

Комитет образования, культуры, спорта и работы с молодежью  
Администрации города Костромы

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр внешкольной работы «Беркут» города Костромы  
имени Героя Советского Союза О.А. Юрасова»

***Конкурс педагогического мастерства - 2024***  
***Номинация: Авторская программа***

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
социально - гуманитарной  
направленности  
«Лаборатория исторических игр  
«Ключевский»»**

Возраст обучающихся: 12-17 лет  
Срок реализации программы: 1 год

**Автор-составитель:**  
Цветков Николай Владимирович,  
педагог дополнительного образования

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Лаборатория исторических игр «Ключевский»» реализует социально-гуманитарную направленность деятельности учреждения (далее – программа).

Программа «разработана согласно требованиям следующих законодательных актов и нормативных документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в РФ»;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022г. №678-р);

- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (от 29 мая 2015г. №996-р);

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические правила требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Приказ министерства образования и науки РФ и министерства просвещения РФ от 5.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»;

- Рекомендациями по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий (письмо Минпросвещения России от 7 мая 2020 г. № ВБ-976/04).

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Минобрнауки России от 18.11.2015 г. №09-3242;

- Устав учреждения.

Дополнительная общеразвивающая программа «Лаборатория исторических игр «Ключевский»» - авторская; по уровню усвоения – базовый уровень.

Программа «Лаборатория исторических игр «Ключевский»» соотносится с тенденциями развития дополнительного образования и согласно Концепции развития дополнительного образования способствует:

- созданию необходимых условий для личностного развития обучающихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения;

- удовлетворению индивидуальных потребностей, обучающихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном развитии;

- формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся;

- обеспечение духовно-нравственного, гражданского, патриотического воспитания учащихся.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что реализуется в целях всестороннего удовлетворения образовательных потребностей граждан, общества, государства и конкретного региона, где представлена программа.

Современная образовательная модель характеризуется, прежде всего, поворотом к *личностному воспитанию человека*, которое можно понимать, как обращение к тем сторонам жизни и деятельности человека, которые не только полезны, но и приятны для личности, и использование их в процессе воспитания и обучения. К такой полезной и одновременно приятной деятельности можно отнести исторические игры. Ведь игра - это такая форма организации учебно-воспитательного процесса, в которой человек незаметно и, что самое важное, с удовольствием воспринимает окружающую действительность и существующие в ней нормы морали, нравственности, становится личностью в психологическом, умственном, моральном, эстетическом и физическом смысле.

Исторические игры являются одной из уникальных форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только работу обучающихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала, в частности истории нашего государства. Занимательность условного мира игры делает положительно окрашенной

монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению и усвоению исторической информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка.

Актуальность исторических игр в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети за последнее время значительно увеличили поток получаемой детьми информации и ее разнообразие. Но все эти источники предоставляют, в основном, материал для пассивного восприятия и не редко является непроверенным. Важной задачей становится развитие *умении самостоятельной оценки и отбора получаемой исторической информации*. Развить подобные умения поможет исторические игры, которые служат своеобразной практикой для использования знаний, полученных на занятиях и во внеурочное время. Игра способна решить еще одну проблему. Нередко образовательные учреждения, ограничены временем и ресурсами и поэтому вынуждены использовать вербальные, рациональные методы и средства обучения, не принимая во внимание природную эмоциональность детей. Игра по своей природе синтетична, она органично *объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности*. Игра - это естественная для ребенка форма обучения. Она часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы ребенка, но удовлетворяет сегодняшние. Педагог использующий игру, организует учебную деятельность, исходя из естественных потребностей ребенка, а не исключительно из своих соображений удобства, порядка и целесообразности. В процессе игры у ребенка осуществляется жизненный баланс между ним и взрослым человеком. В повседневной жизни взрослый почти всегда в качестве субъекта: воспитывающего, обучающего, ведущего. Ребенок, соответственно, объект: воспитуемый, обучаемый, ведомый. Это становится стереотипом отношений, который маленький человек не в силах изменить. В силу сложившихся стереотипных взаимоотношений со взрослым, ребенок, являющийся объектом и субъектом одновременно, не всегда может проявить свою субъективную сущность. В игре же он решает эту проблему, создавая собственную реальность, творя свой мир.

