

**Титульный лист ОО**

**Название программы**  
**Мастерская игр «Решающий ход»**

**2022**

## **Аннотация**

### ***Почему важно уметь играть?***

Игра существует дольше, чем существует человек. Поговаривают, что еще доисторические рептилии были способны развлекать себя играми без какой-либо практической цели.

Главная цель игры – получение удовольствия. При этом современная игра – это также источник новых знаний и навыков, проверка себя и своих способностей, развитие важных для жизни качеств.

В игре мы развиваем коммуникативность, умение справляться с трудностями и идти вперед, концентрироваться и извлекать из себя скрытые ресурсы и возможности. Кроме того, любой процесс обучения в игре чрезвычайно азартен: стоит сделать первый ход, и остановиться уже не получится.

Занимаясь в Мастерской, мы узнаем, как следовать правилам игры и как можно их создавать, а также организуем школьный фестиваль игр, где никто не будет скучать.

### ***Чему можно учиться в Мастерской?***

Основная *цель* Мастерской – ввести в школу практику получения новых знаний и навыков через игру.

*За этот год мы изучим механику игры, научимся извлекать из нее всё, чему она может научить и организовывать игровые события.*

*Понять, как устроена игра – непростая задача, но это знание и опыт – ключ к поиску решений в реальной жизни.*

### ***Целевая группа и время работы Мастерской***

Мастерская рассчитана на возраст с 5 по 11 класс.

Занятия в Мастерской будут проходить 1-2 раза в неделю (это 32-34 часа в год). За это время вы сможете реализовать не менее трех проектов, а затем защитить свои решения на Фестивале мастерских или Всероссийской конференции КРОНА. По результатам работы в Мастерской каждый участник получит сертификат индивидуальных достижений с перечислением реализованных проектов.

## Содержание работы Мастерской

**Цель Мастерской** – создать в своей школе практику изучения окружающего мира через игру и проведения общешкольных фестивалей игр.

**Задачи Мастерской** в логике создания педагогических условий для организации деятельности и получения конкретного образовательного опыта:

- Собраться в команду для решения задач/
- Освоить материалы на сайте Фонда: игра «Палитра эмоций» <https://catalog.vbudushee.ru/materials/igrovoy-komplekt-palitra-emociy>, «Город эмоций» <https://city-eigame.vbudushee.ru/> и игра «Мир профессий. Путь в будущее» <https://vbudushee.ru/library/igra-pvb/>, обучающее видео об управлении эмоциями <https://www.youtube.com/watch?v=chfh2VEooTo>.
- Выбрать самую простую и сильную проектную задачу на первую Смену «Выбор». Например, изучить игру на выбор: «Палитра эмоций» и «Город эмоций», поиграть в них, проанализировать правила, процесс (механику) и результат.
- Организовать групповую дискуссию с обсуждением результатов игры.
- По результатам дискуссии создать анкету обратной связи для каждого участника Мастерской, в которой будут отражены все эти вопросы.
- Продумать, как организовать оптимальное игровое пространство для игры «Путь в будущее» в следующей смене «Оптимизм».
- Изучить игру «Путь в будущее»: поиграть в нее, проанализировать правила, процесс (механику) и результат.
- Обсудить на общей дискуссии результаты игры участников Мастерской, высказать мнение, что понравилось в игре, а что можно было бы усовершенствовать. Зафиксировать итоги дискуссии.
- Предложить список рекомендаций создателям игры по её усовершенствованию (минимум 10 пунктов).
- Выбрать проект или событие для смены «Жизнестойкость».

- Организовать событие «Школьный фестиваль игр» или реализовать проект «Своя игра».
- Продумать презентацию своей игры на Фестивале мастерских, создать презентационные материалы (афиши, анонсы, флаеры) и разработать механизм обратной связи от зрителей.
- Показать результаты работы на Фестивале мастерских.
- Поучаствовать во Всероссийской конференции КРОНА.
- Предложить школьному самоуправлению включить практику игровых событий и школьного фестиваля игр в программу дополнительного образования.

