

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования «Центр развития творчества»

Согласовано:

директор МБОУ

«Средняя школа № 15»

Н.А. Салько

« 11 » июня 2023 г.



Утверждаю:

директор МБОУ ДО

«Центр развития творчества»

О.П. Шишлонова

« 05 » июня 2023 г.



Принята

методическим советом

протокол от 31 мая № 3

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
туристско-краеведческой направленности  
«Защитник»**

Возраст детей: 8-17 лет  
Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:  
Мочалов Константин Борисович,  
педагог дополнительного  
образования

Черногорск, 2023

## Содержание программы

<b>Раздел I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы</b>	3
1. Пояснительная записка.	3
2. Цель и задачи программы.	5
3. Содержание программы.	7
4. Планируемые результаты.	8
<b>Раздел II. Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной программы</b>	9
1. Формы аттестации.	9
2. Оценочные материалы.	9
3. Условия реализации программы.	10
4. Рабочая программа.	20
5. Календарный учебный график.	22
6. Применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в рамках реализации программы.	
7. Список литературы.	27
8. Приложения.	28

## Раздел I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы

### 1. Пояснительная записка

**Направленность программы.** Разработка данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по патриотическому воспитанию обусловлена социальным и государственным заказом поиска оптимальных форм работы с подростками в системе дополнительного образования. Исходными предпосылками разработки данной программы явились факторы негативного влияния на процесс развития личности подростка, а именно: периферийность поселка, удаленность его от культурных и военно - патриотических центров. В основе программы систематизирован опыт работы с подростками военно - патриотических объединений. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Защитник» является модифицированной, разработана в соответствии Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Приказом МО и Н РФ от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Концепцией развития дополнительного образования детей, утверждённая распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726 – р; Постановлением главного государственного санитарного врача РФ 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»; Письмом Департамента молодёжной политики, воспитания и социальной поддержки детей МО и Н РФ от 11.12.2006 № 06 – 1844 «Примерные требования к программам дополнительного образования детей»; Письмом Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодёжи МО и Н РФ от 18.11.2015 № 09 – 3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ».

#### **Актуальность**

Военно - патриотическое направления очень обширная тема. В неё входит умение обращения с холодным и огнестрельным оружием, так же знания тактико - технических характеристик вооружения и техники как наших образцов вооружения, так и зарубежных аналогов. Помимо этого, человек увлечённый данной темой имеет обширное представление, как и для чего используются те или иные виды вооружения и снаряжения в реальных условиях. Кроме этого занятия тактическими военными играми настольного типа развивает умение ориентироваться в боевых ситуациях и делать логически правильные ходы при возникновении не стандартных ситуаций в ходе игр. Так же Военно - тактические игры живого действия закрепляют и оттачивают знания и умения участников объединения. Подготовка к играм живого действия заставляет участников объединения изучать и повышать уже знакомые трудовые навыки.

Например, кройка и шитьё, холодная чеканка по металлу, дизайн одежды и игрового снаряжения, обработка дерева и других мягких материалов (вырезание, шлифовка, лакирование, состругивание.), склёпывание, работа с молотками и киянками, плавление и обработка мягкоплавких металлов (олово, свинец).

Однако вышеперечисленное не является единственным. Ребята, занимаясь в кружке, так же получают знания основ безопасности жизнедеятельности, что заставляет их более уважительно относиться к данному школьному предмету. Так же многие напрямую начинают интересоваться историей в общем и историей славян, Руси, России в частности. Опять же это заставляет детей быть более внимательными и живо интересующимися историей участниками объединения.

**Новизна программы** состоит в том, что она непосредственно касается знаний основ безопасности жизнедеятельности. Так как эта тема является частью жизни человека и помогает повысить выживаемость в не стандартных ситуациях. В программе отражена составляющая по выживанию, таким образом, чтоб это было не только информативно, но и интересно. Так же знания и умения, приобретённые в объединении в дальнейшем помогают участникам объединения при службе в армии РФ. Это касается знаний вооружения, военной техники, условий использования выше перечисленного. Помимо этого, знания тактики ведения современного боя, дают воспитанникам понимание того, зачем и для каких целей используется то или иное вооружение. Кроме того, программа рассчитана на поднятие патриотического духа воспитанников и заставляет ребят интересоваться современной политикой и гео - политикой. Что в последствии благотворно влияет на жизненные принципы и личность человека в общем.

Обыгрывание различных ситуаций в тактических играх оттачивает умения и знания основ безопасности жизнедеятельности напрямую. Наряду со знаниями основ безопасности жизнедеятельности умение логически мыслить помогает в ходе выживания в какой-либо ситуации. Мало того человек живо интересующийся основами безопасности жизнедеятельности и умеющий думать может предвидеть результат каких-либо действий, что позволяет ему при попадании в различные условия делать наиболее правильные решения и действия.

#### **Отличительные особенности.**

Исходя из всего сказанного, человек занимающийся подобным направлением обучающей деятельности, развиваясь как личность и интересующийся историей сопоставляя и делая выводы о различных её отрезках, приобретает своё виденье, отношение, и принципы по отношению современной гео - политике. Так же тактические игры развивают логическое мышление заставляя участников искать выходы из сложившихся во время хода игры ситуаций. По мимо развития личности данное направление зарождает в человеке любовь к отчизне и укрепляет её делая стержнем этой личности. Кроме этого участники подобных объединений в большей своей массе начинают тянуться к здоровому образу жизни. Многие начинают посещать спортивные секции боевых искусств, что ведёт к укреплению их здоровья и умению защитить себя и своих близких. Так же занятия в объединениях такой направленности дисциплинируют личность делая её психологически устойчивой.

Так же участники таких объединений стремятся попасть в элитные подразделения, когда приходит время призыва в армию Российской Федерации. Как показала практика в военных комиссариатах на собеседованиях людей, участвовавших в объединениях патриотического воспитания чаще всего назначают служить в лучшие подразделения ВС РФ.

