МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА», ФИЛИАЛ – ДЕТСКИЙ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЛАГЕРЬ «ЧАЙКА»

АРТ РЕЗИДЕНЦИЯ
ЧАЙКА

УТВЕРЖДАЮ:
Начальник ДОЛ «Чайка»
_____ Ю.Я. Коваленко
28 мая 2026 г

ФАБРИКА НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности
Возраст обучающихся: 7-17 лет.
Срок реализации: 1 смена

Автор - составитель:
Боброва Мария Александровна,
педагог дополнительного образования

Принято:
на заседании педагогического совета
Протокол № 1 от 28.05.2026г.

г. Екатеринбург
2026 г.

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Фабрика настольных игр» составлена в соответствии с нормативными документами:

1. Федеральный Закон № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации».

2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09. 2014 № 1726-р).

3. «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», Пост № 41 об утв. СанПиН 2.4.4.3172-14 от 04.07.2014

4. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации (Минпросвещения России) от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

5. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015г. № 09-3242. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

Направленность программы: **социально-гуманитарная**
Актуальность программы. В законе Российской Федерации «Об образовании» в качестве существенных требований называются задачи обеспечения самоопределения личности, создание условий для её самореализации. Программа соответствует задачам, обозначенным в Стратегии развития воспитания в РФ и федеральных проектах («Успех каждого ребенка»), так как направлена на развитие интеллектуального и творческого потенциала детей, их самореализацию и формирование навыков командной работы в каникулярный период.

В современном мире настольные игры переживают ренессанс. Это не просто способ досуга, а мощный инструмент развития soft skills. Программа

учит детей не только потреблять готовый продукт, но и создавать его. В процессе создания игры ребенок выступает в роли сценариста, художника, аналитика и маркетолога .

Летний лагерь — это уникальная среда временного детского коллектива, где традиционно решаются задачи оздоровления и отдыха. Однако современные требования к детскому отдыху (в том числе в рамках концепции развития дополнительного образования) диктуют необходимость наполнения смены развивающим, продуктивным содержанием.

Программа по созданию настольных игр отвечает на ряд ключевых вызовов и дефицитов современного детского досуга:

1. Решение проблемы «цифрового шума» и пассивного потребления

Современные дети приезжают в лагерь с огромным опытом цифрового потребления (видеоигры, видеоролики), но зачастую теряются, когда им предлагают стать активными творцами, а не наблюдателями. Программа предлагает альтернативу экранному времени. Вместо того чтобы просто играть в готовые компьютерные игры, дети учатся создавать свой собственный игровой мир руками. Это переключение с виртуального на реальное (тактильное) взаимодействие с материалом (картон, бумага, краски) является мощным здоровьесберегающим фактором в условиях летнего отдыха.

2. Формирование Soft Skills (гибких навыков) через игру

В условиях временного коллектива (лагеря) особенно важно быстро выстраивать коммуникацию. Процесс создания игры — это постоянный диалог. Придумывая правила, дети неизбежно учатся договариваться. Тестируя прототипы друг друга, они учатся конструктивно критиковать и принимать замечания. В отличие от школьной программы с ее оценками, здесь критика направлена на улучшение продукта, а не на оценивание личности, что создает ситуацию психологического комфорта и успеха для каждого ребенка.

3. Принцип «Продуктивной смены»

Родители, отправляя ребенка в лагерь, хотят видеть не только фотографии, но и осязаемый результат. Программа «Фабрика настольных игр» гарантирует создание материального продукта. За 21 день ребенок (или команда) проходит полный цикл «Идея → Чертеж → Прототип → Тест → Готовая игра». В конце смены ребенок увозит домой не просто магнитик или поделку из природных материалов, а полноценную **авторскую настольную игру**. Это повышает субъективную ценность отдыха в глазах ребенка и удовлетворенность родителей.

4. Интеграция с лагерной жизнью (Краеведение и корпоративность)

Программа легко адаптируется под тематику конкретной смены. Создание игр можно привязать к географии лагеря, его легендам или историческим событиям. Например, игра-ходилка «В поисках клада 3-го отряда» или карточная игра «Мемо: Достопримечательности нашего края». Таким образом, через игротехнику решается задача **воспитания** и привития интереса к малой родине в увлекательной форме.

5. Профориентационный аспект

Рынок настольных игр в России и мире активно растет. Профессии геймдизайнера, иллюстратора, редактора настольных игр становятся востребованными. Для подростков 14–18 лет участие в программе — это первая проба себя в роли геймдизайнера. Они знакомятся с такими понятиями, как «баланс», «механика», «реиграбельность», «юзабилити правил». Это помогает им в будущем осознанно выбрать техническую или творческую специальность.

6. Социализация и снятие тревожности

В любом лагере есть дети, которым трудно влиться в коллектив из-за стеснительности или отсутствия спортивных успехов. Создание настольных игр — это деятельность, где успех не зависит от физической силы или популярности. Здесь ценятся фантазия, логика и аккуратность. Ребенок-«тихоня», блестяще сбалансировавший игру, может получить признание в

отряде, что способствует его успешной социализации и профилактике буллинга.

