

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Назаровский районный Дом детского творчества»

РАССМОТРЕНО

на заседании Методического совета
МБОУ ДО «Назаровский районный
Дом детского творчества»
Протокол № 5 от 25.04.2023г.

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора МБОУ ДО
«Назаровский районный Дом
детского творчества»
от 10.05.2023г. № 18

Директор МБОУ ДО «Назаровский
районный Дом детского творчества»



Ю.А. Чувикова

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ИГРОВАЯ РЕКОНСТРУКЦИЯ
ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ»

Направленность: социально-гуманитарная

Уровень программы: базовый

Статус программы: авторская

Возраст обучающихся: 7 -12 лет

Срок реализации: 1 год

Форма обучения: очная

Автор программы:

Бочаров Василий Александрович,

педагог дополнительного образования

Назаровский район
2023

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеразвивающая программа «Игровая реконструкция Великой Отечественной» имеет социально-гуманитарную направленность и ориентирована на осмысление обучающимися героических страниц истории нашего Отечества, на умение анализировать, оценить, высказать свою собственную точку зрения. Программа является авторской.

Нормативно – правовые основания разработки дополнительной общеразвивающей программы:

1. Конституция Российской Федерации от 1993 года (с учетом поправок, внесенных Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 N 6-ФКЗ, от 30.12.2008 N 7-ФКЗ, от 05.02.2014 N 2-ФКЗ, от 21.07.2014 N 11-ФКЗ).
2. Федеральный закон Российской Федерации от 29. 12.2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. В силу с 01.08.2020).
3. Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 г. (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р).
4. «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года», утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р.
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо от 18.11.2015 г.№ 09-3242 Министерств образования и науки РФ «О направлении рекомендаций»).
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

Одним из способов развития творческого потенциала ребенка являются настольные игры. По дополнительной общеразвивающей программе «Игровая реконструкция Великой Отечественной» используются настольные игры, посвященные самым суровым годам в истории нашей Родины – Великой Отечественной войне. Серия настольных игр выпускается отечественным флагманом по выпуску пластиковых моделей фирмой «Звезда». Перед непосредственным началом игры дети знакомятся с правилами самой игры, с технологией сборки моделей и их основными параметрами, влияющими на ход игры. В процессе реализации этой программы дети 7-12 лет получают базовые знания о событиях Великой Отечественной войны и познакомятся с основами стратегического мышления.

Занятия по программе способствуют получению положительных эмоций при индивидуальной и коллективной работе, поиску различных решений, развитию интеллектуальных способностей каждого ребенка; логическое мышление, умение думать и принимать решение в команде поможет не только самовыражению младшего школьника, но и позволит укрепить коммуникативные навыки.

Актуальность. В настоящее время очень актуальным является воспитание подрастающего поколения в духе патриотизма. Данная программа в полном объеме реализует запросы общества в данном вопросе. С помощью игровой деятельности дети не только узнают об основных событиях героической истории страны в 20 веке, но и осваивают техническое творчество (занятие моделизмом), а также имеют возможность разобраться в характеристиках видов вооружений, которые применялись на полях Великой Отечественной войны.

Новизна и отличительные особенности программы. Новизна программы заключается в использовании новых современных технологий при формировании технических навыков у обучающихся и воспитании в них патриотизма и любви к Родине.

Программу «Игровая реконструкция Великой Отечественной» отличает то, что дети, занимаясь настольной игрой, получают как навыки военно-патриотического воспитания, так и навыки технического творчества. Игра позволяет раскрыть внутренний потенциал ребенка, заставляет его думать, выбирать оптимальные варианты для дальнейшего хода, обговаривать это со своими товарищами.

Практика показывает, что дети очень быстро осваивают базовые правила игры, и после нескольких мастер классов они с легкостью сами начинают собирать модели из пластика и с особым усердием изучать их военно-технические характеристики, а также историю создания реальных прототипов.

Педагогическая целесообразность. Совокупность патриотического воспитания и первоначальных навыков технического творчества стендового моделизма развивает у детей способности и интерес к дальнейшему изучению исторических событий героического прошлого страны, а также способствует формированию критического мышления при работе с пластиковыми моделями.

Адресат программы

Возраст детей, участвующих в реализации программы, 7-12 лет.

Набор обучающихся осуществляется на основании собеседования.

Наполняемость группы - 15 человек.

Срок реализации программы и объем учебных часов – 1 год обучения.
Всего - 144 часа.

Формы обучения: очная.

Режим занятий: режим занятий соответствует нормам и требованиям САНПИН: 2 учебных занятия в неделю по 2 академических часа с десятиминутным перерывом.

1.2. Цель и задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Цель: формирование познавательного интереса к событиям Великой Отечественной войны, тактического и стратегического мышления обучающихся средствами настольной игры.

Задачи программы:

Предметные:

- расширить знания обучающихся о Великой Отечественной войне;
- сформировать умения и навыки сборки моделей-копий различных образцов военной техники;
- сформировать навыки решения нестандартных задач;
- научить работать с картами, справочной и специальной литературой.