**Характеристика учащихся, особенности набора.** Программа рассчитана на 3 года обучения. Возраст детей от 8 до 18 лет. Занятия проходят 3 раза в неделю по 2 часа с перерывом 15 минут, в неделю 6, в год 216 часов. Принимаются все желающие. Программа составлена с учётом возрастных психолого - педагогических особенностей детей и подростков.

Комплектование групп не менее 15 человек – первый год обучения, не менее 12 человек – второй и последующие года обучения.

(Воспитанники старше 14 лет начинают обучение с более сложных изделий, тактических ходов на гексагональных игровых полях, приёмов применения игрового снаряжения .)

**Форма обучения:** очная с применением электронных средств и дистанционных технологий.

**Объем и срок освоения программы:** 1 год, 204 часа.

**Особенности организации образовательного процесса:**

Обучение строится на следующих принципах: доступность, последовательность, взаимоуважение, наглядность, индивидуализация, добровольность.

**Режим, периодичность и продолжительность занятий:** общее количество часов в год – 216 (38 недели); количество занятий в неделю – 3, часов в неделю – 6.

**Основной формой обучения** является занятие. Занятия проводятся продолжительностью 45 минут, перерыв между занятиями – 15 минут. Виды занятий определяются содержанием программы и предусматривают теоретические и практические виды деятельности.

### **Цель:**

Обучение детей военно-тактическим играм, изучение и разбор военно-исторических фактов и военных действий в войнах прошедших при участии нашей страны.

Воспитание любви к отчизне, поднятие военно - патриотического духа в личности.

Осуществляя патриотическое воспитание с помощью военно - тактических игр, познание и разбор военно - исторических фактов и военных действий в войнах прошедших при участии нашей страны.

Воспитательные задачи:

1. Создать условия для освоения детьми военно тактических знаний и знаний ТТХ военной техники и вооружения, используемых армиями мира.
2. Выработать у учащихся социально ценные модели поведения, общения, группового согласованного действия.
3. Воспитать политически активного и разбирающегося в гео - политике члена общества

## **2. Учебный план на 3 года**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование разделов и тем</b>
1	Ознакомление с направлением работы объединения.
2	Изучение ТТХ (Тактико Технические Характеристики) военной техники времён ВОВ (Великой Отечественной Войны.) и современной военной техники армий мира.
3	Изучение и практическое применение знаний ПП (Первой Помощи.) в различных условиях
4	Изучение снаряжения солдат в различное историческое время до современного.
5	Изучение ТТХ (Тактико Технические Характеристики.) стрелкового вооружения различных исторических эпох до современного.
6	Создание простейшего снаряжения солдат различных исторических эпох до современного.
7	Изучение и практическое применение навыков исторического фехтования, основ рукопашного боя и самозащиты.
8	Проведение военно - тактических игр на тактических игровых полях и в условиях полигона.

### **2.1 Учебно - тематический план на 1 год**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование разделов и тем</b>	<b>Всего часов</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
1	Освоение знаний по ТТХ (тактико техническим характеристикам) различных видов стрелкового вооружения и военной техники	8	4	4

2	Изучение исторических фактов и действий русской армии в различных конфликтах и войнах	20	6	14
3	Отработка тактических ходов Русской армии в военно - тактических играх на игровых тактических полях	48	10	38
4	Освоение знаний ОБЖ (критические ситуации для выживания)	24	6	18
5	Приобретение навыка стрельбы с разных позиций по неподвижным и движущимся целям (позиция - лёжа, позиция - стоя, позиция сидя)	40	8	32
6	Разработка костюмов и снаряжения для военно - тактических игр живого действия.	30	6	24
7	Отработка навыка исторического фехтования холодным оружием (деревянные, пластиковые модели)	46	8	38
	<b>Всего:</b>	<b>216</b>	<b>48</b>	<b>148</b>

### 3. Содержание программы

**1. Тема.** Тактико Технические Характеристики автомата Калашников различных модификаций, снайперской винтовки Драгунова, зарубежных аналогов. Так же ТТХ стрелкового вооружения времён Великой Отечественной Войны (ППШ, РПД, винтовки Мосина, ППС, ТТ, Вальтер, МГ38, МГ42, МП38 МП40 МП44. Виды и назначение танков, самоходной и буксируемой артиллерии, самолётов, вертолётов, кораблей.

**Теория:** Изучение тактико технических параметров вооружения и техники. Поиск информации с помощью интерактивного оборудования (ПК, сеть интернет.) относительно нужного вооружения и техники.

**Практика:** Тактические игры на гексагональных полях с использованием изученной техники и вооружения. Предоставление воспитанникам не стандартных ситуация во время игры.

**2.Тема.** Просмотр документальных фильмов о ВОВ. Изучение дат сражений и основные тактические механики, применяемые в них. Так же поиск очерков и рассказов свидетелей различных военных историй и сражений. Геройские действия солдат РККА в годы Великой Отечественной Войны.

**Теория:** Подбор материала по темам и датам: Крупнейшие сражения Великой Отечественной Войны, даты сражений. Случаи героического поведения военнослужащих рабоче-крестьянской красной армии и партизан.

**Практика:** Обыгрывание на гексагональных тактических полях сражения Великой Отечественной Войны. Тактические ходы командного и высшего командного состава. Бои на тактических полях с точки зрения рядового и младшего командного состава.

3. Изучение действий России - СССР в помощь странам противостоящим нападкам НАТО (Куба, Некоторые регионы Африки, Корея, Вьетнам, Югославия, Таджикистан, Осетия) Теория: Поиск рассекреченной информации о помощи Союза Советских Социалистических Республик и Российской Федерации странам третьего мира, и странам, противостоящим НАТО. При поиске используем персональный компьютер и сеть интернет. Просмотр хроник и интервью участников событий.

