

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Принята на Педагогическом
совете ДДТ
от «24» 08 2020г.
№ 1



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«КОНСТРУКТОР ИГР - КВЕСТ»
объединение «Конструктор игр - квест»**

Направленность: туристско-краеведческая

Уровень программы – базовый.

Возраст учащихся: с 10 до 12 лет.

Срок реализации – 1год (144 часа)

Автор-составитель:
Захарова Елена Викторовна,
педагог дополнительного образования

Лукоянов -2020г.

Содержание:

Информационная карта программы -----	3
Пояснительная записка-----	4
Учебный план ДОП-----	12
1.Модуль№1 «Мой край на карте Родины»-----	12
2.Модуль№2 «У истоков»-----	14
3.Модуль№3 «История в лицах»-----	17
4.Модуль№4 «Легенды и мифы родного края»-----	19
Методическое и техническое обеспечение программы-----	23
Список литературы-----	24
Приложение – 1-----	25
Календарно- учебный график реализации дополнительной общеразвивающей программы «Конструктор игр - квест» на 2020- 2021 учебный год.	
Приложение –2-----	26
Календарно-тематическое планирование дополнительной общеразвивающей программы туристско-краеведческой направленности «Конструктор игр - квест» (2020-2021 учебного года)	

Информационная карта программы

Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа объединения «Конструктор игр - квест»
Автор-составитель	Захарова Елена Викторовна
Территория, представившая программу	г. Лукоянов
Название проводящей организации	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества»
Руководитель организации	Воробьева Татьяна Станиславовна
Адрес организации	МБУДО «Дом детского творчества»: 607800, г. Лукоянов, ул. Октябрьская, д.47 Структурное подразделение : микрорайон №2, д.4 А.
Телефон	МБУДО «Дом детского творчества»: (83196) 4-15-84; Структурное подразделение –: (83196) 4-46-94
Форма проведения занятий	Групповые.
Цель программы	Создание благоприятных условий для организации и проведения квест- игры на основе приобщения к историческому прошлому своего родного края .
Направленность	Туристско-краеведческая
Нормативный срок освоения программы	1 год
Место реализации	МБУДО «Дом детского творчества»:
Официальный язык программы	Русский
Общее количество участников (в том числе детей)	в группе 15 человек
География участников	Дети Лукояновского района
Условия участия в программе	Личное, добровольное участие
Условия размещения участников	Зал, S=12кв.м.
Краткое содержание программы	Программа «Конструктор игр – квест» создана для того, чтобы с помощью игры обеспечить духовно-нравственное становление подрастающего поколения, познакомить детей с краеведческими объектами города, района, в том числе, с использованием интернет - ресурсов и компьютерных программ и экскурсионно-туристических путешествий-маршрутов.
История осуществления программы	Создание программы обусловлено социальным заказом. Год создания программы –2020.

Пояснительная записка.

В последнее время возрос всеобщий интерес к истории родного края, своим корням. В целях воспитания молодого поколения настоящими патриотами своей страны, очень важно приобщать их к прошлой и современной жизни своей малой Родины.

Направленность дополнительной образовательной программы - туристско-краеведческая.

Программа «Конструктор игр – квест» создана для того, чтобы с помощью игры обеспечить духовно-нравственное становление подрастающего поколения, познакомить детей с краеведческими объектами города, района, в том числе, с использованием интернет - ресурсов и компьютерных программ и экскурсионно-туристических путешествий-маршрутов.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Конструктор игр - квест» разработана и составлена в соответствии с нормами, установленными следующей законодательной базой:

1. Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями);
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 15.05.2013 № 792-р «Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы»;
3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;

5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций, дополнительного образования детей»;
6. Устав МБУДО «Дом детского творчества»
7. Положение о дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программах;
8. Положение о порядке и формах проведения промежуточной аттестации учащихся;

Новизна данной дополнительной образовательной программы заключается в том, что по форме организации образовательного процесса она является модульной. Программа «Конструктор игр - квест» состоит из 4-х автономных модулей: «Мой край на карте Родины», «У истоков», «История в лицах», «Легенды и мифы родного края», которые включают в себя все виды творческой деятельности. При этом каждый из модулей имеет свою специфику и направлен на решение своих собственных целей и задач.

А также новизна данной программы заключается в том, что игровая деятельность позволяет детям непринужденно погрузиться в ситуацию и проявить себя в новой роли, самому обозначить проблему и попытаться найти решение.

Особой формой общественной жизни ребёнка является игра, в которой они по желанию объединяются, самостоятельно действуют, осуществляют свои замыслы, познают мир. Самостоятельная игровая деятельность способствует физическому и психическому развитию каждого ребенка, воспитанию нравственно-волевых качеств, творческих способностей.

