

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №34»

**ВЫПИСКА ИЗ ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
СРЕДНЕГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ,**
утвержденной приказом директора Средней школы №34 от 29.08.2025 г. №223
с изменениями, утвержденными приказом директора от 26.09.2025г. №270
с изменениями, утвержденными приказом директора от 22.12.2025г. №358
с изменениями, утвержденными приказом директора от 31.08.2026г. №201

Говорухина Наталья
Ивановна

я подтверждаю этот
документ своей
удостоверяющей подписью
Каменск-Уральский
городской округ
2026.09.29 18:02:14+05'00'

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Игровые технологии в обучении и воспитании»
для 10 класса

Рабочая программа курса внеурочной деятельности разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования (ФГОС СОО) и направлена на организацию педагогической деятельности, выходящей за рамки урочных занятий. Программа адаптирована для обучающихся психолого-педагогического профиля.

Программа предназначена для реализации в 10 классе. Формы деятельности обучающихся предусматривают активность и самостоятельность, сочетают индивидуальную разработку игровых сценариев и групповую апробацию механик, отличаются от урочных более широким использованием исследовательской и проектной деятельности, решением нестандартных педагогических задач через игровое моделирование. Структурирование тематического планирования соответствует логике погружения в профессию учителя-исследователя.

Реализация программы предполагает сочетание различных видов деятельности:

Для групповой работы: дискуссии по этике геймификации; работа над проектами учебных игр (выбор темы урока, планирование сценария, распределение ролей: геймдизайнер, нарративный дизайнер, тестировщик); монтаж экспериментальных дидактических установок; обсуждение эффективности игровых механик при решении образовательных задач.

Для индивидуальной работы: обработка результатов педагогического наблюдения во время игры; построение устного или письменного обоснования выбора метода обучения; поиск, интерпретация и преобразование информации психолого-педагогического содержания.

Программа курса рассчитана на 34 часа в течение одного года обучения при проведении занятий один раз в неделю по 1 академическому часу.

Программа предусматривает формы работы, отличные от урочных: игротека, проектная мастерская, практикум по разработке квестов, круглый стол, научная дискуссия о мотивации, защита прототипов игр.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Тема 1. Общая теория игровой деятельности. Социальные функции игры.

Игра как социокультурный феномен. «Непрактический», самоценный и самопроизвольный характер игровой деятельности. Игра как форма реконструкции и

усвоения социального опыта. Принцип удовольствия от деятельности и принцип свободного проявления человеческой сущности как неотъемлемые свойства игры, «Самоуправление» поведением в процессе игры. Начальный этап разработки общей теории игр. Эстетическая природа игры (концепция Ф. Шиллера). Игра как основа «свободного» гуманистического воспитания (Ж.-Ж. Руссо, И. Кант). Эволюционный подход к игре как упражнению (концепция Г. Спенсера). Игра как ориентировочно-исследовательская деятельность (Ф. Бейтендейк). Универсалистские культурологические концепции игры. Игра как основной источник и высшее проявление человеческой культуры (концепция И. Хейзинги). Концепция происхождения игры Д. Янга. «Интеракционистская» концепция игры Дж.Г. Мида. Игра с правилами как форма усвоения «генерализованных» социальных установок. «Социодраматический» подход в социологии деятельности (К. Берк, И. Гофман, Х. Данкен). Игра в операциональной концепции интеллекта. Пиаже. Развитие теории игры в отечественной науке (В. Всеволодский-Гернгросс, В. Стерн, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, М.С. Каган).

Функции игровой деятельности: развлекательная, коммуникативная, самореализации, игротерапевтическая, диагностическая, коррекции, межнациональной коммуникации, социализации (Г.К. Селевко). ИмPLICITные свойства игровой деятельности: свободная развивающая деятельность, активно-творческий характер, эмоциональное напряжение, наличие прямых или косвенных правил (С.Л. Шмаков).

Тема 2. Игра как метод обучения. Особенности педагогической (дидактической) игры.

Игра как форма передачи социального опыта поколений. Роль игрового обучения в народной педагогике. Определение педагогической (дидактической) игры. Игра как средство активизации и интенсификации учебного процесса. Обучающие цели игры. Учебно-познавательная направленность игры. Педагогический результат игры. Педагогическая (дидактическая) игра как сумма методов и приемов организации педагогического процесса.

Виды игровых технологий в процессе обучения истории. Игры иллюстрации и «эмпатические» игры. Игра как технология освоения понятий, темы или раздела по истории. Игра как элемент других технологий обучения. Игра как элемент организации урока (объяснительные, закрепляющие, упражняющие и контрольные функции). Имитационно-моделирующие игры. Игры с элементами бинарной оппозиции («диспут», «трибунал», «судебная тяжба» и т.п.). Игра как технология внеклассной работы.

