

Управление образования администрации муниципального образования

г.-к. Геленджик

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №17 имени Эдуарда Есяяна

Батищева Е.В., Комарова Т.М.

**Настольные игры: вопросы теории
и возможности применения в
патриотическом воспитании
школьников**

Г.-к. Геленджик, 2024

УДК 316.74:373.2(075.8)

ББК С55.55я73

Б-51

*Рекомендовано к печати педагогическим советом МАОУ СОШ №17 имени Эдуарда Есяна
г.-к. Геленджик
прокол заседания № 6 от 22.09.2024 г.*

Рецензенты:

Бубнова И.С. – к. психол. н., доцент, доцент кафедры социальной психологии и социологии управления ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет», старший научный сотрудник центра научно-методической и инновационной деятельности ГБОУ ИРО Краснодарского края, г. Краснодар.

Шакалова И.В. – директор МБОУ СОШ №20 им. Н.Ходенко МО г.-к. Геленджик.

Батищева Е.В., Комарова Т.М.

Б-51 Настольные игры: вопросы теории и возможности применения в патриотическом воспитании школьников. – Ростов-на-Дону: Изд-во «Медиа-Полис», 2024г. – 34с. -100 экз.

В методических рекомендациях представлены теоретические и методические материалы, разработанные для педагогов общеобразовательных учреждений Краснодарского края, интересующихся вопросами теории и практики применения в образовательно-воспитательном процессе школы настольных игр как средства патриотического воспитания школьников.

Адресуется студентам и магистрантам педагогических вузов, педагогам-практикам образовательных организаций, руководителям образовательных организаций, психологам, учителям-дефектологам и др.

СОДЕРЖАНИЕ

Настольная игра: история появления	4
Настольная игра как средство патриотического воспитания: возможности и потенциалы	7
Игровые механики. Понятие и виды	18
Игротека	23
Содержание программы «Разработчик настольных игр»	24
Методическая разработка мастер-класса по настольным играм	30

Настольная игра: история появления

В настоящее время в России настольные игры приобретают популярность и активно представлены на рынке. Настольные игры позволяют увлекательно проводить время, в игровой форме совершенствовать логические и коммуникативные умения, развивать эрудицию, отвлекая от гаджетов и компьютерных игр.

Настольная игра – игра, основанная на манипуляции небольшим набором предметов, которые могут целиком уместиться на столе или в руках играющих.

В настольные игры, как правило, играют два и более игроков. В процессе игры может быть использована специальная доска, игровое поле или обыкновенный стол. На доске обычно бывают маркировки и места, которые специально обозначаются и оговариваются в правилах. Дополнительными атрибутами настольных игр могут быть разного рода фишки, карточки, жетоны и подобные элементы, в ходе игры выполняющие специально отведенную конкретную функцию.

Настольные игры – достаточно старое изобретение. Возраст самых древних настольных игр, найденных в ходе археологических раскопок вблизи Иордании, составляет не менее 7000 лет. Самые старые игры среди тех, которые удалось найти археологам, напоминают игру «Манкала», которая набирает популярность в современном мире. Древняя игра под названием

«Сенет» с использованием специальных игровых фишек отдаленно напоминает знакомые всем шахматы и шашки. Доски для игры в «Сенет» были обнаружены в гробницах, которые были построены в 3500 году до н. э., в них также было обнаружено большое количество изображений процесса игры египтянами в «Сенет».

Многие факты указывают на то, что большинство ранних настольных игр предполагали участие всего лишь двух игроков. Нарды появились в 3000 году до н.э., а первые упоминания об игре «Пачиси» («Парчизи»), известной в народе как «Двадцать пять», датируются 500 годом до н.э. В эту игру могут играть уже до четырех игроков. Не очень древней игрой, по сравнению с упомянутыми выше, являются шахматы, возраст первых упоминаний о них около 600 лет до н.э.

У многих настольных игр с течением времени появилось множество разновидностей, которые в конечном итоге получили большую популярность. Во времена правления королевы Виктории стали очень распространены карточные игры. Взрослые, как правило, играли в азартные карточные игры вроде «Виста», а классические настольные игры, напротив, были в большинстве своем распространены среди детей.

Карточные игры сохранили свою популярность до XX века, но вместе с ними стали распространяться и другие настольные игры различных видов, и интересовалось им как младшее поколение, так и старшее. Этот феномен стал особенно заметен после окончания Второй мировой войны и объясняется тем, что число людей среднего класса значительно выросло. Семья, которая дружно играет в настольную игру, – довольно распространенная картина, которая отображала полноценную ячейку общества среднего класса в период 1950-х годов. Широкую известность в то время получили игры «Монополия», «Риск», «Эрудит». Детская игра «Парчиси» все еще оставалась востребованной и разрослась до нескольких разновидностей.

Многие настольные игры подразумевают использование специальных кубиков. Некоторые, к примеру «Риск», представляют собой довольно сложную игру и требуют достаточно серьезного уровня стратегического мышления. В современной игре необходимо также хотя бы немного везения, так как неудачно сложившийся ход может сильно помешать даже хорошо подготовленному и эрудированному игроку.

Для некоторых настольных игр целевой аудиторией была молодежь, и

наибольшую популярность в 1980-х годах получили игры «Сладкая страна» и «Змеи и Лестницы». Игра «Сладкая страна» помогает даже самым маленьким детям в знакомстве с сущностью настольных игр. Победителем в этой игре оказывается тот, кто первым пройдет от начала и до конца по всем секторам игрового поля. Игра «Змеи и лестницы» появилась в XIX веке и стала прекрасным вариантом для знакомства детей со счетом цифр и непостоянства удачи.

Когда дети становились старше, они могли играть не только друг с другом, но и вместе со своими родителями в более сложные настольные игры типа «Монополии», которая представляет собой очень действенный инструмент для обучения детей стратегическому мышлению.

Свою популярность также сохраняют и игры для двух участников, такие как шашки, шахматы и нарды, однако характерной чертой большей части настольных игр является то, что они чаще всего относятся к семейным играм.