## **Проектные задачи Мастерской**

*Ниже перечислены основные проектные задачи, которые стоят перед участниками Мастерской. Задачи расположены от простой к сложной. На решение каждой задачи отводится 8-9 часов.*

**Проект «Карта перемен».** Реализуя эту проектную задачу, мы будем играть, но самым ответственным образом. Нам предстоит изучить механику игр «Палитра эмоций» или «Город эмоций», проанализировать правила, процесс и результат. После, необходимо организовать групповую дискуссию с обсуждением результатов игры. В процессе дискуссии нужно постараться продуктивно обсудить следующие вопросы: что понравилось в игре/что – нет, узнали ли участники игры друг друга лучше, стали ли лучше понимать чувства и эмоции своих товарищей, научились ли распознавать эмоции в разных ситуациях и справляться с конфликтами, стали ли отношения внутри Мастерской более крепкими и доверительными или ничего не изменилось. Затем попросите каждого участника Мастерской сформулировать и записать самое яркое впечатление от игры. Оно не обязательно должно быть положительным. Следующим шагом будет коллективное создание «карты перемен», где будет отражено впечатление каждого из ребят. Она продемонстрирует, как игра повлияла на участников Мастерской.

«Карта перемен» может быть представлена в виде облака слов, которые более всего отражают изменения в группе. Или в формате

инфографики, которая проиллюстрирует важные моменты перемен внутри Мастерской.

**Проект «Строим свой «Путь в будущее».** Этот проект снова начинается с игры. На этот раз мы изучаем игру «Мир профессий. Путь в будущее»: играем в неё, анализируем правила, процесс, механику и результат.

В изучении игры вам помогут сопроводительные видео:

<https://www.youtube.com/watch?v=tMOPzXCDAIs> – видео инструкция к игре

<https://www.youtube.com/watch?v=CFdkwJiovxQ> – видеогид по игре.

Следующим шагом будет обсуждение на общей дискуссии результаты игры участников Мастерской. Каждый участник высказывает мнение, что понравилось в игре, а что можно было бы усовершенствовать. Один из участников Мастерской (или несколько) фиксирует итоги дискуссии. А затем все участники Мастерской составляют список рекомендаций создателям игры по её усовершенствованию (минимум 10 пунктов). Эта работа может быть проведена индивидуально или в рабочих группах, а её результаты собраны в единый документ.

**Событие «Школьный фестиваль игр».** Наша задача: придумать и провести общешкольное событие, где участникам будет интересно и увлекательно. Для этого необходимо продумать локацию, отобрать игры для фестиваля, придумав концепцию, создать презентационные материалы (афиши, анонсы, флаеры) и разработать механизм обратной связи от зрителей. Например, устроить конкурс на самую популярную игру фестиваля или обустроить «ящик для обратной связи», где гости фестиваля смогут оставлять записки с пожеланиями и впечатлениями.

**Проект «Своя игра»** (альтернатива «Школьному фестивалю игр») Если вы решитесь создавать свою игру – необходимо выбрать навык или способность, которые будет развивать игра. Например, память, способность делать выбор, понимать свои эмоции и чувства других и т.д. Затем необходимо продумать наиболее важные составляющие игры. Например, дизайн, легенда, система вознаграждения победителей, система

обратной связи в игре, механика прохождения пути. Это совсем не обязательно должна быть настольная игра, она может быть подвижной и сочетать в себе спортивную соревновательность и смекалку.

**Проект «Финальный ход».** Если вы решили организовывать Школьный фестиваль игр, то на Фестивале мастерских вы представляете сценарий события и отчет о его проведении: фото и видеоматериалы, описание, обратная связь от участников. Если ваш выбор пал на создание игры - к Фестивалю Мастерских необходимо продумать концепцию её представления аудитории. Возможно, вы заранее распространите флаеры об игре, зашифрованные послания или открытки (тизеры), или устроите перформанс, который будет анонсировать ваше произведение.