Практика: Обыгрывание ситуаций касающихся дипломатических миссий России и участниц событий. Розыгрыш диверсионных действий, проводимых Россией в странах третьего мира и странах, противостоящих НАТО на тактических полях.

4. Проведение военно - тактических настольных игр на различные темы (ВОВ, война в Корею, война во Вьетнаме, война в Югославии, война в Украине, локальные конфликты в Африке)

Теория: Создание команд с использованием конкретных персонажей. наброска кубиками характеристик персонажей. Распределение характеров персонажей по ролям.

Практика: Введение персонажей в игру. наброска ситуаций различного рода (критические боевые, критические социальные, критические выживание) Балансировка игры в сложных условиях (ранения персонажей, отсутствие боезапаса, отсутствие воды и пищи.)

5. Проведение военно - тактических настольных игр на тему "выживание в критических условиях". Занесение игроков в условия -Необитаемый остров. Сибирская тайга. Горный массив.

Теория: Создание команд игроков с использованием своих имён и физических данных. Занесение игроков в условия тяжёлые для выживания (тайга, горный массив, необитаемый остров)

Практика: Создание игрокам сложных и критических условий для выживания (отсутствие топлива, воды, пищи, тёплой одежды, оружия.) Накладывание игрокам противников относительно зоны действия игры. Анализ действий игроков совместно с участниками игры. Обсуждение ошибок игроков.

6. Отработка навыков стрельбы из стрелкового оружия (АКМ74, Пистолет Беретта) с различных позиций (лёжа, стоя, сидя) на лазерном симуляторе (Тире) Отработка навыков стрельбы по неподвижным мишеням из страйкбольного АКМС74.

Теория: Изучение правил техники безопасности при стрельбе из стрелкового оружия. Изучение очерёдности действий при стрельбе.

Практика: Нарботка навыка стрельбы из разных позиций (лёжа, сидя, стоя.) Отработка завершения стрельбы и проверка оружия.

7. Разработка игрового костюма, сшивание сегментов костюма. Разработка игрового доспеха или брони - жилета, вырезание и обработка сегментов. Дальнейшее их склёпывание, сшивание.

Теория: Выбор участниками объединения игрового костюма. Скачивание из сети интернет картинок сегментов костюма. Подбор и закупка материалов для костюма. Выбор участниками игрового оружия. Разработка игрового оружия.

Практика: Сшивание или склёпывание игрового костюма. Создание игрового оружия из пластика, дерева или резиновой транспортёрной ленты.

8. Изучение приёмов фехтования (Удары. блоки, сбивы, сливы, уклоны, контр атака.)

Нарботка фехтовального навыка относительно выбранного оружия (Короткий меч, кинжал, копьё, алебарда, длинный одноручный меч, двуручный меч или секира, топор.)

Теория: изучение приёмов фехтования (сбивы, сливы, уклоны, блоки, рубящие удары, режущие удары.) Практика Нарботка умения и навыков исторического фехтования в уличных условиях.

### **Ожидаемые результаты к концу года обучения**

#### **Обучающиеся должны знать:**

1. Виды стрелкового вооружения, виды и назначение военной техники, тактико - технические характеристики выше перечисленного.
2. Основные даты военных сражений и событий связанных с ними.
3. Как правильно сделать игровой костюм, доспех или брони жилет.

#### **Уметь:**

1. Найти выход из критической ситуации на тактическом игровом поле. Используя особенности ландшафта и предоставленные укрытия.
2. Правильно склёпывать, выстукивать, обрабатывать сегменты доспехов, брони жилетов.
3. Стрелять по подвижным и неподвижным мишеням с различных позиций.
4. Накладывать шины на конечности при перелома, кровотечения.
5. Разжечь костёр в плохих погодных условиях.

#### **Иметь навык:**

1. Исторического фехтования.
2. Ведения огня из стрелкового оружия.
3. Первой медицинской помощи.
4. Ориентирования на местности.
5. Холодной чеканки по металлу.
6. Подготовки и обработки древесины.
7. Кройки и шитья.

Система отслеживания успеваемости по программе ведётся при помощи тестирования знаний, умения, навыков участников объединения.

Форма проведения реализации программы - опрос.

Опрос ведётся по пятибалльной шкале с учётом уровня знаний - Высокий 4 - 5, Оптимальный 3, Допустимый 1 - 2.

Теоретические задания:

1. Опрос по знанию тактико технических характеристик стрелкового вооружения и военной техники (дальность стрельбы, калибр, скорость передвижения.)
2. Опрос по знанию дат основных сражений Великой Отечественной Войны.
3. Опрос по знанию первой медицинской помощи (виды кровотечений, переломов, наложение шин.)

Практические задания:

1. Ведение огня из автомата Калашникова на стрелковом лазерном тренажёре.
2. Создание эскиза игрового военного костюма или доспеха.
3. Обыгрывание не стандартных ситуаций на тактическом гексагональном поле.

## **Раздел II. Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной программы**

### **4. Методическое обеспечение программы.**

Это поиск нужной информации через общедоступную сеть интернета. Закупка ресурсов для создания костюмажей и вооружения в магазинах или других доступных местах. Гексагональные поля, фигурки персонажей и военной техники, гексы с разметкой местности (горы, озёра, реки, пустыни.) Лазерный тир, страйкбольный привод.

#### **4.1. Методы и формы**

Организация образовательного процесса построен в большей степени на игровой основе что позволяет педагогу заинтересовывать детей той или иной темой программы. Привлечь детей к изучению истории и героике России. То есть: они смогли, и я ничем не хуже. Данная концепция повышает самооценку участников объединения.

#### **4.2 Форма промежуточной аттестации**

Форма промежуточной аттестации основана на проведении занятия зачёта умений и навыков за первое и второе полугодие, а также ведётся сравнение результатов первого и второго полугодия.

