

Темур Любовь
Владимировна
а

Подписан: Темур Любовь Владимировна
DN: C=RU, S=Челябинская область, L=Миасс, T=Директор,
O="МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ДОМ ДЕТСКОГО
ТВОРЧЕСТВА "ЮНОСТЬ" ИМЕНИ АКАДЕМИКА В.П.
МАКЕЕВА"", СНИЛС=01193260211, ИНН=741507682734,
E=ddl_ostrov@mail.ru, G=Любовь Владимировна,
SN=Темур, CN=Темур Любовь Владимировна
Основание: Я являюсь автором этого документа
Местоположение: место подписания
Дата: 2026.06.17 08:10:21+05'00'
Foxit Reader Версия: 10.1.0

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»
(МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева»)

Принята на заседании
Методического совета
«17» июня 2026 г.
Протокол № 7

Утверждаю:
Директор
_____/Темур Л.В./
«17» июня 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности

«Мир Приключений»
Ознакомительный уровень

Возраст обучающихся: 10 – 17 лет
Срок реализации программы: 1 год
Способ оплаты: на бюджетной основе

Автор-составитель:
Симакова Вероника Анатольевна,
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории

г. Миасс

	Социально-гуманитарная направленность	
	Социальная адаптация	
	«МИР ПРИКЛЮЧЕНИЙ» (ознакомительный уровень)	
Программа разработана:	2026 г.	
Редакция программы:		
 Цель программы	Создание условий для гармоничного развития личности ребёнка через освоение настольной ролевой игры: формирование навыков эффективной коммуникации, уверенного принятия решений, командного взаимодействия и творческого самовыражения в увлекательной и безопасной игровой среде.	
 Для детей 10 - 17 лет	 1 год обучения	
 Занятия 2 раза в неделю по 2 академических часа с 10-минутным перерывом	1 год - ознакомительный уровень 144 ч.	
Требования к здоровью: нет		
 Краткая аннотация программы Программа знакомит детей с настольными ролевыми играми как с эффективным инструментом развития коммуникативных навыков, логического мышления, эмпатии и творческих способностей. Основной акцент сделан на практических игровых сессиях, совместном повествовании, анализе принятых решений и личностном росте через проживание игровых ситуаций. Сценарии игр наполнены уникальным культурно-историческим контекстом Южного Урала. Участники не только осваивают игровую механику, но и погружаются в удивительный мир уральских сказов и легенд, что способствует формированию региональной идентичности и воспитанию уважения к культурному наследию малой родины.		
 Планируемые результаты		
БУДЕТ УМЕТЬ:		БУДЕТ ЗНАТЬ:
✓ Создавать и отыгрывать уникального персонажа. ✓ Работать в команде для достижения общей цели. ✓ Решать логические и творческие задачи в условиях ограниченной информации. ✓ Импровизировать и управлять игровым сюжетом. ✓ Анализировать последствия своих решений.		✓ Базовые правила настольной ролевой игры. ✓ Принципы работы с «Листом персонажа». ✓ Основы истории и мира игры. ✓ Роль ведущего и игроков. ✓ Этику коллективной игры и разрешения конфликтов.

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел I. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»	4
1.1. Пояснительная записка.....	4
1.2. Цель и задачи программы.....	4
1.3. Планируемые результаты	5
1.4. Содержание программы	6
Раздел II. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»	9
2.1. Календарный учебный план	9
2.2. Методическое обеспечение программы	9
2.3. Формы аттестации и контроля	9
2.4. Зачетные требования	10
2.5. Условия реализации общеразвивающей программы	11
Материально-техническое обеспечени.....	11
2.6. Список литературы	13
Приложения	14
НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ.....	14
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	16
ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	20
АДАПТИРОВАННЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ.....	21
ДИСТАНЦИОННЫЙ МОДУЛЬ	24
ЛЕТНИЙ МОДУЛЬ	25
ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ.....	27
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОГРАММЕ	29

Раздел I. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир Приключений» ознакомительного уровня имеет социально-гуманитарную направленность и составлена на основании нормативных документов федерального и регионального уровней, нормативных локальных актов МАУ ДО "ДДТ "Юность" им. В.П.Макеева" (Приложение 1).

Актуальность программы

Современные дети активно погружены в цифровую среду, но часто испытывают дефицит живого общения, навыков сотрудничества и осмысленного досуга. Настольные ролевые игры, предоставляя безопасное пространство для развития эмоционального интеллекта, креативности, умения договариваться и брать ответственность за решения. Программа использует игровую механику не как самоцель, а как средство воспитания думающей, эмпатичной и социально адаптированной личности.

Отличительная особенность программы. Новизна

Новизна подхода — в применении ролевой игры как системного педагогического инструмента для развития социального интеллекта, критического мышления и эмоциональной устойчивости ребёнка. В отличие от традиционных игровых кружков, акцент здесь сделан не на соревновательном результате, а на самом процессе взаимодействия: дети учатся договариваться, аргументировать свою позицию, принимать решения в условиях неопределённости и нести за них ответственность. Благодаря этому игра становится безопасной средой для проб и ошибок, где выступает источником опыта и рефлексии.

Региональный компонент программы реализуется через наполнение игровых сценариев уникальным культурно-историческим контекстом Южного Урала. Обучающиеся не просто осваивают механику игры, но и погружаются в богатый мир уральских сказов и легенд, что способствует формированию региональной идентичности и воспитанию уважения к культурному наследию малой родины.

Педагогическая целесообразность

Программа построена с учетом возрастных особенностей детей 10–17 лет, способствует развитию познавательной активности, формированию положительной мотивации к совместной деятельности, воспитанию коммуникативной культуры и морально-волевых качеств. Занятия проводятся в форме ролевых игр, групповых обсуждений, творческих мастерских и рефлексивных практикумов, что делает процесс обучения естественным, увлекательным и психологически комфортным. Для разных возрастных категорий предусмотрены адаптированные сценарии. Чередование ролей игрока и ведущего позволяет каждому ребёнку найти свою зону успешности, а регулярный анализ игровых ситуаций формирует навыки самооценки и ответственности за принятые решения.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для гармоничного развития личности ребёнка через освоение настольной ролевой игры: формирование навыков эффективной коммуникации, уверенного принятия решений, командного взаимодействия и творческого самовыражения в увлекательной и безопасной игровой среде.

Задачи:

Образовательные:

1. Освоить базовые правила и механику настольной ролевой игры
2. Создать собственного уникального персонажа с характером, целями, сильными и слабыми сторонами.
3. Научиться управлять вниманием группы, вести сюжет и импровизировать в роли ведущего.
4. Научиться сочинять свои игровые истории.

Развивающие:

1. Развивать устную речь и умение отстаивать свою позицию аргументированно.

2. Формировать умение оценивать риски и принимать решения в условиях неполной информации.
3. Формировать умение анализировать последствия своих поступков.

Воспитательные:

1. Воспитывать дисциплинированность, усидчивость, целеустремлённость.
2. Формировать навыки честной игры и уважительного отношения к окружающим.
3. Формировать навыки командной работы, уважительного отношения к партнерам по игре.

Адресат программы (целевая аудитория)

Программа адресована обучающимся 10 - 17 лет.

Количество обучающихся в группе 12 человек.

Возрастные особенности

Программа учитывает возрастные особенности детей и подростков 10–17 лет.

Для обучающихся 10–13 лет, находящихся на этапе перехода от наглядно-образного к абстрактно-логическому мышлению и испытывающих острую потребность в общении со сверстниками, программа выступает в роли безопасного социализирующего тренажера. Резкие перепады настроения и зависимость от оценки ровесников в этом возрасте требуют четких правил и структурированной среды, которую обеспечивает игровая механика настольной ролевой игры. Пошаговое создание персонажа и объединение в «дружину» позволяет подросткам безопасно примерять социальные маски, развивая эмпатию и навыки коммуникации.