С появлением игры «Счастливый случай», время которой приходится на 1980-е годы, настольные игры получили большее распространение. Игра

«Счастливый случай» привлекла к себе внимание и получила одобрение у большого количества людей благодаря росту популярности телевизионных шоу типа «Своя игра». Далее стали появляться игры-шарады, которые дополняли и расширяли спектр настольных игр.

Говоря о современных настольных играх, следует отметить, что в них нередко используются цифровые технологии. Многие настольные игры даже обрели компьютерные версии и продолжают быть популярными. Разные коммерческие компании приложили немало усилий, чтобы внедрить простую концепцию «вечер игр в кругу семьи», суть которой заключается в том, чтобы каждая семья посвящала хотя бы один день в неделю игре в настольные игры. Идея такого рода вполне уместна, так как она способствует не только увеличению времени, которое проводят друг с другом близкие люди, но и обучает их общению друг с другом в нетипичных ситуациях, создаваемых процессом игры. Таким образом, это становится способом тренировки различных коммуникативных

навыков и вариантов ситуативных решений, и, как следствие, увеличивает рост продаж настольных игр. Несмотря на то, что мир настольных игр постоянно развивается, такие игры как «Сладкая страна» и «Змеи и Лестницы» по-прежнему являются одними из самых лучших для детей.

Настольная игра как средство патриотического воспитания: возможности и потенциалы

В последние годы остро встает вопрос общей ответственности современного поколения по сохранению памяти и подвига советского народа в победе над фашизмом. Данный тезис находит отражение в выступлении В.В. Путина перед Федеральным Собранием РФ 15 января 2020 г. Президент отметил, что «мы гордимся поколением победителей, чтим их подвиг, и наша память — не только дань огромного уважения героическому прошлому — она служит нашему будущему, вдохновляет нас, укрепляет наше единство». В связи с этим перед педагогами поставлена задача сохранить и защитить правду о Великой Победе, заложить веру в справедливость достоверных исторических фактов, воспитать любовь и уважение к своей стране. Это наш долг и ответственность перед будущими поколениями.

Для выполнения этой задачи необходимо искать такие подходы к современному молодому поколению, которые отвечали бы не только образовательным требованиям, но и соответствовали ожиданиям подростков и учитывали их психофизиологические особенности восприятия и мышления. Информация в рамках назидательных лекций и традиционных уроков не всегда в полной мере усваивается современным школьником, она требует совершенствования, дополнения, творческого подхода.

При этом стоит обратить внимание на тот факт, что современные образовательные тренды, основанные на цифровых технологиях, на сегодняшний день не доступны в полном объеме еще многим провинциальным образовательным учреждениям в сельской местности. Соответственно, деятельность педагога

в обучении и воспитании молодого поколения является значимой и нацеленной на поиск актуальных и доступных в применении методических разработок.

Разработка и внедрение в практику настольных игр, посвященных Великой Отечественной Войне будет способствовать формированию патриотизма у обучающихся через создание новой практики, направленной на просвещение и изучение истории своей Родины, формирование гражданской ответственности и духовно-нравственного, патриотического мышления. Ключевым положением всех игр выступает сосредоточение на достоверных знаниях о Великой Отечественной войне. Это обусловлено тем, что современное поколение находится в потоке фейков, которые содержат множество ложных, искаженных фактов, историй, событий.

Таким образом, формируется ряд противоречий, связанных с необходимостью поиска новых форм организации процесса патриотического воспитания обучающихся сельской школы и недостаточной разработанностью способов организации этого процесса с учетом особенностей современных школьников:

На современном этапе развития Российского общества государственная политика в сфере патриотического воспитания становится приоритетной. За последние годы в России были предприняты значительные усилия по укреплению и развитию системы патриотического воспитания граждан Российской Федерации: разработана и внедрена в жизнь «Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России», реализуется Федеральный государственный образовательный стандарт, основу которого составляет духовно-нравственное развитие обучающихся. Создана государственная программа «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 годы». Главная цель программы – это формирование у молодого российского поколения важнейших характеристик гражданина – любовь к Отечеству, гражданская зрелость, стремление к сохранению и преумножению культурных и исторических ценностей, верность традициям, активно развивается волонтерское движение. Таким образом, на сегодняшний день проблема патриотического воспитания решается на всех уровнях. Государство и общество относит её к разряду общенациональных.

Патриотизм является собой главной социальной основой жизнеспособности государства и нации, выступает ресурсом для развития гражданского общества. Под воспитанием большинство ученых понимают целенаправленный, систематический процесс формирования личности, направленный на подготовку к активной общественной, производственной и культурной жизни. Воспитание включает в себя несколько компонентов: умственное, трудовое, эстетическое, физическое, гражданское, патриотическое.

Патриотическое воспитание – это систематическая, целенаправленная деятельность, формирующая у молодого поколения патриотическое сознание, чувство верности своему Отечеству, готовность защищать интересы Родины и выполнять гражданский долг. Патриотическое воспитание включает несколько направлений: военно-патриотическое, гражданское, духовно-нравственное, историко-краеведческое воспитание.

Современная школа, являясь сложным пространством, обладает мощным воспитательным потенциалом, который в значительной степени помогает обучающемуся в определении мировоззренческих ориентиров, социализироваться. Воспитательная работа – важный инструмент, способный воспитать гражданина и патриота.

Федеральные государственные образовательные стандарты закладывают основу патриотического воспитания в систему современного образования. Формирование патриотического сознания у обучающихся на уровне основного общего образования происходит как в урочное время, так и во внеурочное время. Основная образовательная программа основного общего образования школы состоит из обязательной части и части, формируемой участниками образовательного процесса, а также плана внеурочной деятельности.

Внеурочная деятельность – это часть образовательного процесса в школе, позволяющая решать задачи обучения и воспитания за пределами урока, вне классной комнаты. Чередование урочной и внеурочной деятельности, формы организации образовательного процесса в процессе осуществления работы определяет организация, ведущая образовательную деятельность.

Патриотическое воспитание реализуется через ряд современных технологий, методов и форм работы с обучающимися. Под методами и формами патриотического воспитания большинство ученых-педагогов понимают способы взаимодействия педагога и школьника, направленные на формирование патриотического сознания. Учитывая специфические особенности современных школьников, которые относятся к цифровому поколению, отметим, что не все традиционные педагогические методы, средства и технологии работы показывают эффективность при работе с ними.