Программа составлена с учетом обще дидактических принципов и ведущих положений педагогики, психологии, теории и методики эстетического воспитания. Предусмотрен комплексный подход к отбору программного содержания и методики проведения занятий по лепке:

- принцип гуманизации – ориентация учащегося в системе общечеловеческих ценностей;
- принцип последовательности – содержательные задачи решаются методом усвоения материала от простого к сложному, в соответствии с возрастными познавательными возможностями ребенка;
- принцип учета возрастных особенностей – динамика психических и физических возможностей ребенка с учетом его индивидуальной траектории развития;
- принцип спиралевидности – частичное возвращение к ранее изученным темам на более высоком уровне;
- принцип наглядности – предполагает использование широкого круга наглядных пособий, технических средств обучения;
- принцип детоцентризма – приоритет интересов ребенка и превращение его в равноправный субъект образовательного процесса;
- принцип результативности – соответствие целей образования и возможностей их достижения.

Конечный продукт: Готовая настольная игра, созданная командой или индивидуально.

Уровень освоения программы: базовый.

Адресат программы: Дети, отдыхающие в загородном лагере 7 - 18 лет. Набор детей в группы осуществляется по желанию.

Количество обучающихся в группе 12 - 15 человек.

Объем освоения программы: Главное отличие лагерной смены от годового кружка — это концентрация, скорость получения результата и

игровая форма подачи. За 21 день ребенок должен пройти полный цикл: от знакомства до готового продукта, который он увезет домой.

Срок реализации программы: 21 день (3 недели).

Периодичность и продолжительность занятий: Смена — 21 день, предполагается, что занятия идут каждый день, но с учетом общелагерных мероприятий, оптимально — 10-12 занятий по 1 часу (60 минут).

Форма обучения: очная.

Особенности организации образовательной деятельности:

Организация образовательной деятельности в загородном детском лагере имеет принципиальные отличия от школьной системы или городского кружка. Эти особенности необходимо учитывать при реализации программы «Фабрика настольных игр», чтобы достичь максимального педагогического эффекта и сохранить оздоровительную направленность детского отдыха.

Для стационарных организаций отдыха с круглосуточным пребыванием характерна всеобщность и взаимосвязь всех процессов, неотрывное включение детей в воспитывающее пространство и высокая интенсивность коммуникативной нагрузки. Это создает уникальные возможности для погружения в проектную деятельность по созданию настольных игр.

Уклад организации отдыха задает расписание деятельности и определяет особенности воспитательного процесса. Для программы «Фабрика настольных игр» это означает необходимость:

- Интеграции в сложившиеся традиции лагеря — создание игр, отражающих местную символику, легенды и историю;
- Учета цикличности — смена длится 21 день, и образовательный процесс должен быть выстроен с учетом организационных периодов смены (организационный, основной, итоговый);
- Использования природной среды — возможность выносить создание прототипов на свежий воздух, использовать природные материалы для компонентов игр.

Принцип многообразия видов и форм деятельности в рамках «Фабрики настольных игр» это реализуется через:

- Интеллектуально-познавательную деятельность (анализ игровых механик, балансировка правил);
- Художественно-творческую деятельность (дизайн карточек, полей, создание фишек);
- Организаторско-лидерскую деятельность (презентация проектов, командная работа).

Очень важным является и чередование форм деятельности — смена интенсивной умственной работы (балансировка правил, расчет механик) на творческую (рисование, лепка фишек) и активную (тестирование игр на местности, подвижные игры по мотивам создаваемых «настолок»).

В условиях лагеря особенно важен принцип свободы выбора. Применительно к программе это означает:

- Право выбора темы и жанра создаваемой игры;
- Возможность выбора ролевой позиции в проекте (генератор идей, художник, конструктор, тестировщик, оформитель правил);
- Вариативность темпа освоения материала и сложности проекта.

Методологической основой воспитательной работы в лагере является системно-деятельностный подход, который подразумевает организацию деятельности, где главное место отводится активной, разносторонней, самостоятельной познавательной деятельности ребенка. В программе «Фабрика настольных игр» это реализуется через полный цикл создания продукта: от идеи до готовой игры.

Главным ориентиром деятельности является личное образовательное приращение ученика, складывающееся из его внутренних и внешних образовательных продуктов. Внешним продуктом выступает готовая настольная игра, внутренним — освоенные компетенции геймдизайнера.

Важно учитывать особенности временного детского коллектива. В загородном лагере дети находятся в условиях временного детского

коллектива, что накладывает отпечаток на организацию образовательной деятельности. Состав детей каждой смены различен, поэтому программа должна быть гибкой и учитывать:

- Разновозрастной состав участников;
- Разный уровень начальной подготовки;
- Необходимость быстрого формирования команд для проектной работы по созданию игр.