Тема 3. Концептуальные основы и классификации игровых технологий в обучении. Виды учебных игр по истории.

Организация игровой формы учебных занятий. Игровые приемы и ситуации. Постановка игровой задачи (дидактическая цель). Правила игры (организация учебной деятельности). Средства игры (учебный материал). Элемент состязательности (перевод дидактической задачи в игровую). Игровой результат (выполнение дидактического задания).

Классификация игр по видам деятельности: физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические. Классификация игр по характеру педагогического процесса: обучающие (упражняющие, обобщающие, контрольные); познавательные (воспитательные, развивающие); продуктивные (репродуктивные, творческие); психолого-коммуникативные (коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические). Классификация игр по характеру игровой методики: игры-задания, предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационно-ролевые, игры-драматизации и др.

Классификация исторических игр: деловые, деловые с элементами ретроспективности, ретроспективные, тренинговые.

Тема 4. Структура игры и мотивация учебной игровой активности. Основы планирования игры.

Принципы структурирования учебной игровой деятельности: целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов.

Мотивация игровой деятельности: добровольность участия, возможности выбора, состязательность, удовлетворение потребности в самоутверждении (самореализации). Эмоционально-психологические аспекты организации игровой деятельности. Роль воображения и свободы самореализации в мотивировании игровой активности учащихся.

Планирование игры как процесса. Разработка ролей (характеров) и исходной игровой ситуации (сцены). Определение содержания, смысла и пределов игровых действий (правила игры). Содержание (сюжет) игры. Игровое употребление предметов и имитация игровых действий (замещение реальных предметов и отношений игровыми, условными). «Реальность» отношений между играющими. Анализ и обсуждение результатов игры. Особенности включения игры в более широкий педагогический процесс.

Тема 5. Учет возрастных психолого-когнитивных особенностей в планировании учебной игры по истории. Подготовка и проведение игры по истории.

Развитие теоретических представлений о дидактических возможностях игры. Теория «нового воспитания» о филогенетическом соответствии стадий социализации и развития интеллекта ребенка крупным этапам человеческой истории («биогенетический закон»). Особенности структурирования игровой деятельности в зависимости от возраста учащихся. Критерий свободного «саморазвития» в игре знаний, умений и навыков учащихся. Соотношение элементов драматизации и проблемного моделирования, воображения и «реальности». Постановка дидактической цели игры с учетом возрастных психолого-когнитивных особенностей учащихся. Комплексная классификация учебных игр по истории. Дидактические (упражняющие, закрепляющие, контрольные) игры по истории (игры-упражнения, игры-обобщения, викторины, игры-головоломки, игры с рисунками, картами, датами, игры с текстами). Поисковые (поисково-творческие) игры как моделирование процесса исторического познания. Игры-драматизации (театрализованные представления, игры-инсценировки) как метод «эмпатического» постижения истории. Ими традиционно-ролевые игры как активный метод развития исторического мышления. Когнитивный эффект учебных игр по истории (по материалам британских методик проведения имитационно-ролевых игр). Соотнесение игровой ситуации с содержанием познавательной задачи. Связь игры с предварительным и последующим этапами учебной активности. Эффект «когнитивной мобилизации» на подготовительном этапе учебной игры. Роль поисково-творческих заданий. «Мотивационный инсайт» в играх, имитирующих принятие решений. Роль игры в изучении причинно-следственных связей и альтернатив исторического развития. Постановка проблемы как руководящий принцип моделирования игровой ситуации.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Реализация программы курса внеурочной деятельности «Игровые технологии в обучении и воспитании» направлена на обеспечение достижения обучающимися личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов.

Личностные результаты:

- умение осуществлять саморазвитие и самовоспитание в соответствии с общечеловеческими ценностями и идеалами гражданского общества; готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности;
- развитие толерантного сознания и поведения в поликультурном мире, готовность и способность вести диалог с другими людьми, достигать в нем взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения, способность противостоять идеологии экстремизма, национализма, ксенофобии, дискриминации по социальным, религиозным, расовым, национальным признакам и другим негативным социальным явлениям;
- владение навыками сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста,

взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;

- готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;

- формирование эстетического отношения к миру, включая эстетику быта, научного и технического творчества, спорта, общественных отношений;

- осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как к возможности участия в решении личных, общественных, государственных, общенациональных проблем.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;

- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;

- владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;

- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности;

- умение 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;

- умение самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения, с учетом гражданских и нравственных ценностей;

- владение языковыми средствами – умение ясно, логично и точно излагать свою точку зрения, использовать адекватные языковые средства;

- владение навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения.

