ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ

***«ИГРА ДЛЯ ВСЕЙ***

***КОМПАНИИ»***

*Авторы проекта:* Корнева Полина 2000г.р.; Кондратьева Анна 2004г.р.; Руднев Егор 2003г.р.; Тихонова Елизавета 2003г.р.; Морозов Ярослав 2001г.р.

*Руководитель проекта:* Кругликова Ольга Константиновна, педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории станции юных техников города-курорта Анапа

2010 год

*Цели и задачи проекта:*

* Контроль и содействие творческому формированию интеллектуальных и трудовых знаний, умений, навыков учащихся.
* Применение метода проектов к изучению игрового пространства, направленного на развитие творческого подхода учащихся к занятиям.
* Предоставление возможности кружковцам заниматься самостоятельной трудовой, исследовательской, творческой, аналитической деятельностью.
* Изготовление своими руками из используемого на занятиях материала поделки по теме проекта.

*План работы по реализации проекта:*

1. выбор и обсуждение темы и общего направления проекта;
2. выбор и обсуждение объекта разработки для групп участников проекта;
3. разделение участников проекта на группы;
4. выбор пути поиска информации по теме;
5. определение и заготовка необходимых материалов.

*Этапы выполнения проекта:*

1. Подготовительный этап.

- выбор темы;

- закрепление имеющихся и получение новых знаний по теме проекта;

- составление плана самого проекта;

1. Конструкторский этап.

- рассмотрение всех вариантов выполнения проекта и выбор оптимального (для практической работы решение преобразовать готовые формы, чтобы сделать из них поделки).

1. Технологический этап.

- выполнение проекта с учётом технических требований и дизайна оформления;

- соблюдение ПТБ;

- текущий контроль и корректировка деятельности детей педагогом.

1. Заключительный этап.

- самооценка качества выполнения работы (соответствие задуманному);

- оценка выполнения проекта педагогом;

- представление проекта педагогам и кружковцам СЮТ.

*Реализация проекта:*

- новые материалы для работы в кружке – образцы рисунков для художественного выжигания;

- изготовление настольной игры для общего использования её кружковцами в момент отдыха.

*Содержание:*

1. Вступление
2. Этапы изготовления настольной игры, используемые материалы
3. Описание и правила использования игры

*Список источников:*

1. [Коноваленко](http://www.ozon.ru/context/detail/id/19156005/#tab_person) С.В. Развитие конструктивной деятельности у дошкольников Издательство: [Детство-Пресс](http://www.ozon.ru/context/detail/id/857838/). Серия: [Методический кабинет](http://www.ozon.ru/context/detail/id/5652391/); 2012год. 112 с.
2. Микляева Н.В. Инновации в школе. Пособие для воспитателей. Издательство: Айрисс-пресс; 2008год. 160 с.
3. [Шайдурова](http://www.ozon.ru/context/detail/id/3885784/#tab_person) Н.В. Развитие ребенка в конструктивной деятельности. Справочное пособие Издательство: [Сфера](http://www.ozon.ru/context/detail/id/1092854/); 2018год. 128 с.
4. Журнал «Мурзилка» №3 за 2010 год.
5. <http://www.bg.ohobby.ru>

**ХОД РАБОТЫ**

ВСТУПЛЕНИЕ

Что же такое настольная игра? Это - увлекательное пространство, в котором можно реализовать потребность в общении. Игра - это возможность получить поддержку, а также, оказать ее другим, да и просто - весело провести время! Несколько раундов игры - это время, проведенное с пользой и удовольствием! **Настольная игра** — игра, в которую можно играть в помещении, с помощью инвентаря, размещаемого на обычном или специально сделанном столе. Строгого определения настольной игры не существует. Обычно к этой категории относят игры, состоящие в манипуляциях с относительно небольшим набором предметов, которые можно целиком разместить на столе (или на чём-нибудь, что может заменить стол) или в руках играющих. Такие игры могут вестись в небольшом закрытом помещении, в поезде или другом транспортном средстве, и, вообще, в любом месте, где имеется стол или могущий заменить его предмет. Они не требуют специальных сооружений, зданий, крупногабаритного оборудования. Игроки в таких играх, как правило, могут оставаться на одном месте, им не требуется активно перемещаться. Чаще всего настольные игры рассчитаны на несколько человек, хотя есть и исключения, например пасьянсы или пазлы. И настольные, и карточные игры раньше предназначались исключительно для взрослых; сегодня же они ориентированы на ребенка. Примером таких игр может стать «Морской бой» и «Монополия». Большинство развлечений, представленных как настольные игры, в узком понимании этого слова таковыми вовсе не являются. Как стародавние фанты, они служат как повод для общения, знакомства, взаимодействия между участниками.