**В результате работы участник Мастерской сможет научиться (образовательные результаты):**

- совершать осознанный выбор и аргументированно отстаивать свое мнение;
- критически мыслить, самостоятельно анализируя материал;
- использовать полученные знания в создании собственного продукта;
- организовывать и участвовать в групповой дискуссии;
- работать в команде, определять в ней свою роль;
- осознанно выбирать вид деятельности;
- выступать перед аудиторией и организовывать коллективную самопрезентацию;
- представлять в творческой форме результаты своей работы на Мастерской;
- Создавать тексты «новой природы», чтобы анонсировать свой продукт;
- собирать обратную связь о своем проекте;
- развить свой эмоциональный интеллект;
- организовывать и проводить школьные события различного масштаба.

Кроме того, участники Мастерской смогут:

- защитить свой творческий проект (игру или сценарий фестиваля игр) на сетевой научно-практической конференции «КРОНА Junior. Стратегия открытий и преобразований»;
- аргументированно выступить с инициативным предложением использовать практику проведения Школьного фестиваля игр в программе воспитания школы.

### **Как организовать работу Мастерской игр «Решающий ход»?**

Работа в Мастерской рассчитана на 32-34 академических часа, распределена на четыре смены по 8-9 часов (8 недель) и длится с сентября по май.

Проектные решения мастерской «Решающий ход» может выполнять как целый класс под руководством классного руководителя, так и разновозрастная группа под руководством педагога дополнительного образования, психолога или других сотрудников школы.

### **Календарный график реализации Мастерской**

#### **Этапы работы каждой смены:**

1. **Постановка целей.** Выбор задачи, ее декомпозиция. Определение ресурсов для проектного решения. Распределение ролей и ответственности внутри команды. (Занятие 1).
2. **Создание решений** в рамках проектных задач. (Занятие 2-6).
3. **Апробация и защита** проектного решения, получение обратной связи. (Занятие 7).
4. **Рефлексия опыта** и результатов работы Мастерской на текущей Смене. Самопрезентация – публикация поста в социальных сетях о результатах работы Мастерской. (Занятие 8).
5. **Общешкольная встреча Мастерских роста.** Подведение итогов, обмен историями успеха и награждение Мастеров за работу. (Занятие 2 для всех Смен, кроме первой Смены).

План работы Смены «Выбор» (сентябрь-октябрь)

Номер занятия	Название	Деятельность и результат работы
1	«Старт» программы	Самоопределение и выбор Мастерской
2-3	Вводное занятие Мастерской	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Сбор команды. Знакомство со списком задач на год.</li> <li>● Знакомство с медиа ресурсом Фонда. Игра «Палитра эмоций»  <a href="https://teacher.vbudushee.ru/material/2">https://teacher.vbudushee.ru/material/2</a>.  или «Город эмоций»  <a href="https://city-eigame.vbudushee.ru/">https://city-eigame.vbudushee.ru/</a>,  обучающее видео об управлении эмоциями  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=chfh2VEooTo">https://www.youtube.com/watch?v=chfh2VEooTo</a></li> <li>● Время на игру, анализ процесса и механики.</li> <li>● Распределение ролей, ответственности и Сменного Мастера.</li> <li>● Стартовая диагностика «Какие мы?».</li> </ul>
4-7	Реализация проекта «Карта перемен»	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Проведение дискуссии по итогам игры с обсуждением ключевых вопросов, которые выделили ребята.</li> <li>● Формулировка впечатления об игре от каждого участника Мастерской.</li> </ul>



8	Подведение итогов работы в первой Смене	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Оформление «Карты перемен».</li> <li>• Подготовка текста для социальных сетей.</li> <li>• Рефлексия работы Мастерской.</li> <li>• Самооценка и самодиагностика об изменении отношения к изучению своих эмоций через игру.</li> </ul>
---	---	---

План работы Смены «Оптимизм» (ноябрь-декабрь)