**Педагогическая целесообразность** программы обусловлена тем, что она *ориентирована на формирование и развитие коммуникативных навыков*, необходимых для достижения контактности, решение конфликтов и проблемных ситуаций. Обучение по данной программе представляет собой систему взаимосвязанных творческих заданий по созданию и проведению исторических игр; проводятся обсуждения и дискуссии на волнующие и интересные исторические темы, в процессе которых отбатываются навыки

руководства малым коллективом или группой. Обучающийся получает поддержку и уважение сверстников, имеет возможность приобрести новых друзей, расширить свой кругозор, иметь практику общественной жизни, он чувствует себя нужным и способным помочь множеству людей, оказавшихся в трудной ситуации.

Программа создает условия для *обеспечения духовно-нравственного, гражданского, патриотического, воспитания обучающегося*. Это предполагает необходимость формирования у граждан, и, прежде всего, у подрастающего поколения, высоких нравственных, морально-психологических и этических качеств, среди которых важное значение имеют патриотизм, гражданственность, ответственность за судьбу Отечества и готовность к его защите.

Программа направлена на *реализацию разнообразных интересов, творческого потенциала обучающихся*, развитие в каждом ребёнке стремлений стать лучше, знать больше, преодолеть себя, столкнувшись с трудностями. В программе созданы условия для развития творческих, индивидуальных способностей и роста личности каждого воспитанника. У воспитанника появляется возможность не просто сыграть в историческую игру, но и стать непосредственным создателем сюжетных линий и структуры игры.

Особое внимание в программе уделяется *региональному компоненту*. Программа нацелена на формирование личности воспитанника как достойного представителя города, умелого хранителя, пользователя и создателя его социокультурных ценностей и традиций.

### **Отличительные особенности**

Особенностью данной программы является организации обучения истории в форме игровой деятельности с дальнейшей возможностью реализации программы в условиях дистанционного обучения с применением инструментов электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

Программа ориентирована на *«игровые педагогические технологии»* и включает обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Основной вид деятельности обучающихся - учение. Учение - это серьезный труд, но это не исключает введение, в него игровых элементов, в частности в виде использования исторических игр. Одна из особенностей исторических игр в том, что в них учебные задачи выступают перед ребенком замаскировано. Играя, не ставит учебной задачи, но в результате

игры он чему-то учится. Учебные занятия проходят преимущественно в форме игры, тренинга, мастер-классов, что создает наиболее благоприятную атмосферу для лучшего усвоения и восприятия материала. У подростков появляется возможность в спокойной игровой атмосфере отработать полученные навыки, решить личностные проблемы, в безопасной обстановке апробировать определенные роли.

Программа предусматривает систематическое предоставление детям возможности выбора материалов, видов активности, участников совместной деятельности и общения, информации, способа действия, Принцип вариативности реализуется в программе следующим образом: обучающемуся предоставляется возможность подбирать оптимальные решения для поставленной задачи. Объем вариативных форм деятельности, форм освоения программы, содержания, которое по интересам и потребностям, творческих заданий по различным уровням сложности поможет каждому обучающемуся идти в образовательном процессе по собственной траектории. Именно это позволит ему быть успешным, почувствовать себя значимым, поверить в свои возможности.

Программа адаптирована для реализации в условиях отдаленного поселения или временного ограничения (приостановки) для обучающихся занятий в очной форме по санитарно-эпидемиологическим и другим основаниям и включает все необходимые инструменты для реализации в условиях дистанционного обучения.

**Сроки реализации программы:** реализация программы «рассчитана на 1 года обучения.

Начало учебных занятий: 12 сентября 2023 год

Окончание учебных занятий: 24 мая 2024 год

**Возраст детей,** участвующих в реализации программы

В программе принимают участие дети от 12-17 лет. Этот возраст называют подростковым. Главная особенность подросткового периода – резкие, качественные изменения, затрагивающие все стороны развития личности: стремление к общению со сверстниками и появление в поведении признаков, свидетельствующих о желании утвердить свою самостоятельность, независимость, личную автономию, склонность к риску. Вместе с тем этот возраст является наиболее важным в процессе становления и развития личности.

