

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы

«Школа самоопределения №734 имени А.Н. Тубельского»



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности «Пешком в историю»

Уровень образования (класс): основное образование ( 5 класс)

Составители: Шавард О.С.

Тимашпольская Е.Б.

Шагова Т.С.

## **Курс «Пешком в историю» 5 класс .**

**2016- 2017 г. 34 часа (1 ч. в неделю)**

### **Содержание программы**

Содержанием программы является метапредметные, конвергируемые образовательные коллективные проекты образовательных игр и подготовки к ним, концентрирующиеся вокруг нескольких основных проектов: «Первобытные люди» («Первобытка»), 19 век и Пушкинский Лицей, «Ранние цивилизации», «Древняя Греция». В работе используется многолетний опыт, накопленный в «Школе самоопределения», по наполнению педагогическим содержанием, образовательными эффектами, задачами и результатами, соответствующими возрасту, опыта исторических игр по реконструкции исторических событий и эпох. Программа рассчитана на 3 года (5-7 кл.) и включает в 6 классе эпоху античности и начало средневековья, а в 7 классе – эпоху средневековья и Возрождения. Программа включает в себя разноплановые игры, отчасти соотносится с программой по истории, отчасти по литературе, по музыке, изо, соотносится с курсом внеурочной деятельности «Музейная практика».

Основной способ интерактивных игр - способ «проживания». Основные формы «дел»: длительные: межпредметные погружения в историко-культурную тему, большие образовательные игры с длительной и краткосрочной подготовкой и собственно игры, игры ролевые, игры-«музеи», комплексные игры (так например, игра «Ранние цивилизации» включает «музейные» формы работы, подготовленные пластические этюды, командно-физкультурную, импровизационную для детей работу, психологически наполненную), игры типа «Что? Где? Когда», образовательные поездки и др. Внутри этих крупных форм – множество мелких составляющих: элементы коллективного планирования и рефлексия , планирование и рефлексия в так называемых больших детских «записных книжках», поле выбора форм деятельности (выбор

направления, форм музейной работы, выбор цивилизации, выбор формы презентации и т.д.), сочетание случайности состава команды и сбора по желанию, по предварительному тематическому выбору.

Отдельный пласт – работа по группам в музеях, по заданию, по вопросам (музей им. Пушкина, музей Востока и др.).

### **Условия для наращивания субъектности.**

Так как логика выбора сюжета открыта подросткам, прогнозируема, (ибо это непрерывный сюжет путешествия во времени в с 5 по 7 кл. и он объективен, известен), они могут к ней присоединяться, предполагать следующие шаги, вносить свои предложения на перспективу, т.е. выращивать свою субъектную позицию по отношению к образованию, с другой стороны сюжет вариативен даже в рамках исторического процесса, и тем более разнообразится общешкольными делами, *путешествиями «в пространстве», жизнью сегодняшнего дня и т. п.*, то это все позволяет подростку становиться соавтором образовательного процесса, его видов и форм.

При этом наиболее важными качествами целостной жизнедеятельности становятся наличие общих связей, общих ценностей, общих договоренностей, планов, *наличие большого количества командной работы.*

В такой жизни создаются условия для проявления самостоятельности, для разнообразного выбора (роли, позиции, способа, материала, формы, партнеров и т.д.).

Каким бы ни было дело (проект), значительное время тратится не на саму «презентацию, игру», а на работу, связанную с формированием и удержанием общего контекста, общих и личных целей, соотношением их, личных и общих интересов, с выбором позиции, роли, темы, способа, уровня ответственности, партнеров и т.п. *и ответственности за этот выбор, предоставление на общем поле своей работы, работы команды, удержанием ближних и стратегических планов.*

Любые «дела» (комплексные коллективные проекты) связаны с разнообразным поиском и разнообразными формами обработки информации.

Основной способ интерактивных игр - способ «проживания», развивает универсальную способность погружения внутрь ситуации, идентификации себя с каким-то персонажем, позволяет прочувствовать, вообразить, «прожить» образ, роль, посмотреть на мир и человека другими глазами, менять точку зрения на объект в зависимости от принятой на себя роли, *учит понимать других, выразить себя, искать свое, видеть форму и содержание.*

Основные формы «дел»: межпредметные погружения в историко-культурную тему, в определенные универсальные умения, предметные погружения *в учебной, игровой, «естественной» среде*, практическая исследовательская работа, образовательные поездки и др.