Актуальность программы обусловлена тем, что образовательный процесс имеет развивающий характер, направленный на реализацию интересов и

способностей детей, на создание ситуации успеха и обеспечение комфортности обучения. Занятия носят характер живого общения, заинтересованного поиска решения проблем с помощью разумного сочетания самостоятельной деятельности, дозированной помощи и работы под руководством педагога. Сочетание разных методов обучения и видов учебной деятельности выводит ребенка за рамки привычного образовательного процесса, расширяет кругозор, дает возможность для духовного роста и продуктивного общения с учащимися.

«Конструктор игр- квест» - это программа для детей среднего школьного возраста, на которых обучающиеся познакомятся с новым направлением игр: «Квест- игра». На занятиях дети узнают:

Что такое квест?Что включает Квест?Как в него играть?Как придумать задания?Кто ведущий квеста?

При организации дополнительного образования детей следует опираться на следующие **приоритетные принципы**:

- принцип реализации права на развитие личностного самоопределения детей и подростков;
- принцип, обеспечивающий приобщение детей к традиционным и общечеловеческим ценностям в современном обществе;
- принцип расширения академической мобильности детей и подростков через дополнительное образование;
- принцип, способствующий стимулированию детей к познанию и творчеству.

По времени реализации программа одногодичная. Программа предусматривает теоретические и практические занятия, которые имеют проблемный или частично-поисковый характер, что способствует активизации мыслительной деятельности, развитию творческих способностей.

Педагогическая целесообразность реализации дополнительной образовательной программы направлена:

- на удовлетворение потребностей воспитанников в нравственном и интеллектуальном развитии;

- на развитие мотивации личности к познанию и творчеству;
- на обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, военно-патриотического воспитания обучающихся.

Цель: создание благоприятных условий для организации и проведения квест-игры на основе приобщения к историческому прошлому своего родного края.

Задачи:

Предметные:

- углубить знания детей по истории Лукояновского края, села Ульянова, микрорайона;
- совершенствовать у детей новые, более сложные способы построения игр;
- обучать детей совместному поиску взаимовыгодных решений в сложных ситуациях;

Метапредметные:

- развивать чувства причастности к судьбе родной земли;
- развивать познавательную активность детей и творческое воображение;
- создать условия для обучения основам исследовательской работы;

Личностные:

- воспитать бережное отношение к культурному наследию;
- воспитывать желание самим выполнять и разрабатывать атрибуты к играм;
- воспитывать культуру речевого общения; личностные качества ребёнка: дружелюбие, гуманность, трудолюбие, целеустремлённость, активность

Отличительные особенности дополнительной, образовательной программы Программа предполагает решение образовательных, воспитательных и развивающих задач с учётом возрастных и индивидуальных особенностей развития обучающихся. Она ориентирована на возраст детей от 10 до 12 лет. Именно на границе перехода от младшего школьного к подростковому возрасту решаются специфические задачи личностного развития и взросления человека, идет интенсивное усвоение культурных ценностей, определяющих в дальнейшем его главные жизненные предпочтения. В этот период детям

свойственна повышенная активность, стремление к деятельности, происходит уточнение границ и сфер интересов, увлечений. Идет становление нового уровня самосознания, который выражается в стремлении понять себя, свои возможности, свое сходство с другими детьми и свою неповторимость.

Многие исследователи рассматривают этот возраст как период “зенита любознательности”, по сравнению с младшими и старшими детьми.

Возраст воспитанников: от 10 до 12 лет

Программа «Конструктор игр - квест» рассчитана на 1 год обучения.

Количество часов в неделю – 4 часа, в год 144ч.

В объединение дети принимаются по желанию и интересам (свободная форма). Обучение проходит в группах по 12 человек, которые комплектуются из одновозрастных детей, где занимаются одновременно мальчики и девочки.

Для достижения результата работы требуется большая вариативность подходов и постоянного собственного творчества. В учебной деятельности объединения необходимы следующие **формы и методы работы**.

Формы обучения:

- беседы, квест - игры, презентации,
- встречи с интересными людьми,
- видео-уроки, работа с историческими документами, монографиями, картами,
- составление тематических и комплексных краеведческих квест- игр,
- экскурсии по музеям, храмам, памятным местам

Методы обучения:

- Словесный метод - передача необходимой для дальнейшего обучения информации.
- Игровой метод – краеведческие игры
- Наглядный метод - посещение экспозиций, выставок музея, просмотр альбомов, книг, буклетов, фотографий с видами села, района, области.
- Поисковый метод - сбор информации по заданной теме.

- Исследовательский метод - изучение документальных и вещественных предметов из фондов музеев для развития мыслительной, интеллектуально-познавательной деятельности.

Средства обучения:

Научный и практический опыт музеев области, района, образовательных учреждений, богатства музейных экспонатов и достижения цивилизаций.

Практические задания: обучения предполагается выполнение самостоятельных практических заданий

- Творческие работы (презентации, видеофильмы, ролики, буклеты).
- Сочинения (рассказы, стихотворения).
- Игры.