**Условия набора детей:** в детское объединение принимаются все желающие, набор детей свободный. Число участников группы 10-15 человек.

**Место проведения** занятий: хореографический зал (ул. Советская д. 125) центра внешкольной работы «Беркут»; центральные улицы города Костромы.

**Форма обучения:** очная, очная с применением дистанционных образовательных технологий.

**Объем программы:** 144 учебных часа.

### **Формы и режим занятий:**

Занятия проходят 1 раз в неделю с одной учебной группой и включают в себя 2 теоретический часа и 2 часа с применением дистанционных технологий. Занятия могут проводиться со всем составом и с подгруппой.

### **Формы организации занятий**

Основными формами организации детей при проведении занятий являются: групповые, индивидуально-групповые, по звеньям, индивидуальные, коллективные, в том числе с использованием ДОТ. При реализации программы в режиме дистанционного обучения предусмотрено сокращение режима занятий с учетом использования технических средств обучения (при необходимости) согласно рекомендациям СанПиН.

### **Новизна программы**

Новизна программы «Лаборатория исторических игр «Ключевский»» основана на интеллектуальном походе с применением игровых технологий с возможностью создать условия для обучающегося, умеющего жить в современных социально-экономических условиях, компетентного в области русской истории, с высокой культурой общения.

**Цель программы:** создать условия для развития и воспитания личности обучающегося, способного к самоидентификации и определению своих ценностных приоритетов на основе осмысления исторического опыта своей страны и человечества в целом, через призму игровой деятельности.

### **Задачи программы**

#### *Образовательные:*

- познакомить обучающихся с различными формами исторических игр;
- познакомить обучающихся с основными этапами развития военной русской истории посредством исторических игр;
- познакомить обучающихся с историей Костромского края и знаменитыми костромичами-участниками войн и военных конфликтов;

#### *Развивающие:*

- развивать у обучающихся интерес к военной истории нашей страны и края;
- развивать у обучающихся познавательные интересы;
- развивать у обучающихся интеллектуальные способности;
- содействовать развитию мотивации к познанию и творчеству;
- развить навыки самоанализа и рефлексии;
- развивать у обучающихся позитивные личностные качества: уважение к старшему поколению, ответственность, смелость, коммуникативность и др.

#### *Воспитательные:*

- воспитывать у обучающихся чувство патриотизма и осознания гражданского долга;
- воспитывать уважительное отношение к героической истории нашего государства и его вооруженным силам;
- содействовать к приобщению обучающихся общечеловеческим культурно-эстетическим ценностям.

**Основные принципы**, лежащие в основе программы:

*Принцип личностно ориентированной направленности на развитие ребёнка как творческой личности.* Это значит способствовать усвоению детьми социального опыта, т.е. знаний, навыков и умений, которые необходимы для жизни в конкретном социуме, а также развивать умение самостоятельно учиться. Кроме вышесказанного этот принцип позволяет развивать в ребёнке систему личностных свойств и качеств, способствующих его саморазвитию.

*Принцип деятельности.* Этот принцип выражается во внешней и внутренней (умственной) активности детей. В работе с детьми делается упор на самостоятельные и групповые формы работы. Ребёнок ставится в ситуации, когда ему приходится действовать. Он осуществляет перевоплощение в действующее в этих обстоятельствах лицо. В данном случае речь идёт о приёмах, «стимулирующих» ситуации реального общения.

*Принцип реальности и практического применения.* Все полученные знания, умения и навыки жизненно необходимы воспитаннику, как в его сегодняшней жизни, так и для будущего его развития. Умение правильно говорить, двигаться, выражать свои чувства и эмоции, работать в коллективе, выполнять творческие задания и многое другое найдут применение в жизни каждого воспитанника.

**Планируемые результаты освоения программы**

Реализация программы нацелена на достижение результатов, предусмотренного федеральными государственными образовательными стандартами основного общего образования. Также содержание образовательных результатов программы соответствует региональным социально-экономическим и социокультурным потребностям и проблемам.