Правила настольных игр довольно просты и не требуется много времени, чтобы разобраться в них и начать играть. А если в компании есть кто-то, уже знакомый с такой игрой, способный дать грамотное и конкретное объяснение, то игра начинается практически без «разгона». И нет необходимости, как в случае с шахматами, сотни часов изучать стратегии и комбинации, чтобы достичь мастерства в игре. Эти игры, как любая хорошая игра, развлекают и позволяют приятно провести время в компании друзей. А с другой стороны – это серьезное, интеллектуальное и развивающее занятие. Иногда даже повышающее образовательный уровень играющих. Эти игры являются достойной альтернативой прочим развлечениям: телевизору, компьютеру, кино. У настольных игр есть еще несколько приятных эффектов. Начиная с какого-то момента, они интересны всем без ограничения возраста. Для этой категории игр даже придуман особый термин: «от 6 до 66». Дети старше 10 лет могут играть со взрослыми на равных и участвовать в совместных «посиделках». Не правда ли, это просто находка для родителей, жалующихся, что им трудно найти общий язык со своими подрастающими детьми?

В английском языке под «настольной игрой» (board game) понимают определенный узкий класс игр, где обязательно существуют игральное поле и фишки, которые надо по нему перемещать. Название, скорее всего, происходит от шахмат, шашек, нард, где полем служат игральные доски (board). В русском же языке термин «настольные игры» включает в себя большой пласт игр, которые можно объединить по следующим признакам:

- в большинстве случаев это игра для 2–6 человек;

- игра ведется на ровной плоскости, в основном, за столом (отсюда и название «настольные»);

- в подавляющем большинстве это логические игры (хотя и встречаются исключения, рассчитанные на внимательность или ловкость игроков);

- для произвольного количества игроков. Обычно для каждой такой игры есть некоторый оптимум количества игроков: при большем или меньшем количестве игра становится менее интересной.

ЭТАПЫ ИЗГОТОВЛЕНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Проект «Игра для всей компании» - это развивающая настольная детская игра «Штурм крепости-муравейника армией рыжих муравьёв», которая прекрасно подойдет для отдыха во время занятий, а также сможет приковать к себе внимание детской компании во время приема гостей или дня рождения. Эта игра имеет хорошее художественное оформление (рисунки на игровом поле выполнены в художественном стиле), удобна в использовании, правила содержаться прямо на игровом поле, не занимает много места при хранении, захватывает внимание с первой минуты, играть могут от 2 до 5 человек одновременно.

Реализация проекта «Игра для всей компании» началась с рассмотрения всех подобранных вариантов настольных игр. Наиболее приемлемым стал вариант игры из журнала «Мурзилка». Игра отвечала всем запросам кружковцев. Образец игры в бумажном варианте увеличили до нужного формата.

Для выполнения проекта выбрали способ изготовления настольной игры «Художественное выжигание» с учётом технических требований и дизайна оформления. Педагог помогла распилить берёзовую фанеру (толщина 4 мм) по размеру настольной игры с запасом по всем краям 1 см для будущей рамки. Кружковцы зачистили фанеру наждачным полотном как того требуют правила подготовки основы при выжигании. Затем закрепили образец на основу с помощью силовых кнопок и через копировальную бумагу с помощью не пишущей шариковой ручки перевели рисунок на фанеру.

Перед выжиганием ребята повторили ПТБ при работе с электроприборами (выжигатель). Выполнение основного этапа работы – выжигание контура рисунка точечным способом с последующим раскрашиванием гуашевыми красками – заняло большую часть времени в реализации проекта «Игра для всей компании». Приходилось проводить эти два разных вида деятельности параллельно. После выжигания одного из элементов рисунка его сразу раскрашивали, а не после выжигания всей поделки. Когда краски окончательно высохли, приклеили клеем ПВА рамку. Предварительно штапики для рамки были зачищены и распилены нужного размера пилой на стусле. После проверки правильности изготовления поделки и исправления недочётов настольную игру покрыли паркетным бесцветным лаком и оставили до полного высыхания.