Программа может быть интегрирована с воспитательной системой лагеря. Согласно Федеральной программе воспитательной работы, в лагере реализуются различные направления воспитания. Программа «Фабрика настольных игр» органично вписывается в эту структуру. Например:

Направление воспитания	Реализация в программе
Гражданское воспитание	Создание игр, посвященных истории России, малой Родине
Патриотическое воспитание	Разработка игр на краеведческом материале лагеря и региона
Духовно-нравственное	Игры на тему дружбы, взаимопомощи, семейных ценностей
Эстетическое воспитание	Дизайн игр, художественное оформление компонентов
Трудовое воспитание	Создание материального продукта своими руками
Познавательное	Изучение игровых механик, логики, баланса

Обязательна и интеграция с ключевыми мероприятиями лагеря. Программа не существует изолированно — она должна быть встроена в общий план воспитательной работы. Возможные точки интеграции:

- Тематические дни лагеря — создание игр под тему дня (День России — игра о символах страны, День экологии — игра о сортировке отходов);

- Общелагерные мероприятия — презентация созданных игр на итоговой ярмарке, использование игр как части конкурсных программ;
- Отрядные дела — командная работа над общим игровым проектом, тестирование игр внутри отряда.

В лагере естественным образом формируются разновозрастные коллективы. Это преимущество программы, так как геймдизайн — сфера, где ценятся разные взгляды и опыт. Возможна организация:

Смешанных команд (младшие — генераторы идей и художники, старшие — балансеры и конструкторы);

Взаимообучения (старшие помогают младшим с технически сложными элементами).

Учет возрастных особенностей:

- 7–10 лет: Создание благоприятных условий для усвоения социально значимых знаний. Упрощенные игры-ходилки, мемо, простые карточные игры. Акцент на игровой форме, красочности, немедленном результате.
- 11–14 лет: Создание условий для развития социально значимых отношений. Стратегии, игры с балансом ресурсов. Акцент на командной работе, умении договариваться.
- 15–17 лет: Создание условий для приобретения опыта социально значимых действий. Сложные игровые системы, профориентационный аспект (геймдизайн как профессия).

Образовательный процесс строится по принципу «от простого к сложному». Основная задача педагога состоит в том, чтобы сделать занятия интересными. Важно создать ситуацию успеха, чтобы каждый ребенок имел желание и возможность выполнить задание. Необходимо создавать творческую атмосферу в детском коллективе, чтобы работа в нем приносила удовольствие, настраивать ребенка на результат, чтобы он мог видеть итог своей работы и гордиться своими достижениями. Таковы условия успешности в проведении занятий, организации учебно-воспитательного процесса в целом.

Занятие включает теоретическую и практическую часть. Для развития самостоятельности, творческой активности и для самореализации детей, а также активизации познавательной деятельности помимо стандартных занятий целесообразно использование нетрадиционных форм занятий. Для развития коммуникативных качеств детей и подростков используются такие методы, как беседа, диалог, «мозговой штурм», а также работа в творческих группах, когда игра составляется, продумывается не индивидуально, а несколькими участниками. Познавательный интерес стимулируется просмотром образцов готовых игр, обсуждением правил игры у образцов, выполнением самостоятельных заданий. Данный подход (образец + обсуждение + самостоятельная проба) максимально усиливает субъектную позицию ребенка, переводя его из статуса пассивного наблюдателя в статус активного исследователя и проектировщика, что является основой системно-деятельностного подхода в образовании.

Вывод:

Программа по созданию настольных игр в летнем лагере сегодня актуальна как никогда, поскольку она закрывает сразу несколько потребностей: потребность ребенка в творчестве и признании, потребность родителей в безопасности и продуктивном досуге, и потребность педагогического коллектива в инструменте для сплочения временного детского коллектива.

Организация образовательной деятельности по программе «Фабрика настольных игр» в загородном лагере требует учета специфики временного детского коллектива, режимных моментов, интеграции с общей воспитательной системой. При правильной организации программа становится не просто кружком по интересам, а системообразующим элементом смены, обеспечивающим продуктивную занятость детей, развитие soft skills и создание осязаемого результата — авторской настольной игры, которую ребенок увозит домой как память о лагере.

Программу реализует педагог дополнительного образования.

Программа разработана специально для реализации дополнительного образования в условиях загородных лагерей.

1.2. Цель, задачи программы

Цель программы: Создание условий для продуктивного отдыха и самореализации детей через вовлечение в процесс проектирования, конструирования и презентации авторских настольных игр в условиях временного детского коллектива.

Для достижения поставленной цели решаются следующие группы задач: обучающие, развивающие, воспитательные и оздоровительные.

Задачи программы:

1. Обучающие задачи (знания и умения)

- Познакомить детей с разнообразием жанров и базовых механик настольных игр (ходилки, мемо, карточные игры, простые стратегии) через анализ готовых образцов.
- Сформировать практические навыки работы с различными материалами (картон, бумага, краски, маркеры, карандаши, воздушный пластилин и пластик) и инструментами (ножницы, линейка, канцелярский нож под контролем педагога).
- Обучить алгоритму создания игры: от идеи и эскиза до создания прототипа, тестирования и чистового оформления.
- Помочь освоить базовые принципы написания понятных и структурированных правил игры.

2. Развивающие задачи

- Развивать логическое и аналитическое мышление в процессе балансировки игровых механик и расчета вероятностей.
- Стимулировать творческое воображение и фантазию при разработке игровых миров, сюжетов и дизайна компонентов.