Для подростков 14–17 лет, у которых уже сформировано системное мышление и обострен интерес к самопознанию, поиску собственной идентичности и лидерству, программа трансформируется в пространство для проектного творчества и психологической рефлексии. Возрастная потребность в автономии и управлении процессами реализуется через освоение роли Ведущего, что становится мощным тренингом стрессоустойчивости, импровизации и удержания внимания группы. Подростки вовлекаются в конструирование собственных миров, где они учатся выстраивать сложные ситуации. Особое значение приобретает блок самоанализа: ведение дневника, разбор игровых решений и диагностика командных ролей помогают осознанно переносить игровой опыт на реальную жизнь, анализируя собственные последствия принятых решений.

Особенности организации образовательного процесса

Форма обучения: очная.

Особое требование: нет

Объем программы: 144 часа

Срок освоения программы: 1 год

Уровень освоения программы: ознакомительный уровень

Язык освоения программы: русский

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа с 10-минутным перерывом

Программа реализуется: на бюджетной основе

По окончании обучения, обучающиеся получают электронное свидетельство об освоении программы.

1.3.Планируемые результаты

Предметные результаты:

1. Освоены базовые правила и механика настольной ролевой игры.
2. Обучены создавать собственного уникального персонажа с характером, целями, сильными и слабыми сторонами.
3. Сформированы навыки управления вниманием группы, ведения сюжета и импровизации в роли ведущего.

4. Обучены сочинять свои игровые истории.

Метапредметные результаты:

1. Развито умение отстаивать свою позицию аргументированно.
2. Сформировано умение оценивать риски и принимать решения в условиях неполной информации.
3. Сформировано умение анализировать последствия своих поступков.

Личностные результаты:

1. Воспитаны дисциплинированность, усидчивость, целеустремлённость.
2. Сформированы навыки честной игры и уважительного отношения к окружающим.
3. Сформированы навыки командной работы, уважительного отношения к партнерам по игре.

1.4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№	Раздел	Общее кол-во часов	Теория	Практика	Формы аттестации и контроля
1	Вводное занятие	2	1	1	Опрос
2	Развитие навыков общения: создание и отыгрыш персонажа	16	6	10	Практическое задание
3	Основы рассказывания историй и создания мира	16	6	10	Викторина
4	Логика и вероятность в игровых механиках	22	9	13	Тестирование
5	Управление группой и основы импровизации (роль ведущего)	16	6	10	Практическое задание
6	Проектная деятельность: создание собственного приключения	20	7	13	Практическое задание
7	Прикладной самоанализ и разбор групповых решений	8	3	5	Игра
8	Большая кампания	42	9	33	Игра
9	Итоговое занятие	2	1	1	Игра
	Всего часов	144	48	96	

Содержание учебного плана

Раздел №1. Вводное занятие

Теория: Техника безопасности на занятиях. Техника безопасности на занятиях. Игровой этикет как модель социального поведения. Что такое настольная ролевая игра и чем она отличается от компьютерных игр. Понятие «обучающая среда через игру». Знакомство с миром славянской мифологии: Явь, Навь, Правь. Основные понятия: ведущий (сказитель), игрок (дружинник), игра, кампания, бросок кубика.

Практика: Знакомство участников. Короткая демонстрационная игра под руководством педагога.

Форма контроля: опрос

Раздел №2. Развитие навыков общения: создание и отыгрыш персонажа

Теория: Структура листа персонажа. Характеристики как модель человеческих качеств (сила, ловкость, телосложение, интеллект, мудрость, харизма). Происхождение. Классы. Связи персонажа, его идеалы и недостатки – проекция на реальную жизнь. Уровень и опыт. Снаряжение и инвентарь. Понятие сопереживания через отыгрыш другого характера.

Практика: Пошаговое заполнение листа персонажа. Выбор класса с обоснованием. Придумывание имени, внешности, характера. Создание связей с другими персонажами. Отыгрыш сцены в малых группах. Публичная презентация героя. Групповая динамика: связка персонажей в одну дружину. Мини-игра с упором на диалоги и переговоры.

Форма контроля: практическое задание

Раздел №3. Основы рассказывания историй и создания мира

Теория: Строение сюжета (завязка, развитие, кульминация, развязка). Три уровня славянской вселенной: Явь (мир людей), Навь (мир духов), Правь (мир богов). Народы и их цели как модель социальных конфликтов. Понятие истории мира. Божества и духи (Перун, Велес, Мокошь, Леший, Водяной, Домовой). Второстепенные персонажи как литературный приём.

Практика: Викторина «Уральские сказы: угадай существо» (развитие образного мышления). Создание легенды своего героя (письменно). Коллективное создание места действия. Создание второстепенного персонажа всей группой из славянской мифологии.

Форма контроля: викторина

Раздел №4. Логика и вероятность в игровых механиках

Теория: Знакомство с разными игровыми кубиками (4, 6, 8, 10, 12, 20 граней). Основы вероятности: шанс успеха, оценка рисков. Проверка характеристик как модель принятия решений. Преимущество и помеха: как повлиять на шанс. Пассивные навыки: что персонаж знает без проверки. Очередность хода как основа стратегического мышления. Действие, дополнительное действие, реакция: управление временем. Дипломатия и переговоры: как убедить второстепенного персонажа.

Практика: Учебные броски разными кубиками. Расчёт вероятности успеха («какой шанс выбросить 15 или больше на 20-гранном кубике?»). Тренировочная схватка 1: бой без магии. Тренировочная схватка 2: бой с заклинаниями. Решение логических задач. Отыгрыш использования навыков в разных ситуациях. Решение комплексного задания с применением всех механик.

Форма контроля: тестирование

Раздел №5. Управление группой и основы импровизации (роль Ведущего)

Теория: кто такой ведущий. Принципы: «описывай, а не говори», «да, и...», «да, но...». Как описывать места и второстепенных персонажей. Баланс сложности. Импровизация. Подготовка к игре: план, заготовки, таблицы случайностей. Работа с вниманием группы. Что делать, если игроки пошли не по сценарию.

Практика: Каждый пробует вести фрагмент игры (5–7 минут). Групповой разбор ошибок ведущего. Упражнения на импровизацию (неподготовленная сцена). Подготовка мини-сценария (одно место, три исхода). Проведение короткой игры (30 минут) в роли ведущего для 2–3 игроков. Рефлексия: «Что было сложнее всего».

Форма контроля: практическое задание

Раздел №6. Проектная деятельность: создание собственного приключения

Теория: Конструктор миров: география, конфликт, союзники и враги. Уральский колорит: горы, копи, заповедные леса. Интересное место — чем оно уникально «тридевятое царство», «каменные копи». Народы и группировки: у каждой свои цели. Мотивация главного врага — он не бывает злым просто так. Строение приключения: завязка, развитие, кульминация, развязка. Типы заданий: спасение, поиск, переговоры, расследование «вызволить из плена, найти клад, разгадать навет, уговорить на совет».

Практика: Создание мини-мира: название, одно место, одна группировка, один конфликт. Написание короткой игры (сказа). Презентация «Мой мир: Легенды Урала» (устно или письменно). Проведение пробной игры своего приключения для группы (30–40 минут). Получение обратной связи от педагога и других обучающихся. Доработка проекта.

Форма контроля: практическое задание

Раздел №7. Прикладной самоанализ и разбор групповых решений

Теория: Что такое самоанализ. Зачем анализировать свои решения и их последствия. Как вести дневник игры: структура записей. Командные роли: кто придумывает идеи, кто организует, кто ведёт переговоры. Принципы конструктивной обратной связи.

