

**Открытый фестиваль-конкурс
профессионального мастерства педагогов «Лицей-city педагогический»**

**Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Создание настольной игры по истории»
(для учащихся 8-9 классов)**

**Остапенко Виталий Александрович
МБОУ «Северский лицей»
Учитель истории и обществознания**

**Северск
2026**

Содержание

1.	Пояснительная записка	3
2.	Планируемые результаты.....	5
3.	Содержание тем и разделов	10
4.	Тематическое планирование.....	11
5.	Основные источники.....	13
Приложение 1. Из опыта разработки настольной игры по истории.....		15

1. Пояснительная записка.

Рабочая программа «Создание настольной игры по истории» составлена на основе положений и требований к результатам освоения основной образовательной программы, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте среднего общего образования с учетом федеральной рабочей программы воспитания.

Игровая технология - группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чем-либо.

Настольные игры – это игры, где используются небольшие предметы, которые легко помещаются на стол или в руки участников. К ним относятся игры с игровым полем, карты, кости, фигурки и другие подобные элементы. В отличие от спорта и видеоигр, для них не нужно активно двигаться, использовать сложное оборудование или специальные площадки.

История настольных игр насчитывает около 5500 лет. Современные исследователи полагают, что у всех настольных игр есть общая основа. Например, Дэвид Парлетт, автор книги «Оксфордская история настольных игр», утверждает, что даже самые новые игры имеют древние прототипы и, соответственно, общее происхождение. Самые старые известные сейчас настольные игры происходят из региона, называемого «плодородным полумесяцем», а также из Китая и Индии. На данный момент в мире существует около 124 000 наименований различных настольных игр.

Образовательные настольные игры можно разделить на две группы: обучающие и развивающие. Обучающие игры применяются для изучения новой темы, они помогают усвоить новую информацию, освоить новый навык. Развивающие настольные игры касаются уже известной темы, развивают

имеющиеся навыки и умения, применимы для повторения пройденного материала.

Настольные игры всегда вызывали интерес у школьников. Обучение через увлекательную игру — идея не новая и всегда актуальная. Ещё более увлекательно самим создать настольную игру.

На уроках настольные игры можно применять при повторении пройденного материала, как способ вовлечения учащихся в изучение предмета, также настольные игры позволяют педагогу проверить истинные способности и знания учеников. Игры позволяют организовать групповое взаимодействие детей, тренировать навыки принятия решений, способствуют процессу социализации через опыт освоения игровых ролей, выполнения социальных норм в виде игровых правил.

Во внеурочной деятельности игры в «настолку» дают возможность приятно и с пользой провести время, организовать игровое сообщество.

Целью курса является создание настольной игры по истории, которая призвана вызвать у учеников интерес к предмету, упростит школьникам изучение истории, поможет ученикам преодолеть трудности в изучении истории, сделает изучение этого предмета более увлекательным.

Опыт разработки настольной игры по истории Древнего мира в 2024-2025 учебном году «Приложение 1» показал, что для достижения цели ставятся следующие задачи:

1. Формирование команды и распределение ролей.
2. Поиск информации по настольным играм, которые могут послужить аналогом игры по истории.
3. Проработка правил игры и разработка дизайна, подбор заданий.
4. Создание макета игры.
5. Разработка заданий.
6. Апробация проекта.

Ресурсы для достижения цели:

- учебники истории,

- программа KRITA.
- бумага А4,
- ватман,
- ножницы,
- цветные карандаши (фломастеры).

Программа рассчитана на высокомотивированных в гуманитарной сфере учащихся 8-9 классов, интересующихся историей. Формой подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы является показательная игра в «настолку» среди учеников школы. Мониторинг результативности работы проходит в соответствии с критериями оценивая настольных игр:

1. Баланс механики (количество вопросов, дополнительных заданий).
2. Степень вовлечённости участников.
3. Смысл игры (полезна ли игра для изучения истории, применима ли она на уроке или вне уроков).
4. Увлекательность (степень эмоциональной вовлеченности человека в игру).
5. Качество (качество полиграфии, грамотность и логичность правил, приятность визуального ряда и соответствие возрастным особенностям эргономичность).

Продолжительность образовательного процесса – 34 часа.