Наиболее эффективными методами, на наш взгляд, являются игровые методы, в частности, настольные игры.

Анализ пилотно организованной образовательной деятельности показал, что она вызвала положительный отклик среди обучающихся школы и родителей, показала свою эффективность, поскольку настольные игры, составленные по тематике Великой Отечественной Войны, показали высокий воспитательный эффект и широкие возможности в формировании патриотического воспитания обучающихся сельской школы.

Настольные игры имеют весьма длительную историю своего существования, измеряемую тысячелетиями.

В настоящее время настольные игры активно вытесняются компьютерными. Тем не менее это не мешает им сохранять свою популярность у людей самых разных возрастов и интересов.

Отличительной особенностью настольных игр является «живое» совместное общение игроков, протекающее в необычной обстановке – имитируемой действительности, воссоздаваемой благодаря правилам, игровым атрибутам, воображению участников и талантам авторов-разработчиков.

Следует вспомнить, что исторически настольные игры создавались для того чтобы развлекать, воспитывать и обучать.

На современном этапе, сочетая высокую изобразительность (картинность) и сценарную гибкость, настольная игра позволяет рассказывать о вымышленных и реальных событиях, моделировать ситуации, благодаря чему игроки при помощи

своего воображения и воображения авторов игры, могут получить уникальные знания и опыт. Именно это обстоятельство позволяет нам говорить о том, что у настольных игр очень большой образовательный потенциал, который, к сожалению, на наш взгляд, в педагогической среде используется в очень незначительной мере.

По нашему мнению, настольные игры могут использоваться практически в любой области научного знания и практической деятельности, при изучении любой учебной дисциплины в средней школе. Особую значимость настольные игры могут иметь в качестве нестандартного интерактивного метода обучения школьников 7-9 классов. Так, в рамках настольной игры может быть воссоздана, а, следовательно, и изучена, биография выдающегося полководца Великой Отечественной Войны; могут быть проиграны громкие военные баталии и др.

Обучающий потенциал настольной игры видится в том, что при грамотном использовании, соответствующая методика способна креативно визуализировать любой процесс, связанный с ВОВ, со значительной экономией времени и материальных ресурсов.

Формы реализации данных игр различны: сочетая особенным образом символическую атрибутику (поле, фишки, карточки и т. д.) и уникальные правила, они могут воплощаться в самостоятельные виды учебных настольных игр. Вместе с тем, учитывая практически полное отсутствие подобных игр, предназначенных для обучающихся сельской школы, от преподавателя потребуются значительные усилия в части самостоятельной разработки и дальнейшего использования настольных игр.

Некоторые авторы предлагают использовать не только обучающий, но и психотерапевтический потенциал настольных игр. Так, М. А. Агаджанова предлагает использовать настольную игру в целях профилактики агрессии не только обучающихся, но и педагогов. М. И. Илюшина и О. В. Артемова рассматривают настольные игры в качестве инновационных игровых технологий в работе по формированию знаний, умений и навыков обучающихся.

Любая обучающая игра, протекающая «вживую», может проводиться и с применением в качестве вспомогательных (иллюстрирующих и движущих) средств игрового поля (полей), карточек событий и других элементов из арсенала

настольных игр. Указанные средства и приемы позволяют создать в аудитории законченный визуальный образ происходящего, обозначить игру во времени, пространстве и по кругу лиц. Атрибутика и традиции настольных игр являются оптимальным решением, когда в сюжет игры необходимо вводить знаковые события и обстоятельства, воспроизводить поведение каких-либо субъектов – при минимальных затратах времени занятия.

Настольные игры, имея много общих черт с деловыми и компьютерными играми, характеризуются, в то же время, рядом специфических признаков:

- настольная игра предусматривает решение различных когнитивных задач, требующих развития метакогнитивных умений (пространственных, логических, знаково-символических и др.);

- оптимальное решение конкретных задач, предусмотренных игрой, предполагает построение плана игровых действий каждым участником, выработку стратегий и их преобразование в процессе игрового взаимодействия, учета позиции другого при разработке стратегии. Выполнение игровых действий приводит к освоению необходимых метакогнитивных умений;

- коллективная форма проведения требует овладения разными коммуникативными умениями (сотрудничество с другими, умение работать в группе, учет позиции другого);

- соревновательная мотивация в ситуации выигрыша/проигрыша в ряде игр требует, с одной стороны, развития эмоциональной саморегуляции, а с другой – способствуют ее становлению..

Мы в своей работе назовем некоторые отличительные признаки настольных игр, позволяющие отграничить их от других интерактивных методов обучения школьников (например, от деловых игр):

1. Настольные игры максимально локализованы в пространстве, то есть всегда проводятся на столе или иной локально ориентированной поверхности.

2. Настольные игры всегда предполагают наличие игровой атрибутики, к которой, в первую очередь, относятся игровое поле, фишки, карточки, правила игры,

и т. д., которые могут выполнять функции раздаточного материала, наглядных пособий и иных учебных средств.

3. Алгоритм и правила настольных игр заранее predeterminedены – внести в них изменения на любой стадии игры в большинстве случаев невозможно.

4. Настольные игры в подавляющем большинстве случаев требуют участия как минимум двух игроков и/или команд, то есть они всегда «живые», так как исключается применение в процессе их разыгрывания компьютерного и программного обеспечения.

5. Настольные игры отличаются большей степенью условности, в силу чего не предполагают активного межличностного взаимодействия обучающихся и могут быть рекомендованы к применению в коллективах с низким уровнем психологической устойчивости, склонных к конфликтам.

6. Настольные игры в большинстве случаев не связаны с распределением ролей, в играх, где предполагается распределение ролей, их дальнейшее разыгрывание осуществляется не самими участниками, а подчинено сюжету самой настольной игры.

Настольные игры отличаются особой символичностью (условностью), необходимостью строго следовать правилам, вещным воплощением (существуют физически в виде полей, карточек, фишек и прочих приспособлений), особым темпом игры и очередностью действий. Деловые игры предполагают погружение участников в игровую среду с последующим разыгрыванием ролей и достижением определенных результатов как в процессе, так и в финале игры. Настольные игры не предполагают активного погружения игроков в игровую среду, действия игроков чаще всего не связаны с разыгрыванием ролей, а подчинены алгоритму и правилам самой игры.