Номер занятия	Название	Результаты
1	Постановка целей и задач Мастерской на Смену	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Планирование проведения игры «Мир профессий. Путь в будущее»: время, организация пространства, ресурсы для проведения .</li> <li>• Распределение ролей, ответственности и выбор Сменного мастера.</li> </ul>
2	Встреча Школьных мастерских	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Презентация результатов работы Мастерской.</li> <li>• Награждение за хорошую работу на предыдущей смене.</li> <li>• Рассказ о планах на смену «Оптимизм», защита красивой идеи.</li> </ul>

3-7	Реализация проекта «Строим свой «Путь в будущее»	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Обсуждение видеороликов или книг по теме Мастерской:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tMOPzXCDAIs">https://www.youtube.com/watch?v=tMOPzXCDAIs</a> – видео инструкция к игре  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CFdkwJiovxQ">https://www.youtube.com/watch?v=CFdkwJiovxQ</a> – видеогид по игре.</li> <li>● Изучение игры «Мир профессий. Путь в будущее»: играем в неё, анализируем правила, процесс, механику и результат.</li> <li>● Обсуждение на общей дискуссии результатов игры: каждый участник высказывает мнение, что понравилось в игре, а что можно было бы усовершенствовать. Фиксация итогов дискуссии.</li> <li>● Составление списка рекомендаций создателям игры по её усовершенствованию (минимум 10 пунктов). Работа проводится индивидуально или в группах, а её результаты собираются в единый документ.</li> </ul>
8	Подведение итогов работы во второй Смене	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Рефлексия работы Мастерской.</li> <li>● Пост в соцсетях школы о проектных решениях Мастерской.</li> <li>● Самооценка и самодиагностика.</li> <li>● Планирование и выбор сменного Мастера для смены «Жизнестойкость».</li> </ul>

Номер занятия	Название	Результаты
1	Планирование. Постановка целей и задач Мастерской на третью и четвертые Смены	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Выбор темы проекта: организация фестиваля игр или создание игры.</li> <li>• Освоение микро-курса КРОНА (проектная и/или исследовательская работа).</li> <li>• Определение ресурсов для решения задач.</li> <li>• Распределение ролей, ответственности, выбор Сменного мастера</li> </ul>
2	Встреча Школьных мастерских	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Презентация Мастерской и ее целей.</li> <li>• Награждение за хорошую работу.</li> <li>• Рассказ о планах на смену «Оптимизм», защита красивой идеи.</li> </ul>
3-6 (вариант 1)	Организация события «Школьный фестиваль игр»	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Работа в Мастерской, создание решений для «Школьного фестиваля игр».</li> <li>• Подготовка реквизита и презентационного материала к Фестивалю.</li> <li>• Приглашение в свой проект другие классы, родителей, администрацию школы.</li> <li>• Организация медиаподдержки проекта в сетях и в школе.</li> <li>• Выбор и подготовка пространства к проведению события.</li> </ul>

3-6 (вариант 2)	Реализация проекта «Своя игра»	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Выбор навыка или способности, которые будет развивать игра.</li> <li>● Создание составляющих игры: дизайн, легенда, система вознаграждения победителей, система обратной связи в игре, механика прохождения пути.</li> <li>● Проведение игры. Как вариант масштабирования – приглашение на игру ребят из других классов</li> <li>● Сбор обратной связи от участников</li> </ul>
7	Анализ результата проделанной работы	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Обсуждение в Мастерской полученного результата, высказывание предложений.</li> <li>● Исследование общественного мнения по тематике Мастерской.</li> <li>● Доработка проекта по замечаниям.</li> </ul>
8	Подведение итогов работы во второй Смене	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Рефлексия работы Мастерской.</li> <li>● Пост в соцсетях школы о проектных решениях Мастерской.</li> <li>● Самооценка и самодиагностика.</li> <li>● Планирование и выбор сменного Мастера для Смены «Мастерство».</li> <li>● Анализ обратной связи.</li> </ul>

План работы Смены «Мастерство» (апрель-май)

