

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Интеллектуальный центр «Ситис» МР Сунтарский улус (район)

СОГЛАСОВАНО:

Зам.директора по УР

МБУ ДО ИЦ «Ситис»

*Г.В. Прокопьева*  
Прокопьева Г.В.

«30» *июня* 2019 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБУ ДО ИЦ «Ситис»

*М.В. Григорьева*  
Григорьева М.В.

«30» *июня* 2019 г.

**Проектная деятельность педагога дополнительного образования  
МБУ ДО ИЦ «Ситис» Прокопьевой Галины Викторовны  
«Ролевые игры по историческим датам» для воспитанников 8-9 кл**

2019 г

**Образовательное учреждение:** Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Интеллектуальный центр «Ситис» МР Сунтарский улус (район)

**Автор проекта:** Прокопьева Галина Викторовна

**Тема проекта:** Ролевые игры по историческим датам

**Категория учащихся:** 8,9 класс

**Продолжительность проекта:** 21 день

#### Пояснительная записка.

Согласно исследованиям видных социологов, педагогов и психологов сюжетная игра, как и любая другая человеческая деятельность, возникает у ребенка не спонтанно, сама собой, а обучают игре другие люди, которые уже владели ею - «умеющие играть». Ребенок овладевает игрой, втягиваясь в мир игры, в мир играющих людей. Постепенно дети накапливают игровой опыт - и в плане игровых умений, и в плане конкретной тематики; становясь старше, они уже сами становятся «носителями игры», передающими ее другому поколению младших детей. В этом и заключается естественный механизм передачи игровой культуры. Раньше они существовали в виде дворовых сообществ или группы братьев и сестер разного возраста в одной семье. Сейчас дети разного возраста сильно разобщены. Сильными факторами разобщения детей являются телевизор и компьютер, у которых они проводят много времени. В современной школе чаще всего уделяют большое внимание материальному оснащению игры, а не развитию самих игровых действий и формированию у детей игры как деятельности. Формирование личности, обладающей способностью эффективно и нестандартно решать жизненные проблемы, закладывается в детстве и является условием последующей творческой деятельности. Предлагаю вашему вниманию сценарии ролевых игр, направленных на развитие устойчивой гражданской позиции ребенка.

### Первая ролевая игра: «Пираты, песчаное море» (1-2 день)

Каждый отряд должен нарисовать свой корабль и дать ему название. Также должны придумать девиз команды и спеть песню пиратов (можно 1 куплет и припев, также отряды могут показать своё творчество и придумать танец пиратов). Отряд выбирает капитана своего корабля (одного из отряда). С отрядом должен быть один вожатый, чтобы помогать, контролировать.

Все дети и вожатый должны быть одеты, как пираты (фантазия у детей не знает границ!).

Старт должен быть украшен в пиратской тематике, и называется «Черная жемчужина». Здесь должен быть перодетый вожатый – Джек Воробей. Он встречает команды.

В назначенное время все отряды приходят к старту со своими кораблями и капитанами. Проводится линейка, все отряды встают в линию. Под музыку из фильма «Пираты Карибского моря» вожатый Джек Воробей приветствует отряды в своеобразной манере капитана «Черной жемчужины» (нужно выбрать очень артистичного вожатого, который смог бы сыграть этого героя).

Затем по очереди каждый отряд приветствует своих соперников, капитан командует отрядом: «Наша команда – (название команды). Наш девиз – (весь отряд хором говорит девиз команды). Наша песня - (поют 1 куплет и припев пиратской песни)». И так каждая команда. Затем капитан Джек Воробей завет капитанов всех отрядов к себе в каюту (каюту нужно сделать так, чтобы все участники могли ее видеть). Там Джек Воробей дает напутственные слова и дает каждому капитану задание – расшифровать задание вместе со своей командой. Также он дает карту где спрятан клад. Побеждает та команда, которая найдет клад первым.

