

Солодовников Дмитрий Александрович

магистр, учитель иностранных языков

МАОУ СОШ №70 г. Тюмени им. Великой Победы

г. Тюмень, Тюменская область

Солодовников Александр Юрьевич

д-р геогр. наук, доцент, доцент, начальник отдела

Тюменское отделение ОАО «Сургутский научно-исследовательский

и проектный институт нефтяной промышленности»

г. Тюмень, Тюменская область

**ОСОБЕННОСТИ ВЕДЕНИЯ ВНЕУЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ КЛУБОВ НАСТОЛЬНЫХ ИГР
(НА ПРИМЕРЕ КЛУБА НАСТОЛЬНЫХ ИГР «МУЛЬТИВСЕЛЕННАЯ»
МАОУ СОШ №70 Г. ТЮМЕНИ)**

Аннотация: как известно, внеучебную деятельность школьников нельзя недооценивать. Дети школьного возраста посещают всевозможные образовательные, развлекательные и досуговые кружки не только с целью получения дополнительных знаний, но и с целью найти себе единомышленников и товарищей по увлечениям. Одним из способов заинтересовать детей в освоении нового материала и развития различных навыков являются игры, и, в частности, различные настольные игры. Именно с целью популяризации среди молодежи настольных игр средней общеобразовательной школе №70 г. Тюмени был создан клуб «Мультивселенная».

Ключевые слова: внеучебная деятельность, школьники, настольные игры, клуб настольных игр «Мультивселенная».

Клуб «Мультивселенная», созданный в СОШ №70 г. Тюмени, призван вовлечь школьников в возрасте от 7 лет во внеучебную деятельность. Обучение в клубе ведётся через настольные игры, предназначенные для лучшего усвоения учебного материала в удобной форме, а также воспитанию основ нравственности и благополучия подрастающего поколения. Согласно опыту журналистов

Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, исследований педиатров, воспитателей и учителей, выдающихся педагогов прошлого и современности, собственный опыт, позволяют утверждать о пользе настольных игр в образовательном и воспитательном процессах. Ниже нами рассмотрены основные положительные моменты деятельности игрового клуба, менее значимые позиции вынесены за пределы этого исследования, так как нуждаются в уточнении некоторых результатов исследования.

Целью создания клуба явилось развитие логического мышления у детей и подростков, повышение психологической устойчивости и гибкости, креативности мышления и тренировка скорости принятия решений и умения взаимодействовать в команде.

Настольные игры имеют несколько выигрышных позиций, главными из которых следует выделить две. Во-первых, они идеально подходят для сплочения коллектива. Это важно не только для комфортного нахождения ребёнка в школе, но и для полного понимания учебного материала. Дружеская атмосфера коллектива настраивает на спокойствие, и, соответственно, высокую учебную производительность.

Во-вторых, следует воспринимать данное нововведение как хороший дидактический материал – наглядное учебное пособие. Ученики имеют возможность окунуться в атмосферу большого количества игр разных жанров, подробных карт, интересных хитросплетений сюжета (в настольных ролевых играх), выраженных графически и в формулах. Нельзя недооценивать пользу зрительного восприятия в сфере обучения, как утверждал В.Б. Моисеев в своём научном труде «Информационные технологии в системе образования»: «Использование дидактических материалов способствует активизации познавательной деятельности обучаемых, экономии учебного времени» [1].

Даже самые простые настольные игры оказывают полезное влияние на ребёнка, развивая зрительную память, внимание, сообразительность, логику, воображение и образное мышление, а также способствуют правильному

формированию личностных качеств детей, поскольку игра это не только сам развлекательно-образовательный процесс, но и взаимодействие детей друг с другом. В процессе игры ребята учатся правильно общаться между собой, сопереживать соперникам и достойно переживать как победу, так и поражение. Если же мы говорим о ролевой настольной игре – игре, в которой каждый её участник примеряет на себя определённую роль в происходящих событиях, мы можем также говорить о применении некоторой тактики для достижения своих целей, или испытании собственных актерских навыков, что также является немаловажным плюсом.

Для удобства учеников все игры нами были разделены на группы:

1. *НРИ (настольные ролевые игры)* – представляют собой различные ситуации, в которых учащимся нужно будет вжиться в роль своего персонажа и выполнить задачу, поставленную мастером (ведущим игры), договариваясь со своими сторонниками и взаимодействуя с игровым миром. От игроков требуется умение налаживать контакт, красочно представлять свои действия для других, умение абстрагироваться от своего поведения и вести себя как персонаж.