2. Планируемые результаты

Личностные результаты:

- сформированность гражданской позиции обучающегося как активного и ответственного члена российского общества;
- принятие традиционных национальных, общечеловеческих гуманистических и демократических ценностей; уважение ценностей иных культур, конфессий;
- готовность вести совместную деятельность в группе;
- сформированность российской гражданской идентичности, патриотизма, уважения к своему народу, чувства ответственности перед Родиной, гордости за

свой край, свою Родину, свой язык и культуру, прошлое и настоящее многонационального народа России;

- ценностное отношение к государственным символам, историческому и природному наследию, памятникам, традициям народов России; достижениям России в науке, искусстве, спорте, технологиях, труде;

- осознание духовных ценностей российского народа;

- сформированность нравственного сознания, этического поведения;

- способность оценивать ситуацию и принимать осознанные решения, ориентируясь на морально-нравственные нормы и ценности;

- эстетическое отношение к миру, включая эстетику быта, научного и технического творчества, спорта, труда, общественных отношений;

- стремление проявлять качества творческой личности.

- готовность к труду, осознание ценности мастерства, трудолюбие;

- готовность к активной социально направленной деятельности, способность инициировать, планировать и самостоятельно выполнять такую деятельность;

- готовность и способность к образованию и самообразованию на протяжении жизни;

- сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки, включая социальные науки, и общественной практики, основанного на диалоге культур, способствующего осознанию своего места в поликультурном мире;

- совершенствование языковой и читательской культуры как средства взаимодействия между людьми и познания мира; языковое и речевое развитие человека, включая понимание языка социально-экономической и политической коммуникации;

- осознание ценности научной деятельности, готовность осуществлять проектную и исследовательскую деятельность индивидуально и в группе;

- мотивация к познанию и творчеству, обучению и самообучению на протяжении всей жизни, интерес к изучению социальных и гуманитарных дисциплин.

В процессе достижения **личностных результатов** совершенствуется эмоциональный интеллект, предполагающий сформированность:

- самосознания, включающего способность понимать свое эмоциональное состояние, видеть направления развития собственной эмоциональной сферы, быть уверенным в себе в межличностном взаимодействии и при принятии решений;
- саморегулирования, включающего самоконтроль, умение принимать ответственность за свое поведение, способность адаптироваться к эмоциональным изменениям и проявлять гибкость, быть открытым новому;
- внутренней мотивации, включающей стремление к достижению цели и успеху, оптимизм, инициативность, умение действовать, исходя из своих возможностей;
- готовности и способности овладевать новыми социальными практиками, осваивать типичные социальные роли;
- эмпатии, включающей способность понимать эмоциональное состояние других, учитывать его при осуществлении коммуникации, способность к сочувствию и сопереживанию;
- социальных навыков, включающих способность выстраивать отношения с другими людьми, заботиться, проявлять интерес и разрешать конфликты.

Метапредметные результаты освоения должны отражать:

Овладение универсальными учебными познавательными действиями

Базовые логические действия:

- самостоятельно формулировать и актуализировать социальную проблему, рассматривать ее всесторонне;
- определять цели познавательной деятельности, задавать параметры и критерии их достижения;
- вносить коррективы в деятельность (с учетом разных видов деятельности), оценивать соответствие результатов целям, оценивать риски последствий деятельности;
- координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;

- развивать креативное мышление при решении жизненных проблем, в том числе учебно-познавательных.

Базовые исследовательские действия:

- развивать навыки учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыки разрешения проблем;

- проявлять способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов социального познания;

- осуществлять деятельность по получению нового знания, его интерпретации, преобразованию и применению в различных учебных ситуациях, в том числе при создании учебных и социальных проектов;

- формировать научный тип мышления, применять научную терминологию, ключевые понятия и методы социальных наук;

- ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;

- анализировать результаты, полученные в ходе решения задачи, критически оценивать их достоверность, прогнозировать изменение в новых условиях;

- давать оценку новым ситуациям, возникающим в процессе познания социальных объектов, в социальных отношениях; оценивать приобретенный опыт;

- уметь интегрировать знания из разных предметных областей;

- выдвигать новые идеи, предлагать оригинальные подходы и решения;

- ставить проблемы и задачи, допускающие альтернативные решения.