### Вторая ролевая игра: «Битва в Тевтобургском лесу» (3-4 день)

Это классическая ролевая игра на исторический сюжет. В общих чертах исторические события этой битвы выглядели так. В IX г. н. э. древние германцы под командованием вождя одного из племен Арминия (германская форма этого имени – Герман) нанесли сокрушительное поражение римским легионам под предводительством Квинтилия Вара. Битва имела огромное историческое значение: римляне долго не могли оправиться от потрясения и восстановить военный потенциал, император Август впал в глубочайшую депрессию, а немцы до сих пор считают IX г. н. э. точкой отсчета своей истории.

Однако игроки могут все это изменить. Только представьте себе: если победят римляне, Августу не придется биться головой о стену и кричать: «Вар, верни легионы!», а у Вара, в свою очередь, не окажется причин кончить жизнь самоубийством, наоборот, в случае победы его ожидают разнообразные почести (перспектива, особенно заманчивая для игрока, исполняющего эту роль). У немцев же, может быть,

поубавится воинственности. Теперь о самой игре. Место ее проведения вполне очевидно – лес. То, что участвуют две команды, тоже понятно. Несколько слов о костюмах. Как выглядели древние римляне, догадаться несложно: туники, доспехи, мечи, шиты и т. д. Труднее с обувью: где в наше время достать калуги? Но не огорчайтесь, подойдут и обычные летние сандалии. С внешним обликом «германцев» также затруднений возникнуть не должно: «скопируйте» одежду и вооружение викингов – они тоже германцы (если вы не знаете, кто такие викинги, тогда дело совсем плохо). Замечания о сюжете и персонажах. Арминий одержал победу благодаря хитрости: заманил римлян (которые, кстати, ему полностью доверяли) в лес якобы для того, чтобы подавить восстание одного из племен, и вероломно напал на них. Сделайте вывод о его характере! Вар, правда, тоже ангелом не был: германцы восстали из-за его притеснений.

Немного развейте сюжет: подумайте, кто еще мог бы участвовать в игре. С нашей точки зрения, необходимы:

- 1) «вожди» германских племен, которые будут руководить небольшими отрядами;
- 2) римские «центурионы», выполняющие ту же функцию в другой команде;
- 3) «жрецы» (в обеих командах); их обязанность – поднимать боевой дух игроков, изготавливать амулеты, приносить богам жертвы и вопрошать их об исходе боя и т. д.;
- 4) «женщины-германки» – верные подруги воинов.

В рамках игры можно провести некое мероприятие, именуемое в определенных кругах «менестрельником», своего рода музыкально-поэтическое состязание, в котором обычно принимают участие местные барды. Ничего, что гитара не вписывается в исторический контекст; главное – соответствующая тематика песен (в текстах должны фигурировать Один, Фрейя и т. д.).

### Третья ролевая игра "Мирное послание - почтальоны Голуби" (5-6 день)

"Лети, лети, голубь почты моей... А мы тебе крылышки подрежем..." - злобно бормотал галантерейщик Бонасье, строча донос на Д'Артаньяна. Однако использование голубей в роли **почтальонов** началось задолго до эпохи французских мушкетёров...

Голубь, конечно, не двуногий курьер - по любому адресу его не пошлешь. Зато к своему родному легку, эта птица возвращается с маниакальным упорством, преодолевая весьма далёкие расстояния - до 300 км. А отдельные, хорошо обученные, почтовые голуби способны найти свою родину на расстоянии более тысячи километров!

Добавьте к этому отсутствие преград и солидную скорость (в среднем 60-70 км/ч), и станет понятно, что в определённых ситуациях, когда **доставка почты** особенно затруднительна, голуби становились просто незаменимыми.

Передача **почтовых сообщений** голубьями была особенно популярна во время осад городов, когда редкому смельчаку удавалось преодолеть кольцо вражеского окружения.