- Развивать мелкую моторику и конструкторские способности через создание игровых полей, карточек и объемных фишек.
- Формировать навыки рефлексии и критического мышления в ходе тестирования прототипов (анализ ошибок, поиск путей улучшения игры).

3. Воспитательные задачи

- Воспитывать коммуникативную культуру: умение договариваться, распределять роли в команде, слушать и принимать конструктивную критику.
- Формировать навыки самоорганизации и ответственности за доведение начатого дела (проекта игры) до завершающего этапа.
- Создавать ситуации успеха для каждого ребенка, способствуя повышению самооценки и преодолению страха публичных выступлений (на итоговой презентации).
- Способствовать сплочению временного детского коллектива через совместную творческую деятельность.

4. Оздоровительные

- Обеспечить смену видов деятельности (интеллектуальной, творческой, игровой) для профилактики утомления.
- Создать психологически комфортную атмосферу, способствующую снятию эмоционального напряжения после учебного года.
- Интегрировать образовательный процесс с двигательной активностью (подвижные тестирования игр, игры на свежем воздухе по мотивам создаваемых проектов).

1.3 Содержание программы

Концепция /легенда кружка: Ребята попадают в «Бюро разработки настольных игр». Им предстоит пройти путь от стажера до мастера игровых дел. Каждый этап — это выполнение заказа. В конце смены — «Ярмарка игр» или «Защита патента», где каждый представляет свой шедевр.

Учебно-тематический план представлен по дням. Смена разбита на 3 этапа: «Аналитика», «Проектирование», «Производство и защита».

В таблице указаны временные значения по теоретической и практической части занятия, где 0,25ч =15 мин.; 0,75ч= 45 мин.; 1= 60 мин.

Учебно-тематический план для смены 21 день

№ п/п	Темы занятий	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		теория	практика	всего	
Неделя 1: «Стажеры» (Знакомство и Аналитика) Задачи: Погружение в тему, проба пера, создание первой простой игры.					
1.1	День 1. Вводное занятие. Знакомство: Как рождаются игры?	0, 25	0,75	1	Лекция-беседа; Игры на знакомство; Игры в настолки.
1.2	День 2. Разбор игры «ходилка»: поле, клетки, события, финиш. Рисуем поле для игры-ходилки на заданную тему.	0,25	0,75	1	Решение проблемных задач. Наблюдение. Самооценка обучающихся своих знаний и умений.
1.3	День 3. Волшебство карточек: Что такое колода? Игры типа «Мемо» и «Дубль». Создание карточек для игры «Мемо» на тему лагеря.	0,25	0,75	1	Решение проблемных задач. Наблюдение. Презентация работ.

1.4	День 4. Мастерская: Техника безопасности с ножницами и канцелярским ножом, клеем. Свойства картона и бумаги. Мастерим простую коробку для хранения будущих игр.	0,25	0,75	1	Решение проблемных задач. Наблюдение.
1.5	День 5. Мозговой штурм. Придумываем концепт своей первой «серьезной» игры. Работа с «Кубом идей» Защита идеи перед группой. «Ярмарка идей»	0,25	0,75	1	Решение проблемных задач. Дискуссия. Презентация работ.
	Итого в часах по разделу	1,25	3,75	5	
Неделя 2: «Конструкторы» (Создание прототипов, проектирование) Задачи: Переход от идеи к черновику, тестирование, исправление ошибок.					
2.1	День 6. Рисуем прототип. Изучаем понятие «геймдизайн-документ», рисуем эскизы поля, карточек и фишек на бумаге.	0,25	0,75	1	Решение проблемных задач. Наблюдение.
2.2	День 7. Играем в черновик (Игровой тест - 1). Обсуждаем правила тестирования, играем в черновики внутри своей группы.	0,25	0,75	1	Игротека Наблюдение Самооценка обучающихся своих знаний и умений. Презентация работ
2.3	День 8. Работа над ошибками Как сделать игру интереснее? Добавляем «фишки» и	0,25	0,75	1	Решение проблемных задач. Наблюдение Беседа

	«бонусы». Перерисовываем поле с учетом ошибок.				
2.4	День 9 и день 10. Красота и дизайн Основы композиции: как сделать карточку/ игровое поле красивым и понятным. Начало работы над чистовым вариантом	0,5	1,5	2	Решение проблемных задач. Наблюдение Беседа
2.5	День 11. Создание объемных фишек, игрового кубика. Виды игровых фишек. Особенности работы с материалами для изготовления фишек. Изготовление фишек и игрового кубика.	0,25	0,75	1	Наблюдение Беседа Презентация работ
	Итого в часах по разделу	1,5	4,5	6	
Неделя 3: «Мастера» (Финал и Презентация) **Задачи: Довести игру до полной готовности, упаковать, подготовить презентацию игры.**					
3.1	День 12. Пишем правила Правило «трех предложений» для главных действий. Оформление буклета правил.	0,25	0,75	1	Решение проблемных задач. Наблюдение Беседа
3.2	День 13. Коробка и упаковка Изготовление и оформление упаковки. Оформление обложки	0,25	0,75	1	Решение проблемных задач. Наблюдение
3.3	День 14. Предзащита	0,25	0,75	1	Наблюдение Беседа

	Подготовка устной презентации. Играем в готовые игры другой группы. Тест – драйв (перекрестное тестирование).				Самооценка обучающихся своих знаний и умений Презентация работ
3.4	День 15. Ярмарка игр (Итоговое событие) Организация игрового пространства. Презентация игр для других отрядов и жюри	0,25	0,75	1	Наблюдение Беседа Презентация работ Выставка-ярмарка Игротека
		1	3	4	
	ИТОГО	**3,75**	**11,25**	**15**	

Содержание учебно-тематического плана

Неделя 1: «Стажеры» (Знакомство и Аналитика).

