****

****

**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. |