Голубей посылали и римлянин Децим Брут во время осады Мутины Антонием (43 г. до н.э.), и голландцы, осаждённые испанцами, в городах Харлем и Лейден (1570-е годы).

Но первая, серьёзно организованная и регулярная, **голубиная почта** возникла в 1870-71 году во время Франко-Прусской войны, когда немцы взяли в кольцо Париж. Осаждённые горожане сначала отсылали весточки с помощью аэростатов. Однако, аэростаты были неуправляемы - за границы города их отослать было можно, а вот обратно в Париж их точно не направишь. Тут-то и пришла идея привлечь к делу **почтовых голубей**. Их садили в клетки и отправляли на аэростатах через цепь вражеских войск, чтобы затем они вернулись с ответными посланиями. Хотя первый раз из 363 голубей вернулось только 57, затея того стоила. Голубь - не лошадь, поэтому голубиные письма писали на очень тонкой папиросной бумаге, клали в мешочек, который крепили на спине, хвосте или лапке птицы. Затем придумали более экономный способ...

Люди приносили письма на специальный "голубиный" почтамт. Там тексты набирали мелким типографским шрифтом, верстали наподобие газетного листа, а потом фотографировали с большим уменьшением. В результате множество посланий умещалось на тоненькую микроплёнку, которую помещали в капсулу и прикрепляли к голубям. На месте получения плёнки проецировали на экран, а специальные чиновники переписывали тексты посланий.

Теперь один голубь за один раз мог доставить информацию ёмкостью 70 тысяч слов и принести в госказну 35 тысяч франков от благодарных **клиентов почты**.

#### Четвертая ролевая игра: «Не играй с огнем!». (7-8 день)

**Тема: «В поисках клада с помощью азбуки Морзе»**

*Цель мероприятия:* Сформировать у учащихся представление о способе знакового кодирования (азбука Морзе).

Знать: историю возникновения «азбуки Морзе».

Уметь: правильно использовать «азбуку Морзе»; ориентироваться на местности; работать в команде.

Вместе с учащимся отправиться на школьный двор (учитель заранее уже закопал «клад с конфетами» на школьном дворе). Разделить на команды, капитанам раздаются маршрутные листы, таблицу символов «азбука Морзе» (у каждой команды свой лист, один лист на руки, другой в земле зарыт и разорван на части, им нужно будет собрать карту, приготовить свой флаг).

1. Разделить на группы (Пазлы. Название команд)
2. Раздать таблицу символов «азбука Морзе»
3. Маршрутный лист (зашифрованный)

### **Пятая ролевая игра: Великая отечественная война, игра «Зарница» (9-10 день)**

Цель: пристроить весь лагерь на сутки, а то и более и перессорить вожатых противоборствующих сторон.

Подготовка:

1. Для средних и маленьких проведение всеми забытого смотра строя и песни с выносом знамени отряда, которое делается наобум, типа Team Seal или Special Commando (можно и для старших, бывало, что это им по приколу).
2. Разработка физруками совместно с плавруком и завхозом (у нее берутся прогивогазы и носилки) воензированной эстафеты, желательно минут на 20, не меньше. Ну что туда включить придумаете сами. Внимание! Не забыть запрячь медперсонал, пусть научат детей при проведении диверсий, правильно бинтовать пробитые головы врагов и накладывать им шины на переломанные при допросе ноги. Эстафета обычно открывается с представления на балконах или крыше, где плохие чеченские террористы (бешеные лисы, бабки с красными глазами и т.д. и т.д.) кого-нибудь захватывают, а наши доблестные спецназовцы всех освобождают и обязательно у всех на глазах (лучше на крыше) дерутся с врагами, и в самый кульминационный момент чучело чечена-террориста с зеленой повязкой на голове выбрасывается с крыши вниз, все путаются, кричат и падают в обморок... Занавесь...
3. Подготовка плохой одежды к кульминации праздника, т.е. к выходу в лес за скальпами красных, синих, голубых... и их флага (украсть), обруча с символикой (порвать), культового дерева (спилить)...
4. Изготовление ромбиков и символики, обговор правил (все равно они в пылу зарницы выполняться не будут).
5. Неплохо научить детей ориентироваться по солнцу, а то они потом в лесу могут заблудиться.