Задачи: Погружение в тему, проба пера, создание первой простой игры.

1.1 День 1. Вводное занятие. Знакомство. Как рождаются игры?

Игра- знакомство (с мячом или «Снежный ком»). Деление на команды.

Теория: Из чего состоит игра (коробка, поле, фишки, кубики, правила).

Практика: Свободная игротека. Играем в 3-4 разные игры (ходилка, карточная, на ловкость, ассоциации). Задача: понять, какая игра нравится больше и почему.

1.2 День 2. Анатомия игры-ходилки.

Теория: Разбор игры «ходилка»: поле, клетки, события, финиш.

Практика: Рисуем поле для игры-ходилки на заданную тему (лагерь, космос, джунгли). Играем в получившиеся прототипы. (Работа в парах).

1.3 День 3. Волшебство карточек

Теория: Что такое колода? Игры типа «Мемо» или «Дубль» (найди пару/общее).

Практика: Создание карточек для игры «Мемо» на тему лагеря (фотографии/рисунки вожатых, мест, традиций). Ламинируем и режем.

1.4 День 4. Мастерская: Инструменты и материалы

Теория: Техника безопасности с ножницами и канцелярским ножом, клеем. Свойства картона и бумаги.

Практика: Мастерим простую коробку для хранения будущих игр. Пробуем разные способы склейки и оформления.

1.5 День 5. Мозговой штурм

Теория: Придумываем концепт своей первой «серьезной» игры. Работа с «Кубом идей» (на гранях кубика написаны: Жанр, Действие, Персонаж, Место, Предмет, Цель).

Практика: Кидаем кубик и составляем концепт. Защита идеи перед группой.

Неделя 2: «Конструкторы» (Создание прототипов, проектирование)

Задачи: Переход от идеи к черновику, тестирование, исправление ошибок.

2.1 День 6. Рисуем прототип

Теория: Что такое «геймдизайн-документ» (упрощенно: табличка с описанием правил и компонентов).

Практика: Рисуем эскизы поля, карточек и фишек на бумаге. Вырезаем черновые карточки из простой бумаги.

2.2 День 7. Играем в черновик (Игровой тест - 1)

Теория: Договариваемся о правилах игры: правила тестирования не обижаться, записывать замечания.

Практика: Играем в черновики внутри своей группы. Ищем, где скучно, где непонятно, а где слишком сложно.

2.3 День 8. Работа над ошибками

Теория: Как сделать игру интереснее? Добавляем «фишки» и «бонусы».

Практика: Перерисовываем поле с учетом ошибок. Добавляем клетки «Случай» или карточки «Сокровища».

2.4 День 9 и день 10. Красота и дизайн

Теория: Основы композиции: как сделать карточку/ игровое поле красивым и понятным.

Практика: Работа над чистовым вариантом. Рисуем фоновые рисунки для поля, обводим карточки линером.

2.5 День 11. Создание объемных фишек, игрового кубика.

Теория: Виды игровых фишек. Особенности работы с материалами для изготовления фишек: воздушный пластилин/полимерная глина, бумага и картон.

Практика: Лепка фишек из воздушного пластилина/полимерной глины (если есть печь) или создание объемных фигур из бумаги и картона (киригами).

Неделя 3: «Мастера» (Финал и Презентация)

Задачи: Довести игру до полной готовности, упаковать, подготовить презентацию игры.

3.1 День 12. Пишем правила

Теория: Как написать правила, чтобы были понятны всем. Правило «трех предложений» для главных действий.

Практика: Оформление буклета правил. Рисуем схемы и пояснения.

3.2 День 13. Коробка и упаковка

Теория: Изготовление и оформление упаковки. Коробка — лицо игры. Обложка, титульный лист, слоган.

Практика: Сборка коробки. Оформление обложки (аппликация, рисунок, коллаж).

3.3 День 14. Предзащита (Генеральная репетиция)

Теория: Подготовка устной презентации: «Меня зовут..., моя игра называется..., она про то, как..., в нее играть интересно, потому что...»

Практика: Играем в готовые игры другой группы (перекрестное тестирование). Ищем последние недочеты.

3.4 День 15. Ярмарка игр (Итоговое событие)

Теория: Организация игрового пространства.

Практика: Презентация игр для других отрядов и жюри (вожатые, директор лагеря). Возможно награждение по номинациям: «Самая веселая игра», «Самая красивая игра», «Самая стратегическая игра», «Приз зрительских симпатий», вручение дипломов «Юный игротехник».