В результате освоения программы обучающиеся достигнут необходимый уровень компетенций который включает в себя:

**Личностные:**

- формирование уважительного отношения к иному мнению;
- способность, умело применять полученные знания в собственной творческой деятельности;
- развитие творческой активности, креативности при создании собственных исторических игр;



- развитие образного мышления и творческого воображения;
- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;

#### **Метапредметные:**

- выстроить цепочку причинно-следственных связей, приведших к тому или иному результату команды.
- осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;

#### **Предметные:**

- кратко изучить военную историю посредством исторических игр;
- изучить различные виды исторических игр;
- изучить историю Костромского края;
- владеть навыками саморегуляции, самоконтроля;
- владеть навыками согласованных действий в группе;
- иметь развитую фантазию и воображение.

#### **Формы подведения итогов реализации программы**

В программе предусмотрены следующие формы и методы проведения занятий:

- словесные: рассказ, объяснение, беседа, дискуссия, встречи с интересными людьми и др.;

- наглядные: наглядный материал (настольные игры, презентации, образовательные онлайн тематические проекты и игры).

- практические: в процессе обучения используются, сюжетные, ситуационные интеллектуальные, настольные игры и викторины. Обучаясь по программе, обучающиеся выполняют практические задания по каждому из разделов и тем программы, играют в различные исторические игры, участвуют в тематических экскурсиях, в тренингах, творческих мероприятиях. Именно в практической деятельности закрепляются полученные знания и умения, формируются навыки успешной активной деятельности.

Методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности (познавательные и развивающие игры, экскурсии, коллективные обсуждения).

Коллективные обсуждения. обучающиеся общаются между собой, делятся опытом, получают знания, благодаря чему у них всегда сохраняется здоровая конкуренция и мотивация к дальнейшему обучению.

Программа предусматривает использование следующих форм проведения занятий:

- ✓ Игра (сюжетно –ролевая, ситуационно –ролевая, интеллектуальная, викторина, настольная)
- ✓ беседа
- ✓ иллюстрирование
- ✓ мастерская образа
- ✓ элективный курс по созданию ситуационно –ролевой игре
- ✓ работа с Интернетом
- ✓ видео-аудио рецензии
- ✓ онлайн урок
- ✓ онлайн консультации
- ✓ дискуссия
- ✓ работа в малых группах
- ✓ экскурсия
- ✓ выступление

### УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название раздела, Темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Все го	Теор ия	Практи ка	
<b>1.</b>	<b>РАЗДЕЛ 1. Вводное занятие</b>				
<b>1.1</b>	Организационное занятие «Инструктаж по ТБ». Знакомство с программой	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	Тестирование
	<b>РАЗДЕЛ 2. Знакомство с историей игр (Игра – не детская забава!)</b>				
<b>2.1</b>	Понятие игра и исторические игры	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	Опрос
<b>2.2</b>	Виды исторических игр	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Онлайн - опрос
	<b>РАЗДЕЛ 3. Играя, узнавай!</b>				
<b>3.1</b>	Исторические викторины «Кому на Руси жить хорошо» (862 – 1699 гг.)	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	Онлайн - опрос

3.2	Сюжетно – ролевые игры (Империя) (1721 -1917 гг..)	12	2	14	Практическое задание
	Ситуационно – ролевые игры «от СССР к РФ» (1917 – 2014 гг.)	14	2	12	Практическое задание
	Интеллектуальные игры «Наследники Победы» (1941-1945 гг.)	16	4	14	Практическое задание
3.3	Настольные игры «Кострома в истории»	16	2	14	Тестирование
<b>РАЗДЕЛ 4. Создание собственных игр (Лаборатория исторических игр!)</b>					
4.1	Правила написания сюжетно – ролевой игры	4	2	2	Практическое задание
4.2	Создание сюжетно – ролевой игры по истории	10	2	8	Практическое задание
4.3	Правила создания настольной игры	8	2	6	Устный опрос
4.4	Создание настольной игры по истории	8	2	2	Самостоятельная работа
<b>РАЗДЕЛ 5. Игротека ребенка</b>					
8.1	Итоговый контроль. Игротека	7	5	2	Проверка результата проекта
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>46</b>	<b>99</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Раздел 1. Вводное занятие «Инструктаж по ТБ»