Вместе с тем, некоторые авторы видят обучающий потенциал именно у настольных ролевых игр. Так, Е. Д. Нелунова отмечает, что навыки, которые дает настольная ролевая игра, позволяют развить коммуникативные характеристики личности: умение работать в группе, находить общий язык с остальными участниками игры, умение строить диалоги и искать выходы из неожиданных

ситуаций, умение находить взаимопонимание и идти на компромиссы. Создавая особую игровую среду, настольные ролевые игры могут развивать социальные навыки и творческие возможности, что является следствием непосредственного живого общения и коллективной креативности. Настольные игры могут стать инструментом для воспитания человека, прививая ему определенный стиль мышления и решения проблем. Значимость преимуществ использования настольных ролевых игр подкрепляется также и низким уровнем затрат, доступностью и минимальными квалификационными требованиями.

Настольные игры можно рассматривать как наиболее упорядоченные и управляемые методы и средства патриотического воспитания. Игровой процесс настольных игр требует обычно участия двух и более игроков, а порой и команд, есть игры, в которых межличностная коммуникация предусмотрена правилами, следовательно, настольная игра может рассматриваться как особый метод организации интерактивного взаимодействия. Данная особенность настольных игр, связанная с возможностью вовлечения целых команд, допускает проведение игровых турниров.

Уникальность метода видится в том, что в отличие, например, от компьютерных, настольные игры объединяют живых людей «здесь и сейчас», а их инструментарий уникален (игровое поле, карточки, правила и прочие атрибуты). Игровое поле настольной игры может выпукло и наглядно отобразить важнейшие алгоритмы, пути и вехи ВОВ. Отсюда еще одна важная особенность: вовлекаясь в игровой процесс, любая материальная деталь настольной игры имеет гораздо больше шансов закрепиться в памяти школьника, чем привычные стенды на стенах или слайды в презентациях, проигнорировать которые при пассивном восприятии гораздо легче.

Учитывая, что материальное окружение настольной игры входит с личностью игрока (обучающегося) в наиболее тесное соприкосновение, его можно отнести к особому типу учебных раздаточных материалов, способствующих деятельному, активному, а не созерцательному обучению. Следует отметить, что создание раздаточных материалов такого типа – совершенно неосвоенное поле деятельности

школьного учителя-предметника. При этом такие раздаточные материалы могут в последующем использоваться для проведения занятий, не предполагающих организацию настольных игр.

Настольная игра как нестандартный интерактивный метод проведения занятия представляет собой игровой метод активизации учебной деятельности обучающихся, основанный на определенном игровом алгоритме. Основным преимуществом настольной игры является то, что для их проведения в учебном процессе учителю достаточно только стола. Настольные игры предполагают использование игрового инвентаря (игрового поля, карточек, фишек, правил и т. д.), который размещается на локальной поверхности (столе) и используется игроками. В результате чего, по мнению авторов, достигается цель образовательного процесса - более глубокое усвоение школьниками всех направлений патриотического воспитания.

С помощью настольных игр можно закрепить и проверить понятийно-терминологический аппарат. Следует отметить, что сформированность понятийного аппарата — это такой интеллектуальный навык, без которого качественное образование невозможно.

Во время учебной игры, на наш взгляд, укрепляются коллективные связи и взаимоотношения в команде. Кроме того, играя в настольные игры, школьники учатся нести ответственность за свои решения, лучше понимать себя и своих сверстников, накапливать опыт критической оценки. Также они оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие обучающихся.

Стоит подчеркнуть, что благодаря настольным играм у школьников развивается эмоциональный и социальный интеллект. Соответственно, развивается их логика, память, сообразительность, целостное и зрительное восприятие, образное мышление, самостоятельность. Благодаря таким настольным играм обучающиеся быстро познают и запоминают всю входящую информацию. Важно также обратить внимание, что у них не остается времени на то, чтобы отвлекаться, поскольку настольная игра проходит в интенсивном и напряженном темпе.

Успешное внедрение настольных игр предоставляет современным педагогам большие возможности для творчества. Как отмечал Готфрид Лейбниц: «люди никогда не обнаруживали большего остроумия, чем в изобретении игры».

Настольные игры «МЫ знаем!» созданы для детей 11-14-ти лет и представляют собой комплект из пяти красочно оформленных настольных игр и доступных инструкции к ним. Работать с ними можно вариативно: по отдельности с каждой игрой или последовательно со всеми. Все игры по своему содержанию являются авторскими. Участники могут выполнять игровую задачу как самостоятельно, так и в команде.

Игра «Момент истины» направлена на актуализацию имеющихся знаний о войне, активизацию познавательного интереса школьников, развитие их мотивации к патриотическому просвещению. Игра состоит из интересных военных историй, событий, фактов, в правдивость которых сложно поверить. Задача игроков — ответить, верят они им или не верят. Победу в игре одерживает тот, кто даст больше правильных ответов. В ходе игры дети создают сюжеты в воображении, оценивают реальность происходивших событий, развивая тем самым пространственное мышление. Кроме того, они тренируют память, вспоминая то, что им уже известно, анализируют, сопоставляют и делают соответствующий вывод. Особую роль играет умение аргументировать своей ответ, сформулировать доказательства в пользу своей точки зрения. Дискуссионное поле игры позволяет не только получить новые знания о Великой Отечественной войне, но и развить коммуникативные способности и когнитивные функции.

Игры «Военный архив» и «Оружие Победы» нацелены на сохранение памяти о героях войны и их подвигах, формирование знаний о разработчиках военного оружия, популяризацию научно-технологических открытий, формирование ответственного отношения к Родине, уважения к истории Отечества. Задача игроков - соотнести игровые пары «герой - подвиг» или «изобретатель- оружие». Игры учат концентрировать внимание, просчитывать процесс игры на несколько ходов вперед, способствуют развитию целеустремленности и уверенности в своих

способностях. В процессе выполнения игровой задачи участники усваивают и запоминают новую сложную информацию в легкой, доступной форме.