Ожидаемые результаты:

Обучающиеся должны:

- в общих чертах знать историю края, и, в этой связи, основные этапы исторического и культурного развития Лукояновского района:
- ориентироваться во времени, в ходе исторических событий:
- знать и понимать такие понятия:

Что такое квест? Что включает Квест? Как в него играть? Как придумать задания? Кто ведущий квеста?

У обучающихся:

- разовьется внимание, восприятие, наблюдательность, разные формы мышления, речь.
- сформируется широкий кругозор, умение разрабатывать квест – игры и атрибуты к ним.

Результатом всей работы можно считать то, что практически каждый обучающийся может:

- составить план квест – игры;
- изготовить атрибуты к игре;

- ориентироваться по плану и карте.

Кроме этого, в результате совместного творчества предполагается создание коллективного продукта:

– Рабочей тетради по истории Лукояновского района.

Форма подведения итогов реализации дополнительной программы

Аттестация обучающихся является неотъемлемой частью образовательного процесса, которая позволяет всем участникам реально оценить результативность их совместной творческой деятельности, уровень развития способностей и личностных качеств ребенка, в соответствии с прогнозируемым результатом.

Для отслеживания результатов реализации программы применяются различные методы. Диагностика (анкетирование, собеседование, творческие задания, выставки, проекты, квест - игры) определения результативности динамики активизации познавательной мотивации и творческих способностей. Так же проводится педагогическое наблюдение.

Оценочный материал

о проведении текущего контроля, промежуточной аттестации учащихся объединения «Конструктор игр - квест»:

1. Механизм проведения текущего контроля успеваемости учащихся:

Текущий контроль успеваемости учащихся осуществляется в течении учебного года по завершению тем и по итогам изучения каждого модуля.

Форма проведения: педагогическое наблюдение, тестирование. По итогам изучения каждого образовательного модуля предусмотрена презентация обучающимися своих работ и их защита

Сроки проведения: в течении учебного года.

2 Механизм проведения промежуточной аттестации учащихся:

Промежуточная аттестация учащихся в творческом объединении проводится один раз в полугодие.

Форма проведения: квест - игра.

Сроки проведения: декабрь, май.

Уровень развития умений и навыков:

Высокий: Может самостоятельно, быстро и без ошибок справиться с заданием.

Средний: Может самостоятельно справиться с заданием, но очень медленно, присутствуют неточности.

Низкий: Не может без помощи педагога справиться с заданием.

3 Критерии оценки уровня подготовки учащихся:

Дети, закончившие I год обучения, должны:

1 полугодие

- в общих чертах знать историю края, ориентироваться во времени, в ходе исторических событий, знать и понимать такие понятия:

Что такое квест? Что включает Квест? Как в него играть? Как придумать задания? Кто ведущий квеста?

2 полугодие

- знать историю края, ориентироваться во времени, в ходе исторических событий, составлять план квест – игры, изготовить атрибуты к игре, ориентироваться по плану и карте.

Учебный план ДОП «Конструктор игр – квест»

№	Наименование учебных модулей	Количество часов на изучение модуля по годам обучения			Форма промежуточной аттестации
		Всего	Теор.	Практ.	
1.	«Мой край на карте Родины»	36	12	24	декабрь Квест - игра
2.	«У истоков»	36	14	22	
3.	«История в лицах»	36	14	22	май Квест - игра
4.	«Легенды и мифы родного края»	36	10	26	
	ИТОГО:	144	50	99	

Рабочая программа учебного модуля.

Модуль №1: «Мой край на карте Родины»»

- знакомство с источниками краеведческих знаний: карта как источник информации и другие источники. История изучения края.

Цель: формирование гражданина и патриота родного города средствами работы с картой.

Задачи:

- формирование системы знаний о территории родного края;
- совершенствование умения и навыков при работе с картами, в частности с картой города Лукоянов;
- создание условий для проявления обучающимися творческих способностей.

Ожидаемые результаты к концу изучения модуля

- приобретается опыт самостоятельной деятельности при работе с картами;
- умение разрабатывать квест – игры и атрибуты к ним.

Учебно – тематический план модуля «Мой край на карте Родины»»

№ п/п	Название темы	В том числе			Формы аттестации/ контроля
		Всего часов	Теор	Практ	
1.	Введение. Инструктаж по ТБ. Стартовая диагностика.	4	2	2	Беседа, анкетирование
1.1	Мой край на карте Родины.	4	2	2	Беседа, практическое задание
1.2	Знакомство с картой области и района.	6	2	4	Беседа, практическое задание
1.3	Составление аппликации и рисунков «Символика края».	4	-	4	Презентация, практическое задание
1.4	Ярмарка проектов туристических путешествий «Нижегородский квест».	6	2	4	Беседа. Игра «Я предлагаю...».
1.5	Знакомство с квест – играми. Какие задачи решают квест – игры.	4	2	2	Практическое задание. Выставка работ
1.6	Квест – игра «Тропой любви к родному краю»	6	2	4	Презентация. Практическое задание.
1.7	Итог модуля: квест «Тропой любви к родному краю».	2	-	2	Квест – игра. Анализ работ
Итого:		36	12	24	

Содержание 1 модуля «Мой край на карте Родины»

1. Введение. Инструктаж по ТБ. Стартовая диагностика. (4ч.)