Практика: Ведение дневника игры на протяжении нескольких занятий. Разбор каждой игры: «Что решили, к чему пришли, что сделали бы иначе». Диагностика командных ролей в группе. Сквозной анализ групповой динамики. Письменная рефлексия: «Что изменилось во мне за время обучения».

Форма контроля: игра

Раздел №8. Большая кампания

Теория: Типы долгих историй: линейная (цепочка заданий), песочница (свободный мир), эпизодическая (серии). Как удерживать интерес на длинной дистанции. Работа с группой: вовлечение тихих игроков. Дневник ведущего. Как создавать выбор без «правильного» варианта.

Практика: Серия игровых встреч, объединённых общим сюжетом с использованием славянской мифологии и уральских легенд (поиски кладов, встречи с духами, путешествия по Яви, Нави и Прави).

Форма контроля: игра

Раздел №9. Итоговая занятие

Теория: Критерии оценки итогового фестиваля (соблюдение правил, вовлечённость, качество отыгрыша, умение работать в команде).

Практика: Фестиваль «Герои и легенды» — одновременный запуск мини-сессий, где часть обучающихся играет, часть ведёт (по желанию). Оценивание по критериям. Подведение итогов года. Рефлексия: «Чему я научился за год». Вручение электронных свидетельств.

Форма контроля: игра

Раздел II. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1. Календарный учебный план

Этап образовательного процесса	1 год обучения
<i>Начало учебного года</i>	1 сентября
<i>Окончание учебного года</i>	31 мая
<i>Продолжительность освоения программы</i>	1 год (144 часа)
<i>Продолжительность освоения Летнего модуля</i>	4 недели (16 часов)
<i>Текущий контроль</i>	В течении всего года, по разделам программы
<i>Промежуточная аттестация</i>	-
<i>Аттестация по итогам освоения программы</i>	В период с 15 апреля - 15 мая

2.2. Методическое обеспечение программы

Используемые педагогические технологии:

- технология разноуровневого обучения;
- технология группового обучения;
- технология игровой деятельности.

Методы обучения:

- исследовательский;
- репродуктивный;
- объяснительно-иллюстративный.

Формы организации занятий:

- ролевая игра;
- квест;
- дискуссия.

2.3. Формы аттестации и контроля

Виды контроля	Формы проведения	Сроки
<i>Текущий</i>	Опрос, практическое задание, викторина, тестирование, игра	В течение года
<i>Аттестация</i>	Игра	Май

Текущий контроль - проводится по завершении каждого раздела программы для определения уровня освоения раздела обучающимися, с фиксацией результатов в диагностическую карту.

Аттестация (итоговый контроль) – проводится в конце учебного года для определения уровня освоения образовательной программы, с занесением результатов в протоколы.

2.4. Зачетные требования

Зачетные требования текущего контроля

ФИ	Знание правил, умение играть и вести игру	Аргументация решений	Умение создавать собственного персонажа	Умение сочинять свои игровые истории

Оценочные материалы:

Высокий уровень – отлично знает термины и правила ведения игры, отлично аргументирует принятые решения, отлично сформировано умение создавать собственного персонажа, отлично сочиняет свои игровые истории.

Средний уровень – знает термины и правила ведения игры, аргументирует принятые решения, сформировано умение создавать собственного персонажа, сочиняет свои игровые истории с небольшими замечаниями.

Низкий уровень – недостаточно знает термины и правила ведения игры, недостаточно сформировано умение аргументировать принятые решения, недостаточно сформировано умение создавать собственного персонажа, нуждается в коррекции и помощи педагога. (Приложение №3).

Зачетные требования аттестации

Показатель	Оценка усвоения программы	Зачетные требования текущего контроля и аттестации
предметные результаты		
Владение игровой механикой и сюжетосложением (правила, создание персонажа, ведение игры, сочинение историй)	Высокий (3 балла)	Свободно владеет правилами, создает глубокого персонажа, уверенно ведет игру, самостоятельно сочиняет и проводит приключения. Все элементы системы применяются осознанно и творчески.
	Средний (2 балла)	Знает базовые правила, персонаж создан по шаблону, вел игру фрагментарно, истории сочиняет с помощью педагога или по готовым лекалам.
	Низкий (1 балл)	Правила усвоены поверхностно, лист персонажа заполнен формально, отказывается от роли ведущего, истории не сочиняет или не может их представить.
метапредметные результаты		
Принятие решений и рефлексия (аргументация, оценка рисков, анализ последствий)	Высокий (3 балла)	Все игровые решения логически обоснованы, взвешивает риски и действует в условиях неполной информации, глубоко анализирует последствия своих действий, регулярно ведет дневник самоанализа.
	Средний (2 балла)	Аргументация присутствует, но не всегда последовательна; риски оценивает частично; анализ поверхностный, дневник ведет с пропусками.
	Низкий (1 балл)	Решения хаотичны и неаргументированы, риски не оценивает, рефлексия отсутствует или невозможна без помощи педагога.
личностные результаты		

Командная культура и саморегуляция (дисциплина, честная игра, уважение к партнерам, командное взаимодействие)	Высокий (3 балла)	Дисциплинирован и целеустремлен, строго соблюдает игровой этикет, эффективно работает в команде, разрешает конфликты конструктивно, помогает другим игрокам.
	Средний (2 балла)	Дисциплина стабильна, но иногда отвлекается; этикет соблюдает в основном; в команде работает корректно, но иногда требует коррекции со стороны ведущего.
	Низкий (1 балл)	Неусидчив, нарушает правила и этикет, не взаимодействует с группой или провоцирует конфликты.
творческие достижения		
Создание и реализация собственных проектов в рамках программы	Высокий (3 балла)	Самостоятельно разрабатывает и проводит авторскую ролевую игру полного цикла; создаёт оригинальный модуль или дополнение к существующей игровой системе; организует и проводит мастер-классы для других групп; разрабатывает серию взаимосвязанных приключений с проработанной вселенной.
	Средний (2 балла)	Создаёт полноценное приключение с проработанной сюжетной линией; разрабатывает оригинального персонажа с глубокой предысторией и мотивацией; создаёт комплект игровых материалов; участвует в групповых проектах в роли игрока.
	Низкий (1 балл)	Создаёт короткие квесты или истории по предложенному шаблону; разрабатывает базового персонажа с минимальным описанием характеристик; создаёт простые игровые локации или предметы; выполняет конкретные творческие задачи в групповом проекте; вносит изменения в существующие приключения под руководством педагога.

2.5. Условия реализации общеразвивающей программы

Материально-техническое обеспечение

Перечень оборудования: ученические столы и стулья (по количеству занимающихся), стол для преподавателя, учебная доска (флипчарт или магнитная), игровая зона.

Форма для занятий: удобная одежда, сменная обувь.

Информационное обеспечение:

Региональный навигатор дополнительного образования <https://ndo.edu-74.ru/additional-education>

Официальный сайт МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева» <https://ddt-miass.ru/>

Сообщество объединения в ВК

Перечень методических и дидактических материалов:

- папка «Педагогический контроль»;
- папка «Инструктажи по технике безопасности».

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, реализующий дополнительную общеразвивающую программу «Мир Приключений», имеющий среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлению, соответствующему направлению дополнительной общеобразовательной программы, реализуемой организацией, осуществляющей образовательную деятельность) и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам, а именно:

1. Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный приказом Минтруда России от 5 мая 2018 г. № 298н
2. Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих, утвержденный приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010 г. № 761н (Раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования»)

2.6. Список литературы

для педагога:

1. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. Исторические корни волшебной сказки / В.Я. Пропп. — Москва: Лабиринт, 1998. — 512 с.
2. Рыбаков Б.А. Язычество древних славян / Б.А. Рыбаков. — Москва: Академический проект, 2016. — 640 с.
3. Гермейн, Ш. Как водить настольные ролевые игры. Руководство от Кобольд Пресс / Ш. Гермейн. — Москва: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2023. — 256 с.
4. Краснощёков, А. В. Игропедагогика: настольные ролевые игры в дополнительном образовании / А. В. Краснощёков. — Москва: Образовательные проекты, 2021. — 144 с.
5. Чеховский, А. С. Школа Мастера: как вести НРИ с детьми и подростками / А. С. Чеховский. — Санкт-Петербург: Созидание, 2020. — 128 с.
6. В. Механика ролевых игр как педагогический инструмент / В. Coville. — Москва: Игровая библиотека, 2018. — 96 с.
7. Михайлов, Д. В. Ролевые игры в школе: методика и практика / Д. В. Михайлов. — Москва: Педагогический поиск, 2019. — 112 с.