Игра «Победный путь» направлена на формирование знаний о главных событиях войны, их значении для Победы. На наш взгляд, таким минимумом знаний должен обладать каждый гражданин России, чтобы сохранить Память народа. Игрокам необходимо разложить карты с событиями военных лет в хронологическом порядке, а затем проверить себя согласно комментариям на обороте карт. Более оживленно и продуктивно игра проходит по командам, что позволяет объединить детский коллектив, развить словарный запас ребенка, умение аргументировать свою позицию, отстаивать свои интересы, слушать, задавать вопросы самому и отвечать на вопросы других игроков.

Игра «Города-герои» нацелена на формирование у игроков понимания того, что в войне против фашизма участвовали все села, все города - вся страна. Игра знакомит участников с ролью каждого города-героя в Великой Отечественной войне. Задача участников заключается в том, чтобы верно разместить города-герои на игровом поле и сделать это быстрее соперников. Игра развивает скорость мышления, концентрацию внимания, память, логику, нацеленность на результат.

Исторически одной из главных целей игры являлась выработка необходимых личностных черт, качеств, навыков, привычек, развитие способностей детей. Таким образом, игра имеет большое влияние на развитие и становление личности ребенка. Использование ее как одного из методов и средств патриотического воспитания не только разнообразить урочную и внеурочную деятельность, но и достичь высоких образовательных результатов. Настольные игры «Мы знаем!» помогают расширить исторический кругозор подрастающего поколения, усовершенствовать их интеллектуальный потенциал, развить чувство патриотизма и гражданской ответственности.

Игровые механики. Понятие и виды

Ядром и главной составляющей любой настольной игры является ее механика, которая должна быть продумана в самом начале создания игры. Игровая механика – совокупность минимального количества взаимосвязанных игровых элементов, которая может представлять собой отдельную игру. Одним из главных факторов в игровой механике является определение такназываемой «точки удовольствия». Этой «точкой» являются те действия, которые вызывают у игрока химическую реакцию организма, то есть это то, что человек, играющий в игру, будет повторять с удовольствием раз за разом (так как игрок должен получать удовольствие от игры). Любая «точка удовольствия» должна лежать вне игры, в противном случае игра не имела бы никакого смысла. Если рассматривать детские игры, то некоторые из них могут быть непонятными и скучными для взрослых. Это связано с тем, что маленькие дети могут получать удовольствие просто от процесса поиска нужной карточки в кучке других карточек, перемещения предметов и т. п., то есть их удовольствие может лежать даже в моторике: ребенку нравится делать что-то очень масштабное, что сразу изменяет состояние игры, таким образом, он понимает, что может повлиять на окружающий его мир.

За игровую механику можно принять игровой механизм. Он представляет собой обыкновенное взаимодействие игровых элементов с входом и выходом: на входе должно быть действие, а на выходе – результат. Сам игровой механизм игрой стать не может. Если игрок, к примеру, берет карту из колоды – это игровой элемент, а если игрок берет карту, она ему подходит он кладет ее на стол, тем самым отвечая на ход противника и аннулируя его, то это

игровой механизм. Если к этому механизму добавить другие и подвести эту совокупность игровых механизмов к логическому завершению, то получится игровая механика. Важным принципом качественной игровой механики являются действия, удовлетворяющие ожидания игроков. Любая игровая механика циклична и представляет собой некий алгоритм. Она делится на несколько частей, например:

1.4.1 определение состояния. В любой механике всегда присутствует так называемое текущее состояние системы. Им может быть начало хода. Это состояние определяется инициализирующей последовательностью, когда участники игры готовятся к началу игрового процесса: раскладывают поле, выбирают фишки, распределяют стартовые ресурсы и т. п. Далее оно будет изменяться в зависимости от того, что будет происходить в игре;

1.4.2 оценка состояния для принятия решений. Когда состояние игры обновляется, игроки начинают принимать решения на основе новой информации;

1.4.3 игроки выполняют действия. На этом этапе игроки меняют состояние игры, делая что-то согласно правилам, например, бросая кубик или двигая фишку;

1.4.4 обратная связь от игры, или элемент везения, удачи. Если за пример взять шахматы, то конкретно этого пункта в механике игры не будет, но если играть в кости, то сама игра может сгенерировать несколько случайных чисел на кубиках для нового состояния.

Выход из такого цикла делается в соответствии с одним из критериев окончания алгоритма, например, если игрок одержал победу. Если сократить весь этот алгоритм, то можно увидеть несложную последовательность: основываясь на анализе состояния, игроки принимают решения о своих действиях, выполняют эти действия, взаимодействуют с другими игроками и правилами, а далее погружают игру в новое состояние. Таким образом показатели постоянно обновляются. Игра может частично работать независимо от действий игроков. К примеру, в игре может открыться какая-либо карточка

со случайным событием, или ход может зависеть от значения, выпавшего на брошенном игроком кубике.

Игровые механики делятся на разные типы.

1. Выставление рабочих. Этот тип предполагает, что все игроки имеют конкретное число рабочих, которых они по очереди должны выставлять на игровое поле, за что получают те товары (ресурсы, бонусы), которые будут относиться к той ячейке игрового поля, куда игрок поставил своего рабочего. Часто в каждой клетке игрового поля могут находиться работники только одного игрока (поставил тот, кто быстрее сориентировался). Участники игры могут совершать ходы по часовой стрелке или выставив на определенную клетку

«первого» игрока. Чаще всего такая механика подразумевает одинаковые стартовые условия для всех игроков, и вся информация является открытой. Таким образом, баланс в игре достигается достаточно легко.

2. Размещение (выкладывание) тайлов. Тайлами называют картонки различной формы и размера, из которых обычно составляется игровая карта. Сама игровая механика заключается в том, чтобы игроки постепенно выкладывали тайлы на стол с целью получения игровой выгоды.

3. Аукцион. Торги. Ставки. Игроки поочередно делают ставки в виде ресурсов, золота и других игровых ценностей. Торги могут длиться определенное количество кругов, либо до тех пор, пока все игроки не скажут «пас». Игрок, который выигрывает торги, получает игровое преимущество, вознаграждение или ресурсы.