#### Тема 1.1. «Инструктаж по ТБ».

*Теория:* Знакомство с программой. Огонек знакомств. Игры на знакомство

### РАЗДЕЛ 2. Игра – не детская забава! (8 ч).

#### Тема 2.1. Понятие игра и исторические игры

*Теория:* Знакомство с понятием игра. Первые игры в Греции. Исторические игры как новая форма работы

*Практика:* Викторины по истории игр Древней Греции, Деловая игра «Полис»

## **Тема 2.2. Виды исторических игр**

*Теория:* Классификации игр. Признаки исторической игры. Формы и виды исторических игр. МИГ. Общие правила проведения исторических игр.

*Практика:* Ситуационно – ролевая игры «История в опасности»; Интеллектуальное шоу Что? Где? Когда? на тему: «Игра – не детская забава!»

## **РАЗДЕЛ 3. Играя, узнавай!**

### **Тема 3.1. Исторические викторины «Кому на Руси жить хорошо» (862 – 1699 гг.)**

*Теория:* Понятие историческая Викторина. Виды викторин. Правила написания исторической викторины.

*Практика:* Викторины «Крещение Руси»; «Орда»; «Невская битва»; «Куликовская Битва»; «Иван Грозный и военное дело»

### **Тема: 3.2. Сюжетно – ролевые игры (Империя 1721 -1917 гг.).**

*Теория:* Понятие сюжетно – ролевая игра. Правила сюжетно – ролевой игры. Исторический замысел сюжетно-ролевой игры.

*Практика:* Апробирование. Сюжетно – ролевая игра «Петровские потехи»; «Екатерининский вечер»; «Восстание декабристов»; «Мир накануне войны»

### **Тема 3.3. Ситуационно – ролевые игры «от СССР к РФ» (1917 – 2014 гг.)**

*Теория:* Что такое ситуационно – ролевая игры. Виды ситуационных – ролевых игр. Правила написания ситуационно – ролевой игры. Выбор исторического сюжета для игры.

*Практика:* Апробирование. Ситуационно – ролевая игра «1917» «Битва за Москву»; «Оттепель»; «Афганистан»; «Крым2014».

### **Тема 3.4. Интеллектуальные игры «Наследники Победы» (1941-1945 гг.)**

*Теория:* Знакомство с проектом «Наследники Победы». Правила игры. Апробирование

*Практика:* Знакомство с историей Великой Отечественной Войны. Просмотр исторических фильмов о войне. Знакомство с историческими источниками. Участие в конкурсной системе.

## **РАЗДЕЛ 4. Моя игра!**

### **Тема 4.1. Правила написания сюжетно – ролевой игры**

*Теория:* Структура сюжетно – ролевой игры. Сюжетная линия. Цели игры. Общая вводная. Игровые вводные. Исторические примеры для игры. Знакомство опытом лагеря ролевых игр «Кентавр»

*Практика:* Поиск сюжета для игры. Написание общего сюжета.

### **Тема 4.2. Правила написания сюжетно – ролевой игры**

*Практика:* Поиск информации по игре. Проработка основных элементов сценария. Формирование сюжетных линий. Оформление игры

### **Тема 4.3. Правила создания настольной игры**

*Теория:* Структура настольной игры. Поиск сюжета для настольной игры. Как создать настольную карту. Правила оформления заданий для игры

*Практика:* Написание сценария для настольной исторической игры.

#### **Тема 4.4. Создание настольной игры по истории**

*Практика:* Поиск информации для игры. Создание настольной карты. Задания для настольной игры. Оформление игры.

### **Раздел 5. Игротека**

#### **Тема 5.1. Игротека. Подведение итогов**

*Теория:* Подготовка презентаций собственных игр. Проведение игр лаборатории. Подведение итогов программы. Вручение сертификатов об окончании лаборатории исторических игр.

## **ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **Методическое обеспечение программы**

Методическое обеспечение программы включает в себя описание форм занятий, планируемых по каждой теме и технологий их организации приемов и методов организации образовательного процесса с отражением условий его реализации.