Теория: Беседа на тему: «Что изучает краеведение?» Знакомство с источниками краеведческих знаний: карта как источник информации и другие источники. История изучения края. Вклад выдающихся ученых в исследования края. Инструктаж по технике безопасности. Проверка знаний учащихся на начало учебного года.

1.1 «Мой край на карте Родины». (4ч.)

Теория: Беседа на тему: «Территория и географическое положение нашей области и района», «Государственная Символика России, области и района».

Практика: практическое задание. Викторина.

1.2 Знакомство с картой. (6ч.)

Теория: Определение географического положения области и района. Площадь территории, конфигурация, границы, протяженность с севера на юг, с запада на восток.

Практика: работа с картой.

1.3 Составление аппликации и рисунков «Символика края». Организация выставки рисунков. (4ч.)

1.4 «Ярмарка проектов туристических путешествий «Нижегородский квест». (6ч.)

Теория: На данных занятиях происходит ознакомление и совместное проектирование индивидуальных и групповых путешествий. Проходит ролевая игра «Я предлагаю...».

Практика: Проходит ролевая игра «Я предлагаю...».

1.5 Знакомство с квест – играми. Какие задачи решают квест – игры. (4ч.)

Теория: определяется понятие «квест». Определяются задачи курса. Происходит выбор эффективных форм решения поставленных целей и задач.

Практика: формируются инициативные группы среди обучающихся.

1.6 Квест – игра «Тропой любви к родному краю». (6ч.)

Теория: показ презентации «Тропой любви к родному краю».

Практика: составление карты и маршрута, изготовление атрибутов к квест – игре «Тропой любви к родному краю».

1.7 Итогом данного модуля является конкурс «Тропой любви к родному краю» (2 часа), в ходе, которого учащиеся выполняют задания на пройденные темы.

Модуль №2: «У истоков»

- знакомство с историей возникновения, становления города и района.

Цель: _воспитание гражданина России, патриота малой родины, знающего и любящего свой край (его историю, традиции, памятники природы, истории и культуры) и желающего принять активное участие в его развитии.

Задачи:

- формирование интереса к изучению истории, культуры, природы родного края
- воспитание любви и чувства гордости к своему краю, уважительного отношения к местным культурным ценностям;
- формирование активной гражданской позиции.

Ожидаемые результаты к концу изучения модуля

- обучающиеся станут носителями моральных и нравственных ценностей прошлых и настоящих поколений;
- сформируется осознание того, что малый город Лукоянов, являясь частью России, вносит вклад в её развитие и процветание.

Учебно–тематический план модуля «У истоков»

№ п/п	Название темы	В том числе			Формы аттестации/ контроля
		Всего часов	Теор	Практ	
2.1	Заочная экскурсия по улицам города.	2	2	-	Беседа, анкетирование
2.2	У истоков.	8	6	2	Беседа, практическое задание
2.3	Купеческий Лукоянов.	6	2	4	Беседа, практическое задание, викторина.
2.4	Природный комплекс нашего края	10	2	8	Практическое задание. Конкурс рисунков. Выставка работ.
2.5	«Природа края в поэзии».	4	2	2	Презентация, практическое задание

2.6	Квест – игра «Кладоискатели».	4	-	4	Практическое задание.
2.7	Итог модуля: квест «Кладоискатели».	2	-	2	Квест – игра. Анализ работ.
Итого:		36	14	22	

Содержание 2 модуля «У истоков»

2.1 Заочная экскурсия по улицам города. (2ч.)

Теория: История города, связанная с объектами экскурсионной площадки.

Архитектурный облик объектов. Культурная жизнь города, связанная с объектами экскурсионной площадки.

2.2 У истоков. (8ч.)

Теория: Беседа на тему: «История и причины возникновения: основные этапы формирования, первые поселенцы», «Как выглядел наш район и город в начале своей жизни», «Улицы района, его достопримечательности», «Памятники и памятные места».

Практика: Викторина «Знай и люби свой край». Составление кроссвордов о родном крае. Создание проекта «Мой район».

2.3 Купеческий Лукоянов. (6ч.)

Теория: Развитие и становление торговли и купечества Лукоянова. Учреждение Троицкой ярмарки – центра торговли на юге губернии.

Практика: работа над презентацией «Троицкая ярмарка».

2.4 Природный комплекс нашего края. (10ч.)

Теория: Знакомство с растительным и животным миром нашего края.

Беседа на тему: «Лекарственные травы», «Красная книга и растения края», «Охрана природы родного края», «Заказники», «Природные достопримечательности».

Практика: Составление альбома с пословицами и поговорками о воде. Конкурс рисунков «Как защитить нашу воду». Экскурсия в лес.