1.4 Планируемые результаты

Ожидаемый результат смены

- Каждый ребенок (или команда) создает собственную настольную игру.
- Снят страх «чистого листа» (боязнь начать творить).
- Дети освоили базовые навыки, алгоритм работы по созданию настольных игр.
- Получен опыт публичной защиты своего проекта (на итоговой ярмарке).
- У ребенка остается игра, в которую он сможет играть дома с семьей.

По окончании смены участники «Фабрика настольных игр» **должны знать**:

1. Основные этапы разработки игры: От идеи и эскиза до готового прототипа и его презентации.
2. Классификацию игр: Чем отличается игра-ходилка от стратегии или карточной игры («мемо», «дуббль»).
3. Базовые игровые механики: Понятия «очередность хода», «случайность (кубик)», «ресурсы», «победные очки».
4. Принципы баланса в игре: Почему игра не должна заканчиваться слишком быстро или быть нечестной (начальное понимание).
5. Правила работы с материалами и инструментами: Свойства картона и бумаги, пластилина или полимерной глины, приемы резки и склейки, технику лепки фишек, технику безопасности при работе с ножницами и канцелярским ножом.
6. Структуру правил игры: Из каких частей состоят правила (комплектация, цель, ход игры, условия победы), чтобы они были понятны другим игрокам.

Участники **должны уметь:**

1. Генерировать идеи: Придумывать концепцию игры на заданную или свободную тему (сюжет, персонажи, цель).
2. Создавать прототип (макет): Выполнять эскизы игрового поля, карточек и фишек; изготавливать их из картона и бумаги с помощью макетирования.
3. Работать с инструментами: Пользоваться ножницами, линейкой, канцелярским ножом (под контролем педагога), клеем для создания аккуратных деталей.
4. Оформлять игру художественно: Применять навыки рисования (или аппликации) для создания целостного визуального образа игры.
5. Тестировать и дорабатывать продукт: Играть в свой прототип и прототипы других участников, находить ошибки (непонятные правила, скучные моменты) и предлагать способы их исправления.
6. Писать понятные правила: Составлять краткий и ясный буклет правил для своей игры.
7. Презентовать готовый проект: Рассказать о своей игре (название, цель, особенности), представить её на итоговом мероприятии (ярмарке/фестивале игр).
8. Работать в команде: Договариваться о совместной работе над проектом, распределять обязанности (кто рисует, кто пишет правила, кто делает фишки или упаковку).

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Условия реализации программы

2.1.1 Материально-техническое обеспечение программы

Для успешной реализации программы «Фабрика настольных игр» в условиях загородного лагеря необходимо следующее оснащение.

1. Помещение и мебель

Занятия проводятся в отдельной кружковой комнате или игровом помещении, оборудованном в соответствии с санитарными нормами.

- **Столы и стулья:** Достаточное количество для всех участников (из расчета 1 посадочное место на ребенка). Предпочтительны столы, которые легко моются.
- **Шкафы и стеллажи:** Для хранения расходных материалов, готовых работ (чтобы дети не потеряли свои игры до конца смены), библиотеки игр-образцов .
- **Доска/флипчарт:** Для объяснения теоретического материала, демонстрации эскизов, записи правил игр.
- **Хорошее освещение:** Естественное и искусственное, соответствующее нормам для творческих занятий.

2. Инструменты (индивидуальные и общего пользования)

Инструменты должны быть безопасными для детей разного возраста, храниться в специально отведенном месте (в шкафах или контейнерах).

Инструмент	Назначение	Количество/Примечание
Ножницы	Вырезание деталей из бумаги и картона	По количеству детей в группе
Линейки металлические (30-50 см)	Черчение, резка под линейку	10-15 шт. на группу

Канцелярские ножи	Точное вырезание деталей, прорезка окошек	3-5 шт. на группу (только для старших детей под контролем педагога)
Коврики для резки (самовосстанавливающиеся)	Защита столов при резке ножом	3-5 шт.
Кисти для клея и красок	Нанесение клея, рисование	По количеству детей
Степлеры, дыроколы	Скрепление страниц правил, создание отверстий	2-3 шт.
Фигурные ножницы, компостеры	Декоративная обработка краев карточек	2-3 набора

3. Расходные материалы.

- **Бумага и картон:**

- Бумага офисная белая А4 (для черновиков, распечаток).
- Бумага цветная для принтера и для творчества.
- Картон белый и цветной (для карточек, фишек).
- Картон микрогофрокартон (для жестких игровых полей и коробок).
- Ватман / бумага А3 (для больших игровых полей).

- **Канцелярия для рисования и письма:**

  - Простые карандаши, ластики.
  - Фломастеры, цветные карандаши, восковые мелки.
  - Маркеры (черные тонкие для обводки, цветные для выделения).
  - Краски: акварель или акрил (акрил предпочтительнее, так как не пачкается после высыхания и дает яркий цвет на картоне) .

- **Клеящие материалы:**

  - Клей-карандаш (основной инструмент для склеивания бумаги).
  - Клей ПВА (для более прочных соединений, например, коробок).
  - Скотч прозрачный и малярный (для временного крепления, ремонта прототипов).