для обучающихся и родителей:

1. Баркова А.Л., Мирошина Н.А., Николаева А.А. Славянские мифы для детей / А.Л. Баркова, Н.А. Мирошина, А.А. Николаева. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2024. — 80 с.
2. Афанасьев, Е. Первый персонаж: пошаговое руководство для начинающих / Е. Афанасьев. — Москва: Игровой мир, 2022. — 48 с.
3. Волков, А. Приключения в мире фэнтези. Как придумывать истории / А. Волков. — Москва: Детская литература, 2021. — 64 с.
4. Волков А.М. Приключения в мире фэнтези. Как придумывать истории / А.М. Волков. — Москва: Детская литература, 2021. — 64 с.

Интернет-ресурсы

1. Славянская мифология — электронная библиотека: <https://slavmyth.ru/>
2. Генераторы сюжетов и справочные материалы для ведущих на основе русского фольклора [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://tentaculus.ru>
3. Проект «Народные сказки» — собрание русских народных и славянских сказок [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://skazki.ru>
4. Сообщество «Сказочная Русь» — материалы по славянскому фэнтези для НРИ [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://vk.com/slavic_rpg

Приложения
*к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе «Мир Приключений»*
ознакомительный уровень
Приложение №1

Нормативно-правовые документы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа составлена в соответствии с:

- Федеральным Законом «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ст.2, ст.15, ст.16, ст.17, ст.75, ст.79);
- Федеральным Законом «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» от 13.07.2020 №189-ФЗ (с изм. и доп.);
- Указом Президента РФ от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Указом Президента РФ от 07.05.2024 N 309 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р) (с изм. и доп.);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 N 652н "Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 13.12.2024 г. N 883 «Об утверждении методик расчёта государственной программы РФ «Развитие образования» и федерального проекта «Всё лучшее детям» национального проекта «Молодёжь и дети»;
- Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 г. № 1642 «Об утверждении государственной программы РФ «Развитие образования» (с изм. и доп.);
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ №28 от 28.09.2020 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановлением Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Постановлением Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015г. №996-р)
- Приказом Министерства просвещения РФ от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказом Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
- Законом Челябинской области «Об образовании в Челябинской области» от 29.08.2013 года № 515-ЗО (с изменениями от 02.11.2021 года);
- Уставом Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»;
- Локальными актами МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева».

Методические рекомендации:

1. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).
2. Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей (Письмо Министерства образования и науки РФ № ВК-641/09 от 26.03.2016).
3. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (письмо Министерства просвещения РФ от 31.01.2022 № ДГ-245/06).
4. Методические рекомендации «Об использовании государственных символов Российской Федерации при обучении и воспитании детей и молодежи в образовательных организациях, а также в организациях отдыха детей и их оздоровления» (письмо Министерства просвещения России от 15.04.2022 № СК-295/06).
5. «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура» (Письмо Министерства просвещения РФ от 23.01.2026 г. N АБ-254/06 «О направлении информации»).
6. «Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения РФ в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны» (Письмо Министерства просвещения РФ от 29.09.2023 г. N АБ-3935/06 «О методических рекомендациях»).
7. Методических рекомендации «Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы», ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания»

<https://институтвоспитания.рф/upload/iblock/da2/jnpcgff0oeer1hvl28kk500zy2z9kv6c.p>

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Место проведения: МАУ ДО «ДТ «Юность» им. В.П. Макеева» пр. Макеева, 39

№	Срок	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1		Вводное	2	Введение в образовательную среду настольных ролевых игр. Техника безопасности и игровой этикет. Демонстрационная игра	Опрос
2		Учебно-практическое	2	Виды и вероятности: знакомство с кубами	
3		Учебно-практическое	2	Личностная структура персонажа: характеристики как модель человеческих качеств	
4		Учебно-практическое	2	Раса и класс: выбор идентичности и профессиональной роли	
5		Учебно-практическое	2	Связи персонажей, идеалы, недостатки: проекция на реальные жизненные ситуации	
6		Практическое	2	Заполнение листа персонажа как инструмент самоописания	
7		Практическое	2	Отыгрыш и эмпатия: сцена «Знакомство.»	
8		Учебно-практическое	2	Публичная презентация героя: навыки самопрезентации	
9		Учебно-практическое	2	Групповая динамика: связка персонажей в одну команду	
10		Учебно-практическое	2	Мини-игра с упором на диалоги и переговоры	Практическое задание
11		Учебно-практическое	2	Строение сюжета: завязка, развитие, кульминация, развязка	
12		Учебно-практическое	2	«Сказка — ложь, да в ней намёк»: причинно-следственные связи в фольклоре	
13		Учебно-практическое	2	Кто живёт в уральских горах и лесах? Хозяйка Медной горы, Великий Полоз, Полудница	
14		Практическое	2	Викторина «Уральские сказы: угадай существо»	Викторина

15		Учебно-практическое	2	Создание легенды своего героя	
16		Учебно-практическое	2	Миростроительство. Групповое создание локации: «Мастерская Уральских земель»	
17		Учебно-практическое	2	Миростроительство. Создание мира: Явь, Навь и Правь — три уровня славянской вселенной. Неигровой персонаж	
18		Практическое	2	Презентация созданного мира	Практическое задание
19		Учебное	2	Основы вероятности: шанс успеха и оценка рисков	
20		Учебно-практическое	2	Проверка характеристик как модель принятия решений	
21		Учебно-практическое	2	Пассивные навыки: что персонаж знает без проверки	
22		Учебно-практическое	2	Тактическое планирование: решение логической задачи	
23		Учебно-практическое	2	Инициатива и порядок хода: основы стратегического мышления	
24		Учебно-практическое	2	Действие, бонусное действие, реакция: управление ресурсом времени	
25		Практическое	2	Проведение игры	Игра
26		Практическое	2	Проведение игры	Игра
27		Учебно-практическое	2	Решение комплексного квеста с применением всех механик №1	
28		Учебно-практическое	2	Решение комплексного квеста с применением всех механик №2	
29		Практическое	2	Логика и вероятность в игре	Тест
30		Учебно-практическое	2	Ведущий игры: функции ведущего	
31		Учебно-практическое	2	Принцип «да, и...» и «да, но...» как основа продуктивной коммуникации	
32		Учебно-практическое	2	Как описывать локации и неигровых персонажей: развитие образного мышления	
33		Практическое	2	Практическая работа: «Проба Ведущего»	Практическое задание

