

Шалагина Анастасия Николаевна

педагог-организатор

МБУ ДО «Дворец творчества детей и молодёжи им. И.Х. Садыкова»

г. Нижнекамск, Республика Татарстан

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА – УНИКАЛЬНОЕ СРЕДСТВО СОЦИАЛИЗАЦИИ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация: статья посвящена настольной игре, которая, по мнению автора, не только помогает формированию и развитию у ребенка внимания, памяти, воображения, ассоциативного и абстрактного мышления, но и помогает ему легко, в игровой мотивирующей форме адаптироваться к регламентированию собственной деятельности определенными правилами.

Ключевые слова: дополнительное образование, настольная игра, социализация.

Как известно, дети-сироты и люди с ограниченными возможностями не могут полноценно участвовать в жизни общества. Проект это возможность окунуться в настоящий мир профессий, бизнеса, и забыть на некоторое время о своих проблемах.

Настольные игры разнообразны, доступны всем вне зависимости от возраста, физического развития или социального статуса.

Создание мобильной базы настольных игр, согласно возрасту, интересам, возможностям и желаниям игроков отличный способ отвлечь детей от гаджетов и возможность общения.

Настольные игры, идея не нова, но актуальна, особенно в современном мире.

Отличное решение для развития памяти, речи, внимания и реакции современные настольные игры: «Активити», «Воображариум», «Крокодил», «Алиас», «Колонизаторы» и многие другие. Но:

- проблема №1: высокая стоимость;
- проблема №2: отсутствие специального места для игр;

- проблема №3: отсутствие специальных игр для людей с нарушением зрения;
- проблема №4: гаджеты, компьютеры, интернет;
- проблема №5: отсутствие прямого общения.

Анализ детских игровых комнат и антикафе показал отсутствие специальных игр для детей, подростков с нарушением зрения.

Решением проблемы для старшеклассников города Нижнекамск стал проект «В игре». Игры, приобретенные, выполненные собственноручно, отремонтированные или доработанные станут решение проблемы дефицита общения, расширения общей эрудиции, увеличение словарного запаса, умения правильно и быстро принимать решения.

Цель проекта: Развитие творческого потенциала, познавательных и коммуникативных способностей детей и подростков, в том числе с нарушением зрения, через создание мобильного игрового пространства

Основные задачи проекта:

1. Создание банка настольных игр для повышения познавательной мотивации и уровня социализации с помощью настольных игр.
2. Организация обучения менеджеров-ведущих игр, для выездных игровых сессий.
3. Организация специальных игровых сессий для детей с нарушением зрения, детей, находящихся в сложной жизненной ситуации и с ограниченными физическими возможностями (д/с №71, «Балкыш», «Надежда»).

Целевая аудитория:

1. Лидеры детских организаций.
2. Активисты советов школьного самоуправления.
3. Учащиеся и воспитанники ГБОУ «Нижнекамская школа №23 для детей с ОВЗ».

Таблица

Календарный план реализации

Подготовительный	1. Сбор инициативной группы. 2. Обучение менеджеров-ведущих. 3. Сбор настольных игр (сломанных или не комплектных) среди депутатов Городского Совета старшеклассников. 4. Работа мастерской – ремонт настольных игр, доработка игр для использования детьми с нарушением зрения. 5. Подборка и распределение игр по возрастам, подвижности и места проведения	1 неделя проекта
Основной	1. Организация игр. 2. Организация выездных игр. 3. Организация турниров среди игроков. 4. Составление сценариев на собственные игры. 5. Организация конкурсов для игроков и менеджеров.	3–11 неделя проекта
Итоговый	Награждение активных участников проекта. Анализ эффективности проекта.	12–13 неделя проекта

Результаты проекта.

1. Мобильный банк настольных игр, в том числе специальных.
2. Обученная команда менеджеров.
3. Организованный досуг.
4. Развитие навыков самостоятельной деятельности.
5. Альтернатива виртуальному миру и гаджетам и самостоятельность в выборе игровой деятельности.

Методы оценки результатов.

1. *Инновационность* – подобного проекта в городе не существует, особенно учитывая наличие специальных игр для детей с нарушением зрения и детей с ограниченными физическими возможностями.
2. *Наличие партнеров* – заинтересованность партнеров максимально мотивирует на создание проектов, каждый из партнеров выносит свою пользу.

3. *Наличие конкретных результатов* – созданный банк настольных игр (30–35 штук), обученная группа (10–15 человек) владеющих работой в группе разного количества.

Дальнейшая реализация проекта.

Возможность развития – развиваться в этом проекте можно в разные стороны: увеличивать количество игр, собранных технической группой или разработать новые игры, выезжать с играми в детские сады и школы, выезжать в районные детские организации.