- **Материалы для декора и создания фишек:**

  - Пластилин воздушный или масса для лепки самозатвердевающая.
  - Полимерная глина (если есть возможность запекания в лагере).
  - Ткань, фетр (для создания мешочков для хранения карточек и фишек).
  - Зубочистки, шпажки.

4. Технические средства обучения

Позволяют использовать современные технологии для дизайна и тиражирования.

- Ноутбук/компьютер: Для поиска идей, работы в графических редакторах.
- Многофункциональное устройство (МФУ) / Принтер. Для печати макетов карточек, игровых полей, наклеек.
- Ламинатор: Для защиты карточек и правил от влаги и износа. Позволяет сделать игру более долговечной и «профессиональной».
- Пленка для ламинирования (формат А4, 100-125 мкм).

5. Методический фонд (Библиотека игр)

Важно иметь набор референсных игр для анализа, вдохновения и демонстрации различных механик (5-10 штук) с наборами фишек и игровыми кубиками.

- Коллекция готовых настольных игр: 5-10 экземпляров разных жанров: классическая ходилка, карточная игра («Уно», «Мемо»), игра на ассоциации («Имаджинариум»), простая стратегия («Коварный Лис»), игра на ловкость.
- Распечатанные шаблоны (PnP): Подборка Print-and-Play игр разной сложности.
- Литература и подборки: Книги/журналы/распечатки с идеями для создания игр своими руками.

6. Хранение и учет

- Индивидуальные папки/коробки: Для каждого ребенка нужно предусмотреть место (полку или коробку), где будет храниться его незаконченный проект, чтобы работа не потерялась и не испортилась до следующего занятия.
- Емкости для расходного материала: Удобные пластиковые контейнеры для сортировки и хранения мелких деталей (фишки, кубики, заготовки карточек).

2.1.2 Кадровое обеспечение

Реализацию дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Фабрика настольных игр» осуществляет педагог дополнительного образования Боброва Мария Александровна.

Образование: Высшее, ГОУ ВПО «Уральский государственный экономический университет», 2004 г., специальность «Технология продуктов общественного питания», квалификация «Инженер».

Профессиональная переподготовка ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет» по программе «Педагогика и психология дополнительного образования», 2017г.

Стаж работы: Общий педагогический стаж — 7 лет. Стаж в должности педагога дополнительного образования — 7 лет.

Квалификационная категория: нет.

Соответствие профстандарту: Уровень квалификации и образования педагога соответствует требованиям Профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

2.2 Формы аттестации

Аттестация участников программы «Фабрика настольных игр» должна быть **игровой, творческой и ненавязчивой**, фиксирующей прогресс ребенка в области геймдизайна, креативности и командной работы.

Предлагается несколько форм подведения итогов и демонстрации результатов, которые органично впишутся в формат лагеря:

1. Главное событие смены: «Фестиваль настольных игр» или «Ярмарка игр» (Итоговая аттестация) Это финальная точка программы. Каждая команда (или индивидуальный разработчик) представляет готовый прототип игры.

- Форма проведения: Большое игровое мероприятие, на которое приглашаются другие отряды, вожатые и члены жюри (администрация лагеря).
- Критерии оценки (для детей):
  - «Игровой хит» (понятность правил и интересный процесс — оценивается количеством желающих поиграть и остаться за столом).
  - «Золотая коробка» (оформление, качество компонентов, дизайн).
  - «Мастер переговоров» (умение автора объяснить правила и вовлечь в игру).

2. Презентация игрового концепта (Текущая аттестация, середина смены) Когда идея игры уже сформирована, но прототип еще в разработке. Это аналог «защиты концепта» в игровой форме.

- Форма проведения: «Питч-сессия» или «Ярмарка идей». Ребенок за 2-3 минуты должен «продать» идею своей игры педагогу и другим детям.
- Что дает: Позволяет отсеять заведомо слабые идеи и скорректировать курс до того, как будет потрачено много материалов.

3. «Дневник разработчика» (Портфолио)

Каждый участник ведет тетрадь или блокнот (или специальный бланк), куда записывает:

- Название игры и его обоснование.
- Черновики правил.
- Зарисовки поля и карточек.
- Рефлексия: «Что сегодня получилось?», «Какая механика сломалась во время теста?», «Что я изменил после игры с соседями по отряду?».
- Оценка: Педагог ставит в дневнике «штампы» или наклейки за каждый заполненный этап.

4. Тест-драйв с «фокус-группой» (Практическое испытание)

Игра не может считаться готовой, пока в нее не сыграли другие.

- Форма проведения: Обязательный этап, где автор игры приглашает 2-3 друзей для теста.
- Аттестационный лист: У тестировщиков есть простые бланки с вопросами (смайликами):
  - Было ли понятно? ☺ 😐 ☹
  - Хочется ли переиграть? 👍 👎
  - Что было скучно? (напиши).
- Задача автора: Собрать не менее 3-х таких анкет и исправить ошибки.

Предлагается ввести «Орден игровых мастеров» (Личная книжка достижений) где участники получают особые нашивки, значки или записи в «Личную книжку геймдизайнера» за прохождение уровней:

- 1 уровень (Новичок): Придумал тему и базовые правила.
- 2 уровень (Изобретатель): Сделал рабочий прототип из картона.