34		Учебно-практическое	2	Импровизация в игре: как реагировать на неожиданные действия игроков	
35		Учебно-практическое	2	Подготовка к проведению игры	
36		Практическое	2	Проведение игры	Практическое задание
37		Учебно-практическое	2	Рефлексия: «Что было сложнее всего»	
38		Учебное	2	Конструктор миров: от сказа до игровой вселенной	
39		Учебно-практическое	2	Создание антагониста с мотивацией (модель «не бывает зла ради зла»)	
40		Учебно-практическое	2	Интересное место: создание уникальной локации с загадкой	
41		Учебно-практическое	2	Структура приключения: дорожная карта	
42		Учебно-практическое	2	Типы квестов: спасение, поиск, расследование, переговоры	
43		Практическое	2	Написание короткого сказа (завязка + три испытания)	
44		Практическое	2	Проект «Мой мир: Легенды Урала»	Практическое задание
45		Практическое	2	Защита проектов «Хранители уральских сказов»	
46		Практическое	2	Защита проектов «Хранители уральских сказов»	
47		Учебно-практическое	2	Доработка проекта с учётом замечаний	
48		Учебно-практическое	2	Как вести игровой дневник: структура записей	
49		Практическое	2	Мини-кампания: игра 1 — «Пробуждение героев»	Игра
50		Практическое	2	Мини-кампания: игра 2 — «Первый конфликт»	Игра
51		Практическое	2	Мини-кампания: игра 3 — «Точка выбора»	Игра
52		Практическое	2	Мини-кампания: игра 4 — «Битва с антагонистом»	Игра
53		Учебно-практическое	2	Разбор итогов кампании: что решили, как изменились персонажи	
54		Учебно-практическое	2	Командные роли: кто генератор идей, организатор, дипломат	

55		Практическое	2	Сквозная игра-кроссовер	
56		Учебно-практическое	2	Итоговая рефлексия: что изменилось в каждом игроке	
57		Практическое	2	Введение в мир славянского фэнтези. Знакомство у костра и получение наказа от ведуна	Игра
58		Практическое	2	Ориентирование на местности, столкновение с дикими существами, первые моральные выборы	
59		Практическое	2	Поиск улики, разгадка механизмов, первая встреча с «древним злом»	
60		Практическое	2	Опрос свидетелей, распознавание лжи, выбор: сдать виновного или отпустить	
61		Практическое	2	Сопровождение настольной ролевой игры, отражение атаки, выбор тактики боя	
62		Учебно-практическое	2	Работа с информацией, расшифровкой, знакомство с историей мира	
63		Практическое	2	Командное решение сложной пространственной задачи, координация действий	
64		Практическое	2	Публичная речь, убеждение нейтральных сторон, последствия выбора союзников	
65		Практическое	2	Столкновение с выбором, принятие тяжелого решения	
66		Практическое	2	Быстрое принятие решений, распределение ролей	
67		Практическое	2	Переговоры, обмен услугами, создание альянса	
68		Практическое	2	Многофазное сражение, использование окружения, поиск уязвимостей	
69		Учебно-практическое	2	Предыстория, переосмысление всех предыдущих событий	
70		Практическое	2	Кульминация кампании, использование всех накопленных ресурсов и союзников	Игра
71		Учебно-практическое	2	Рассказ о судьбе мира, подведение итогов развития каждого персонажа, письменная рефлексия	
72		Итоговое	2	Итоговое занятие	Игра

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Карты диагностики текущего контроля

№п/п	Ф.И. обучающегося	Уровень (высокий, средний, низкий уровень)		
		Владение игровой механикой и сюжетосложением	Принятие решений и рефлексия	Командная культура и саморегуляция

Критерии оценки аттестации обучающихся (высокий, средний, низкий уровень)

	Предметные результаты					Метапредметные результаты				Личностные результаты				Достижения	
№	ФИ обучающегося	Знание правил и механики и игры	Создание и отыгрыш персонажа	Ведение игры (роль ведущего) Сочинение игровых историй	Средний балл	Аргументация решений	Оценка рисков и принятие решений в условиях неполной информации	Анализ последствий своих поступков	Средний балл	Дисциплинированность, усидчивость, целеустремленность	Навыки честной игры и уважения к окружающим	Навыки командной работы	Средний балл	Участие в творческих проектах	Итоговый балл
1															
2															

АДАптиРОВАННЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ

Программа разработана с учетом особенностей обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (нарушения слуха). Дети с ОВЗ часто испытывают трудности в социальной коммуникации, неуверенность в коллективе, дефицит навыков совместной деятельности. Обучение в объединении «Мир Приключений» способствует их социализации, развитию навыков общения, эмоционального интеллекта и уверенного поведения в группе через безопасную игровую среду.

Цель программы:

Формирование навыков эффективной социальной коммуникации и командного взаимодействия через освоение настольной ролевой игры с учетом индивидуальных образовательных потребностей обучающихся с нарушениями слуха.

Задачи:

Образовательные:

- сформировать элементарные знания о базовых правилах и механике настольной ролевой игры с использованием визуальных и тактильных опор (карточки правил, схемы, пиктограммы, макеты кубиков);
- сформировать умение создавать собственного персонажа с использованием адаптированных шаблонов (крупный шрифт, визуальные подсказки, цветовое кодирование характеристик);
- отработать навыки сочинения игровых историй с опорой на визуальные сюжетные схемы и иллюстративный материал (комиксы, карты, изображения локаций).

Развивающие:

- развивать аналитическое и логическое мышление, исследовательские навыки; проектное мышление; творческие способности;
- развивать навыки публичных выступлений и визуализации информации;
- развивать умение аргументировать и доказывать своё высказывание, рассуждать.

Воспитательные:

- воспитать у детей бережное отношение к окружающей среде.
- формировать необходимость соблюдения правил техники безопасности.

Учебный план

№	Раздел	Общее кол-во часов	Теория	Практика	Формы аттестации и контроля
1	Вводное занятие	2	1	1	Опрос
2	Развитие навыков общения: создание и отыгрыш персонажа	16	6	10	Практическое задание
3	Основы рассказывания историй и создания мира	16	6	10	Викторина
4	Логика и вероятность в игровых механиках	22	9	13	Тестирование
5	Управление группой и основы импровизации (роль ведущего)	16	6	10	Практическое задание
6	Проектная деятельность: создание собственного	20	7	13	Практическое задание

	приключения				
7	Прикладной самоанализ и разбор групповых решений	8	3	5	Игра
8	Большая кампания	42	9	33	Игра
9	Итоговое занятие	2	1	1	Игра
	Всего часов	144	48	96	

Содержание учебного плана

Раздел №1. Вводное занятие

Теория: Техника безопасности на занятиях. Теория: Техника безопасности на занятиях. Игровой этикет как модель социального поведения. Что такое настольная ролевая игра и чем она отличается от компьютерных игр. Понятие «обучающая среда через игру». Знакомство с миром славянского мифологии: Явь, Навь, Правь. Основные понятия: ведущий (сказитель), игрок (дружинник), игра, кампания, бросок кубика.

Практика: Знакомство участников. Короткая демонстрационная игра под руководством педагога.

Форма контроля: опрос

Раздел №2. Развитие навыков общения: создание и отыгрыш персонажа

Теория: Структура листа персонажа. Характеристики как модель человеческих качеств (сила, ловкость, телосложение, интеллект, мудрость, харизма). Происхождение. Классы. Связи персонажа, его идеалы и недостатки – проекция на реальную жизнь. Уровень и опыт. Снаряжение и инвентарь. Понятие сопереживания через отыгрыш другого характера.

Практика: Пошаговое заполнение листа персонажа. Выбор класса с обоснованием. Придумывание имени, внешности, характера. Создание связей с другими персонажами. Отыгрыш сцены в малых группах. Публичная презентация героя. Групповая динамика: связка персонажей в одну дружину. Мини-игра с упором на диалоги и переговоры.

Форма контроля: практическое задание

Раздел №3. Основы рассказывания историй и создания мира

Теория: Строение сюжета (завязка, развитие, кульминация, развязка). Три уровня славянской вселенной: Явь (мир людей), Навь (мир духов), Правь (мир богов). Народы и их цели как модель социальных конфликтов. Понятие истории мира. Божества и духи (Перун, Велес, Мокошь, Леший, Водяной, Домовой). Второстепенные персонажи как литературный приём.