№ п / п	ФИО учащегося	Теоретические знания учащихся (устный опрос)	Умение ориентировать ся на гексагональны х тактических полях (практические задания)	Ведение огня из автомата Калашникова на стрелковом лазерном тренажёре (практические задания)	Разработка эскизов игровых костюмов и бронезилето в (практически е задания)	Уровень освоения ДООП

#### **4.3 Критерии и параметры оценки знаний, умений, навыков учащихся**



Оценка знаний умений и навыков проводится по пятибалльной шкале. При этом учитываются знания стрелкового вооружения и военной техники, а также непосредственное назначение в тактике ведения боя в реальных условиях. Учитываются умение и навыки вести огонь из стрелкового вооружения (АКМС47, пистолет "Беретта"). Так же учитываются умения и навыки тактического ориентирования на тактических картах и в реальных условиях с использованием игрового вооружения.

Критерий	Высокий уровень	Оптимальный уровень	Допустимый уровень
Теоретические знания.	Имеет отличные теоретические знания.	Имеет средний уровень знаний теории.	Плохо знает теорию.
Ведение огня на лазерном тренажёре.	Попадает в цель 8 из 10 выстрелов.	Попадает в цель от 4 до 7 выстрелов.	Попадает в цель не более 3 выстрелов из 10.
Ориентирование и ведение боевых действий на тактических полях	Умеет хорошо ориентироваться, учитывать складки местности и укрытия при ведении боя на тактическом поле.	Средне ориентируется и учитывает складки местности с укрытиями при ведении боя на тактическом поле.	Плохо ориентируется, учитывает складки местности и укрытия при ведении боя на тактическом поле.
Создание эскиза игрового костюма в зависимости от игровой местности - полигона.	При создании костюма учитывает цвет местности (поле, горы, город) и гармонично распределяет цвета материала в костюме.	Средне учитывает цвета костюма с окружающей средой	Плохо учитывает цвета игрового костюма с окружающей средой.

#### 4.4. Условия реализации программы

**Наличие материально - технической базы:** Просторный кабинет, столы и стулья, гексагональные тактические поля для тактических игр, фигурки персонажей и техники, карандаши, тетрадки, ручки, калькулятор, молотки, пилы, лобзики, инструменты для шитья, лазерный тир, страйкбольный АКМС74.

**Дидактический материал:** образцы и выкройки сегментов костюмов и доспехов, металлические пластины толщиной до 1 миллиметра, игровое стрелковое и средневековое вооружение, купленное в магазине игрушек, или сделанное своими руками (дерево, металл, пластик, резиновая транспортёрная лента)

## 5. Список литературы

В основе пополнения обучающей информацией в большей степени лежит на интерактивной доступности информации о рассекреченных видах стрелкового вооружения и военной техники.

1. Справочник вооружения и военной техники Российской Федерации - <https://armyman.info/books/id-9691.html>
2. Вооружение и оружие. ТТХ российского оружия - [http://иванов-ам.рф/obzh\\_ovs/obzh\\_ovs\\_materialy\\_plakat\\_05\\_6.html](http://иванов-ам.рф/obzh_ovs/obzh_ovs_materialy_plakat_05_6.html)
- 3.Список вооружения и военной техники сухопутных войск Российской Федерации - [http://иванов-ам.рф/obzh\\_ovs/obzh\\_ovs\\_materialy\\_plakat\\_05\\_6.html](http://иванов-ам.рф/obzh_ovs/obzh_ovs_materialy_plakat_05_6.html)
4. Настольные Д энд Д - [https://ru.wikipedia.org/wiki/Dungeons\\_%26\\_Dragons](https://ru.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons)
5. Ролевая система Д энд Д - <https://forpost6.wordpress.com/2014/01/25/%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F-%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0-dd-dungeons-and-dragons/>

## Второй год обучения

### Цель:

Воспитание любви к отчизне, поднятие военно - патриотического духа в личности. Осуществляя патриотическое воспитание с помощью военно - тактических игр, познание и разбор военно - исторических фактов и военных действий в войнах прошедших при участии нашей страны.

Воспитательные задачи:

1. Воспитать политически активного и разбирающегося в гео - политике члена общества.
- 2.Выработать у учащихся социально ценные модели поведения, общения, группового согласованного действия.
3. Создать условия для освоения военно тактических знаний и знаний ТТХ военной техники и вооружения, используемых армиями мира.

### Ожидаемые результаты к концу года обучения

#### Учащиеся должны знать:

1. Виды холодного оружия, принципы и ситуации применения и назначение различных видов холодного оружия- характеристики выше перечисленного.
2. Основные принципы защиты и нападения с различными видами холодного оружия.
3. Как правильно сделать игровой доспех, и костюмаж для игр соответствующих исторической реконструкции.

#### Уметь:

1. Найти выход из критической ситуации столкнувшись с несколькими противниками одновременно.
2. Правильно склёпывать доспехи относительно исторических справок по производству защитного снаряжения.
3. Стрелять по подвижным и неподвижным мишеням из луков и арбалетов игровыми стрелами о болтами.
4. Накладывать шины на конечности при перелома, кровотечения.
5. Уметь держать щитовой строй.

#### Иметь навык:

1. Исторического фехтования.
2. Ведения стрельбы из луков и арбалетов.
3. Навыки первой медицинской помощи..
4. Командной работы при щитовом строе..

5. Холодной чеканки по металлу.
  6. Подготовки и распределению ролей при режессировании игр живого действия.
  7. Плетения ламелярных и ламинарных пластин доспеха..
- Система отслеживания успеваемости по программе ведётся при помощи тестирования знаний, умения, навыков участников объединения.
- Форма проведения реализации программы - опрос.
- Опрос ведётся по пятибалльной шкале с учётом уровня знаний - Высокий 4 - 5, Оптимальный 3, Допустимый 1 - 2.