2.5 «Природа края в поэзии». (4ч.)

Теория: Знакомство с творчеством местных поэтов.

Практика: Чтение и разучивание их стихов.

2.6 Квест – игра «Кладоискатели». (4ч.)

Практика: составление карты и маршрута, изготовление атрибутов к квест – игре «Кладоискатели».

2.7 Итогом данного модуля является квест – игра «Кладоискатели» (2 часа), в ходе, которого учащиеся выполняют задания на пройденные темы.

Модуль №3: «История в лицах»

- изучение отдельных событий, связанных с биографией знаменитых земляков.

Цель: расширить представления обучающихся - о выдающихся людях Лукояновского района.

Задачи:

- продолжить изучение событий истории родного края в жизнеописаниях знаменитых людей;
- научить работать самостоятельно, привлекать дополнительный материал;
- воспитывать активную жизненную позицию.

Ожидаемые результаты к концу изучения модуля:

- уметь правильно составить характеристику исторического деятеля.
- анализировать конкретно-исторические сведения;
- владеть историко-биографической информацией;
- работать с научно-популярной и справочной литературой;
- анализировать и сопоставлять факты.

Учебно–тематический план модуля «История в лицах»

№ п/п	Название темы	В том числе			Формы аттестации/ контроля
		Всего часов	Теор	Практ	
3.1	Выдающиеся лукояновцы.	2	2	-	Беседа, анкетирование
3.2	«Труженики края».	4	2	2	Беседа, практическое задание
3.3	«Есть у Севера свой Колумб» Н.Н. Урванцев.	6	2	4	Беседа, практическое задание, викторина.
3.4	О чем поведал старый особняк» Н.Н. Блохин.	4	2	2	Практическое задание. Конкурс рисунков. Выставка работ.
3.5	«Лес был его жизнью» Александр Феоктистович Магницкий	4	2	2	Презентация, практическое задание
3.6	«Он жил на одной улице со своими героями». Михаил Иванович Суетнов	4	2	2	Беседа, практическое задание, викторина.
3.7	Лукояновский район в годы Великой Отечественной войны.	10	2	8	Беседа, презентация Практическое задание.
3.8	Итог модуля: квест «Маршрутами победы».	2	-	2	Квест – игра. Анализ работ.
Итого:		36	14	22	

Содержание 3 модуля «У истоков»

3.1 Выдающиеся лукояновцы. (2ч.)

Теория: Изучение отдельных событий, связанных с биографией знаменитых земляков.

3.2 «Труженики края». (4ч.)

Теория: Беседа на тему: «Знаменитые земляки», «Труженики края».

Практика: Оформление стенда «Знай и люби свой край».

3.3 «Есть у Севера свой Колумб» Н.Н. Урванцев. (6ч.)

Теория: Презентация «Есть у Севера свой Колумб» Н.Н. Урванцев.
Практика: : Подбор материала для стенда «Есть у Севера свой Колумб» .
викторина «Далекий край».

3.4 «О чем поведал старый особняк» Н.Н. Блохин. (4ч.)

Теория: Заочная экскурсия «О чем поведал старый особняк» Н.Н. Блохин.
Практика: Экскурсия в Краеведческий музей.

3.5 «Лес был его жизнью» А. Ф. Магницкий. (4ч.)

Теория: Презентация «Лес был его жизнью» Александр Феоктистович
Магницкий.

Практика: Составление альбома «Памятники природы». Конкурс рисунков
«Как защитить нашу природу».

3.6 Он жил на одной улице со своими героями» М. И. Суетнов. (4ч.)

Теория: Беседа «Он жил на одной улице со своими героями» Михаил Иванович
Суетнов.

Практика: Викторина «Русский дом». Конкурс рисунков по произведениям
М.И. Суетнова.

3.7 Лукояновский район в годы Великой Отечественной войны. (10ч.)

Теория: Беседа Лукояновский район в годы Великой Отечественной войны.
Вклад лукояновцев в победу. Эвакогоспитали. Дети в годы ВОВ.

Практика: Оформление выставки «Лукояновцы герои ВОВ». Выставка
рисунков «У войны не детское лицо». Подготовительная работа к квест – игре
«Маршрутами победы».

3.8 Итогом данного модуля является квест - игра «Маршрутами победы» (2
часа), в ходе, которого учащиеся выполняют задания на пройденные темы.

Модуль №4: «Легенды и мифы родного края».

- изучение исторического и культурного наследия своего села, района, семьи.

Цель: вовлечение учащихся в активную познавательную поисково-
исследовательскую деятельность.

- формирование знаний о родном крае, его истории, традициях и культуре, знаний об истории своей семьи;
- обучение учащихся азам научного поиска, ознакомление с методами исторического исследования;
- воспитание гордости за свою малую родину, уважения к далеким предкам, к делам и трудам наших современников, гордости за успехи и достижения земляков.