Практика: Викторина «Уральские сказы: угадай существо» (развитие образного мышления). Создание легенды своего героя (письменно). Коллективное создание места действия. Создание второстепенного персонажа всей группой из славянской мифологии.

Форма контроля: викторина

Раздел №4. Логика и вероятность в игровых механиках

Теория: Знакомство с разными игровыми кубиками (4, 6, 8, 10, 12, 20 граней). Основы вероятности: шанс успеха, оценка рисков. Проверка характеристик как модель принятия решений. Преимущество и помеха: как повлиять на шанс. Пассивные навыки: что персонаж знает без проверки. Очередность хода как основа стратегического мышления. Действие, дополнительное действие, реакция: управление временем. Дипломатия и переговоры: как убедить второстепенного персонажа.

Практика: Учебные броски разными кубиками. Расчёт вероятности успеха («какой шанс выбросить 15 или больше на 20-гранном кубике?»). Тренировочная схватка 1: бой без магии. Тренировочная схватка 2: бой с заклинаниями. Решение логических задач. Отыгрыш использования навыков в разных ситуациях. Решение комплексного задания с применением всех механик.

Форма контроля: тестирование

Раздел №5. Управление группой и основы импровизации (роль Ведущего)

Теория: кто такой ведущий. Принципы: «описывай, а не говори», «да, и...», «да, но...». Как описывать места и второстепенных персонажей. Баланс сложности. Импровизация. Подготовка к игре: план, заготовки, таблицы случайностей. Работа с вниманием группы. Что делать, если игроки пошли не по сценарию.

Практика: Каждый пробует вести фрагмент игры (5–7 минут). Групповой разбор ошибок ведущего. Упражнения на импровизацию (неподготовленная сцена). Подготовка мини-сценария (одно место, три исхода). Проведение короткой игры (30 минут) в роли ведущего для 2–3 игроков. Рефлексия: «Что было сложнее всего».

Форма контроля: практическое задание

Раздел №6. Проектная деятельность: создание собственного приключения

Теория: Конструктор миров: география, конфликт, союзники и враги. Уральский колорит: горы, копи, заповедные леса. Интересное место — чем оно уникально «тридевятое царство», «каменные копи». Народы и группировки: у каждой свои цели. Мотивация главного врага – он не бывает злым просто так. Строение приключения: завязка, развитие, кульминация, развязка. Типы заданий: спасение, поиск, переговоры, расследование «вызволить из плена, найти клад, разгадать навет, уговорить на совет».

Практика: Создание мини-мира: название, одно место, одна группировка, один конфликт. Написание короткой игры (сказа). Презентация «Мой мир: Легенды Урала» (устно или письменно). Проведение пробной игры своего приключения для группы (30–40 минут). Получение обратной связи от педагога и других обучающихся. Доработка проекта.

Форма контроля: практическое задание

Раздел №7. Прикладной самоанализ и разбор групповых решений

Теория: Что такое самоанализ. Зачем анализировать свои решения и их последствия. Как вести дневник игры: структура записей. Командные роли: кто придумывает идеи, кто организует, кто ведёт переговоры. Принципы конструктивной обратной связи.

Практика: Ведение дневника игры на протяжении нескольких занятий. Разбор каждой игры: «Что решили, к чему пришли, что сделали бы иначе». Диагностика командных ролей в группе. Сквозной анализ групповой динамики. Письменная рефлексия: «Что изменилось во мне за время обучения».

Форма контроля: игра

Раздел №8. Большая компания

Теория: Типы долгих историй: линейная (цепочка заданий), песочница (свободный мир), эпизодическая (серии). Как удерживать интерес на длинной дистанции. Работа с группой: вовлечение тихих игроков. Дневник ведущего. Как создавать выбор без «правильного» варианта.

Практика: Серия игровых встреч, объединённых общим сюжетом с использованием славянской мифологии и уральских легенд (поиски кладов, встречи с духами, путешествия по Яви, Нави и Прави).

Форма контроля: игра

Раздел №9. Итоговое занятие

Теория: Критерии оценки итогового фестиваля (соблюдение правил, вовлечённость, качество отыгрыша, умение работать в команде).

Практика: Фестиваль «Герои и легенды» — одновременный запуск мини-сессий, где часть обучающихся играет, часть ведёт (по желанию). Оценивание по критериям. Подведение итогов года. Рефлексия: «Чему я научился за год». Вручение электронных свидетельств.

Форма контроля: игра

ДИСТАНЦИОННЫЙ МОДУЛЬ

Для обеспечения непрерывности образовательного процесса могут применяться дистанционные образовательные технологии и электронное обучение.

Цель: поддержание интереса обучающихся к настольным ролевым играм, развитие навыков сюжетосложения, командного взаимодействия и игровой механики посредством дистанционных образовательных технологий.

Задачи:

- сохранять мотивацию обучающихся к освоению настольной ролевой игры;
- развивать навыки создания персонажей и миров в удаленном формате;
- осваивать онлайн-инструменты для проведения ролевых игр (видеосвязь, виртуальные столы, генераторы случайностей);
- поддерживать командное взаимодействие через мессенджеры и групповые чаты;
- формировать навыки самостоятельной работы с игровой документацией.

Режим занятия:

Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Продолжительность занятия 45 минут с перерывами 10 минут; 15 минут - работа в онлайн режиме;

30 минут – в офлайн режиме (индивидуальная работа и консультирование).

Форма организации занятий: проведение теоретической части занятия, консультации (индивидуальные и групповые), организация конференции и вебинаров осуществляется на площадках: [Webinar.ru](https://webinar.ru), VK, Microsoft Teams (teams.microsoft.com). Яндекс -диск используется для организации групповой / проектной работы с помощью облачных папок. Обучающимся передается видео, видеоинструкция, презентационный материал с инструкцией выполнения заданий.

Онлайн-ресурсы: [«Российская электронная школа»](#), телеканал [Мособртв](#), [«Яндекс.Учебник»](#)

[«Учи.ру»](#), [НАУЧИМ.РФ](#) (банк методических практик)

Сервисы для организации занятий: Яндекс, Майл.ру, onlinetestpad.com (тесты, опросы, кроссворды, диалоги, занятия) learningapps.org (шаблон для разработки упражнений и игр)

[Wordwall https://wordwall.net/ru](https://wordwall.net/ru) (создание интерактивных и печатных материалов)

Взнания <https://vznaniya.ru/> (конструктор для создания интерактивных материалов к урокам) Шахматы онлайн https://chess-samara.ru/play/with_friend.html

Формы контроля: Тестирование. Выполнение практического задания. Работа в МАХ. Яндекс-формы – контроль и диагностика освоения образовательной программы (онлайн-тест).

ДИСТАНЦИОННЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Платформа проведения	Форма контроля	Ссылки
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
Всего часов						

ЛЕТНИЙ МОДУЛЬ

Учебный план программы

№	Раздел	Общее кол-во часов	Теория	Практика	Формы аттестации и контроля
1	Вводное занятие	1	1	0	Опрос
2	Развитие навыков общения: создание и отыгрыш персонажа	2	1	1	Практическое задание
3	Основы рассказывания историй и создания мира	2	1	1	Викторина
4	Логика и вероятность в игровых механиках	2	1	1	Тестирование
5	Управление группой и основы импровизации (роль ведущего)	2	1	1	Практическое задание
6	Проектная деятельность: создание собственного приключения	2	0	2	Практическое задание
7	Прикладной самоанализ и разбор групповых решений	2	0	2	Игра
8	Большая кампания	2	0	2	Игра
9	Итоговое занятие	1	0	1	Игра
	Всего часов	16	5	11	

Содержание учебного плана

Раздел №1. Вводное занятие

Теория: Техника безопасности на занятиях. Игровой этикет как модель социального поведения. Что такое настольная ролевая игра и чем она отличается от компьютерных игр. Знакомство с миром славянского мифологии: Явь, Навь, Правь. Основные понятия: ведущий (сказитель), игрок (дружинник), игра, кампания, бросок кубика.