Номер занятия	Название	Результаты
---------------	----------	------------

1	Постановка целей и задач Мастерской на четвертую Смену	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Уточнение требований для участия во Всероссийской конференции КРОНА.</li> <li>● Выбор направления участия – проектная или исследовательская работа.</li> <li>● Определение ресурсов для подготовки к конференции и Фестивалю мастерских.</li> <li>● Распределение командных ролей, ответственности.</li> </ul>
2-4	Подготовка текста работы к участию в конференции и представлению Мастерской на Фестивале мастерских	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Работа в Мастерской, создание презентационных материалов (афиши, анонсы, флаеры) и механики обратной связи от участников игры или фестиваля игр.</li> <li>● Подготовка к загрузке работы на сайт конференции.</li> <li>● Доработка текста по результатам экспертизы.</li> <li>● Приглашение болельщиков на конференцию и фестиваль.</li> <li>● Подготовка пространства к Фестивалю Мастерских.</li> <li>● Приглашение на конференцию КРОНА.</li> </ul>
5-6	Фестиваль мастерских и участие в Конференции КРОНА	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Представление результатов работы Мастерской в творческой форме.</li> <li>● Выступление на конференции.</li> <li>● Организация работы группы поддержки.</li> <li>● Получение обратной связи от участников фестиваля.</li> </ul>

7	Подведение итогов работы Мастерской за год	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Рефлексия работы Мастерской.</li> <li>● Самооценка.</li> <li>● Финальная диагностика.</li> </ul>
8	Итоговая встреча. Квест «Сокровища книжной полки»	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Определение роста мастерства.</li> <li>● Представление результатов финальной диагностики и рефлексии «Какими мы стали?».</li> <li>● Награждение по итогам года.</li> <li>● Обсуждение планов на следующий год.</li> </ul>

### Образовательные ресурсы программы

1. Цифровой образовательный ресурс:  
Игра «Путь в будущее»: <https://vbudushee.ru/library/igra-pvb/>  
Игра «Палитра эмоций»:  
<https://catalog.vbudushee.ru/materials/igrovoy-komplekt-palitra-emociy>  
«Город эмоций»: <https://city-eigame.vbudushee.ru/> (Доступ: 08.08.2022)
2. Цифровой образовательный ресурс [КРОНА Junior \(schoolnano.ru\)](http://schoolnano.ru)  
<http://conference.schoolnano.ru/junior> (Доступ: 08.08.2022)
3. Цифровой образовательный ресурс «Цифровой Наноград». Конференция КРОНА. [Образовательные ресурсы \(nano-grad.ru\)](https://nano-grad.ru)  
[https://nano-grad.ru/academy/courses/?type\\_id=4](https://nano-grad.ru/academy/courses/?type_id=4) (Доступ: 08.08.2022)

### Способы и критерии оценки результатов Мастерской «Решающий ход»

- 1) **Наличие защищенных проектов.** Критерии оценки качества проекта:
  - В работе выражен проектный замысел – какие изменения планируется внести в мир (автора или сообщества) в ходе реализации проекта.
  - Обоснована заинтересованность авторов(-а) в проекте.

- Из текста должно быть ясно: в чем основной замысел проекта, каковы механизмы реализации проекта, по каким критериям можно судить об успешности проекта.
- Проекты могут носить просветительский, преобразующий, креативный характер.
- Демонстрация полученных результатов.
- Степень самостоятельности при выполнении проекта.

## 2) Самооценка развития навыков

- Владеть техникой организации игровых событий (или создания своей игры).
- Проанализировать полученные в процессе игры навыки.
- Организовать событие в творческой форме так, чтобы каждый участник нашел игру по душе.
- Выступить с результатами проекта.
- Работать в команде.

## 3) Единая диагностика развития личностного потенциала.

## 4) Итоговая рефлексия и обратная связь по итогам «Учимся, действуя». Обратная связь о мастерской.

По результатам работы в Мастерской каждый участник получит сертификат индивидуальных достижений, в котором будут указаны:

- ФИО ученика;
- название программы Мастерской;
- трудозатраты ученика по усвоению программы (в часах);
- полученный образовательный результат в деятельностном залоге;
- способ подтверждения полученного результата;
- ФИО аттестующих лиц.