- 3 уровень (Тестировщик): Провел первую игровую сессию с друзьями.
- 4 уровень (Мастер): Готовая игра, в которую играют другие.

После тестирований игр проводится рефлексия (вербальная аттестация) где каждый участник «Фабрики» отвечает на вопросы:

- Какая механика (правило) оказалась самой сложной в разработке?
- Чья игра (кроме своей) тебе понравилась больше всего и почему?
- Научился ли ты принимать критику от тестировщиков?

2.3 Методическое обеспечение

2.3.1 Формы и методы работы

Организационные формы работы на занятии определяются педагогом в соответствии с поставленными целями и задачами и могут быть традиционными (комбинированными и практическими) и нетрадиционными: беседы, игры, праздники, конкурсы, мастер-классы и др.

В качестве методов воспитания предлагаются объяснение, убеждение, пример, воспитывающие ситуации, ситуации успеха.

К используемым методам стимулирования и мотивации следует отнести поощрение, одобрение, соревнование.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ);
- наглядный (демонстрация видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, приемов работы, наблюдение);
- практический (выполнение работы по инструкционным картам, схемам и шаблонам).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;

- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;

- исследовательский – самостоятельная творческая работа учащихся;

- эвристический – новые открытия и самостоятельный анализ полученного в результате открытия.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях:

- фронтальный – одновременная работа со всеми учащимися;

- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;

- групповой – организация работы в группах;

- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий обучающимися, решение персональных проблем.

В условиях лагеря предпочтение отдается формам, не требующим длительной подготовки и репетиций, использующим экспромт как один из методов.

Рекомендуемые формы:

- Мастер-классы — краткое введение в тему с немедленным применением;
- Творческие мастерские — параллельная работа разных групп над компонентами игр;
- Проектные офисы — обсуждение замыслов и результатов реализации детских инициатив;
- Игротеки — анализ существующих игр через игровой опыт;
- Презентации и защита проектов — итоговое событие с элементами конкурса.

На занятии важно создавать для детей комфортную психологическую обстановку. Испытываемые детьми вдохновение, радость открытия, самовыражение, чувство удовлетворения от преодоления трудностей и достигнутого результата способствуют их самостоятельному обращению к

творчеству, формированию устойчивого интереса к разработке и созданию игр.

2.3.2 Методические советы для вожатого/педагога

1. Не давите теорией: В лагере дети хотят отдыхать. Минимум лекций (10-15 минут), максимум «руками». Всю теорию давайте через примеры.
2. Делите на группы: Младшие (7-10 лет) делают простые игры-ходилки с кубиком. Старшие (14+) могут пробовать делать стратегии или карточные игры с балансом ресурсов.
3. Принцип «От простого к сложному»: Первая игра (дни 2-4) делается за 2 дня и обязательно должна быть завершена. Это даёт ощущение успеха.
4. Используйте лагерную тему: Игры про жизнь лагеря, про поиск сокровищ на территории, про дружбу между отрядами всегда заходят на ура.
5. Тестирование — это весело: Превратите поиск ошибок в игру. Кто нашел «баг» (ошибку) в чужих правилах — получает жетончик.
6. Берегите работы: Подпишите все коробки, фишки и игровые поля в первый же день.
7. Лучшая оценка для ребенка — это увидеть, как в его игру играют другие дети, смеются и спорят. Сделайте акцент на том, что их работа — настоящий вклад в досуг лагеря.

2.4 Список литературы

1. Роджерс, С. «Твой ход! Руководство по созданию настольных игр» (М.: Эксмо, 2024).
2. Майк Селинкер. «Как создать настольную игру. Руководство от создателей Magic: The Gathering, «Манчкина» и Pathfinder». (Pandora's Box Studio, 2025).
3. Маклин, К., Шарп, Дж. «Игры: дизайн и игровой опыт. Все об итеративной разработке игр» (М.: Эксмо, 2024).
4. Богданова, Е. В., Кудашов, Г. Н., Дмитриев, В. Е., Ильин, А. С. «Технологии игрофикации в образовании» (Новосибирск: НГПУ, 2021). Электронное учебно-методическое пособие, предназначенное для педагогов. Содержит разделы по технологии создания настольных игр и способам их применения во внеурочной деятельности.
5. Лихачёв, Т. Д. «Разработка авторской настольной игры «Поле креативности» при формировании креативного мышления...» // Сборник «Актуальные вопросы гуманитарных наук...» (М.: МГПУ, 2023). Научная статья с практическим примером использования разработки настольных игр для развития мышления у школьников.

Интернет-ресурсы

6. Board Game Studio (сайт и форум российских авторов) https://boardgamer.ru/sajt-avtorov-rossijskix-nastolnyx-igr/
7. Сайты с шаблонами игр (Print-and-Play ресурсы)
8. Платформа «Инфоурок» Шубина В. А. «Разработка игры в среде Scratch...» https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotka-zanyatiya-razrabotka-igry-v-srede-scratch-begstvo-ognevushki-8086937.html
9. Материалы сайта Pedsovet.org (раздел «Геймификация») .