Ожидаемые результаты к концу изучения модуля:

- знать историю становления и развития района, своего населенного пункта в контексте основных исторических событий, его традициях и культуре;-
- знать историю своей семьи;
- знать природу родного края, животный, растительный мир;
- бережно относиться к природному, историческому и культурному наследию, сохранению исторической памяти.
- уметь описывать основные этапы развития населенного пункта;
- систематизировать знания о своей семье;
- оформлять памятки, коллажи, листовки, газеты, буклеты, презентации и т. д.

Учебно –тематический план модуля «Легенды и мифы родного края».

№ п/п	Название темы	В том числе			Формы аттестации/ контроля
		Всего часов	Теор	Практ	
4.1	Образование села Ульяново.	6	2	4	Беседа, анкетирование
4.2	Легенды и предания родного края.	6	2	4	Беседа, практическое задание
4.3	Русские народные игры, сказки.	8	2	6	Беседа, практическое задание, викторина.
4.4	Квест – игра «Легенды и мифы села Ульяново».	4		4	Практическое

					задание. Квест – игра.
4.5	«Моя родословная».	10	4	6	Презентация, практическое задание
4.6	Итог модуля: квест «Семейные традиции».	2	-	2	Квест – игра. Анализ работ.
Итого:		36	10	26	

Содержание 4 модуля «Легенды и мифы родного края».

4.1 Образование села Ульяново. (6ч.)

Теория: Знакомство с историей, легендами и преданиями об образовании села Ульяново.

Практика: Организация фотовыставки «Село – в котором мы живем».

Изготовление альбома по народному фольклору.

4.2 Легенды и предания родного края. (6ч.)

Теория: Знакомство с русскими народными пословицами и поговорками, загадками, легендами и преданиями родного края.

Практика: Изготовление коллажа «Времена года».

4.3 Русские народные игры, сказки. (8ч.)

Теория: Знакомство с русским народными играми. Беседа на тему: «Сказки о животных, богатырские сказки».

Практика: Организация выставки рисунков «В мире сказки». Изготовление буклета по народному фольклору. Подготовка материалов для спектакля по русской народной сказке «Репка». Выступление перед учащимися младших классов.

4.4 Квест – игра «Легенды и мифы села Ульяново». (4ч.)

4.5 «Моя родословная». (10ч.)

Теория: Беседа на тему: «Моя семья», «Мои предки», «Что означает мое имя?», «Моя родословная».

Практика: Обучение составлению генеалогического древа. Сбор материалов о своих родственниках. Составление генеалогического древа. Подготовка к квест - игре «Семейные традиции».

4.6 Итогом данного модуля является квест – игра «Семейные традиции» (2 часа), в ходе, которого учащиеся выполняют задания на пройденные темы.

Методическое обеспечение программы:

Материально-технические условия реализации Программы соответствуют требованиям:

- в соответствии с санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами;
- в соответствии с правилами пожарной безопасности;
- к средствам обучения и воспитания в соответствии с возрастом и индивидуальными особенностями развития детей;
- оснащённости помещений развивающей предметно-пространственной средой;
- к материально-техническому обеспечению программы: учебно-методический комплект, оборудование, оснащение.

Оформление кабинета соответствует тематическому плану и содержанию программы. Имеются:

- разработки игр, бесед, походов, экскурсий, конкурсов;
- наглядный дидактический материал: плакаты, таблицы, дидактические и методические материалы, определители, энциклопедии, таблицы;
- для занятий необходимы: общая тетрадь, цветные карандаши, ручка, альбом.
- компьютеры, сканер, принтер, проектор, который используется для подготовки к конференциям и конкурсам, для оформления исследовательских проектов и презентаций.

Литература.

Для педагога:

1. Авдулова, Т. П. Возрастная психология: учебное пособие / [Т. П. Авдулова и др.]. – Москва: Академия, 2014. – 329 с
2. Гликман, И. З. Теория и методика воспитания. Воспитатика / И.З. Гликман. - М.: Школьные технологии, 2018. - 320 с.
3. Дарижабон З. В. Организация краеведческой деятельности подростка как основы социализации его личности [Электронный ресурс]/ З. В.Дарижабон. (10.09.2019 г)
4. Дыбова Н. В. Формы и методы обучения учащихся краеведению /Н. В. Дыбова.- Москва: Академия, 2015. – 98 с.
5. Иванов П. В. Педагогические основы школьного краеведения/П.В. Иванов.- Петрозаводск, 2016. -34 с.
6. Котейко Т. В. . Дидактические игры по краеведению [Электронный ресурс]/ (26.08. 2019)
7. Методика историко-краеведческой работы в школе /под ред.Н.С.Борисова. - М: Просвещение. - 2014. – 101

Для родителей и обучающихся:

- 1.Азаров, Ю.П. Семейная педагогика. Воспитание ребенка в любви, свободе и творчестве / Ю.П. Азаров. - М.: Эксмо, 2015. - 496 с.
2. Кедяркина Ф.И., Кашина Г.И. : Край наш Лукояновский. Н-Новгород Нижегородский гуманитарный центр 2000 с. 244.
3. Комиссаров В.В., Кашина Г.И., Табашин Н.А Край наш Лукояновский . Выпуск №2
- 4.Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие.- М.: Народное образование, 2003.

