двора, и обыгрывание ситуаций.

Картинное домино (1 час)

Настольные игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве (5 часов)

«Муха»

«Путешествия Буратино»

«Лабиринт»

«Бродилки»

Игры, способствующие усвоению знаков и символов и названий (2 часа)

«Композиция из кругов»

«Необычный рисунок»

«Морской бой» (1 час)

Шашки – (2 часа)

Лото (2 часа)

6 класс (34ч).

Раздел 1. Настольные игры первой ступени. Европейская школа

1. Настольные игры и их роль. (1ч)

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.

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

2. Игры на тематику животных. (3ч)

Игры на тематику животных. Интеллектуально-познавательные игры.

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. (4ч)

Экономические игры и их роль. 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.

4. Логические игры. (4ч)

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

5. Абстрактно-логические игры. (3ч)

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

6. Настольные игры для компании. (2ч)

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

7. Игры по истории. (3ч)

Игры по истории (игры, включающие в себя сюжеты, связанные с мировой историей). Другая Европа, США в 19 веке. Берсерк. Азарт игры. Выигрыш и проигрыш. Радость и огорчение в игре. Нарушение правил в игры. Опасности игры.

Раздел 2. Настольные игры второй ступени.

8. Коллекционные карточные игры. (3ч)

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

9. Стратегические игры. (5ч)

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. (2ч)

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

11. Кооперативные игры. (1ч)

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

12. Американская школа игр. (1ч)

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

13. Английская школа игр. (1ч)

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.

14. Настольно-ролевые игры. (1ч)

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.

7 класс (34ч).

Раздел 1. Настольно-ролевые игры

1. Настольные - ролевые игры и их роль. (1ч)

Что такое настольные игры. Персонаж и его создание. Функции Мастера или ведущего. Функции игроков. Пробная игра.

2. Основные направления настольно-ролевых игр (НРИ). (1ч)

Виды НРИ. Направления НРИ. Огромное количество миров и сеттингов. Пробная игра.

3. Приключенческие игры (Дневник авантюриста). (3ч)

Знакомство с игрой Дневник Авантюриста.

4. Детективные игры (Ктулху, Сыщик). (5ч)

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

5. Игры по истории. (4ч) Игры по истории.

Раздел 2. Настольные игры для конвентов и Ролеконов

6. Коллекционные карточные игры. (5ч)

Коллекционные игры и что это такое.

7. Варгеймы. Тактические игры. (5ч)

Варгеймы. Самый популярный вид тактических игр.

8. Юмористические игры (3ч)

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

9. Игры на внимательность и эрудицию. (5ч)

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

10. Настольные ролевые игры. Турнир. (2ч)

Проведение турнира на территории Симбирской гимназии «ДАР» им. А. Невского.

Календарно-тематическое планирование 5 класс

№ п/п	Тема занятия	Всего часов
1.	Вводное занятие. Из истории настольных игр. Виды игр. Настольно-печатные игры Игра «Азбука»	1
2.	Игра «Что сначала, что потом?»	1
3.	Игра «Мы считаем».	1
4.	Игра «Круглый год»	1
5.	Игра «Мой день»	1
6.	Игра «Юный модельер»	1
7.	Игры на выделение части и целого Пазлы	1
8.	«Магический квадрат»	1
9.	«Танграм»	1
10.	«Колумбово яйцо»	1
11.	«Монгольская игра»	1
12.	Игры на классификацию Игра «Что может быть» (классификация по одному, двум и трем признакам)	1
13.	«Волшебная машина»	1
14.	«Четвертый лишний»	1
15.	«Логический поезд»	1
16.	Игры на сериацию. «Колобок»	1
17.	Игры на сериацию. «Репка»	1
18 - 20.	Игры, развивающие образное мышление Постройка из бумаги, картона и подручных средств модели школьного двора, и обыгрывание ситуаций	3
21.	Картинное домино	1
22.	Настольные игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве «Муха»	1
23.	Игра «Путешествия Буратино»	1
24.	Игра «Лабиринт»	1
25- 26.	Игра «Бродилки»	2
27.	Игры, способствующие усвоению знаков и символов и названий «Композиция из кругов»	1
28.	Игры, способствующие усвоению знаков и символов и названий «Необычный рисунок»	1
29.	«Морской бой»	1
30.	Игра в шашки	1
31.	Игра в шашки	1
32.	Игра в шашки	1
33.	Лото	1
34.	Лото	1
Итого:		34

Календарно-тематическое планирование 6 класс

№ п/п	Тема занятия	Всего часов
1.	Настольные игры и их роль. Первая встреча с игрой. Многообразие игр. Настольные игры	1
2.	Игры на тематику животных.	1
3.	Навыки игры в Зоолорето	1
4.	Соревнования. Правила викторины. Название правил настольных игр по животным	1
5.	Экономические игры. Роль экономических игр.	1
6.	Колонизаторы	1
7.	Зельеварение. Каркассон	1
8.	Основные правила стратегических игр. Правила построения города и ресурсов	1
9.	Логические игры	1
10.	Движение и сноровка в играх. Простые подвижные игры	1
11.	Руммикуб и Мафия. Правила и порядок хода	2
12.	Абстрактно-логические игры. Разнообразие настольных игр.	1
13.	Парные игры. Игра Цитадель, правила игры.	1
14.	Игры на бумаге (крестики-нолики). Игры: домино, лото.	1
15.	Настольные игры для компании. Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре.	1
16.	Игры: Цитадель, Мафия. Бэнг.	1
17.	Игры по истории. Нарушение правил в игры	1
18.	Другая Европа, США в 19 веке. Берсерк.	2
19.	Коллекционные карточные игры. Правила интеллектуально-познавательных игр.	1
20.	Викторины. Подвижные игры. Игры разных народов. MTG, Берсерк и Бэнг	2
21.	Стратегические игры	5
22.	Военно-тактические игры	2
23.	Кооперативные игры	1
24.	Американская школа игр	1
25.	Английская школа игр. Интеллектуально-познавательные игры	1
26.	Настольно-ролевые игры	1
Итого:		34

Календарно-тематическое планирование 7 класс

№ п/п	Тема занятия	Всего часов
1.	Настольно-ролевые игры и их роль.	1
2.	Основные направления НРИ	1
3.	Приключенческие игры (Дневник авантюриста)	3
4.	Детективные игры (Ктулху, Сыщик)	3

5.	Сеттинги по мирам Агаты Кристи, Артура Конана Дойла. Создание персонажа.	2
6.	Игры по истории. Обучение мастеров.	2
7.	Основные положения и правила ведущего. Как правильно провести игру?	2
8.	Коллекционные карточные игры. Карта сокровищ. Сигил.	3
9.	Как правильно собирать коллекционную колоду. Правила и сбросы.	2
10.	Варгеймы. Самый популярный вид тактических игр.	3
11.	Пробная игра.	2
12.	Юмористические игры.	1
13.	Знакомство с юмористическими играми на примере Замес. Манчкин. Игра Замес.	1
14.	Основные правила и популярные ходы. Игра Манчкин	1
15.	Игры на внимательность и эрудицию. Кортекс.	1
16.	Логические и экономические игры. Популярные игры на подобную тематику	1
17.	Как правильно организовать свой досуг. Шахматы и шашки.	1
18.	Игра Го	2
19.	Настольные ролевые игры. Турнир	2
Итого:		34

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.

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.rolomancer.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 и др.