****

****

**Настольная ролевая игра как новая форма обучения.**

Мастер-класс для педагогов дополнительного образования

**Разработчик:**

**Кураева Виктория Владимировна,**

**педагог дополнительного образования**

**МБОУ ДО ГЦИР**

**ТОЛЬЯТТИ, 2023**

**Настольная ролевая игра как новая форма обучения**

**План МК**

1. Вступление, приветствие, актуальность, представление программы, переход к игре. **5 минут.**
2. Объяснение сути игры и основных правил, выбор ролей, краткий разбор характеристик каждой роли (4). **5 минут**.
3. Основной этап игры. **15 минут.**

4. Подведение итогов, обратная связь от участников. **5 минут.**

**Оборудование и материалы**

1. 1 общий стол для участников, 8 стульев.
2. Проектор или интерактивная доска для презентации.
3. Видео (князь начало и финал, варианты детей) + презентация.
4. Таблички с ролями – 8 (+ степлер, чтобы скрепить).
5. Атрибуты ролей: 2 мантии плута, 2 шапки лучника, 2 шлема воина, 2 шляпы мага.
6. Маркеры чёрные или синие - 8.
7. Правила игры распечатанные из презентации.
8. 20-гранный кубик (Д20).
9. Дайс трей (лоток) для кубиков.
10. Распечатки с контактами и ссылками на методические разработки – 20.

**Сценарий мастер-класса**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Представление. | Доброго дня, коллеги.  Я - Кураева Виктория Владимировна, педагог дополнительного образования Гуманитарного центра интеллектуального развития г.о. Тольятти, в своей педагогической практике реализую программы дополнительного образования социально-гуманитарной направленности. Как молодой специалист я рада поделиться с вами опытом работы. |
| 1. Актуальность. | В современном мире информации и источников приобретения знаний множество. Однако социальный заказ требует от работников не только знаний и навыков по профессии, но и сформированных гибких компетенций.  Важно не просто дать материал и показать, как работать по строгому алгоритму, а научить принимать решения, придумывать, выдвигать идеи и предложения.  Одной из дополнительных программ, призванных помочь детям реализовать свой потенциал, является «Школа инновационного мышления «МаксимУм». Её цель - способствовать актуализации 3 инновационных структур личности подростков 11-15 лет: коммуникация, интеллект, креативность. Она помогает осветить путь к инновациям. |
| 1. Модули и суть программы. | Так как программа нацелена на развитие гибких компетенций она состоит из трёх модулей:  I – «В контакте», направленный на развитие коммуникативных способностей;  II – «Эрудит», направленный на развитие интеллектуальных способностей;  III – «Креативщик», направленный на развитие креативности.  Такой модульный принцип организации содержания программы позволяет более вариативно организовать образовательный процесс.  В рамках программы активно используются различные методы, например групповые дискуссии, игры на принятие общего командного решения, проблемные ситуации. |
| 1. Регалии программы. | Программа является частью городского сетевого проекта.  Цель Проекта: развитие инновационного мышления через модель сетевого взаимодействия, сотрудничество школ и дополнительного образования с использованием дистанционных технологий.  ГЦИР на данный момент сотрудничает с шестью школами, а общий охват за год - более 300 участников. |
| 1. Виды игр, зачем они и что позволяют | Овладеть гибкими навыками можно разными способами. Используются проблемная и проектная технологии. Также одним из вариантов является такой подход как **геймификация** образовательного процесса.  **Вопрос 1:** а вы играете?  На данный момент в образовательной деятельности широко используются настольные, ролевые, компьютерные и подвижные игры. Однако форма, которую я хочу сегодня представить, используется, в основном, в частной практике, и не распространена. Это настольная ролевая игра. |
| 1. Схема компонентов игры | НРИ – это **словесный** квест, в процессе которого участники описывают действия своих персонажей и преодолевают сюжетные препятствия с помощью вербального общения. Игровые сессии организуют основное сюжетное пространство игры в воображении.  Педагог в данном случае – это сценарист и ведущий игры, он самостоятельно конструирует сюжет и её условия. Упрощает или усложняет. Для этого необходимо подобрать проблемы и задания по цели занятия, связать единым сюжетом, продумать персонажей и обозначить игровую цель. Форма занятия предполагает целостность. Сегодня мы с вами на практике опробуем некоторые элементы и поиграем. |
| 1. Правила игры (именно сегодняшней) 2. Персонажи | * Гейм мастер – ведущий игры, задаёт ход событий. * Значение кубика D20 определяет успешность действий (1-20).   У каждого действия есть уровень сложности (15). Если действие связано с характеристикой персонажа, то сложность 10.   * У каждого участника свой персонаж, у которого есть характеристики.   Характеристики – то, что персонаж умеет лучше всего. Обратите внимание, кто вы и каким талантом обладаете.   * Не понятно – спроси! |
| 1. Основной этап. Гридница князя.   КАРТИНКА | *случайный выбор табличек с ролями, подпись имени, надевание атрибутов игры, погружение в роль. Знакомство, кто и чем занимаются (коротко).*  Погружаемся в игру.  Я – ГМ, играю за персонажей НПС – *акцент.*  Вы – защитники и герои древнего княжества. Вы со своим отрядом собрались во дворце, куда вас созвал сам князь. В гри'дницу, помещение для гостей, вас сопровождают дворяне. |
| 1. Видео Князь | *-* |
| 1. Персонажи | **Цель:** прогнать Змей Горыныча и вернуть волшебный меч.  Приняв поручение князя, вы отправляетесь на поиски.  В своём пути вы сталкиваетесь с многочисленными трудностями и опасностями. Вам не раз приходится принимать сложные решения и спасать друг друга. Наконец, вам удается отыскать Змея в тёмном лесу. |
| 1. КАРТИНКА Обрыв 2. Персонажи | Змей от нежелательных гостей укрылся за обрывом. Перед вами глубокий и широкий обрыв. На одной стороне вы, а на другой Горыныч и меч на земле. Обрыв нельзя перешагнуть или обойти только тонкая дощечка соединяет стороны. Вам нужно решить, как именно вы добудете меч в такой ситуации.  Каков план действий?  У каждого одно действие. |
| 1. Видео Князь | Реализовав свой замысел, вы успешно вернули меч во дворец. Вас встречают ликованием множество людей, князь вновь созывает вас к себе. |
| 1. Гридница князя.   КАРТИНКА | *Награда золотом (коробка с конфетами)*  *Снять атрибуты.*  **Вопрос 2:** Как вы думаете, какие преимущества у настольной ролевой игры как формы обучения? |
| 1. Преимущества | *Обсуждение преимуществ.*  **Вопрос 4:** При всей гибкости формы существуют и некоторые ограничения. Как вы думаете, какие? |
| 1. Видео дети 2. Ограничения | *Обсуждение ограничений.* |
| 1. - | Видите ли вы возможность применения данной формы в своём объединении?  *узнать, что ведут, и как включить в танцы, математику и т.д.*  Я вижу, что среди вас есть готовые попробовать организацию настольной ролевой игры, и я предлагаю вам ознакомиться с методическими материалами. В них более подробно описан конструктор игры и есть примеры занятий для детей.  *раздать памятки с контактами и ссылками на программу и методические разработки.*  Благодарю вас за игру и ваше активное участие. |