Все открывает линейка, на которой объясняется об угрозе со стороны врагов и всем детям предлагается их ликвидировать. Варианты развития событий:

- Лагерь делится на пополам и одни у других срывают ромбики, которые умные сразу же крепят на булавку и бегут как ни в чем не бывало, а дураки пришиваются в медпункте на краю леса - это долго и муторно;
- Весь лагерь идет штаб диверсантов и должен этот штаб ликвидировать, а также переловить всех курьеров с секретными делешами и уничтожить склад с хим. оружием, замаскированный под ... (далее работает ваша фантазия) - быстро, но интересно;
- Диверсантами объявляются все вожакие, ромбики у всех одноразовые и битва до победного конца, т.е. до последнего бездыханного вожакого - очень интересно детям, но вредно для здоровья вожаких, особенно опасны младшие отряды.

Всех выводят в установленные места, лучше на 2-3 часа (как показывает практика, больше не надо), сразу после тихого часа. Возьмите детям воды и оденьте на них головные уборы от клешей и всякой другой нечисти. Пусть под маскировку пользуются углем, но ни в коем случае не гуашью, а то возможны раздражения.

### **Шестая ролевая игра «Пещерная жизнь первобытных людей» (11-12 день)**

#### **Цели из задачи:**

- знакомство детей с историей в адаптированной к детскому восприятию форме;
- расширение знаний о возможностях первобытных людей через понятие «имитация».

Перенесемся на миллионы лет назад и постараемся узнать, как жили древние люди. Попасть к ним нам поможет «Машина времени». А мы с вами будем имитировать (копировать) жизнь первобытных людей: рисовать, охотиться, двигаться, как они. Итак, начали!  
(звучит музыкальный фрагмент «Барабаны», входят «первобытные»)

1. «Танец первобытных»
  2. просмотр слайд-шоу
- Посмотрите на эти картины из жизни древних людей. Давным-давно на земле жили динозавры, мамонты, саблезубые тигры, огромные обезьяны. Трудно было первобытным людям: много опасностей поджидало их на каждом шагу. Но они были сильными, сообразительными,

хоть и не умели разговаривать. Зато первобытные люди могли делать каменные орудия труда, деревянные колья для охоты. И не боялись как животные огня. У вас в руках оружие для охоты. Как оно называется и из чего оно сделано?

- *Копье, оно сделано из дерева и заточено камнем*

- Правильно. Главным занятием первобытных людей была охота. Перед охотой они рисовали на камнях и скалах людей, животных, рыб. А потом совершали ритуальный танец около этих рисунков. Дикари верили, что это принесет им удачу на охоте. Смотрите.

*/фрагмент из фильма «1000000 лет до н.э.»/*

- Сейчас и мы с вами сделаем наскальные рисунки перед охотой.

*/дети подходят к «скалам» (листы бумаги, прикрепленные к стене) и угольками рисуют фигуры животных и людей с копьями. Затем совершают ритуальный танец./*

### **Седьмая ролевая игра «Сто дверей» (13-14 день)**

Само название игры уже говорит о принципе прохождения, - нужно открывать двери. На самых первых уровнях это довольно просто и незатейливо, а дальше всё сложнее и сложнее. Нужно двигать предметы, искать тайнички, разные рычажки-кнопочки и прочие задумки и хитрости авторов игры. И открывая дверь за дверью пройти все уровни.

Игра 100 дверей очень увлекательная, она создана для тех, кто любит головоломки. Решений очень много, как проходишь первую дверь, следом предлагается вторая и т.д. С каждым уровнем туры становятся всё сложнее. Игра очень затягивает, хороший способ убить время, пока, например кого-то ждешь.

