

Приложение №53  
к приказу № 8/1 – п  
от 11.10.2021 г.

ПРИНЯТО  
На заседании кафедры  
гуманитарных наук  
ФМШ СФУ  
Протокол № 1  
от «27» 08 2021 г.

ПРИНЯТО  
На заседании Ученого  
совета ФМШ СФУ  
Протокол № 1  
от «08» 10 2021 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор ФМШ СФУ

Е.А. Енгуразова

2021 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«КЛУБ НАСТОЛЬНЫХ ИГР»  
(2021-2023 гг.)**

Разработал:  
Карнаухов Кирилл Александрович

Красноярск, 2021

## Пояснительная записка

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.

**Новизна** программы состоит в том, что занятия, построенные в свободной игровой форме, направлены на развитие личности участников и на улучшение микроклимата в школьном коллективе. Программа адаптирована для работы по модульной системе, в течение пяти учебных недель используются игры разных направлений.

**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.

### Планируемые 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;
- 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.

#### **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.

### **Тематическое планирование**

#### **10 класс**

<b>№</b>	<b>Наименование темы</b>	<b>Количество часов</b>
1	Создание листов персонажей. Ознакомление с правилами НРИ Pathfinder, DungeonsandDragons.	8

2	Проведение модулей первого уровня, подготовка мастеров для проведения готовых сценариев игр.	9
3	Проведение модулей 2-4 уровня, подготовка мастеров для написания собственных приключений 1-4 уровня. Знакомство с сеттингами кампаний	17
4	Проведение модулей 5-7 уровня, подготовка мастеров для написания собственных приключений 5-9 уровня. Знакомство с сеттингами кампаний	17
5	Проведение модулей 8-11 уровня, подготовка мастеров для написания собственных приключений 10-14 уровня. Знакомство с сеттингами кампаний	17
	<b>Итого:</b>	<b>68</b>

## 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.	17
2.	Проведение модулей 15-20 уровня, подготовка мастеров для написания собственных приключений 15-20 уровня. Знакомство с сеттингами кампаний.	17
3.	Проведение модулей 15-20 уровня. Написание собственных модулей и их визуальное оформление	17
4.	Проведение модулей 15-20 уровня. Написание собственных модулей и их визуальное оформление	17
	<b>Итого:</b>	<b>68</b>

### Список литературы

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.