Теоретические задания:

- 1.Опрос по знанию различного вида холодного оружия и его применению в различных ситуациях
2. Опрос по знанию дат принципов создания доспехов и вооружения противостоящих вышесказанным.
3. Опрос по знанию первой медицинской помощи и методам помощи при различных видах (кровотечений, переломов, наложение шин.)

Практические задания:

1. Ведение стрельбы из луков арбалетов игровыми стрелами и болтами.
2. Создание эскиза игрового военного доспеха, щита, и снаряжения.
3. Обыгрывание не стандартных ситуаций при живой игре (игре живого действия проходящей на заранее подготовленном полигоне!

## 2. Учебно - тематический план на 2 год

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Теория	Практика
1	Освоение знаний по разновидностям холодного оружия (Виды, Методика применения, в каких войсках используется.)	18	6	12
2	Изучение исторического развития холодного оружия и доспехов России и прилегающих к ней стран.	34	8	26
3	Отработка приёмов фехтования на мечах, секирах, боевых молотах и принципы защиты от данного оружия.	64	12	52
4	Закрепление и углубление ранее приобретённых знаний ОБЖ (критические ситуации для выживания)	32	6	24
5	Приобретение навыка владения щитом (щитовой строй, работа строем защита - нападение.)	40	8	32
6	Разработка доспехов и снаряжения для военно - тактических исторических и фэнтези игр живого действия.	40	8	32
7	Отработка навыка стрельбы из лука и арбалета игровыми стрелами и болтами.	20	2	18
	<b>Всего:</b>	<b>216</b>	<b>50</b>	<b>166</b>

## 3. Содержание программы

**1. Тема.**Виды холодного оружия (мечи, секиры, боевые молоты, метательные ножи, метательные топоры, метательные молоты.) применение в различных ситуациях.

**Теория:** Изучение исторического фехтования различными видами холодного оружия(мечи, секиры, боевые молоты.) с помощью интерактивного оборудования (ПК, сеть интернет.) относительно нужного вооружения и игровой защиты..

**Практика:** Игры живого действия с использованием изученного вооружения и защиты.

**2.Тема.** Просмотр документальных исторических фильмов. Изучение дат сражений и основные принципы использования холодного оружия в различных ситуациях. Так же поиск очерков и рассказов документальных исторических событий.

**Теория:** Подбор материала по темам и датам: развития холодного оружия и доспехов.

**Практика:** Обыгрывание в живой игре различных исторических ситуаций (ледовое побоище, Куликово поле.)

**3.** Изучение действий Руси в помощь странам противостоящим нападкам (татаро - монгольского ханства, хазарского каганата, римского влияния).

**Теория:** Поиск рассекреченной информации о влиянии Тартарии на материковую часть Азии и европы.. При поиске используем персональный компьютер и сеть интернет.

**Просмотр карт и интервью исследователей прошедших событий.**

**Практика:** Обыгрывание в играх живого действия ситуаций касающихся дипломатических миссий России и участниц событий. Розыгрыш диверсионных действий, проводимых Россией в странах союзниках Руси и странах противостоящих Руси в средние века..

**4.** Проведение военно - тактических настольных игр живого действия на различные темы (Татаро - монгольское иго, нападение тевтонского ордена)

**Теория:** Создание команд с использованием конкретных персонажей. Распределение по ролям основных исторических персонажей Распределение характеров персонажей по ролям.

**Практика:** Введение персонажей в игру. Наброска ситуаций различного рода (критические боевые, критические социальные, критические выживание) Балансировка игры в сложных условиях (ранения персонажейотсутствие провианта, отсутствие воды.)

**5.** Проведение военно - тактических исторических игр на тему "выживание в критических условиях". Заброска игроков в условия -татарский набег. Освоение Сибири..

**Теория:** Создание команд игроков с использованием своих имён и физических данных.

**Заброска игроков в условия тяжёлые для выживания татарский набег. Освоение Сибири)**

**Практика:** Создание игрокам сложных и критических условий для выживания (отсутствие топлива, воды, пищи, тёплой одежды, оружия.) Накидывание игрокам противников относительно зоны действия игры. Анализ действий игроков совместно с участниками игры. Обсуждение ошибок игроков.

**6.** Отработка навыков стрельбы из игрового стрелкового вооружения (луки, арбалеты, метательные ножи

**Теория:** Изучение правил техники безопасности при стрельбе из игрового оружия.

**Изучение очерёдности действий при стрельбе.**

**Практика:** Нарботка навыка стрельбы из разных позиций (лёжа, сидя, стоя.) Отработка завершения стрельбы и проверка оружия.

**7.** Разработка доспеха, подготовка к оклепыванию, . Разработка игрового доспеха или, вырезание и обработка сегментов. Дальнейшее их склёпывание, сшивание.

**Теория:** Выбор участниками объединения игрового костюма. Скачивание из сети интернет картинок сегментов костюма. Подбор и закупка материалов для костюма. Выбор участниками игрового оружия. Разработка игрового оружия.

**Практика:** Сшивание или склёпывание игрового костюма. Создание игрового оружия из пластика, дерева или резиновой транспортёрной ленты.

**8.** Изучение приёмов фехтования (Удары. блоки, сбивы, сливы, уклоны, контр атака.)

**Нарботка фехтовального навыка относительно выбранного оружия (Короткий меч, кинжал, копьё, алебарда, длинный одноручный меч, двуручный меч или секира, топор.)**

**Теория:** изучение приёмов фехтования (сбивы, сливы, уклоны, блоки, рубящие удары, режущие удары.) **Практика** Нарботка умения и навыков исторического фехтования в уличных условиях.(полегон)

#### 4. Методическое обеспечение программы.

Это поиск нужной информации через общедоступную сеть интернета. Закупка ресурсов для создания костюмажей и вооружения в магазинах или других доступных местах. Гексагональные поля, фигурки персонажей и военной техники, гексы с разметкой местности (горы, озёра, реки, пустыни.) игровое снаряжение.