Работа с информацией:

- владеть навыками получения социальной информации из источников разных типов, самостоятельно осуществлять поиск, анализ, систематизацию и интерпретацию информации различных видов и форм представления;

- создавать тексты в различных форматах с учетом назначения информации и целевой аудитории, выбирая оптимальную форму представления и визуализации;

- использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

Овладение универсальными коммуникативными действиями

Общение:

- осуществлять коммуникации во всех сферах жизни;
- распознавать невербальные средства общения, понимать значение социальных знаков, распознавать предпосылки конфликтных ситуаций и смягчать конфликты;
- владеть различными способами общения и взаимодействия;
- аргументированно вести диалог, уметь смягчать конфликтные ситуации.

Совместная деятельность:

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы;
- выбирать тематику и методы совместных действий с учетом общих интересов и возможностей каждого члена коллектива;
- принимать цели совместной деятельности, организовывать и координировать действия по ее достижению: составлять план действий, распределять роли с учетом мнений участников, обсуждать результаты совместной работы;
- оценивать качество своего вклада и вклада каждого участника команды в общий результат по разработанным критериям;
- предлагать новые учебные исследовательские и социальные проекты, оценивать идеи с позиции новизны, оригинальности, практической значимости;
- осуществлять позитивное стратегическое поведение в различных ситуациях, проявлять творчество и воображение, быть инициативным.

Овладение универсальными регулятивными действиями

Самоорганизация:

- самостоятельно осуществлять познавательную деятельность, выявлять проблемы, ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и в жизненных ситуациях;

- самостоятельно составлять план решения проблемы с учетом имеющихся ресурсов, собственных возможностей и предпочтений;

- давать оценку новым ситуациям, возникающим в познавательной и практической деятельности, в межличностных отношениях;

- делать осознанный выбор стратегий поведения, решений при наличии альтернатив, аргументировать сделанный выбор, брать ответственность за принятое решение;

- оценивать приобретенный опыт.

Самоконтроль:

- давать оценку новым ситуациям, вносить коррективы в деятельность, оценивать соответствие результатов целям;

- владеть навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований; использовать приемы рефлексии для оценки ситуации, выбора верного решения.

Предметными результатами являются:

- овладение опытом разработки настольной игры;

- овладение навыками работы по программе KRITA;

- умение составлять задания по истории;

- получение опыта составления правил настольной игры;

- получение опыта апробации и проведения настольной игры

- получение опыта критической, объективной оценки результатов проектной деятельности.

3. Содержание тем и разделов

Введение проектную деятельность: Что такое проект? Проблема.

Актуальность. Целевая аудитория. Цель проекта. Классификация проектов: исследовательский, информационный, творческий, игровой, практический .

Структура проекта. Этапы проектирования: планирование, реализация, оценка, завершение.

Что такое настольная игра: История настольных игр. Классификация игр. Виды: классические, интеллектуальные, логические, экономические, стратегические, обучающие. Жанры: абстрактные, еврогеймы, америтреш, варгеймы, социальные игры. Типы: карточная, на кубиках, социальная, механика, основанная на расположении объектов в пространстве, комбинация механик.

Командообразование: Формирование проектной команды. Распределение ролей: геймдизайнер, дизайнер, составитель заданий.

Выбор аналоговой игры: Рассмотрение игр с игровым полем. Настольные исторические игры. Монополия

Разработка правил игры: Игровое поле, игровые клетки, роли игроков, игровые карточки.

Разработка дизайна: Игровое поле, игровые клетки, фишки, игровые карточки.

Разработка заданий: Работа с учебником по истории. Формулировка заданий.

Создание макета игры: Работы по программе KRITA.

Апробация проекта (практическое занятие): Игра между участниками проекта.

Подготовка к игре: повторение пройденного материала, выбор темы, распределение ролей, формирование команд, распределение спикеров, подготовка команд к игре.

Игра в «Дебаты» по заданной теме на конференции «Человек. Земля. Вселенная.»