Предметные результаты:

По итогам освоения программы курса внеурочной деятельности обучающийся сможет:

- различать основные типы классификаций учебной игровой деятельности и виды учебных игр по истории;

- определять виды учебных игр, в наибольшей степени соответствующие педагогическим задачам изучения конкретных тем по истории, а также их проблемно-тематическому содержанию;

- разрабатывать концепцию учебной игры по истории, основанную на чётком видении её целей, задач и результата (игрового и педагогического);

- разрабатывать структуру и сценарий учебной игры по истории;

- применять мотивационные механизмы вовлечения учащихся в игровую деятельность;

- планировать организацию и проведение учебной игры по истории;

- руководить ходом учебной игры по истории;

- оценивать эффект учебной игры, видеть её сильные и слабые стороны;

- анализировать результаты педагогического наблюдения и использовать их для

корректировки игрового сценария;

- соблюдать этические нормы при организации игрового взаимодействия и публичной презентации результатов.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем курса	Кол-во часов	Основное содержание	Форма работы / характеристика деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Тема 1. Общая теория игровой деятельности. Социальные функции игры — 2 часа					
1.1	Игра как социокультурный феномен. Концепции Ф. Шиллера, И. Хейзинги, Ж.-Ж. Руссо	1	«Непрактический» характер игры. Игра как высшая форма культуры и свободы. Эстетическая природа игры. Отечественная школа: Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин о роли игры в развитии психики.	Практикум: «Является ли игра эволюционным упражнением (Г. Спенсер) или формой самовыражения (Ф. Бейтендейк)?». Работа с первоисточниками (фрагменты текстов).	Библиотека ЦОК (философия культуры); Российская электронная школа (РЭШ), модуль «Социология детства» https://resh.edu.ru/subject/20/
1.2	Функции и имплицитные свойства игровой деятельности (по Г.К. Селевко, С.Л. Шмакову)	1	Развлекательная, коммуникативная, диагностическая, игротерапевтическая функции. Принципы самоуправления и свободного проявления сущности. Игра с правилами как усвоение социальных установок (Дж.Г. Мид).	Лабораторный практикум-игра: Наблюдение за поведением группы в игре без явной дидактической цели. Заполнение матрицы функций игры на основе видеопримеров.	Видеофрагменты игровых сессий; Интерактивная платформа для диагностики групповой динамики; РЭШ (урок «Социализация») https://resh.edu.ru/subject/lesson/2945/control/1/
Тема 2. Игра как метод обучения. Особенности педагогической (дидактической) игры — 4 часа					
2.1	Педагогическая игра в народной педагогике и современном процессе	2	Определение педагогической игры. Передача социального опыта поколений. Обучающие цели и учебно-познавательная направленность.	Проектная мастерская: Адаптация элементов народных игр (лапта, городки) под современные учебные задачи.	Портал «Культура.РФ» (раздел народные промыслы и игры); Методические копилки учителей истории

			Игра как средство интенсификации урока.		https://www.culture.ru/s/narodnye-promysly-rossii/
2.2	Игры иллюстрации, эмпатические и имитационные моделирующие игры	2	Использование бинарных оппозиций («трибунал», «диспут»). Игра как элемент организации урока (объяснительные, закрепляющие, контрольные функции). Технология внеклассной работы.	Практикум-исследование: Проведение микро-урока в формате «Суд над исторической личностью». Анализ педагогических результатов.	Архивы судебных речей (для базы трибунала); PhET Interactive Simulations (как пример моделирования процессов) https://pravo.ru/story/232709/

Тема 3. Концептуальные основы и классификации игровых технологий в обучении — 4 часа

3.1	Организация игровой формы занятий. Постановка игровой задачи	2	Игровые приемы и ситуации. Правила игры (организация деятельности). Средства игры (учебный материал). Перевод дидактической задачи в игровую через состязательность.	Практикум. Разбор структуры известных образовательных квестов. Выделение дидактической цели, правил и игрового результата.	Базы данных готовых квестов (например, Metkere Quest) https://quest.metkере.com/
3.2	Комплексная классификация учебных игр	2	Классификация по видам деятельности (физические, интеллектуальные), характеру процесса (обучающие, развивающие), методике (ролевые, деловые, драматизации). Специфика исторических игр (ретроспективные, тренинговые).	Групповая работа: Создание инфографики-классификатора всех упомянутых видов игр с примерами из курса истории России.	Онлайн-сервисы для создания ментальных карт (Miro, MindMeister); ЦОК «Классификация методов обучения» https://resh.edu.ru/subject/lesson/7430/main/

Тема 4. Структура игры и мотивация учебной игровой активности. Основы планирования игры — 12 часов