### **Восьмая ролевая игра «Русь и монголо-татарские завоеватели» (15-16 день)**

**Цели:** Развитие познавательной деятельности, логического мышления, сообразительности, смекалки. Развивать умения работы с историческим документом, уметь формировать собственное мнение и оценочное суждение;

В течение 1-ой минуты вы должны обсудить и ответить на вопросы, которые подготовили вам наши педагоги. Ваша задача дать правильный ответ, четко и ясно изложить свои мысли.

Если у вас возникнут затруднения, вы можете обратиться за помощью к преподавателю истории и гостям, или взять дополнительную минуту для обсуждения.



А.И.Герцен сказал: «Монголо-татары пронесли над Россией подобно туче саранчи, подобно урагану, сокрушающему всё, что встречалось на его пути. Они разорвали города, жгли деревни, грабили... Именно в это злосчастное время, длившееся \_\_\_\_\_, Россия и дала обогнать себя Европе.

## РУССКИЕ ЛЕТОПИСИ

*Галицко-Волынская летопись (XII-XIII вв.)*

### На старославянском:

«Град ему избившу Володимѣрь, поплѣни грады суждальские и приде ко граду \_\_\_\_\_. Будушу в немь князю млади именовъ Василью. Увѣдавши же нечестивии, яко умъ крѣпкодушный имѣють людье во градѣ, словеси лестными невозможно бѣ града прияти. Жители града жѣсвѣтъ створше не вдатися Батыю, рекше, яко: «Аще князь наш млад есть, но положимъ животь свой за нь, и сде славу сего свѣта приимше, и тамъ небесныя вѣнца от Христа Бога приимемъ». Тотаром же бующимъ о град, прияти хотящимъ град, разбившимъ граду стѣну, и возиидоша на валъ тагаре. Жители града же ножи рѣзахуся с ними. Свѣтъ же створиша изиити на полкы тотарьскыя, и ишедше изъ града, и сѣкоша праща ихъ, нападше на полкы ихъ, и убиша от татаръ 4 тысящи, и самѣ же избѣени быша. Батый же взя городъ, избѣи вси, и не пощадѣ от отрочать до сосушихъ млеко. О князи Васильи невѣдомо есть, и инии глаголаху, яко во крови утонулъ есть, понеже убо младъ бяше есть. Оттуду же ву татарѣхъ не смѣють его нареци град, \_\_\_\_\_? \_\_\_\_\_ но град злый, по-неже бишася по семь недѣль. Убиша бо от татаръ сыны темничѣ три. Татарѣ же искаваше и не могоша ихъ изнаити во множествѣ труль мертвыхъ. Батые ви же вземшо \_\_\_\_\_, и поиде в землю *Половецкую*».

### Перевод:

«Разрушив город Владимир, захватив суждальские города, пришел Батый к городу \_\_\_\_\_. Там княжил молодой князь по имени Василий. Нечестивые узнали, что люди в городе крепкодушны, что словами хитрыми нельзя захватить город. Жители града же, с общего согласия, порешили не сдаваться Батыю, говоря так: «Хоть наш князь млад, но отладим жизнь свою за него, и здесь славу света сего примем, и там получим небесные венцы от Христа Бога». Татары упорно бились, хотели взять город, разбили городскую стену и вошли на вал. Жители града на ножах резались с ними. Они решили выйти на татарские полки, и, выйдя из города, разбили пороки их, и, напав на полки татарские, перебили четыре тысячи татар, но и сами были перебиты. Батый же, взяв город, перебил всех, не пощадил и детей, даже грудных младенцев. О князе Васильи ничего не известно; некоторые говорят, что он утонул в крови, так млад был. С тех пор татары не смеют называть этот город \_\_\_\_\_? \_\_\_\_\_, но — «злым городом», потому что они бились за него семь недель. У татар были убиты три сына темников. Татары искали и не могли найти их среди множества трупов. Взав \_\_\_\_\_? \_\_\_\_\_, Батый пошел в *Половецкую землю*».

