



# Организация школьного клуба по настольным играм



Выполнил: Катяшев Степан, ученик 10А

Руководитель: Чукурнёва Татьяна Владимировна,  
заместитель директора по ВР Столичного лицея

# Цель проекта - создание условий для развития социальных навыков учащихся

- развитие мышления, креативности, целеустремлённости, памяти;
- получение навыков работы в команде;
- улучшение взаимоотношений между учащимися и учителями;
- организация досугового времени учеников.



# Задачи проекта

1. Познакомить учащихся с многообразием современных настольных игр;
2. Сформировать у учащихся практические игровые умения;
3. Предоставить возможность общения учащихся и учителей в неформальной обстановке;
4. Обучение учащихся навыкам работы в команде;
5. Развитие эмоциональной саморегуляции у учащихся.



# Проблемы

- недостаток коммуникации, неформального общения учащихся;
- пассивное поведение учащихся.

# Актуальность

- в современном мире наблюдается недостаток живого общения;
- потребность клубов настольных игр подтверждается их наличием в школах России.



# Образ продукта

- клуб (до 20 участников)
- аналитическая карта (листы А4 с анализом эффективности работы клуба)





# Ресурсы

- *человеческие*: участники клуба;
- *Финансовые*: на настольные игры и призы, на еду;
- *информационные, время*: сайты с информацией по организации мероприятий, турниров, литература по теме, время на собрания и подготовку к ним;
- *оборудование и материалы*: настольные игры;
- *сетевые и социальные партнеры*: официальная группа Столичного лица во Вконтакте



# Риски и пути их преодоления

- *внутренние*: недостаток времени на организацию из-за непредвиденных обстоятельств – составление поэтапного расписания с запасом времени;

Внешние: слишком много или слишком мало желающих – корректировка времени и места собрания, ресурсов;

- *технические*: на время собрания не окажется свободных кабинетов – договориться о помещении заранее, корректировка времени;

- *организационные*: сложности в понимании правил игр – проведение предварительного инструктажа

- *финансовые*: высокая цена игр – корректировка выбора игры



# Этапы

1. Изучение литературы по теме;
2. Отбор настольных игр;
3. Составление программы и расписания собраний клуба;
4. Создание Группы клуба в ВК;
5. Продвижение проекта в школе и группе проекта;
6. Проведение регулярных собраний;
7. Анализ, упорядочивание данных и выводы;





Спасибо за внимание!

