

Приложение № 79
к приказу
от «26» 08 2022 г. № 51-н

ПРИНЯТО
На заседании кафедры
гуманитарных наук
ФМШ СФУ
Протокол № 10
от «3» 06 2022 г.

ПРИНЯТО
На заседании Ученого
совета ФМШ СФУ
Протокол № 5
от «8» 06 2022 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор ФМШ СФУ
Е.А. Енгуразова
«26» 08 2022 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«КЛУБ НАСТОЛЬНЫХ ИГР»
(2022-2023 гг.)**

Составитель:

Карнаухов К.А., канд. ист. н., учитель истории

Красноярск 2022

Программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы среднего общего образования физико-математической школы-интерната ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет».

В соответствии с планом внеурочной деятельности ФМШ программа дополнительного образования реализуется для обучающихся 10 и 11 классов в объеме 2 часов в неделю в течение года обучения, 34 учебных недели, всего 68 часов.

Программа направлена на создание в Физико-математической школе развивающей и адаптационной среды, альтернативной виртуальной реальности. В настоящее время дети всё больше времени тратят на компьютерные игры. Виртуальная реальность заменяет им живое общение друг с другом. Одним из решений этой проблемы может стать создание и активное использование школьной игротеки. Данное объединение даёт обучающимся возможность познакомиться, пообщаться и подружиться друг с другом, научиться играть в настольные игры. Клуб настольных игр направлен на развитие личности участников и на улучшение микроклимата в школьном коллективе.

Цель: творческая релаксация, переключение внимания участников, создание условий для деятельного отдыха после занятий, обеспечение альтернативы виртуальным играм.

Задачи:

- обучающие: в игровой форме расширять знания в области окружающего мира, истории;
- развивающие: развивать и поддерживать творческую активность учеников, способствовать развитию у учащихся мелкой моторики, внимания, памяти, способности к коммуникации.
- воспитательные: воспитывать умение слушать собеседника, принимать правила игры, уважительно относиться к чужому мнению.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты:

- 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;
- 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;
- 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.

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.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Игра подземелье и драконы - это настольная ролевая игра повествующая о мирах мечей и колдовства. Она содержит элементы детских игр, в которых мы воображали себя героями. Как и в тех играх, двигателем является воображение. Эта игра о воображаемом замке, возвышающемся под грозовыми ночными небесами, и о том, как искатели приключений будут преодолевать испытания, которые выпадут на их долю. Программа предусматривает задания, упражнения, игры на формирование коммуникативных навыков. Это способствует появлению желания общению с другими людьми, интеллектуальными видами деятельности; формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

10 класс

№	Наименование темы	Количество часов
1	Создание листов персонажей. Ознакомление с правилами НРИ Pathfinder, Dungeons and Dragons.	8
2	Проведение модулей первого уровня, подготовка мастеров для проведения готовых сценариев игр.	8
3	Проведение модулей 2-4 уровня, подготовка мастеров для написания собственных приключений 1-4 уровня. Знакомство с сеттингами кампаний	13
4	Проведение модулей 5-7 уровня, подготовка мастеров для написания собственных приключений 5-9 уровня. Знакомство с сеттингами кампаний	13
5	Проведение модулей 8-11 уровня, подготовка мастеров для написания собственных приключений 10-14 уровня. Знакомство с сеттингами кампаний	13
	Итого:	55

11 класс

№	Наименование темы	Количество часов
1.	Проведение модулей 11-14 уровня, подготовка мастеров для написания собственных приключений 15-20 уровня. Знакомство с сеттингами кампаний.	11
2.	Проведение модулей 15-20 уровня, подготовка мастеров для написания собственных приключений 15-20 уровня. Знакомство с сеттингами кампаний.	12
3.	Проведение модулей 15-20 уровня. Написание собственных модулей и их визуальное оформление	12
4.	Проведение модулей 15-20 уровня. Написание собственных модулей и их визуальное оформление	12
	Итого:	47

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Pathfinder. Настольная ролевая игра. Основная книга правил. /Джеймс Балман; пер. с англ. М. Смолиной, А. Белинского. – Москва: Мир Хобби, 2017.- 608 с.: ил.
2. Dungeon master guide. DnD, 2014. PDF- версия.
3. Player handbook. DnD, 2014. PDF- версия.
4. Monster manual. DnD, 2014. PDF- версия.