4.1	Принципы структурирования: от целеполагания до анализа результатов	4	Этапы разработки игры. Мотивация: добровольность, выбор, самоутверждение. Эмоционально-психологические аспекты. Роль воображения и свободы самореализации.	Лабораторный практикум: Замер уровня мотивации учащихся при введении различных игровых стимулов (очки, сюжет, статус). Построение графиков зависимости вовлеченности от типа награды.	Психологические тесты на мотивацию (онлайн); Инструменты визуализации данных (Excel, Google Таблицы); РЭШ (Психология) https://resh.edu.ru/subject/lesson/7430/main/
4.2	Разработка сценария и драматургии игры	4	Разработка ролей (характеров) и исходной ситуации (сцены). Определение пределов действий. Игровое замещение предметов. Создание «реальности» отношений между игроками.	Практикум. Написание диалогов неигровых персонажей) для обучающей игры по истории. Проработка ролей.	Справочники по историческому костюму и быту; Генераторы случайных сюжетов; Платформы для сценаристов (Twine) https://rusneb.ru/catalog/000202_000006_2336600/
4.3	Включение игры в широкий педагогический процесс	4	Анализ и обсуждение результатов игры. Рефлексия игроков. Связь игры с предварительным объяснением и последующим контролем знаний. Предотвращение деструктивного поведения.	Круглый стол: Защита эскизов собственных педагогических игр. Экспертиза на предмет безопасности и достижимости целей.	Форумы педагогов-геймификаторов; Видеоопыты проведения сложных ролевых игр в школе https://pedsovet.su/forum/148-igrovye_tekhnologii/

Тема 5. Учет возрастных психолого-когнитивных особенностей в планировании учебной игры по истории — 12 часов

5.1	Теоретические основания возрастной периодизации	4	Биогенетический закон соответствия стадий социализации	Исследовательский практикум: Диагностика когнитивного возраста группы.	Диагностические платформы (Psychometric tests); Интерактивные
-----	---	---	--	--	---

			этапам истории. Теория интеллекта Ж. Пиаже. Критерий свободного «саморазвития» навыков у подростков.	Соотнесение сложности предлагаемых механик с возрастными нормами (по Выготскому — зона ближайшего развития).	схемы стадий развития по Пиаже; ЦОК «Возрастная психология» https://resh.edu.ru/subject/lesson/7430/main/
5.2	Проектирование игр-драматизаций и поисково-творческих игр	4	Соотношение драматизации и проблемного моделирования. «Эмпатическое» постижение истории. Эффект «когнитивной мобилизации» на подготовительном этапе.	Проектная мастерская: Разработка полноценной ролевой игры-инсценировки исторического события. Подготовка реквизита и правил для младших школьников.	Театральные библиотеки (пьесы); 3D-редакторы для печати исторического реквизита; Архив аудиозаписей эпохи https://theatre-library.ru/
5.3	Итоговый проект: Разработка и проведение фрагмента учебной игры	4	Реализация игры с учетом альтернатив исторического развития. Постановка проблемы как руководящий принцип. Анализ причинно-следственных связей через геймплей.	Имитационно-ролевая игра: Проведение разработанного модуля на аудитории (одноклассниках). Обязательный этап дебрифинга.	Программы для монтажа видеоотчета; Опросы Google Forms для сбора обратной связи https://forms.yandex.ru/
ИТОГО: 34 часа					

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ

Оценка результатов носит безотметочный характер. Текущий контроль — педагогическое наблюдение, проверка измерений и оценки погрешностей, решение задач повышенного уровня, самооценка. Промежуточный контроль — зачёт по разделу, защита проектов, отчёт по практикуму, участие в круглом столе. Итоговый контроль — зачёт с защитой итогового проекта (разработка и проведение фрагмента учебной игры).

СВЯЗЬ С РАБОЧЕЙ ПРОГРАММОЙ ВОСПИТАНИЯ

Программа курса внеурочной деятельности «Игровые технологии в обучении и воспитании» разработана с учётом рекомендаций федеральной рабочей программы воспитания и обеспечивает достижение личностных результатов обучающихся по следующим направлениям:

Патриотическое воспитание — формируется при изучении темы 2.1 (проектная мастерская «Адаптация элементов народных игр под современные учебные задачи»), в ходе обращения к отечественной школе теории игры (Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин, М. С. Каган).

Гражданское и духовно-нравственное воспитание — реализуется в ходе рассмотрения игры как высшей формы культуры и свободы, эстетической природы игры, а также при обсуждении этических аспектов геймификации.

Ценности научного познания — обеспечиваются через исследовательские практикумы, постановку гипотез, проведение измерений и интерпретацию результатов (все разделы программы), а также через проектную деятельность.

Трудовое воспитание — формируется при выполнении практикумов, связанных с разработкой игровых сценариев и проведением игр, а также при освоении профессиональных ролей (геймдизайнер, нарративный дизайнер, тестировщик).

Формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия — обеспечивается при диагностике когнитивного возраста группы (тема 5.1), при обсуждении эмоционально-психологических аспектов игровой деятельности (тема 4.1), при предотвращении деструктивного поведения в ходе игры (тема 4.3).