Параллельно изготовлению основного игрового поля были выпилены с помощью лобзика детали для фишек и кубики. Изготовленные фишки раскрасили в разные цвета гуашевыми красками и также как игровое поле полакировали. На кубике для игры были выжжены точки от 1 до 6. Кубик остался натуральным, не лакированным. Настольная игра «Штурм крепости-муравейника армией рыжих муравьёв» - готова!

ОПИСАНИЕ И ПРАВИЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРЫ

Состав игры:

- игровое поле из фанеры прямоугольной формы размером 43х63см;

- 1 кубик для определения количества шагов;

- 5 фишек разного цвета;

- предыстория и правила игры – на игровом поле.

Фишки по количеству игроков выстраиваются в начале пути на красной стрелке с помощью которой задаётся направление движения фишек. Каждый игрок бросив игровой кубик один раз определяет очерёдность хода. Например, у кого выпало больше число, тот ходит первый и т.д. Количество шагов в одном ходе также определяется выпавшим числом на кубике. В правилах игры используются такие манёвры как: попадая на красный кружок игрок должен пропустить один ход; попадая на голубой кружок игрок должен двигаться по направлению голубой стрелки выходящей из этого же кружка. После цифры 4 игрок вправе выбрать направление движения из двух предложенных вариантов. Побеждает тот, кто первым добрался на вершину муравейника и попал на кружок с цифрой 47, причём количество ходов не должно переваливать за кружок «47», иначе лишние ходы отсчитываются обратно.

Увлекаясь настольной игрой «Штурм крепости-муравейника армией рыжих муравьёв», ребята учатся концентрировать внимание, и распознавать образы, игра помогает улучшать зрительную память, когда вы запоминаете расположение предметов на игровом поле.





*ОТЧЁТ РУКОВОДИТЕЛЯ ПРОЕКТА «ИГРА ДЛЯ ВСЕЙ КОМПАНИИ»*

*КРУГЛИКОВОЙ ОЛЬГИ КОНСТАНТИНОВНЫ*

*ПЕДАГОГА ВЫСШЕЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ КАТЕГОРИИ*

*ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ*

*СТАНЦИИ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ ГОРОДА-КУРОРТА АНАПА*

Метод проектов позволяет объединить детей при работе над одним большим делом, создать группы по уровню подготовленности, по склонностям, по интересам. Или же наоборот создать группу из детей разных типов. Одни могут изготовить более простые детали, собрать доступный им информационный материал, другие – более сложное, а третьи – собрать это всё воедино. Объединение детей в одном проекте даёт им опыт коллективной работы, позволяет обмениваться идеями, замечаниями, даёт осознать реальную экономию сил и времени возможную при разделении обязанностей. Метод проектов требует большого труда при оформлении работы, самостоятельных занятий с литературой при подборе дополнительного материала. Дети получают первый оформительский опыт. Выбор темы проекта является первым творческим шагом. Толчком к нашему выбору послужило то, что кружковцы нашли в детском журнале на развороте настольную игру и очень захотели поиграть в неё все вместе. Но кроме игрового бумажного поля больше ничего не было: ни фишек, ни кубика. Я предложила ребятам сделать самим игру и пользоваться ей в кружке в свободное время. Кто-то отвернулся сразу, а пять человек из разных групп моего кружка в возрасте от 6 до 10 лет сразу откликнулись на предложение что-то придумать и сделать своими руками для всех. Мы собрались после занятий и я попросила рассказать детей что они знают по данной теме. На основе высказанных направлений мы составили план проекта. У нас сразу выделились дети которые выбрали подготовительную деятельность, а другие – творческую работу. Ребятам было дано задание в течении трёх дней подобрать любой возможный информационный материал по теме настольных игр. Затем мы всё это обсудили, дети решили, как лучше распределить данную информацию и что нужно ещё доработать. Для творческой работы при изготовлении настольной игры «Штурм крепости-муравейника армией рыжих муравьёв» мы решили использовать метод художественного выжигания по фанере. Фанера материал крепкий и игра прослужит долго. Для предыстории своей работы кружковцам пришлось поработать в сети Интернет и ещё раз перечитать журналы. Так как при изготовлении поделки ребята пользовались электровыжигателем и другими инструментами мы повторили необходимые правила техники безопасности. При подготовке и реализации проекта «Игра для всей компании» остальные кружковцы не остались в стороне и всесторонне помогали основным задействованным ребятам.

Проект представлен администрации, методистам, педагогам и кружковцам станции юных техников.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Кругликова О.К./