**Какое материально-техническое оснащение необходимо для Мастерской «Решающий ход»**

Под каждую задачу потребуется свое материально-техническое обеспечение. Универсальными для любой задачи будут компьютеры или

ноутбуки с программным обеспечением, доступ в интернет, а также пространство, в котором будет собираться школьная команда Мастерской «Решающий ход».

Для популяризации идей Мастерской потребуются ватманы (флипчарты), маркеры, клей, краски и другая канцелярия.

Для организации событий потребуется вместительное пространство (актовый зал), мультимедиа оборудование, микрофоны и подключение к интернету.

### **Кадровое обеспечение программы (квалификация педагогов, тьюторов, экспертов)**

Мастерская может реализовываться в рамках классных часов, внеурочной деятельности или занятий дополнительного образования.

Требования к квалификации педагога должны соответствовать профессиональному стандарту «Педагог», «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», «Педагог-психолог», «Вожатый», «Специалист в области воспитания» или другим стандартам, действующим в сфере общего образования Российской Федерации.

### **Список источников**

1. Учебно-методический комплекс «Школа возможностей»: УМК «Социально-эмоциональное развитие детей младшего школьного возраста». 1 год обучения

<https://teacher.vbudushee.ru/program/2?module=3>

2. Учебно-методический комплекс «Школа возможностей»: УМК «Социально-эмоциональное развитие детей младшего школьного возраста». 2 год обучения

<https://teacher.vbudushee.ru/program/2?module=4>

3. Учебно-методический комплекс «Школа возможностей»: УМК «Социально-эмоциональное развитие детей младшего школьного возраста». 3 год обучения



<https://teacher.vbudushee.ru/program/2?module=5>

4. Учебно-методический комплекс «Школа возможностей»: УМК «Социально-эмоциональное развитие детей младшего школьного возраста». 4 год обучения

<https://teacher.vbudushee.ru/module/13?program=2>

5. Методические рекомендации по разработке рабочей программы воспитания и календарного плана воспитательной работы с фокусом на развитие личностного потенциала школьников

[https://vbudushee.ru/upload/lib/Metod\\_rekomend\\_RPV.pdf](https://vbudushee.ru/upload/lib/Metod_rekomend_RPV.pdf)

6. Хрестоматия художественной литературы по развитию личностного потенциала

<https://books.vbudushee.ru/>

7. Обо мне и для меня: рабочая тетрадь для детей. 8+ лет. А. В. Макаrchук, Н. Е. Рычка и др. – Москва: Дрофа, 2019. – 64 с

<https://catalog.vbudushee.ru/materials/obo-mne-i-dlya-menya-rabochaya-tetrad-dlya-detey-8-9-let>

8. Обо мне и для меня: рабочая тетрадь для детей. 7+ лет. А.В.Макарчук, Н. Е. Рычка и др. – Москва: Дрофа, 2019. – 64 с

<https://catalog.vbudushee.ru/materials/obo-mne-i-dlya-menya-rabochaya-tetrad-dlya-detey-7-8-1e>

#### Дополнительные материалы

1. Игровой комплект «Палитра эмоций»  
<https://teacher.vbudushee.ru/material/2>
2. Веб-игра «Город эмоций» <https://eigame.vbudushee.ru/>
3. Игра «Путь в будущее» [Игра «Путь в будущее» \(vbudushee.ru\)](https://vbudushee.ru/)
4. Игра «4 сезона» [4 сезона. Покажи, на что ты способен \(vbudushee.ru\)](https://vbudushee.ru/)
5. Онлайн кинотеатр «Смотрим вместе» <https://vmeste.zeroplus.tv/> ,  
<https://vbudushee.ru/library/smotrim-vmeste/>

<https://catalog.vbudushee.ru/> - все материалы