4. Драфт (выбор карт). Игроки выбирают карты из общей колоды или личной раздачи. Затем ход делает один из игроков, и он же выбирает из общего запаса, либо оставшиеся карты передаются следующему игроку.

5. Голосование. Встречается голосование открытое или закрытое. К примеру, решение, что делать в конкретной ситуации принимается большинством и случайный игрок может выбыть из игры.

6. Выбывание игрока. В такой механике есть вероятность, что не все игроки смогут добраться до конца партии. Это может решить либо голосование, либо выбор отдельных участников. Также персонаж может просто «умереть», если это возможно по сюжету игры.

7. Долевое участие. Игрокам нужно вкладывать деньги в акции, либо какие-то другие ценные бумаги, при этом есть возможность продавать их или обменивать с целью получения выгоды.

8. Возьми и доставь. Игры, в которых используется такая механика, предполагают доставку чего-либо из одного пункта в другой с целью получения игровой выгоды.

9. Кинь и двинь. По принципу этой игровой механики сделана игра

«Монополия». Нужно просто кидать кубик и передвигать фишку.

10. Тайная расстановка. Расстановка войск или другая закрытая информация, которую может знать только определенный игрок. Такая механика часто используется в военных играх, чтобы передать дух войны.

11. Асимметрия. Проявляется в том, что стартовые условия игроков разные. Так же разными могут быть действия или условия победы.

12. Контроль области. Необходимо контролировать определенные области. За это игроку могут начисляться игровые бонусы или преимущества. Такая игровая механика часто используется в стратегиях.

13. Составление колоды во время игры. На протяжении игры нужно улучшить свою колоду. Каждый игрок по очереди берет карту из общего резерва либо может купить более выгодные карты. В процессе игры формируется личный сброс, который потом игрок замешивает, тем самым формируя новую колоду, но уже с более сильными картами.

14. Сеты (наборы комбинаций). В процессе игры поощряются игроки, которые собирают наборы карт.

15. Выстраивание цепочек. На игровом поле выстраивается непрерывная цепочка зданий или техники и за это игрокам начисляются победные очки или другие игровые ценности.

16. Игра в реальном времени. Механика подразумевает, что игроки будут делать ходы одновременно. Пример такой игры «МагоМаркет».

17. Торговля. Между игроками может происходить обмен товарами или ресурсами.

18. Жетоны. Из мешка достаются жетоны, с помощью которых определяется дальнейший ход игры или результат событий.

19. Тайные цели. В начале игры участники получают цели на один круг игры, которые им необходимо выполнить.

20. Одновременный выбор действий. Все игроки в закрытую одновременно планируют свои действия и одновременно открываются.

21. Очки действия. Игроки имеют ограниченное количество очков действия и им необходимо потратить их как можно эффективнее. Новый раунд начинается после того, как все игроки используют свои очки.

22. Союзы. Игра предусматривает заключение временных союзов.

23. Партнерства. Игроки собираются в команду, но побеждает все равно только один.

Таким образом, широко представленные типы игровых механик позволяют утверждать, что игры, в которых используются наиболее простые из них – популярнее и распространеннее среди покупателей, так как они не требуют много времени для разбора правил и позволяют играть большой компанией или в кругу семьи. Игры с простой механикой, вроде выкладывания тайлов или «кинь и двинь» подходят почти для любой возрастной категории, что делает их более продаваемыми и востребованными.

Однако стоит отметить, что более сложные игровые механики также не остаются без внимания покупателя. Настоящие ценители и фанаты настольных игр отдают свое предпочтение более сложным механикам и захватывающему сюжету, который может затянуть в игровой процесс на долгое время. Такие покупатели достаточно хорошо осведомлены об играх, поступающих на рынок, и целенаправленно приходят в магазин, чтобы пополнить свою игровую коллекцию. Некоторые подолгу могут ждать выхода какой-то определенной игры или дополнений к уже существующей любимившейся игре. По этим причинам игры с более сложными механиками также не останутся без внимания.

Игротека

1. Это моя война
- 2..Победа
- 2Сerp
- 3Наше море
- 4Битва за Севастополь
- 5Сумеречная война
- 6Великая Отечественная. Битва за Москву
- 7Великая Отечественная. Битва за Дунай
- 8Великая Отечественная. Лето 1941
- 9Вторая Мировая. Блицкриг 1940
- 10 Война Сталина
- 11 Lock 'n Load: Heroes of Stalingrad
- 12 A Victory Lost: Crisis in Ukraine 1942-1943
- 13 Крылья войны: Зарево второй мировой
- 14 Война
- 15 Генералы: вторая мировая
- 16 Крылья войны: Зарево второй мировой

17	Война
18	Генералы: вторая мировая
19	Это моя война
20	Победа
21	Серп
22	Наше море
23	Битва за Севастополь
24	Сумеречная война
25	Великая Отечественная. Битва за Москву
26	Великая Отечественная. Битва за Дунай
27	Великая Отечественная. Лето 1941
28	Вторая Мировая. Блицкриг 1940
29	Война Сталина
30	Lock 'n Load: Heroes of Stalingrad
31	A Victory Lost: Crisis in Ukraine 1942-1943
32	Крылья войны: Зарево второй мировой
33	Война
34	Генералы: вторая мировая

Содержание программы

Разработчик настольных игр»

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»

Пояснительная записка

Настоящая программа педагогической направленности разработана с учетом:

- Закона РФ «Об образовании»;
- Концепции развития дополнительного образования детей
(Распоряжение Правительства РФ от 4.09.2014 г. № 1726-р)
- Приказа Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 N 196

- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от
- Методических рекомендаций Минобрнауки России № 09-3242 от

В программе учитывается следующее:

- современные теории и технологии в области методики обучения и воспитания;
- возрастные психолого-физиологические особенности детей; потребности детей и социальный заказ общества.