Целесообразность и выбор применения того или иного метода зависит от образовательных задач, которые ставит педагог.

Формы деятельности: лекции, беседы, практические занятия (упражнения, тренинги, игры), самостоятельная работа.

Все занятия носят, в основном, практический характер, включают следующие элементы: организационный момент, краткий информационный блок, творческое выполнение задач, поставленных на занятии, подведение итогов и анализ деятельности каждого участника занятия.

В процессе реализации данной программы используются следующие формы, методы и педагогические технологии:

№	Раздел или тема	Форма занятий	Приемы и методы в рамках занятия	Дидактический материал	Материально-техническое обеспечение занятия
1	«Инструктаж по ТБ». Знакомство с информационными	Лекция, беседа.	Демонстрация	Учебный журнал,	Проектор, ноутбук.

	технологиями				
2	Виды исторических игр	Лекция, беседа, просмотр видеофильма, работа с источниками	Словесный Наглядный	И.В. Смирнов «Игра, как возможность узнать новое»	Проектор, ноутбук, интерактивная доска, работа с Презентация Microsoft PowerPoint.
3	Сюжетно – ролевые игры	Лекция, дискуссия викторина	Словесный Практический	О. В. Миновская Сюжетно – ролевые игры «Петровские потехи»; «Екатерининский вечер»; «Восстание декабристов»; «Мир накануне войны»	Ноутбук, проектор, доска, раздаточный материал
4	Исторические викторины	Лекция, беседа, ИКТ, работа с источниками	Словесный Наглядный	«Крещение Руси»; «Орда»; «Невская битва»; «Куликовская Битва»; «Иван Грозный и военное дело»	Проектор, ноутбук, интерактивная доска, работа с Презентация Microsoft PowerPoint.
5	Ситуационно – ролевые игры	Лекция, беседа, ИКТ, работа с источниками	Словесный	«Ситуационно – ролевая игра «1917» «Битва за Москву»; «Оттепель»; «Афганистан»; «Крым2014».	Отсутствует

6	Правила написания сюжетно – ролевой игры	Беседа, ИКТ, работа с источниками	Словесный Наглядный Практический	О. В. Миновская. Правила написания сюжетно-ролевой игры	Ноутбук. Проектор, доска, презентация, видеофильм
8	Написание сценария к игре	Беседа, дискуссия. Работа с источниками	Словесный Наглядный Практический	Отсутствует	Ноутбук. Проектор, доска, презентация, видеофильм

### **Кадровое обеспечение программы**

Реализация программы осуществляется педагогом дополнительного образования высшей квалификационной категории Цветковым Николаем Владимировичем. Стаж педагогической деятельности десять лет.

### **Материально-техническое обеспечение программы**

В ходе реализации программы планируется использовать следующее оборудование и технические средства: компьютер, ноутбук с подключением к сети Интернет для проведения занятий с применением ДОТ.

### **Информационное обеспечение программы**

При реализации программы на занятиях с детьми используются следующие интернет источники и ресурсы:

- ✓ [[games.mail.ru](http://games.mail.ru)] Портал игр
- ✓ [<http://sptl.spb.ru>] Сайт Санкт-Петербургской государственной информационной библиотеки
- ✓ [<https://www.youtube.com/user/videsample>] - элективный видеокурс по созданию настольных исторических игр
- ✓ [<https://www.youtube.com/user/TheRusWalkthrough>] - видеокурс по созданию игр по истории

### **Формы аттестации и контроля**

В рамках реализации программы осуществляется промежуточная и итоговая аттестация обучающихся для определения результативности освоения программы.

Формы и методы отслеживания эффективности обучения по программе:

- педагогическое наблюдение;
- наблюдение за организаторскими и коммуникативными навыками;
- выбор лучших сюжетов для игр;
- опросы;
- создание вводных для игры;

- тестирование;
- составление презентации и защита;
- Знаниевый реактор;
- олимпиада;
- коллективное обсуждение;
- викторины;
- игровая деятельность;
- игровые тренинги;
- практические результаты итоговых выступлений.