Итог работы

4. Тематическое планирование

№	Раздел	Тема раздела	Количество часов	Дата проведения	Электронные цифровые
---	--------	--------------	------------------	-----------------	----------------------

				ния	образовательные ресурсы
1.	Введение проектную деятельность	Что такое проект? Классификация проектов. Структура проекта	2		https://www.omgtu.ru/general_information/faculties/radio_engineering_department/department_of_quot_physics_quot/lib_pfys/280402-280302/Osn_proekt_deyat.pdf
2.	Что такое настольная игра.	История настольных игр. Классификация.	2		https://ru.ruwiki.ru/wiki/Настольная_игра
3.	Командообразование	Формирование проектной команды. Распределение ролей	2		
4.	Выбор аналоговой игры	Рассмотрение игр с игровым полем. Настольные исторические игры.	2		https://ru.ruwiki.ru/wiki/Настольная_игра https://dzen.ru/a/ZMlhRpm4FhJQQyip?ysclid=mk1zl81i2i524242000
5.	Разработка правил игры	Игровое поле, игровые клетки, роли игроков,	3		

		игровые карточки			
6.	Разработка дизайна	Игровое поле, игровые клетки, фишки, игровые карточки	4		
7.	Разработка заданий	Работа с учебником по истории. Формулировка заданий.	4		
8.	Создание макета игры	Работы по программе KRITA.	4		
9.	Апробация проекта	Игра между участниками проекта	2		
10.	Анализ игры	Подведение первичных итогов. Доработка сценария игры	1		
11.	Экспериментальная игра на конференции «Человек. Земля. Вселенная»		2		
12.	Подведение итогов игры.	Анализ экспертных карт, отзывов игроков и зрителей.	2		
13.	Создание настольной игры	Игровое поле, игровые клетки, фишки, игровые карточки	3		

13.	Подведение итогов работы		1		
ИТОГО			34		

5. Основные источники

1. BoardGameGeek | Gaming Unplugged Since 2000:
<https://boardgamegeek.com/>
2. Настольные игры: BoardGamer.ru: <https://boardgamer.ru/>
3. Салмина Н.Г., Тиханова И.Г. Психолого-педагогическая экспертиза настольных игр: https://psyjournals.ru/journals/pse/archive/2011_n2/42009
4. Демченко Т. Проект: <https://www.vbr.ru/kursy/help/proekt/>
5. Основы проектной деятельности:
https://www.omgtu.ru/general_information/faculties/radio_engineering_department/departments_of_physics/lib_pphys/280402-280302/Osn_proekt_deyat.pdf
6. Настольная игра: https://ru.ruwiki.ru/wiki/Настольная_игра
7. 7 лучших исторических игр для детей и взрослых:
<https://www.mosigra.ru/istoricheskie-nastolnye-igry/>
8. Виды настольных игр: <https://hobbygames.ru/klassifikacija-nastolnih-igr>
9. Какие есть настольные игры – виды и классификация:
<https://www.mosigra.ru/kakie-est-nastolnye-igri-vidy-i-klassifikacija/>
10. Исторические настольные игры для взрослых и детей:
<https://dzen.ru/a/ZMlhRpm4FhJQQyip?ysclid=mk1zl81i2i524242000>

Приложение 1

Из опыта разработки настольной игры по истории.

*Автор Остапенко Виталий Александрович, учитель истории и
обществознания*

МБОУ «Северский лицей»

В 5 классе школьники знакомятся с предметом - история. Большое количество дат, фактов, имён. Ученики знакомятся с историей как с наукой, системой летосчисления, с жизнью первобытных людей, древними цивилизациями Востока, Греции, Рима. Немудрено, что школьники начинают испытывать трудности в изучении предмета и запоминание большого количества информации по истории древних цивилизаций.

Настольные игры всегда вызывали интерес у школьников. Обучение через увлекательную игру — идея не новая и всегда актуальная.

Целью данного проекта стало разработка настольной игры, которая сможет вызвать у учеников интерес к предмету, упростит школьникам изучение истории, поможет ученикам преодолеть трудности в изучении истории, сделает изучение этого предмета более увлекательным.

Методы: теоретический анализ литературы, изучение и обобщение, метод сравнения, сопоставления, моделирование.

Для достижения цели были поставлены и решены следующие задачи:

1. Формирование команды и распределение ролей.

В разработку настольной игры включились следующие учащиеся: Артемий Поплавский (8а класс) — генератор идей, разработчик правил игры и заданий, Анна Кравцова (8а класс)— дизайнер, художник, Дмитрий Гегия (10а класс)— генератор идей, разработчик паспорта проекта

2. Поиск информации по настольным играм, которые могут послужить аналогом игры по истории.