Форма контроля: опрос

Раздел №2. Развитие навыков общения: создание и отыгрыш персонажа

Теория: Структура листа персонажа. Характеристики как модель человеческих качеств (сила, ловкость, телосложение, интеллект, мудрость, харизма). Происхождение. Классы. Связи персонажа, его идеалы и недостатки. Понятие сопереживания через отыгрыш другого характера.

Практика: Заполнение листа персонажа. Выбор класса с обоснованием. Придумывание имени, внешности, характера. Отыгрыш сцены в малых группах. Мини-игра с упором на диалоги и переговоры.

Форма контроля: практическое задание

Раздел №3. Основы рассказывания историй и создания мира

Теория: Строение сюжета (завязка, развитие, кульминация, развязка). Три уровня славянской вселенной: Явь, Навь, Правь. Божества и духи (Перун, Велес, Мокошь, Леший, Водяной). Второстепенные персонажи как литературный приём.

Практика: Викторина «Уральские сказы: угадай существо». Создание легенды своего героя. Коллективное создание места действия.

Форма контроля: викторина

Раздел №4. Логика и вероятность в игровых механиках

Теория: Знакомство с разными игровыми кубиками. Основы вероятности: шанс успеха, оценка рисков. Проверка характеристик как модель принятия решений. Преимущество и помеха. Очередность хода как основа стратегического мышления.

Практика: Учебные броски разными кубиками. Расчёт вероятности успеха. Тренировочная схватка. Решение логических задач. Решение комплексного задания с применением всех механик.

Форма контроля: тестирование

Раздел №5. Управление группой и основы импровизации (роль Ведущего)

Теория: Кто такой ведущий. Принципы: «да, и...», «да, но...». Как описывать места и второстепенных персонажей. Импровизация. Подготовка к игре.

Практика: Каждый пробует вести фрагмент игры (5–7 минут). Групповой разбор ошибок ведущего. Упражнения на импровизацию. Проведение короткой игры (30 минут) в роли ведущего для 2–3 игроков.

Форма контроля: практическое задание

Раздел №6. Проектная деятельность: создание собственного приключения

Практика: Создание мини-мира. Написание короткой игры (сказа). Презентация «Мой мир: Легенды Урала». Проведение пробной игры своего приключения для группы.

Форма контроля: Практическое задание

Раздел №7. Прикладной самоанализ и разбор групповых решений

Практика: Разбор игры: «Что решили, к чему пришли, что сделали бы иначе». Диагностика командных ролей в группе.

Форма контроля: игра

Раздел №8. Большая непрерывная история (кампания)

Практика: Серия игровых встреч, объединённых общим сюжетом с использованием славянской мифологии и уральских легенд (поиски кладов, встречи с духами, путешествия по Яви, Нави и Прави).

Форма контроля: игра

Раздел №9. Итоговое занятие

Практика: Фестиваль «Герои и легенды». Подведение итогов летнего модуля. Рефлексия: «Чему я научился за лето».

Форма контроля: игра

Планируемые результаты:

По результатам освоения модуля программы

Обучающиеся должны знать:

- базовые правила и механику настольной ролевой игры;
- принципы работы с листом персонажа;
- основы славянской мифологии и уральских сказов (региональный компонент);
- роль ведущего и игроков в игровом процессе;
- этику коллективной игры и правила разрешения конфликтов.

Обучающиеся должны уметь:

- создавать и отыгрывать уникального персонажа;
- работать в команде для достижения общей цели;
- решать логические и творческие задачи в условиях ограниченной информации;
- импровизировать и управлять игровым сюжетом в роли ведущего;
- анализировать последствия своих решений.

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

План составлен на основе «Примерного календарного плана воспитательной работы» Министерства просвещения РФ <https://docs.edu.gov.ru/document/id/3953> в соответствии с:

- особенностями дополнительной общеобразовательной программы «Мир Приключений»
- целевыми установками Учреждения
- социокультурными условиями региона
- особенностями коллектива обучающихся и взаимодействия с родителями

Цель:

- организация совместной жизнедеятельности взрослых и детей
- организация ценностно-смыслового развития обучающихся
- формирование мотивации обучающихся на общечеловеческие ценности с учетом потребностей современного общества

Направленность воспитательной работы

Целевое назначение

I	Объединение обучающихся	- сплочение и создание дружественной атмосферы объединения
II	Работа с родителями	- выстраивание взаимодействия с родителями; - укрепление детско-родительских отношений, семейных ценностей
III	Воспитательная среда	- воспитание основ гражданской идентичности; - приобщение к российским традиционным культурным и духовным ценностям
IV	Профессиональное самоопределение обучающихся	- формирование профессионального самоопределения, интереса к труду, интереса к занятию дополнительным образованием; - формирование потребности в познавательной деятельности; - формирование навыка адаптации к условиям современной жизни
V	Профилактическая работа	- формирование нравственных ценностей, навыка противостоять негативному воздействию социума; - воспитание потребности в выполнении правил норм поведения в обществе, правил здорового и безопасного образа жизни

ПРИМЕРНЫЙ План воспитательной работы

Направленность воспитательной работы		Название и форма мероприятия	Срок реализации
I	Объединение обучающихся	Квиз «В мире сказов» Игротека «Создай свою дружину» Фестиваль «Герои и легенды»	Сентябрь Октябрь Апрель
II	Работа с родителями	Родительское собрание «Организация образовательного процесса» Открытая сессия «Играем вместе» Социальный проект «День матери»	Сентябрь Февраль Ноябрь
III	Воспитательная среда	4 ноября - «День народного единства». История праздника. Праздник «Масленица» Международный день родного языка Акция «День победы»	Ноябрь Март Февраль Май
IV	Профессиональное самоопределение обучающихся	Викторина «Атлас новых профессий: от сценариста до гейм-дизайнера»	Февраль

		Экскурсия в библиотеку «Хранители историй: профессия библиотекарь»	Декабрь
V	Профилактическая работа	Тематическая беседа: «Как справиться с моббингом в социальных сетях» Беседа «Этикет за игровым столом: уважение, честность, безопасность» Основы безопасности жизнедеятельности. Техника безопасности (ПДД, «Осторожно гололед», пожарная безопасность, «Что мы знаем о клеще? Меры защиты себя», «Памятка поведения на водоемах», «Правила поведения в условиях лета с целью жизнеобеспечения обучающихся», «Памятка лесной пожар – это опасно!» «Инструктаж по профилактике распространения коронавируса в образовательном учреждении», «Электробезопасность»	Ноябрь Декабрь В течении года

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОГРАММЕ

Словарь терминов настольных ролевых игр

Антагонист — главный противник группы героев. У него есть своя причина поступать так, а не иначе (не бывает «злым просто так»). Может быть тёмным колдуном, разбойничьим атаманом, завистливым воеводой.

Артефакт — волшебный предмет, созданный древними мастерами или доставшийся от предков. Может быть мечом-кладенцом, шапкой-невидимкой, живой водой в кувшине.

Бросок кубика — игровое действие: подбрасывается кость с несколькими гранями (обычно 20 граней), чтобы определить, удалось ли герою задуманное. Чем выше число, тем больше шансов на успех.

Второстепенный персонаж — любой персонаж, которым управляет ведущий (сказитель). Это могут быть: кузнец, знахарка, купец, дружинник, крестьянин, странник. Они помогают, мешают или дают задания.

Выносливость — одна из шести характеристик героя. Показывает, как долго персонаж может сражаться, переносить болезни и лишения. Влияет на запас здоровья.