##### 4.1. Методы и формы

Организация образовательного процесса построен в большей степени на игровой основе что позволяет педагогу заинтересовывать детей той или иной темой программы. Привлечь детей к изучению истории и героике России. То есть: они смогли, и я ничем не хуже. Данная концепция повышает самооценку участников объединения.

##### 4.2 Форма промежуточной аттестации

Форма промежуточной аттестации основана на проведении занятия зачёта знаний умений и навыков за первое и второе полугодие, а также ведётся сравнение результатов первого и второго полугодия.

№ п / п	ФИО учащегося	Теоретические знания учащихся (устный опрос)	Умение ориентироваться на местности и в условиях полегона (практические задания)	Ведение стрельбы из лука, арбалета и в игровых стрелах (практические задания)	Разработка концепции игры живого действия (практические задания)	Уровень освоения ДООП
------------------	---------------	--	--	---	--	-----------------------

##### 4.3 Критерии и параметры оценки знаний, умений, навыков учащихся

Оценка знаний умений и навыков проводится по пятибалльной шкале. При этом учитываются знания видов холодного оружия и его применения, а также непосредственное назначение в тактике ведения боя в реальных условиях. Учитываются умение и навыки вести стрельбу из лука, арбалета игровыми стрелами (стрелы имеющие наконечник из мягкой пористой резины.) Так же учитываются умения и навыки разрабатывать концепции игр живого действия, и ориентирование в условиях полигона.

Критерий	Высокий уровень	Оптимальный уровень	Допустимый уровень
Теоретические знания.	Имеет отличные теоретические знания.	Имеет средний уровень знаний теории.	Плохо знает теорию.
Умение ориентироваться на местности в условиях полегона	Отлично ориентируется в условиях полигона	Допускает не критические ошибки при ориентировании на полигоне.	Плохо ориентируется в условиях полигона.
Ведение стрельбы из лука, арбалета игровыми стрелами	При ведении стрельбы из лука, арбалета 5 из 10 стрел ложит в цель.	При ведении стрельбы из лука, арбалета 3 из 10 стрел ложит в цель.	При ведении стрельбы из лука, арбалета 1 из 10 стрел ложит в цель.

Разработка концепции игры живого действия	Быстро находит тему для игры живого действия, правильно( рационально.) распределяет игроков по командам.	Чуть не уверенно находит тему для игры живого действия, правильно( рационально.) распределяет игроков по командам.	Долго выбирает тему для игры живого действия, не правильно( не рационально.) распределяет игроков по командам.
---	--	--	--

#### 4.4.Условия реализации программы

**Наличие материально - технической базы:** Просторный кабинет, столы и стулья, гексагональные тактические поля для тактических игр, фигурки персонажей и техники, карандаши, тетрадки, ручки, калькулятор, молотки, пилы, лобзики, инструменты для шитья, тетради, ручки, карандаши. Ровное место на прилегающей к расположению объединения территории. (Для отработки групповых навыков при работе строем, стрельбы из лука, арбалета.)

**Дидактический материал:** образцы и выкройки сегментов костюмов и доспехов, металлические пластины толщиной до 1 миллиметра, стальная проволока, игровое стрелковое и средневековое вооружение, купленное в магазине игрушек, или сделанное своими руками (дерево, металл, пластик, резиновая транспортёрная лента)

## 5. Список литературы

В основе пополнения обучающей информацией в большей степени лежит на интерактивной доступности информации о рассекреченных видах стрелкового вооружения и военной техники.

1. Справочник вооружения и военной техники Российской Федерации - <https://armyman.info/books/id-9691.html>
2. Вооружение и оружие. ТТХ российского оружия - [http://иванов-ам.рф/obzh\\_ovs/obzh\\_ovs\\_materialy\\_plakat\\_05\\_6.html](http://иванов-ам.рф/obzh_ovs/obzh_ovs_materialy_plakat_05_6.html)
- 3.Список вооружения и военной техники сухопутных войск Российской Федерации - [http://иванов-ам.рф/obzh\\_ovs/obzh\\_ovs\\_materialy\\_plakat\\_05\\_6.html](http://иванов-ам.рф/obzh_ovs/obzh_ovs_materialy_plakat_05_6.html)
4. Настольные Д энд Д - [https://ru.wikipedia.org/wiki/Dungeons\\_%26\\_Dragons](https://ru.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons)
5. Ролевая система Д энд Д - <https://forpost6.wordpress.com/2014/01/25/%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F-%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0-dd-dungeons-and-dragons/>
6. <http://fb.ru/article/265009/kak-sdelat-lamellyarniy-dospeh-svoimi-rukami>

### **Третий год обучения.**

В программе обучения третьего года используется методика второго года обучения с более углублённым изучением.

#### **Цель:**

Осуществляя патриотическое воспитание с помощью военно - тактических игр, познание и разбор военно - исторических фактов и военных действий в войнах прошедших при участии нашей страны. Укрепление любви к отчизне, поднятие военно - патриотического духа в личности.

Воспитательные задачи:

1. Воспитать политически активного и разбирающегося в гео - политике члена общества.
2. Выработать у учащихся социально ценные модели поведения, общения, группового согласованного действия, и согласованного действия в условиях полигонных военных игр живого действия.
3. Создать условия для освоения военно тактических знаний и знаний ГТХ, системы радио электронной борьбы и защиты военной техники и вооружения, использующихся армиями мира.

#### **Ожидаемые результаты к концу года обучения**

##### **Учащиеся должны знать:**

1. Виды холодного оружия, принципы и ситуации применения и назначение различных видов холодного оружия- характеристики выше перечисленного.
2. Основные принципы защиты и нападения с различными видами холодного оружия.
3. Как правильно сделать игровой доспех, и костюмаж для игр соответствующих исторической реконструкции.