Актуальность: Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий и наша повседневная жизнь наполнена всякого рода электронными устройствами. Родители зачастую с раннего возраста приобщают своих детей к компьютерным играм желая, чтобы их ребёнок развивался «в ногу со временем». Использование компьютерных технологий в процессе обучения детей – это нормальное явление. В интернете можно найти великое множество развивающих онлайн – игр высокого качества. Но не стоит забывать о негативных последствиях увлечения такими развивающими играми. К негативным последствиям увлечения компьютерными играми можно отнести и торможение развития социальных отношений, поэтому занятия за компьютером следует строго регламентировать по времени, а успешность ребёнка во многом зависит от его способности реально воспринимать окружающую действительность, умения коммуницировать и строить адекватную систему отношений с окружающими. Неконтролируемые занятия за компьютером могут негативно сказаться на здоровье ребенка.

Что такое игра для ребенка? Просто развлечение? Вовсе нет! Игра для детей – это развитие, и обучение, и знакомство с окружающим миром. Существует множество игр: творческие, подвижные, дидактические, сюжетно-ролевые и т.д. мы свою программу построили на развивающих настольных играх и конструкторах. Детские настольные игры становятся все популярней. Они

подойдут для любой компании, ведь разнообразие их велико. Большинство настольных игр коллективные - тесное общение игроков. Дети учатся договариваться, общаться, уступать, приобретают чувство здоровой конкуренции, не менее важное для будущей жизни.

Игра – это необходимость соблюдения правил. Правила регламентируют действие ребенка и требуют иногда делать то, чего совсем не хочется. В игре подчинение правилу вытекает из самой сути игры. Это является эффективным средством формирования таких качеств, как организованность и самоконтроль.

С точки зрения психических процессов, у детей происходит развитие мышления, внимания, памяти. Активно включается логическое мышление в играх на сортировку, группировку. Работая с мелкими деталями игр - конструкторов развивается мелкая моторика, которая влияет на точность, четкость действий, речевой аппарат. Наряду с этим ребенок учится читать, считать.

Основные принципы развивающих игр: совмещение элементов игры и учения, переход от игр-забав через игры-задачи к учебно-познавательной деятельности; постепенное усложнение обучающих задач и условий игры; повышение умственной активности ребенка, формирование вербального и невербального общения в игровой деятельности; единство обучающих и воспитательных воздействий.

Отличительная особенность программы от других программ в том, что она построена на использовании только настольных игр.

Программа «Разработчик настольных игр» социально-педагогической направленности, форма обучения - очная, рассчитана на **один года обучения** для обучающихся 11-15 лет. Общий **объём программы** - 72 часа. **Наполняемость групп** - 12-15 человек. **Занятия проводятся** 2 раза в неделю по 20 мин.

В течение года в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры. Игры - головоломки, интеллектуальные игры, игры-конструкторы, игры, формирующие фантазию, направленные на развитие

логики, мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

Программа построена по модульному принципу с учётом возрастных и индивидуальных возможностей обучающихся. По каждой теме, входящей в программу, даётся сумма необходимых теоретических сведений и перечень практических работ. Основную часть времени каждой темы занимает практическая работа.

Основные виды занятий разделены на пять блоков:

- ✓ I блок – содержит игры на развитие сенсорных способностей у детей.
- ✓ II блок – игры развивающие мелкую моторику.
- ✓ III – игры направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).
- ✓ IV- игры развивающие мышление ребёнка.
- ✓ V – игры формирующие фантазию.

Каждый блок – это логически завершённый продукт-программа, которая помогает детям развить те способности, навыки на которые она ориентирована. Продукт учитывает особенности и интересы учащихся, а также развивает те качества, которые с лёгкостью помогут освоить школьную программу.

1.1 Цели и задачи программы

Цель программы: – создание условий для развития познавательных способностей и игровых умений обучающихся.

Для достижения поставленной цели необходимо решить ряд **задач**:

личностные - преодоление «комплекса неуверенности» в отношении обучения интеллектуальным играм, развитие уверенности в себе, формирование адекватной самооценки, формирование общественной активности личности, культуры общения и поведения в социуме;

метапредметные -

- развитие мотивации к интеллектуальным играм;
- развитие потребности в саморазвитии, самостоятельности,

ответственности, активности, аккуратности.

образовательные (предметные) –

- освоения различных приёмов в решении логических задач;
- приобретение опыта в обучении интеллектуальным играм разной направленности;
- овладение умением понимать, проследить причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;
- развитие наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления.

Содержание учебного плана.

Раздел 1. Вводное занятие.

Теория. Понятие «игра». Классификация игр. Правила поведения на уроке. Правила техники безопасности при работе с учебным материалом.

Практическая работа. Проведение игр на знакомство. Тестирование обучающихся.

Раздел 2. Игры, направленные на развитие сенсорных способностей.

Теория. Правила игры «Угадай на ощупь», «Подбери пару»

Практическая работа. Разработка и проведение игр: «Угадай на ощупь», «Подбери пару» для обучающихся начальной школы.

Раздел 3. Игры, направленные на развитие мелкой моторики рук.

Теория. История создания конструктора «Репейник», конструктора «Лего», «Конструктора – палочки». Правила ТБ при работе с конструкторами. Детали конструктора и способы их соединения. Игра «Веселая мозаика»

Практическая работа. Создание с обучающимися начальной школы поделок из конструктора «Репейник» - «Мир будущего», «Любимое животное»; из конструктора «Лего» - «Автомобиль», «Наш город», «Мой дом» и др; из конструктора «Палочки» - «Колодец», «Башня» (Конструирование по образцу, по инструкции, по собственному замыслу). «Веселая мозаика» - составление узора, рисунка по схеме, собственному замыслу. Проведение игр, соревнований

с использованием деталей конструктора.

Раздел 4. Игры, направленные на развитие основных психических процессов (память, внимание).

Теория. Правила игры в «Сложи узор», «Логический квадрат», «Мимо», «Что из чего?», «Танграм», «Найди отличия», «Подбери по контуру», «Собери по схеме», «Графический диктант», «Логическое домино». История создания игры «Русские шашки», правила игры.

Практическая работа. Проведение игр, соревнований с использованием вышеперечисленных настольных игр. Разработка новых игр, их апробация.

Раздел 5. Игры, направленные на развитие мышления

Теория. История создания игры «Домино», ее виды. Классическое «Домино». Правила игры.