Горница — комната в тереме, где проходят важные разговоры, пиры или советы дружины. Игровая локация для переговоров.

Действие — основное действие героя в его ход. Например: ударить мечом, произнести заговор, использовать амулет, помочь товарищу.

Дневник игровых встреч — записи после каждой игры: что случилось, какие решения приняла группа, как изменились герои. Развивает самоанализ (рефлексию).

Дополнительное действие — второе действие в ход (после основного). Например: быстро произнести короткий заговор, сменить оружие, отступить на шаг.

Дружина — группа игроков (героев), которые вместе путешествуют, сражаются и решают задачи. Аналог «команды».

Духи — невидимые или видимые сверхъестественные существа, хранители лесов, вод, полей, дома. Могут помогать или мешать, требуют уважения.

Заговор — магическое действие, произносимое шёпотом или вслух. Может лечить, напускать порчу, открывать замки или отводить глаза врагам.

Здоровье (очки здоровья) — количество урона, которое герой может выдержать, прежде чем потеряет сознание или погибнет. Растёт с повышением уровня.

Игровой этикет — правила поведения за игровым столом: не перебивать, не отвлекаться на телефон, уважать чужой отыгрыш, не использовать знания, которых персонаж не может иметь.

Идеалы героя — во что верит персонаж, его моральные принципы. Примеры: «правда превыше всего», «долг перед родом», «знания — сила».

Импровизация — способность ведущего или игрока реагировать на неожиданные события без заранее заготовленного плана. Ключевой принцип: «да, и...» (принять предложение другого и развить его).

Инициатива — порядок ходов в схватке. Определяется броском кубика плюс бонус Ловкости. У кого сумма больше, тот действует первым.

Капище — священное место, где проводятся обряды, приносятся дары богам. Там можно получить благословение или важное предсказание.

Командные роли — распределение функций внутри группы: «щит» (принимает удар), «урон» (наносит урон), «помощник» (лечит или усиливает), «лицо группы» (ведёт переговоры), «мозг» (решает логические задачи).

Критический провал (единица) — результат броска кубика, равный 1. Означает не просто неудачу, а неприятное последствие: герой споткнулся, выронил оружие или перепутал заговор.

Критический успех (двадцатка) — результат броска кубика 20. Означает блестящую удачу: герой наносит удвоенный урон или делает нечто выдающееся.

Лист персонажа — документ, где записаны все характеристики, навыки, снаряжение и способности героя. Основной рабочий инструмент игрока.

Ловкость — одна из шести характеристик героя. Отвечает за меткость, проворство, умение уклоняться, скрытно передвигаться.

Мудрость — одна из шести характеристик. Отражает чутьё, жизненный опыт, связь с природой, умение замечать детали и распознавать ложь.

Навык — специализированная область действий, в которой герой особенно силён. Примеры: внимание, убеждение, скрытность, знание трав, обращение с оружием.

Недостатки персонажа — черты характера, которые мешают герою. Например: гордыня, доверчивость, лень, вспыльчивость. Делают игру интереснее и помогают осознавать свои реальные слабости.

Нежить — общее название оживших мертвецов, упырей, кладбищенских созданий. Часто подчиняются тёмному колдуну.

Нечисть — собирательное название злых духов, болотников, полевых нав, опасных существ.

Обаяние — одна из шести характеристик. Отвечает за умение убеждать, красиво говорить, вызывать доверие, а также за силу духа.

Обряд — магическое действие, обычно более длительное и сложное, чем заговор. Требует предметов (трав, воды, углей) и произнесения особых слов.

Опыт — очки, которые герой получает за победу над врагами, выполнение заданий, хороший отыгрыш. Когда набирается достаточно, герой повышает уровень.

Отыгрыш — процесс разговора и принятия решений от лица своего персонажа. Хороший отыгрыш ценится выше, чем простое бросание кубиков.

Пассивная внимательность — характеристика, показывающая, что герой замечает вокруг без специальной проверки (в фоновом режиме). Ведущий использует её, когда игроки не ищут, но могут случайно увидеть важную деталь.

Повышение уровня — когда герой набирает достаточно опыта, он становится сильнее: увеличивается запас здоровья, открываются новые способности, повышаются бонусы.

Помеха — ситуация, когда герой бросает кубик дважды и выбирает худший результат. Возникает из-за неблагоприятных условий (темнота, усталость, магическое противодействие).

Порядок хода — последовательность действий персонажей и врагов в схватке. Определяется инициативой.

Преимущество — ситуация, когда герой бросает кубик дважды и выбирает лучший результат. Дётся за удачные условия (атака из засады, помощь товарища).

Проверка характеристики — бросок кубика плюс бонус от соответствующей характеристики (силы, ловкости и т.д.). Определяет успех действия.

Происхождение героя — принадлежность персонажа к одному из народов или племён вымышленного мира. Влияет на внешность, обычаи, иногда на особые умения.

Реакция — особое действие, которое герой может совершить вне своего хода в ответ на действие врага. Например: удар щитом при провоцировании или защита товарища.

Рефлексия (самоанализ) — осознанный разбор своих игровых действий и их последствий. Проводится после игры. Развивает критическое мышление и ответственность.

Род — объединение людей по крови; почитание предков важно для традиционного мира. Связи персонажа с родом влияют на его мотивацию.

Роль персонажа в группе — распределение обязанностей: кто принимает удар, кто наносит главный урон, кто лечит, кто ведёт переговоры.

Руда — магическая энергия, которой пользуются волхвы и ведуньи для совершения обрядов. Восстанавливается после отдыха.

Связи персонажа (бонды) — отношения героя с другими членами группы, родственниками, наставниками. Помогают отыгрывать и принимать решения.

Сессия — одна встреча игровой группы (обычно 2–4 часа). Может быть частью большой истории или самостоятельным приключением.

Сила — одна из шести характеристик. Показывает, насколько герой могуч физически, может ли поднять тяжёлый меч, проломить ворота.

Сказитель (ведущий) — участник, который не играет за героя, а управляет всем остальным миром: второстепенными персонажами, природой, врагами, сюжетом. Следит за правилами и помогает развиваться истории.

Сложность (число) — пороговое число, с которым сравнивается результат броска. Если бросок + бонусы $\geq$ сложности, действие успешно.

Сопереживание (эмпатия) — умение понимать чувства другого человека (или персонажа). Развивается через отыгрыш разных характеров.

Спасбросок — специальная проверка, позволяющая избежать или уменьшить вред от вражеского заговора (огненный шар, усыпление, проклятие).

Схватка — игровой боевой эпизод, разбитый на ходы. Герои и враги действуют по очереди в соответствии с инициативой.

Терем — дом князя или боярина, место для серьёзных разговоров, пиров и получения заданий.

Требы (дары) — подношения духам или богам (хлеб, мёд, лента). Чтобы задобрить хранителя леса или воды, можно принести требу.

Ум — одна из шести характеристик. Отвечает за способность запоминать, решать логические задачи, понимать древние тексты, распознавать обманы.

Уровень — показатель опыта и силы героя. С ростом уровня увеличивается запас здоровья, открываются новые способности.

Характеристики — шесть базовых параметров героя: Сила, Ловкость, Выносливость, Ум, Мудрость, Обаяние. Определяют его сильные и слабые стороны.

Ход — одна единица игрового времени в схватке. В свой ход герой может совершить одно действие, одно дополнительное действие и перемещение.

Честная игра — соблюдение правил, уважение к другим игрокам и ведущему, отказ от использования знаний игрока вместо знаний персонажа.

Эпилог — заключительная часть большой истории, где рассказывается, как сложилась судьба героев после главной битвы. Важный элемент рефлексии.

Явь, Навь, Правь — три мира в традиционной славянской картине мира. Явь — наш мир. Навь — мир нечисти. Правь — мир богов. Герои иногда путешествуют в Навь.