Интернет-ресурсы.

- CD,DVD диски с иллюстративным и справочным материалом, презентации,
- Плакаты, схемы, карты.

https://nsportal.ru/sites/default/files/2018/01/20/istoricheskoe_kraevedenie_metodicheskie_rekomendatsii.doc <http://eaysyenqlishrtb.ucoz.ru>

Приложение № 1

Календарный учебный график
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Конструктор игр - игр» - на 2020-2021г.

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	1 .09.2020	31.05.2020	36	72	144	2 раза в неделю по 2 академических часа
Каникулы	зимние- с 31.12.20 по 08.01.21 г. летние– с 31.05.21г. по 01.09.21 г.					

Приложение № 2

**Календарно-тематическое планирование дополнительной
общеразвивающей программы туристско-краеведческой направленности
«Конструктор игр - квест» (2020-2021 учебного года)**

Дата		№ п/п	темы	В том числе			Форма контроля
По плану	По факту			Всего	Тео рия	Прак тика	
1. Модуль «Мой край на карте Родины»				36	12	24	
		1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Стартовая диагностика	2	2	-	Входящая диагностика, наблюдение. беседа
		2.	Проверка знаний учащихся на начало учебного года.	2	-	2	Анкетирование
		3.	Беседа на тему: «Территория и географическое положение нашей области и района», «Государственная Символика России, области и района».	2	2	-	Наблюдение, беседа
		4.	Викторина «Мой край на карте Родины»	2	-	2	Викторина
		5	Определение географического положения области и района. Площадь территории, конфигурация, границы, протяженность с севера на юг, с запада на восток.	2	-	2	Наблюдение, беседа
		6.	«Государственная Символика России, области и района».	2	2	-	Наблюдение, беседа. Практическое задание.
		7.	Работа с картой.	2	-	2	Наблюдение. Практическое задание.
		8.	Составление аппликации и рисунков «Символика края».	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение
		9.	Составление аппликации и рисунков «Символика края».	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение

		10.	Ознакомление и совместное проектирование индивидуальных и групповых путешествий.	2	2	-	Наблюдение, беседа
		11.	Формирование инициативной группы среди обучающихся методом тестирования.	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение
		12	Ролевая игра «Я предлагаю...».	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение
		13.	Знакомство с квест – играми. Какие задачи решают квест – игры.	2	2	-	Наблюдение, беседа
		14	Квест – игра «Болдинская осень».	2	-	2	Наблюдение, игра
		15	Показ презентации «Тропой любви к родному краю».	2	2	-	Беседа, презентация. Наблюдение
		16.	Составление карты и маршрута, изготовление атрибутов к квест – игре «Тропой любви к родному краю».	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение
		17.	Составление карты и маршрута, изготовление атрибутов к квест – игре «Тропой любви к родному краю».	2	-	2	Наблюдение. Практическое задание.
		18.	Итоговое занятие. Квест – игра «Тропой любви к родному краю».	2	-	2	Квест – игра. Анализ работ.
Модуль «У истоков»				36	14	22	
		19.	Заочная экскурсия по улицам города.	2	2	-	Беседа
		20	Беседа на тему: «История и причины возникновения: основные этапы формирования, первые поселенцы»	2	2		Наблюдение, беседа
		21.	Презентация «Улицы района, его достопримечательности», «Памятники и памятные места».	2	2	-	Наблюдение, беседа
		22.	Викторина «Знай и люби свой край».	2	2	-	Наблюдение. Викторина

		23.	Составление кроссвордов о родном крае. Создание проекта «Мой район».	2	-	2	Наблюдение, практическое задание.
		24.	Развитие и становление торговли и купечества Лукоянова. Учреждение Троицкой ярмарки – центра торговли на юге губернии.	2	2	-	Наблюдение, беседа
		25.	Работа над презентацией «Троицкая ярмарка».	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение
		26.	Викторина «Купеческий Лукоянов»	2	-	2	Наблюдение. Викторина
		27.	Беседа на тему: «Лекарственные травы», «Красная книга и растения края», «Охрана природы родного края», «Заказники», «Природные достопримечательности».	2	2	-	Наблюдение, беседа
		28.	Составление альбома с пословицами и поговорками о воде.	2	-	2	Наблюдение, практическое задание.
		29.	Составление альбома с пословицами и поговорками о воде.	2	-	2	Наблюдение, практическое задание.
		30.	Конкурс рисунков «Как защитить нашу воду».	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение
		31.	Экскурсия в лес.	2	-	2	Наблюдение, беседа, экскурсия.
		32.	Знакомство с творчеством местных поэтов	2	2	-	Наблюдение, беседа, презентация.
		33.	Чтение стихов местных поэтов.	2	-	2	Наблюдение. Практическое задание.
		34.	Составление карты и маршрута, изготовление атрибутов к квест – игре «Кладоискатели».	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение.
		35.	Составление карты и маршрута, изготовление атрибутов к квест – игре «Кладоискатели».	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение

