**План-конспект педагога дополнительного образования МБУ ДО ЦДТ «Радуга»**

**г. Александровск-Сахалинский**

**Денисенко Ивана Владимировича по мероприятию «Вторая мировая война в настольных и видеоиграх»**

**Цель**: провести воспитательное, развивающее мероприятие среди учащихся для реализации следующих **задач**:

1. Просветительская беседа о значении и влиянии Второй мировой войны на индустрию настольных и видеоигр.
2. Тренировка и развитие рабочей, эйдетической памяти, навыков коммуникации, вербального и невербального общения, пространственного, абстрактного, творческого, мышления, когнитивного контроля.
3. Развитие и поддержание дружеских отношений в коллективе.
4. Развитие коммуникативных навыков учащихся.

**Материалы:**

1. Демонстрация информационных материалов: рассказ о настольных играх, о Второй Мировой войне, источник: <https://www.youtube.com/watch?v=_GxrMKOPGfs>; рассказ о видеоиграх о Второй Мировой войне, источники: <https://www.youtube.com/watch?v=goSAMHVXKBg>, <https://www.youtube.com/watch?v=sRr8dX84DO4>

Рассказ о силе эмоционального повествования в искусстве на примере видеоигры Valiant Hearts, источник:

[https://ru.wikipedia.org/wiki/Valiant\_Hearts:\_The\_Great\_War](https://ru.wikipedia.org/wiki/Valiant_Hearts%3A_The_Great_War)

2. Практическая часть: видеоигра «Keep Talking and Nobody Explodes», о разминировании бомбы на командное взаимодействие и развитие коммуникативных навыков;

Источник: <https://store.steampowered.com/app/341800/Keep_Talking_and_Nobody_Explodes/>

Настольная игра на развитие тактического и стратегического мышления «World of Tanks: Rush».

Источник: <https://hobbyworld.ru/world-of-tanks-rush-2-e-rus-izd>

**Ход мероприятия**

Теоретическая часть: Мини-лекция о значении и влиянии Второй мировой войны на индустрию настольных и видеоигр.

Демонстрация информационных материалов: рассказ о настольных играх, о Второй Мировой войне, рассказ о видеоиграх о Второй Мировой войне.

Рассказ о силе эмоционального повествования в искусстве на примере видеоигры Valiant Hearts.

Практическая часть: командная видеоигра «Keep Talking and Nobody Explodes» о разминировании бомбы.

Один игрок видит на экране только устройство бомбы с различными блоками, второй видит только инструкции по разминированию, команде необходимо объяснять друг другу, какой модуль они видят и как его обезвредить.

Настольная игра «World of Tanks: Rush» на развитие тактического мышления, умения планировать и анализировать свои действия. Рассчитана на 2-4 игрока.

В зависимости от состава участников и продолжительности мероприятия можно использовать разные элементы данного мероприятия.

**Данный конспект можно свободно использовать для проведения мероприятий.**