В интернете была найдена информация о настольных играх по истории. В основном это карточные игры и викторины («Князья. Рождение Руси», «Викторина «История Древнего мира»), а также авторские разработки педагогов (карточная игра «Дорога времени», историческое лото «Древний мир», «От Руси к России. Сквозь века». и т. д.). Игры, безусловна, интересные, развивающие мышление ученика, стимулирующие интерес к истории. Но команде хотелось создать что-то своё, так сказать, эксклюзивное.

Было принято решение обратиться к классическим играм. За основу будущей игры была взята популярная уже долгие годы экономическая игра «Монополия».

3. Проработка правил игры и разработка дизайна, подбор заданий.

Первоначально, было решено перенести правила «Монополии» на историческую игру, введя условную «денежную» единицу, которую будут получать игроки за правильный ответ, накопление которой, позволит приобретать, обменивать игровые клетки. От этих правил пришлось отказаться ввиду запутанности вопроса «Что важнее: знания или накопленные «денежные» суммы?» Команда решила «Конечно, знания». Игре дали название «HISTORALY» (ИСТОРИЧЕСКИ СЛОЖИЛОСЬ ТАК)

Правила были изменены, но оставлен принцип «Монополии», а именно, занятие игрового поля карточками игроков.

Игровое поле состоит из 36 клеток. 24 клетки посвящены разделам «Первобытное общество», «Древний Восток», «Древняя Греция», «Древний Рим».

Каждый раздел разбит по темам «Хозяйство», «Власть», «Общество», «Духовная культура».

Вспомогательные клетки «Хочу быть учителем» (возможность задать вопрос любому игроку), «Пересдача» (ведущий задаёт вопрос игроку по любой теме), «Злой учитель» (право получить подсказку), «Сам выбираю вопрос».

В игре участвуют пять человек. 1 ведущий и 4 игрока. Задача ведущего зачитывать задания и определять правильность ответа. Задача игрока пройти ответить на вопросы и занять карточкой все тематические клетки. Каждый игрок, занявший все разделы выходит из игры. Победителем считается игрок, который первым вышел из игры.

4. Создание макета игры. Созданием макета игры занималась Анна Кравцова. Для решения этой задачи она освоила программы компьютерной графики KRITA, PINTEREST.

5. Разработка заданий. Задания не должны быть слишком лёгкими, ибо потеряется смысл игры и интерес, и не слишком сложными, поскольку вызовет в игроках чувство раздражения. Основой для разработки заданий стал учебник Годера Г.И. для 5 класса по истории Древнего мира. Было отобрано 160 вопросов касательно 4 разделов «Первобытное общество», «Древний Восток», «Древняя Греция», «Древний Рим», по темам «Хозяйство», «Власть», «Общество», «Культура».

6. Апробация проекта. Апробация прошла 4 апреля. В апробации участвовали ученики 8 класса. После апробации была проведена беседа, в ходе которой ребята высказали положительное мнение об игре, но посоветовали сделать поправку в правилах. Так появилась категория «Подсказка».

7. 18 апреля, в рамках детско-взрослой конференции «Человек. Земля. Вселенная», была проведена экспериментальная игра между учащимися 6 класса. После игры было проведено анкетирование участников, экспертов и зрителей. Результаты анкетирования показали, игра вызвала интерес и увлечённость

участников, сидевших за игровым столом, но зрители скучали. Данная ситуация требует вовлеченности зрителей в игровой процесс. А значит, в рамках конференции «Человек. Земля. Вселенная» правила будут корректироваться.

Игра предназначена для учащихся 5-6 классов. Может применять на уроках, во внеурочной деятельности, на переменах

8. Результат работы над проектом:

- разработана настольная игра по истории для учеников 5-6 классов,
- приобретён опыт проектирования настольной игры,
- получен новый опыт работы в команде,
- дизайнер освоил программы KRITA, PINTEREST.

.Основные источники:

1. BoardGameGeek | Gaming Unplugged Since 2000:
<https://boardgamegeek.com/>
2. Настольные игры: BoardGamer.ru: <https://boardgamer.ru/>
3. Салмина Н.Г., Тиханова И.Г. Психолого-педагогическая экспертиза настольных игр: https://psyjournals.ru/journals/pse/archive/2011_n2/42009