		36.	Итоговое занятие. Квест – игра «Кладоискатели».	2	-	2	Анализ работ. Квест – игра.
Модуль «История в лицах»				36	14	22	
		37.	Изучение отдельных событий, связанных с биографией знаменитых земляков.	2	2	-	Беседа
		38.	Беседа на тему: «Знаменитые земляки», «Труженики края».	2	2	-	Наблюдение, беседа
		39.	Оформление стенда «Знай и люби свой край».	2	-	2	Наблюдение. Практическое задание.
		40.	Презентация «Есть у Севера свой Колумб» Н.Н. Урванцев.	2	2	-	Наблюдение, беседа, презентация
		41.	Подбор материала для стенда «Есть у Севера свой Колумб» .	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение
		42.	Викторина «Далекий край».	2	-	2	Наблюдение, викторина.
		43.	Заочная экскурсия «О чем поведал старый особняк» Н.Н. Блохин.	2	2	-	Беседа. Наблюдение
		44.	Экскурсия в Краеведческий музей.	2	-	2	Экскурсия.
		45.	Презентация «Лес был его жизнью» Александр Феоктистович Магницкий.	2	2	-	Презентация. Наблюдение
		46.	Составление альбома «Памятники природы».	2	-	2	Наблюдение. Практическое задание.
		47.	Беседа «Он жил на одной улице со своими героями». Михаил Иванович Суетнов.	2	2	-	Наблюдение, беседа
		48.	Викторина «Русский дом». Конкурс рисунков по произведениям М.И. Суетнова.	2	-	2	Наблюдение, викторина. Практическое задание.
		49.	Беседа Лукояновский район в годы Великой Отечественной войны. Вклад лукояновцев в	2	2	-	Наблюдение, беседа, презентация.

			победу. Эвакогоспитали. Дети в годы ВОВ.				
		50.	Оформление выставки «Лукояновцы герои ВОВ».	2	-	2	Наблюдение. Практическое задание.
		51.	Выставка рисунков «У войны не детское лицо».	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение
		52.	Подготовительная работа к квест – игре «Маршрутами победы».	2	-	2	Наблюдение. Практическое задание.
		53.	Подготовительная работа к квест – игре «Маршрутами победы».	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение
		54.	Итоговое занятие. Квест - игра«Маршрутами победы»	2	-	2	Анализ работ. Квест - игра.
Модуль «Легенды и мифы родного края»				36	10	26	
		55.	Знакомство с историей, легендами и преданиями об образовании села Ульяново.	2	2	-	Беседа. Презентация.
		56.	Организация фотовыставки «Село – в котором мы живем».	2	-	2	Наблюдение. Практическое задание.
		57.	Изготовление альбома по народному фольклору.	2	-	2	Наблюдение. Практическое задание.
		58.	Знакомство с русскими народными пословицами и поговорками, загадками, легендами и преданиями родного края.	2	2	-	Наблюдение, беседа.
		59.	Изготовление коллажа «Времена года».	2	-	2	Наблюдение. Практическое задание.
		60.	Изготовление коллажа «Времена года».	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение
		61.	Знакомство с русским народными играми. Беседа на тему: «Сказки о животных, богатырские сказки».	2	2	-	Наблюдение, беседа.
		62.	Выставка рисунков «В мире сказки».	2	-	2	Наблюдение. Практическое задание.

		63.	Подготовка материалов для спектакля по русской народной сказке «Репка».	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение
		64.	Выступление перед учащимися младших классов.	2	-	2	Наблюдение. Практическое задание.
		65.	Подготовка к квест – игре «Легенды и мифы села Ульяново».	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение
		66.	Квест – игра «Легенды и мифы села Ульяново».	2	-	2	Наблюдение, игра.
		67.	Беседа на тему: «Моя семья», «Мои предки», «Что означает мое имя?», «Моя родословная».	2	2	-	Наблюдение, беседа
		68.	Презентация «Что означает мое имя?», «Моя родословная».	2	2	-	Наблюдение, беседа.
		69.	Обучение составлению генеалогического древа.	2	-	2	Наблюдение, презентация.
		70.	Сбор материалов о своих родственниках. Составление генеалогического древа.	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение
		71.	Подготовка к квест - игре «Семейные традиции».	2	-	2	Практическое задание. Наблюдение
		72.	Итоговое занятие. Квест - игра «Семейные традиции».	2	-	2	Анализ работ. Квест – игра.
ИТОГО:				144	62	82	

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575796

Владелец Воробьева Татьяна Станиславовна

Действителен с 02.03.2021 по 02.03.2022