##### **Уметь:**

1. Найти выход из критической ситуации столкнувшись с несколькими противниками одновременно.
2. Правильно склёпывать доспехи относительно исторических справок по производству защитного снаряжения.
3. Стрелять по подвижным и неподвижным мишеням из луков и арбалетов игровыми стрелами о болтами.
4. Накладывать шины на конечности при перелома, кровотечения.
5. Уметь держать щитовой строй.

##### **Иметь навык:**

1. Исторического фехтования.
2. Ведения стрельбы из луков и арбалетов.
3. Навыки первой медицинской помощи..
4. Командной работы при щитовом строе..
5. Холодной чеканки по металлу.
6. Подготовки и распределению ролей при режессировании игр живого действия.
7. Плетения ламелярных и ламинарных пластин доспеха..

Система отслеживания успеваемости по программе ведётся при помощи тестирования знаний, умения, навыков участников объединения.

Форма проведения реализации программы - опрос.

Опрос ведётся по пятибалльной шкале с учётом уровня знаний - Высокий 4 - 5, Оптимальный 3, Допустимый 1 - 2.

Теоретические задания:

1. Опрос по знанию различного вида холодного оружия и его применению в различных ситуациях
2. Опрос по знанию дат принципов создания доспехов и вооружения противостоящих вышесказанным.
3. Опрос по знанию первой медицинской помощи и методам помощи при различных видах (кровотечений, переломов, наложение шин.)



Практические задания:

1. Ведение стрельбы из луков арбалетов игровыми стрелами и болтами.
2. Создание эскиза игрового военного доспеха, щита, и снаряжения.
3. Обыгрывание не стандартных ситуаций при живой игре (игре живого действия проходящей на заранее подготовленном полигоне!

## 2. Учебно - тематический план на 2 год

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Теория	Практика
1	Освоение знаний по разновидностям военной техники их ТТХ и системы радиоэлектронной борьбы или защиты устанавливаемые на ту или иную технику.	18	6	12
2	Изучение исторического развития холодного оружия и доспехов России и прилегающих к ней стран.	34	8	26
3	Отработка приёмов фехтования на мечах, секирах, боевых молотах и принципы защиты от данного оружия.	64	12	52
4	Закрепление и углубление ранее приобретённых знаний ОБЖ (критические ситуации для выживания)	32	6	24
5	Приобретение навыка владения щитом (щитовой строй, работа строем защита - нападение.)	40	8	32
6	Разработка доспехов и снаряжения для военно - тактических исторических и фэнтези игр живого действия.	40	8	32
7	Отработка навыка стрельбы из лука и арбалета игровыми стрелами и болтами.	20	2	18
	<b>Всего:</b>	<b>216</b>	<b>50</b>	<b>166</b>

## 3. Содержание программы

**1. Тема.** Виды холодного оружия (мечи, секиры, боевые молоты, метательные ножи, метательные топоры, метательные молоты.) применение в различных ситуациях,

**Теория:** Изучение исторического фехтования различными видами холодного оружия (мечи, секиры, боевые молоты.) с помощью интерактивного оборудования (ПК, сеть интернет.) относительно нужного вооружения и игровой защиты..

**Практика:** Игры живого действия с использованием изученного вооружения и защиты.

**2. Тема.** Просмотр документальных исторических фильмов. Изучение дат сражений и основные принципы использования холодного оружия в различных ситуациях. Так же поиск очерков и рассказов документальных исторических событий.

**Теория:** Подбор материала по темам и датам: развития холодного оружия и доспехов.

**Практика:** Обыгрывание в живой игре различных исторических ситуаций (ледовое побоище, Куликово поле.)

**3. Изучение действий Руси в помощь странам противостоящим нападкам (татаро - монгольского ханства, хазарского каганата, римского влияния).**

**Теория:** Поиск рассекреченной информации о влиянии Тартарии на материковую часть Азии и европы.. При поиске используем персональный компьютер и сеть интернет.

**Просмотр карт и интервью исследователей прошедших событий.**

**Практика:** Обыгрывание в играх живого действия ситуаций касающихся дипломатических миссий России и участниц событий. Розыгрыш диверсионных действий, проводимых Россией в странах союзниках Руси и странах противостоящих Руси в средние века..

4. Проведение военно - тактических настольных игр живого действия на различные темы (Татаро - монгольское иго, нападение тевтонского ордена)  
Теория: Создание команд с использованием конкретных персонажей. Распределение по ролям основных исторических персонажей Распределение характеров персонажей по ролям.

Практика: Введение персонажей в игру. наброска ситуаций различного рода (критические боевые, критические социальные, критические выживание) Балансировка игры в сложных условиях (ранения персонажейотсутствие провианта, отсутствие воды.)

5. Проведение военно - тактических исторических игр на тему "выживание в критических условиях". Заброска игроков в условия -татарский набег. Освоение Сибири..

Теория: Создание команд игроков с использованием своих имён и физических данных. Заброска игроков в условия тяжёлые для выживания татарский набег. Освоение Сибири)

Практика: Создание игрокам сложных и критических условий для выживания (отсутствие топлива, воды, пищи, тёплой одежды, оружия.) Накидывание игрокам противников относительно зоны действия игры. Анализ действий игроков совместно с участниками игры. Обсуждение ошибок игроков.

6. Отработка навыков стрельбы из игрового стрелкового вооружения (луки, арбалеты, метательные ножи

Теория: Изучение правил техники безопасности при стрельбе из игрового оружия. Изучение очерёдности действий при стрельбе.

Практика: Нарботка навыка стрельбы из разных позиций (лёжа, сидя, стоя.) Отработка завершения стрельбы и проверка оружия.

7. Разработка доспеха, подготовка к оклепыванию, . Разработка игрового доспеха или, вырезание и обработка сегментов. Дальнейшее их склёпывание, сшивание.