Отслеживание результатов программы «Лаборатория исторических игр» осуществляется с помощью:

- диагностики сформированных предметных, метапредметных компетенций и личностных результатов, учащихся в процессе решения тематических задач, тестовых заданий; демонстрации практических знаний и умений на занятиях; индивидуальных бесед, опросов; выполнении практических работ; защиты и реализации проектов;

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- оформленная историческая игра;
- непосредственное размещение готовых игр в интернете;
- презентация и защита индивидуальных или групповых творческих работ и проектов.

Оценочные материалы

Оценочные и методические материалы данной программы включают:

- Формы, методы организации учебно-воспитательного процесса;
- Контрольно–диагностический блок;
- Формы оценки качества знаний;
- Контрольно – диагностический инструментарий. Перечень форм и методик

диагностики;

Дидактический материал включает: таблицы, плакаты, картины, фотографии, дидактические карточки, памятки, научная и специальная

литература, раздаточный материал, видеозаписи, аудиозаписи, мультимедийные материалы, компьютерные программные средства и др.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

Для проверки эффективности и качества реализации программы применяются различные виды контроля и формы отслеживания результатов.

Виды контроля включают:

- 1) промежуточный контроль (январь–февраль) проводится в середине учебного года.

По его результатам, при необходимости, происходит коррекция учебно-тематического плана;



2) итоговый контроль (май) проводится в конце каждого учебного года, позволяет оценить результативность работы педагога за учебный год.

Система оценки результативности освоения учащимися программы «призвана обеспечить интегральную и дифференцированную информацию о процессе преподавания и процессе обучения, отслеживать индивидуальный прогресс обучающихся в достижении планируемых результатов, обеспечивать обратную связь для педагога, учащихся и родителей, отслеживать эффективность реализации образовательной программы.

Диагностика результативности сформированных компетенций, обучающихся по программе «Лаборатория исторических игр» осуществляется при помощи следующих методов диагностики и контроля:

- анкетирование,
- наблюдение,
- беседа, интервью,
- метод экспертных оценок,
- диагностическая игра,
- контрольные задания,
- самооценка, взаимооценка,
- практические задания,
- тестирование.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

### **Основная литература, используемая для разработки программы**

1. Письмо Министерства Просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. N196 "О направлении информации". Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022г. №678-р).
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Минобрнауки России от 18.11.2015 г. №09-3242.

### **Дополнительная литература для педагогов**

1. Астанов Н.П. Технология сюжетно – ролевой игры / Н.П. Астанов. - М.: ИНФРА, 2019. – 69 с

2. Веров Л.А., Использование игр в образовательном учреждении [Текст] - М., 2018. - 446 с.
  3. Ключева, Н.В., Касаткина, Ю.В. Учим детей общению. Характер, коммуникабельность. [Текст] - Ярославль: Академия развития, 2011. - 240 с.
  4. Миновская О.В. Особенности и правила проведения ролевых игр // Кострома; 2021 – 27 с.
    5. Неменова, Т. Развитие творческого проявления детей в процессе театральных игр // Дошкольное воспитание. - 2009. - № 1. - С.19.
    6. Пономарев, Я.А. Психология творчества и педагогика. - М.: Педагогика, 2008. - 28 с.
- Литература для обучающихся и родителей**
7. Борисов Н.И. Игры, как неотъемлемая составляющая образования / Н.И. Борисов. - М.: АСТ-ПРЕСС, 2016. – 34 с.
  8. Галич Л.В. Играя, узнавай / ДеПоЛ / СПб; 2022. – 198 с.
  9. Фопель, К. Игры для детских вечеринок [Текст]/ К. Фопель.-М.: Генезис, 2008.-160 с.
  10. Яг Е.И. Психология человека. - М.: Азбука психологии, 2019. - 320 с.