### **Основания, на которых встраивается в целостную жизнь предметный материал.**

1. Как части культуры «вместе с человечеством», в соотношении с современными представлениями, с другими временами.
2. В виде прикладной части.
3. Тренинг с осмыслением задач общих и индивидуальных, УУ.

## Планируемые результаты

Обучающиеся научатся коллективному планированию большой образовательной игры вместе со взрослыми, пространственному плану действий, плану проекта, подготовке ее, распределению ролей в команде, работе в команде в разных видах деятельности (познавательной, поисковой, отбора информации, перевода ее в другой план, на «другой язык», участию в игре и рефлексии собственного опыта.

Обучающиеся получат возможность научиться придумывать части игры. Выполнять от задумки до результата свои мини-проекты внутри большого проекта.

## Тематическое планирование внеурочной деятельности

		<b>Итоговая образовательная ролевая игра</b>	
<b>1.</b>	Коллективное проектирование игры «Первобытка» («первобытные люди»)		

2.	Подготовка к «Первобытке». Выбор имен, распределение по племенам.		
3.	Подготовка к «Первобытке». Сочинение мифа племени.		
4.	Подготовка к «Первобытке». Репетиция ритуала показа мифа племени.		
5.	Подготовка к «Первобытке». Подготовка костюмов и реквизита.	<b>Игра «Первобытка»</b>	
6.	Подготовка к путешествию в 19 век, в Пушкинский Лицей.		
7.	Подготовка к путешествию в 19 век, в Пушкинский Лицей.	<b>Лицейская неделя.</b>	
8.	Коллективное проектирование игры «Съезд ранних цивилизаций».		
9.	Подготовка к игре «Съезд ранних цивилизаций». Распределение по «цивилизациям», поиск информации о достижениях ранних цивилизаций.		
10.	Подготовка к игре «Съезд ранних цивилизаций». Обработка информации о ранних цивилизациях.		
11.	Подготовка к игре «Съезд ранних цивилизаций». Изготовление общего реквизита, репетиции пролога и эпилога игры.	<b>Игра «Съезд ранних цивилизаций».</b>	
12.	Подготовка образовательной игры «Что? Где? Когда?» по Древнему Востоку. Формат игры.		
13.	Подготовка образовательной игры «Что? Где? Когда?» по Древнему Востоку. Подготовка вопросов и реквизита.		
14.	Подготовка образовательной игры «Что? Где? Когда?» по Древнему Востоку. Работа по сплочению команд и распределению ролей в команде.		
15.	Подготовка образовательной игры «Что? Где? Когда?» по Древнему Востоку. Способы поиска информации по темам.	<b>Игра «Что? Где? Когда?» по Древнему Востоку</b>	

16.	Коллективное проектирование игр, связанных с античностью: большая игра «Золотое руно», большая игра в мае «Олимпийские игры», малая игра «Римляне» («Что? Где? Когда?»), «Дельфийские игры», «Следы античности в нашей культуре» (последние две пройдут в начале 6 класса)		
17.	Подготовка к игре «Золотое руно»: поиск информации.		
18.	Подготовка к игре «Золотое руно»: работа команд.		
19.	Подготовка к игре «Золотое руно»: работа команд.		
20.	Подготовка к игре «Золотое руно»: изготовление костюмов и реквизита.		
21.	Подготовка к игре «Золотое руно»: изготовление костюмов и реквизита.		
22.	Подготовка к игре «Золотое руно»: подготовка общего реквизита.		
23.	Подготовка к игре «Золотое руно»: зачет по подготовке к игре.	<b>Игра «Золотое руно»</b>	
24.	Подготовка к игре «Римляне» («Что? Где? Когда?»).		
25.	Подготовка к игре «Римляне» («Что? Где? Когда?»).		
26.	Подготовка к игре «Римляне» («Что? Где? Когда?»).		
27.	Подготовка к игре «Римляне» («Что? Где? Когда?»).	<b>Игра «Римляне» («Что? Где? Когда?»)</b>	
28.	Коллективное проектирование игры «Олимпийские игры».		
29.	Подготовка к игре «Олимпийские игры». Поиск информации. Распределение команд и спортсменов разных специализаций.		
30.	Подготовка к игре «Олимпийские игры». Репетиции разных видов соревнований.		
31.	Подготовка к игре «Олимпийские игры». Подготовка реквизита игры.		

32.	Подготовка к игре «Олимпийские игры». Подготовка костюмов игры.		
33.	Изготовление «статуй олимпиоников». Подведение итогов игры.	<b>Игра «Олимпийские игры»</b>	
34.	Проектирование игр «Дельфийские игры» и «Следы античности в нашей культуре».		