

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Районный центр детского творчества»

Социальный проект

**Настольная игра
«Рожизнь»**

Авторы: Лужбина Василиса (16 лет)

Фаттаева Карина (15 лет)

Колупаева Варвара (14 лет)

Перевозчикова Милана (14 лет)

Руководитель: Лужбина Ольга Леонидовна, педагог ДО

Кварса 2023

I. Информационная карта – краткое содержание проекта

Название проекта	Настольная игра «PRO жизнь»
1. Руководитель проекта	Лужбина Ольга Леонидовна
	89127695042
	luzhbina.olga2015@yandex.ru
	https://vk.com/id_olgaluzhbina
2. Информационное сопровождение реализации проекта	https://vk.com/club200079358 - группа Районного Центра Детского творчества https://vk.com/club200079358?w=wall-200079358_1476 пост об игре (7 класс) https://vk.com/club200079358?w=wall-200079358_1416 разработка игры https://vk.com/kvarsa.school?w=wall-207543532_1301 https://vk.com/kvarsa.school - группа МБОУ «Кварсинская СОШ» https://vk.com/club200079358?w=wall-200079358_1549 пост об участии в Республиканском конкурсе социальных проектов
	<i>Ссылки на публикации</i>
3. Аннотация проекта	Настольная игра «PRO Жизнь» позволяет школьникам 7- 11 классов смоделировать жизненные ситуации. В игре могут принимать участие 5 человек. Каждый игрок получает социальную роль. Цель игры - прожить определенное количество месяцев и стать счастливее. В ходе игры участники попадают в различные проблемные ситуации, из которых необходимо выбраться. Также играть в «PRO жизнь» могут люди старше 17 лет.
4. Проблема	<p>Школа готовит учеников к экзаменам, но не готовит их ко взрослой жизни. И кто-то представляет ее радужной, а кто-то боится. Мы провели опрос среди школьников 7-11 классов, в котором приняло участие 22 человека. 99% ответили, что будут зарабатывать более 100 тысяч рублей в месяц. Но при этом на вопрос кем ты хочешь стать половина ответили: « не знаю».</p> <p>Наша игра позволит смоделировать большинство жизненных ситуаций, связанных со здоровьем, финансами, личной жизнью, жильем. Их задача решить проблемы и стать счастливее, т.е. набрать как можно больше фишек счастья и здоровья. Таким образом, дети решают проблемы, с которыми могут столкнуться во взрослой жизни</p>
5. География проекта	УР, Воткинский район, д. Кварса
6. Срок проекта	01.11.2022-20.03.2023

7. Цель проекта	Познакомить школьников 7-11 классов Кварсинской школы с проблемными жизненными ситуациями и путем их решения через настольную игру «ProЖизнь».	
8. Основные задачи проекта	1. Разработать настольную игру 2. Организовать проведение игр со школьниками	
9. Целевая аудитория проекта	Школьники 7-11 Кварсинской СОШ	
10. Календарный план реализации проекта		
наименование и описание ОСНОВНЫХ мероприятий	сроки начала и окончания	ожидаемые итоги
1. Разработка правил и механизма игры	01.11.2022-15.01.2023	Придуманы правила, основные герои, дизайн игры
2. Изготовление пробной версии	16.01.2023-15.02.2023	Изготовлен пробный вариант игры
3. Проведение игр со школьниками	16.02.2023-15.03.2023	Проведено 5 игр, сыграли 25 школьников
4. Размещение фотоотчета об игре в социальных сетях	17.03.2023-20.03.2023	Пост просмотрели не менее 300 человек
11. Команда проекта	Карина Фаттаева-организатор игры Варвара Колупаева-ответственная за фото и видеосъемку, размещение информации о проекте в социальных сетях Василиса Лужбина- ответственная за дизайн Милана Перевозчикова-организатор игры	
12. Партнеры проекта	МБОУ «Кварсинская СОШ» ИП Широбоков Г.И.	
13. Результаты проекта	Проведено 5 игр. В игре приняло участие 25 человек. Получили положительные отзывы	
14. Методы оценки результатов	Отзывы участников игры	
15. Дальнейшая реализация проекта	Проект можно реализовать с другими участниками, в том числе и из других школ Воткинского района	
16. Бюджет проекта	5 450 рублей	

II. Актуальность и важность данной проблемы для села, района, города, региона:

• **Проблема и статистические данные:**

Школа готовит учеников к экзаменам, но не готовит их ко взрослой жизни. И кто-то представляет ее радужной, а кто-то боится. Мы провели опрос среди школьников 7-11 классов, в котором приняло участие 22 человека. 99% ответили, что будут зарабатывать более 100 тысяч рублей в месяц. Но при этом на вопрос кем ты хочешь стать половина ответили: « не знаю».

Мы разработали настольную игру, которая сочетает в себе разные темы: финансовая

грамотность, психология, здоровье физическое и ментальное.

В игре принимает участие 5 человек. Каждый вытягивает карточку игрока, берет фишку игрока и обозначенные на ней ресурсы.

Суть игры:

Один круг поля - один месяц жизни вашего персонажа. Задача каждого из игроков увеличить значения своих игровых ресурсов: денег, здоровья, счастья - и не дать им прийти к нулю. Каждый ход участника может ждать жизненный сюрприз, трудность или удача укажет поле, на которое встала фишка. Необходимо следовать за указаниями на карточках и принимать правильные решения.

III. Программа действий, которую предлагается осуществить в ходе разработки этого проекта:

№	Решаемая задача	Метод/мероприятие и его описание	Сроки	Показатели эффективности
1	Создание игры	Разработка правил и механизма игры	01.11.2022-15.01.2023	Придуманы правила, 5 персонажей игры, разработано 80 карточек различных жизненных ситуаций
2		Изготовление пробной версии	16.01.2023-15.02.2023	Изготовлено игровое поле, карточки участников и ситуаций, приобретены фишки, кубики, человечки, денежные купюры
3	Организовать проведение игр со школьниками	Проведение игр	16.02.2023-15.03.2023	Проведено 5 игр, в которых приняло участие 25 человек
		Размещение фотоотчета об игре в социальных сетях	17.03.2023-20.03.2023	Размещен пост об проведении игры. Пост посмотрело не менее 500 человек.

• **возможные риски, предложения по их решению:**

сложность в придумывании правил и разработке механизма	тестирование и внесение изменений в правила.
--	--

• **экономика проекта (смета):**

- 1) Изготовление фишек: 300 руб. (Собственные средства)
- 2) Приобретение игровых денег: 350 руб. (Собственные средства)
- 3) Печать и ламинирование игрового поля и карточек : 400 руб. (Собственные средства)
- 4) Приобретение игровых кубиков и фигурок игроков: 150 руб. (Собственные средства)

- 5) Изготовление коробки: 500 руб. (Собственные средства)
- 6) Приобретение сладостей для кофе-брейка и награждения: 3 750 руб. (Средства партнера)

IV. Осуществление деятельности по реализации данного проекта:

• **команда:**

Карина Фаттаева	организатор игры	Все члены команды являются разработчиками игры
Варвара Колупаева	ответственная за фото и видеосъемку, размещение информации о проекте в социальных сетях	
Василиса Лужбина	ответственная за дизайн игры	
Милана Перевозчикова	организатор игры	

- **партнеры проекта:** МБОУ «Кварсинская СОШ» ИП «Широбоков»
- **продукт проекта (результаты):** Готовая настольная игра
- **дальнейшая реализация проекта:** Можно организовать игры в других школах района. Можно подать заявку на грант и выпустить несколько вариантов игры и подарить в школы (учреждения допообразования или культуры) района или Республики