## Календарно-учебный график

среда 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00

<b>N п/п</b>	<b>Месяц\Дата\</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Форма контроля</b>
1	12.09.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00	«Инструктаж по ТБ». Огонек знакомств	Лекция, беседа	Анкетирование;
2	19.09.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00	Давайте познакомимся с игрой!	Лекция, беседа	Опрос
3	26.09.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00	Игра по станциям «Исторические шахматы»	Комбинационное занятие	Анкетирование; Опрос
4	03.10.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00	Виды исторических игр. Мини – игры по истории. Апробирование	Комбинационное занятие	Опрос
5	10.10.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00	Игра «Что? Где? Когда?»	Лекция, беседа, работа с презентацией. ИКТ. Работа с источниками.	Практические задания
6	17.10.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00	Играя, узнавай! Мир игр глазами школьника	Лекция, беседа, работа с презентацией. ИКТ. Работа с источниками.	Практические задания
7	24.10.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10;	Виды игр по истории в школе.	Комбинационное занятие	Практические задания, Викторина

	<i>13:20-14:05; 14:15-15:00</i>			
8	<i>31.10.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Компьютерные игры по истории. Возможно или нет?	Урок - дискуссия	Практические задания
9	<i>07.11.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Игра, как театральное действие	Лекция, упражнения	Практические задания
10	<i>14.11.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Методика проведения игр на уроках истории	Комбинационное занятие	
11	<i>21.11.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Методика проведения игр на уроках истории	Лекция, беседа	Опрос. Практические задания
12	<i>28.11.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Виды речевой Деятельности. Создание игрового образа	Комбинационное занятие	Опрос
13	<i>05.12.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Как создать сюжет игры	Комбинационное занятие	Практические задания
15	<i>12.12.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Создание игр по истории на ПК	Лекция, беседа, ИКТ, работа с источниками	Практические задания
16	<i>19.12.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10;</i>	Исторический квест на тему «Курская битва»	Беседа, ИКТ	Практические задания

	13:20-14:05; 14:15-15:00			
17	26.12.2023 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00	Правила написания сюжетно-ролевой игры	ИКТ, работа с источниками	Опрос
18	09.01.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00	Создание игры. Исторические роли	ИКТ	Практические задания
19	16.01.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00	Цели игры. Создание сюжета	Беседа, ИКТ, работа с источниками	Задания на закрепление
20	23.01.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00	Настольные игры. Правила проведения игр	Беседа, дискуссия. Работа с источниками	Опрос, анкетирование
21	30.01.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00	Сюжетно-ролевая игра «Пираты карибского моря»	Беседа, дискуссия. Работа с источниками	Опрос, анкетирование
22	06.02.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00	Сюжетно-ролевая игра «Орда».	Игра	Опрос
23	13.02.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00	Работа с источниками	Беседа, дискуссия. Работа с источниками	Задания на закрепление
24	20.02.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10;	Интеллектуальное казино «История государства Российского»	Игра	Опрос

	<i>13:20-14:05; 14:15-15:00</i>			
25	<i>27.02.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Создание сюжетно-ролевой игры	Игра	Опрос, анкетирование
26	<i>05.03.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Апробация игры детей	Игра, беседа	Опрос
27	<i>12.03.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Сумерки. Игровое взаимодействие в сюжетно-ролевой игре	Лекция, беседа, мастер-класс	Практические задания
28	<i>19.03.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Просмотр фильм «Лжедмитрий I»		Опрос
29	<i>26.03.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Сюжетно-ролевая игра «Смутное время»;	Игра	Практические задания
30	<i>04.04.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Апробация игры детей.	Беседа	Опрос
31	<i>11.04.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Экскурсия «Музей Ботникова»	Лекция, беседа, мастер-класс, просмотр видеофильмов	Опрос
32	<i>18.04.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10;</i>	Виды настольных игр	Лекция, беседа, ИКТ	Опрос

	<i>13:20-14:05; 14:15-15:00</i>			
33	<i>25.04.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Создание настольных игр	Лекция, беседа, мастер-класс,	Задания на закрепление
34	<i>02.05.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Создаем настольную игру	Игра	Опрос
35	<i>16.05.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Игротека настольных игр	Лекция, беседа, мастер-класс,	Задания на закрепление
36	<i>23.05.2024 г. 11:30 – 12:15; 12:25-13:10; 13:20-14:05; 14:15-15:00</i>	Игротека. Проведение авторских игр. Рефлексия. Подведение итогов	Лекция, беседа,	Опрос