Данный вид игр отлично развивает актерские навыки, раскрепощает в плане выступления перед публикой, так же повышает уровень грамотности так как игрокам предстоит вести огромное количество записей на играх.

2. *Стратегии* – игры для любителей почувствовать себя правителем какого-либо вымышленного государства. От игроков требуется умение поиска союзников, планировать действия на несколько ходов вперед, актерские навыки.

Данный вид игр идеально подходит для тех детей, которые любят бурные обсуждения поступков и их последствий, так как однажды сделанный неправильный ход может отразиться на всей партии. Развивает чувство ответственности не только за себя, но и за других игроков, а также умение работать в команде. Так же многие стратегические игры сделаны на основе реальных событий в мире, и они способствуют патриотическому воспитанию молодежи.

3. *Приключенческие* – сюжет игр плотно связан с настольными ролевыми играми, но только они не подготавливаются мастером, а уже выпускаются как

готовая продукция с заранее подготовленными сценариями. Идеально подходят для того, чтобы отдохнуть небольшой компанией, не привязываясь к сюжету, но тем не менее обучают детей сплоченности ради достижения общей цели.

4. *Игры для детей* – игры с достаточно легкими для освоения правилами и механикой. В основном рассчитаны на развитие памяти, внимательности, скорости реакции, мелкой моторики, а также основам стратегического мышления и принятия ответственности за свои поступки.

5. *ЖКИ (живые карточные игры)* – игры, рассчитанные на умение сразиться со своим оппонентом только имеющимися ресурсами, без возможности получить новые. Данный тип игр развивает умение работать в условиях дефицита ресурсов и времени (так как в некоторых играх такого типа длительность хода ограничена), нести ответственность за свои решения, умению договариваться и работать в команде (при игре больше, чем вдвоем).

6. *ККИ (коллекционные карточные игры)* – игры, победа в которых зависит не только от удачи, но и от мастерства игрока собрать собственную колоду с нуля. Порог вхождения в ККИ достаточно низкий, так как требует только логического мышления, умения просматривать синергию между механиками собственных карт и внимательного прочтения того, что ты держишь в «руке».

Данный вид игр просто идеально развивает умение принимать быстрые решения из-за временного ограничения длительности ходов, находить разные комбинации и применять их на практике, использовать свои актерские навыки чтобы кооперироваться с другими игроками и нести командную ответственность.

7. *Военные игры (варгеймы)* – рассчитаны в основном на детей старшего школьного возраста, ибо содержат большое количество мелких деталей, множество правил, которые нужно знать и уметь ими манипулировать, а также требуют много места, чтобы расставить свои армии.

Данный вид игр способствует развитию памяти, принятию ответственности за свои решения, обучению иностранным языкам, так как большая часть варгеймов выпускается на английском языке. Вырабатывает чувство патриотизма,

поскольку многие военные игры повествуют о реальных событиях с приложенными к ним историческими материалами.

Апробация и реализация различных настольных игр осуществляется на регулярной основе на протяжении 5 лет в клубе «Мультивселенная», созданным в СОШ №70 г. Тюмени. Основная аудитория – учащиеся 5–11 классов. Также данная программа была опробована с учащимися Тюменского Президентского кадетского училища и была отмечена благодарностью со стороны командования училища.

Проводимые наблюдения позволяют утверждать, что при совместном увлечении настольными играми, дети и подростки показывают не только более высокие результаты в сплоченности коллектива, но и в учёбе по некоторым общеобразовательным дисциплинам, в частности, по иностранным языкам. Это связано с тем, что большинство масштабных настольных игр выпускается только на английском языке, дети сталкиваются с надобностью осваивать новые слова, грамматические конструкции. В свою очередь благодаря развитию логического мышления улучшаются успехи и в математике.

Таким образом, авторы считают, что настольные игры, являющиеся одним из элементов внеучебной деятельности, имеют право на существование в рамках учебного заведения, не только с целью получения дополнительного образования, но и с целью найти себе единомышленников и товарищей по увлечениям.

Список литературы

1. Моисеев В.Б. Информационные технологии в системе образования. – Пенза: Изд-во Пенз. технол. ин-та, 2002. – 118 с.