Практическая работа. Обучение дошкольников правилам игры в «Домино». Проведение игры. Проведение соревнования.

Раздел 6. Игры, направленные на развитие фантазии

Теория. История создания «Театра теней», их разновидности. Правила ТБ при работе с колющими и режущими инструментами. Правила игры «Продолжи сказку»

Практическая работа. Создание сценария. Создание персонажей. Персонажи оживают. Показ спектакля. Проведение игры «Продолжи сказку»

Раздел 7. Заключительное занятие

Подведение итогов работы за год. Награждение лучших обучающихся.

1.4 Планируемые результаты.

Формой подведения итогов реализации программы является:

- Выполнение практических заданий;
- Выставки работ обучающихся (тематические, итоговые);
- Подготовка новых игр для участия в творческих конкурсах.

РАЗДЕЛ № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

Материально-техническое обеспечение

Класс, в котором занимаются обучающиеся соответствует всем нормам СЭС и ППБ, рассчитан на 15 посадочных мест. Освещение люминесцентное, имеется настольная лампа.

В классе имеется: шкаф для хранения материала, инструментов, литературы; столы для работы обучающихся; 15 стульев; письменный стол преподавателя; доска.

Используемые технологии:

технология личностно-ориентированного подхода;
диалоговая интегрированная технология;
технология сотрудничества;
социально-игровая технология.

Формы контроля:

- анкетирование;
- наблюдение;
- оценка педагога;
- самооценка;
- коллективное оценивание;
- соревнования и т.д

Методическая разработка мастер-класса по настольным играм

Цель мастер-класса: познакомить ребят с разнообразием настольных игр, которые помогают развить познавательные, регулятивные и коммуникативные навыки детей. Пробудить и актуализировать интерес школьников к настольным играм.

Содержание

Оборудование: проектор для вывода презентации

15 минут теоретическая часть

Задача: познакомиться, актуализировать тему мастер-класса, пробудить интерес и любопытство.

Всем привет, меня зовут Александр. Тема нашего мастер класса– настольные игры.

В начале я хочу у вас спросить, кто-нибудь знает, что такое настольные игры?

Участники отвечают.

Да, верно, а кто-нибудь играл в них?

Участники отвечают.

Хорошо, о них и других не менее интересных настольных играх, мы сегодня и поговорим. Как вы уже сказали, настольная игра– это игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов. Но есть ведь разные игры, монополия не сильно похожа на UNO. Настольные игры различаются по тематике (Космические сражения или строительство железных дорог). Отличаются по размерам, количеством правил, по взаимодействию игроков. Также по жарам, их много, поэтому рассмотрим несколько (Ameritrash, Eurogame) Главные отличия Ameritrash от Eurogame в том, что:

1. игра построена на противостоянии
2. Исход игры зависит от удачи — от броска кубиков или набора случайных карт.
3. Немало игр в военной тематике, направленных на разрушение.

Eurogame в свою очередь:

1. Победитель определяется при финальном подсчете очков. В еврогейме нет ни острого противостояния между игроками, ни ситуаций, когда участники партии один за другим вылетают из игры.
2. Стратегия и мастерство играют здесь более важную роль, чем удача.
3. Игровой процесс в еврогейме намного важнее оформления и вообще «особого мира игры». Здесь не нужно отыгрывать роль, а фишки вполне могут быть схематичными, отличающимися друг от друга только цветом.

Мы подобрали для вас самые оптимальные по времени и простоте игры. Хорошо, после этого небольшого экскурса, скажите, как вы думаете, кто играем

в настольные игры?

Участники отвечают.

В настольные игры играют люди любого возраста, но для большинства игр, все же требуются некоторые навыки, такие как усидчивость, умение читать и другие. Скажите, а почему и зачем люди играют в них?

Участники отвечают.

Правильно, игры веселят и расслабляют, сближают людей и укрепляют отношения, улучшают работу мозга и это только малая часть что они делают. А как вы думаете, что нужно для партии в настольную игру?

Участники отвечают.

Конечно, для игры требуется сама настольная игра, какой-нибудь стол, и самое важное, компания с которой вы будете играть. Думаю, найти стол, не составит проблему, компании тоже можно найти, а вот настольную игру нужно покупать, в среднем они стоят от 1000Р до 5000Р, но, конечно, есть и более дорогие. Что же делать, ведь потребуются деньги, которые так не хочется отдавать? Но вам повезло ведь в Геленджике есть клуб настольных игр «Кот и Ворон», в котором можно поиграть в хорошей компании, в разные игры. Более подробно о нём я расскажу в конце. Так, а теперь, вы сможете опробовать настольные игры, но перед этим у кого-то остались вопросы?

Отвечаю на вопросы.

Раз ни у кого не осталось вопросов, настало время поиграть в настольные игры.

(60 минут) Практическая часть

Командам представляются на выбор разные игры, они выбирают по 1-2

игре, рассаживаться, к ним подходит игровой мастер по выбранной ими игре, объясняет правила, и они начинают играть. В среднем, каждая команда успеет сыграть в 2 игры.

Примерный список игр:

Город счастья

Тэнно

Корова 006

Велонимо

Сказка

Симило Страшилки

Длина волны

Чужая планета

Взрывные котята

Манчкин Зомби

Неудержимые единорожки

Банда братьев Райт

Бэнг. Меч самурая

Забытые боги

Крагморта

Кодовые имена. Картинки

(15 минут) Заключительная часть

Ну что ж, надеюсь вам понравились наши настольные игры, и вы заинтересовались этой темой. Как я уже говорил у вас в Геленджике, есть клуб настольных игр “Кот и Ворон”, они собираются каждое воскресенье по адресу Восточный переулок 42, вход под спорт площадкой. У них, более 300 игр, а большая часть из представленных здесь игр, предоставили нам именно они, так что, если вам понравилась какая—либо игра, вы сможете поиграть там в неё снова. Или даже купить, ведь у них, есть онлайн магазин настольных игр, можете заказать, и вам принесут её прямо на игротеку.

Проводится анкетирование по их отношению к настольным играм, до и после мероприятия.

Ну вот и подошел к концу наш мастер-класс, надеюсь он вам понравился, и вы захотите заниматься этим.