*ПСРЛ. т. 2, М. 1962.*

(Козельск)

### Девятая ролевая игра « Иван Грозный - первый русский царь» (17-18 день)

Игра составлена на основе популярной телевизионной передачи «Своя Игра».

В игре принимают участие 2 команды. Их основная цель -отвечать на вопросы и зарабатывать как можно большее число очков. В начале игры у каждого из игроков на счету 0 очков.

Суть игры заключается в том, что команды отвечают на вопросы различной стоимости, пытаясь опередить друг друга. Игра состоит из 4 тем. Каждая из тем содержит 6 вопросов. Каждый вопрос темы имеет свою стоимость- от 10 до 60(70). Ведущий (учитель) зачитывает вопрос и дает 30 секунд на обдумывание. В случае неверного ответа получают другая команда. Если неверно ответили все, новую тему называет тот, кто выбирал тему до этого. При правильном ответе баллы заносятся на счет отвечающей команды, при неправильном - они минусуются (возможен отрицательный результат в счете).Каждая из тем продолжается до тех пор, пока в ней не будут разыграны все вопросы.(Сл.2)

Победитель тот, у кого на счету больше баллов.

### Значение и роль ролевой игры в процессе воспитания подростка.

Умение играть - это не просто возрастной навык: это элемент жизненной философии, делающей жизнь человека более легкой и радостной. Игра - средство самовыражения детей, проба сил. Игра - это путь к познанию самого себя, своих возможностей, своих пределов. Благодаря игре возникает новая форма удовольствия ребенка - радость от того, что он действует так, как требуют правила. Результатом игры являются более глубокие представления о жизни и деятельности людей, знакомство с их профессиями. В игре ребенок учится управлять собой: происходят качественные изменения в психике детей, формирование основных психических процессов и свойств личности, что особенно важно для коррекционной работы с детьми. Ученик подчиняет свою эмоционально-волевую сферу правилам игры, у него формируются правильные движения, внимание, умение сосредоточиться, то есть развиваются способности, которые особенно важны для успешного обучения жизни.

### Библиографический список

1. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой /Н.П. Аникеева.- М.: Просвещение, 2007.
2. Богоявленская, Д.Б. О предмете исследования творческих способностей // Психол. журнал.- 2009. - №5. - С.49-58.
3. Воронова, В.Я. Творческие игры старших дошкольников /В.Я. Воронова. - М.: Просвещение, 2001. - 131с.
4. Воспитание детей в игре /сост. А.К. Бондаренко, А.И. Матусик. - М., 2003.
5. Воспитателю о детской игре: Пособие для воспитателя дет.сада /под ред.Т.А. Марковой. - М.: Просвещение, 2002. - 128 с.
6. Жуковская, Р.И. Творческие ролевые игры в детском саду /Р.И. Жуковская. - М., 2000.
7. Запорожец, А.В. Некоторые психологические проблемы детской игры /А. В. Запорожец //Дошкольное воспитание. - 2005. - №10.
8. Игра в педагогическом процессе образовательных учреждений. Материалы научно-практической конференции преподавателей и студентов учебных педагогических заведений /под ред. Т.А. Куликовой. - М., 2008.
9. Игра дошкольника /Л.А. Абрамян, Т.В. Антонова, Л.В. Артемова и др. /под ред. С.А. Новоселовой. - М., 2009.
10. Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста /под ред. Н.Я. Михайленко. - М., 2008.
11. Колесов, Д.В. О психологии творчества //Психологический журнал. - 1992. - № 6. - С. .
12. Коротаяева, Е. Творческая педагогика для дошкольников //Дошкольное воспитание. - 2006. - №6. - С.32-34.
13. Михайленко, Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду/Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. - М., 2007.