Теория: Выбор участниками объединения игрового костюма. Скачивание из сети интернет картинок сегментов костюма. Подбор и закупка материалов для костюма. Выбор участниками игрового оружия. Разработка игрового оружия.

Практика: Сшивание или склёпывание игрового костюма. Создание игрового оружия из пластика, дерева или резиновой транспортёрной ленты.

8. Изучение приёмов фехтования (Удары. блоки, сбивы, сливы, уклоны, контр атака.)

Нарботка фехтовального навыка относительно выбранного оружия (Короткий меч, кинжал, копьё, алебарда, длинный одноручный меч, двуручный меч или секира, топор.)

Теория: изучение приёмов фехтования (сбивы, сливы, уклоны, блоки, рубящие удары, режущие удары.) Практика Нарботка умения и навыков исторического фехтования в уличных условиях.(полегон)

#### **4. Методическое обеспечение программы.**

Это поиск нужной информации через общедоступную сеть интернета. Закупка ресурсов для создания костюмажей и вооружения в магазинах или других доступных местах. Гексагональные поля, фигурки персонажей и военной техники, гексы с разметкой местности (горы, озёра, реки, пустыни.) игровое снаряжение.

##### **4.1.Методы и формы**

Организация образовательного процесса построен в большей степени на игровой основе что позволяет педагогу заинтересовывать детей той или иной темой программы. Привлечь детей к изучению истории и героике России. То есть: они смогли, и я ничем не хуже. Данная концепция повышает самооценку участников объединения.

##### **4.2 Форма промежуточной аттестации**

Форма промежуточной аттестации основана на проведении занятия зачёта знаний умений и навыков за первое и второе полугодие, а также ведётся сравнение результатов первого и второго полугодия.

№ п / п	ФИО учащегося	Теоретические знания учащихся (устный опрос)	Умение ориентироваться на местности и в условиях полигона (практические задания)	Ведение стрельбы из лука, арбалета игровыми стрелами (практические задания)	Разработка концепции игры живого действия (практические задания)	Уровень освоения ДООП
------------------	---------------	--	--	---	--	-----------------------

#### 4.3 Критерии и параметры оценки знаний, умений, навыков учащихся

Оценка знаний умений и навыков проводится по пятибалльной шкале. При этом учитываются знания видов холодного оружия и его применения, а также непосредственное назначение в тактике ведения боя в реальных условиях. Учитываются умение и навыки вести стрельбу из лука, арбалета игровыми стрелами (стрелы имеющие наконечник из мягкой пористой резины.) Так же учитываются умения и навыки разрабатывать концепции игр живого действия, и ориентирование в условиях полигона.

Критерий	Высокий уровень	Оптимальный уровень	Допустимый уровень
Теоретические знания.	Имеет отличные теоретические знания.	Имеет средний уровень знаний теории.	Плохо знает теорию.
Умение ориентироваться на местности в условиях полигона	Отлично ориентируется в условиях полигона	Допускает не критические ошибки при ориентировании на полигоне.	Плохо ориентируется в условиях полигона.
Ведение стрельбы из лука, арбалета игровыми стрелами	При ведении стрельбы из лука, арбалета 5 из 10 стрел ложит в цель.	При ведении стрельбы из лука, арбалета 3 из 10 стрел ложит в цель.	При ведении стрельбы из лука, арбалета 1 из 10 стрел ложит в цель.
Разработка концепции игры живого действия	Быстро находит тему для игры живого действия, правильно (рационально.) распределяет игроков по командам.	Чуть не уверенно находит тему для игры живого действия, правильно (рационально.) распределяет игроков по командам.	Долго выбирает тему для игры живого действия, не правильно (не рационально.) распределяет игроков по командам.

#### 4.4. Условия реализации программы

**Наличие материально - технической базы:** Просторный кабинет, столы и стулья, гексагональные тактические поля для тактических игр, фигурки персонажей и техники, карандаши, тетрадки, ручки, калькулятор, молотки, пилы, лобзики, инструменты для шитья, тетради, ручки, карандаши. Ровное место на прилегающей к расположению

объединения территории. (Для отработки групповых навыков при работе строем, стрельбы из лука, арбалета.)

**Дидактический материал:** образцы и выкройки сегментов костюмов и доспехов, металлические пластины толщиной до 1 миллиметра, стальная проволока, игровое стрелковое и средневековое вооружение, купленное в магазине игрушек, или сделанное своими руками (дерево, металл, пластик, резиновая транспортёрная лента)

## 5. Список литературы

В основе пополнения обучающей информацией в большей степени лежит на интерактивной доступности информации о рассекреченных видах стрелкового вооружения и военной техники.

1. Справочник вооружения и военной техники Российской Федерации - <https://armyman.info/books/id-9691.html>

2. Вооружение и оружие. ТТХ российского оружия - [http://иванов-ам.рф/obzh\\_ovs/obzh\\_ovs\\_materialy\\_plakat\\_05\\_6.html](http://иванов-ам.рф/obzh_ovs/obzh_ovs_materialy_plakat_05_6.html)

3.Список вооружения и военной техники сухопутных войск Российской Федерации - [http://иванов-ам.рф/obzh\\_ovs/obzh\\_ovs\\_materialy\\_plakat\\_05\\_6.html](http://иванов-ам.рф/obzh_ovs/obzh_ovs_materialy_plakat_05_6.html)

4. Настольные Д энд Д - [https://ru.wikipedia.org/wiki/Dungeons\\_%26\\_Dragons](https://ru.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons)

5. Ролевая система Д энд Д - <https://forpost6.wordpress.com/2014/01/25/%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F-%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0-dd-dungeons-and-dragons/>

6. <http://fb.ru/article/265009/kak-sdelat-lamellyarniy-dospeh-svoimi-rukami>