Метапредметные:

- формировать стратегическое и тактическое мышление;
- развивать коммуникативные навыки, умения договариваться и достигать общего положительного результата;

Личностные:

- воспитывать чувства патриотизма, гордости за историю Отечества.

1.3.Содержание программы

Учебный план.

№ п/п	Наименование раздела программы.	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие. Первичный инструктаж по ТБ.	1	1	2
2	Раздел 1. Знакомство с игрой.	2	2	4
3	Раздел 2. Красная Армия в годы Великой Отечественной войны.	13	35	48
4	Раздел 3. Важнейшие сражения Великой Отечественной войны.	30	42	72
5	Раздел 4. Занимательные факты из истории Великой Отечественной войны.	4	6	10
6	Раздел 5. Информация о Великой Отечественной войне для детей. Итоговая аттестация	2	6	8
Итого:		52	92	144

Содержание учебного плана программы

Тема 1. Вводное занятие. Введение в образовательную программу. 2ч.

Теория - 1ч. Настольная игра как инструмент патриотического воспитания. Знакомство с настольной игрой. Инструктаж по ТБ.

Практика – 1ч. Актуализация знаний о Великой Отечественной войне.

Раздел 1. Знакомство с игрой. 4 часа.

Теория - 2 ч.: Знакомство с игрой. Основные правила игры: карточки приказов, символы. Основные правила игры: модели техники, авиации, пехоты. Правила работы с моделями.

Практика - 2 ч.: Работа по сборке моделей к игре. Инструменты и модельный клей. Сборка без клея. Пробная игра по упрощённым правилам.

Раздел 2. Красная Армия в годы Великой Отечественной войны. 48 часов.

Тема 1. Виды и рода войск в СССР. 40 ч.

Теория – 10 ч. Что мы знаем о Великой Отечественной войне? Пехота – самый древний род войска. Пехота Красной армии и Вермахта – вооруженных сил фашистской Германии. Артиллерия. Типы артиллерийских орудий. Реактивная артиллерия. Знаменитая «Катюша» История создания и применения реактивной системы. Танковые войска: история появления танков на поле боя, применение танков в войнах. Легкие танки времен Великой Отечественной войны. Модели легких танков Советского Союза и Германии. Какие функции выполняли лёгкие танки и бронемашины? Средние танки. Легендарный советский Т-34 – лучший средний танк Второй мировой войны. Средние танки немцев. Тяжёлые танки СССР и Германии в Великой Отечественной войне. КВ и ИСы, «Тигры» и «Пантеры». Что такое САУ? Артиллерийские орудия на гусеничном ходу. Советская кавалерия в Великой Отечественной войне. Военный флот. Боевые корабли и подводные лодки: их назначение и боевое применение. Морской и речной флот в игре. Военные самолеты СССР и Германии в Великой Отечественной войне. Самолёты, представленные в игре и их модели: истребители и бомбардировщики. Виды пехотных подразделений РККА. Униформа и назначение.

Практика – 30 ч.: Игровой сценарий. «Нападение фашистов на СССР». «Приграничные сражения». Знакомство со сценарием и подготовка к игре. Воспроизведение сценария «Приграничные сражения» на игровом столе. Разбор итога игрового сценария «Приграничные сражения»: почему одержала победу одна сторона, а другая потерпела поражение. Сценарий «Брестская крепость». История защитников Брестской крепости. Подготовка к игре по сценарию. Работа с моделями. Игра по сценарию «Смоленское сражение». Решение о балансе игровых подразделений на игровом столе.

Игровой сценарий «Контрудар под Ельней», первая удачная наступательная операция Красной Армии. Подготовка к игре, сбор моделей, изучение карточек. Игра по сценарию «Оборона Севастополя». Главные задачи противоборствующих сторон.

Тема 2. Знаки различия в Красной Армии до 1943 года. 2ч.

Теория - 2 ч.: Что такое знаки различия? Военное звание. Погоны и знаки различия военных СССР с 1943 года.

Тема 3. Полководцы Великой Отечественной войны. 2ч.

Практика – 2 ч.: Полководцы Великой Отечественной войны.

Тема 4. Герои Великой Отечественной войны. 4 ч.

Теория - 1 ч.: Наградная система Советского Союза, боевые награды. Муляжи орденов периода Великой Отечественной войны. Медаль «Золотая звезда».

Практика - 3 ч.: Герои Великой Отечественной войны. Пионеры-герои.

Раздел 3. Важнейшие сражения Великой Отечественной войны. 72 часа.

Тема 1. Битва за Москву. 10 ч.

Теория - 4 ч.: Предыстория сражения. Немецкий план «Тайфун», соотношение войск сторон в битве за советскую столицу. Действия советского командования. Почему немцы потерпели сокрушительное поражение под Москвой? Что такое «Блицкриг» и почему он провалился? Итоги сражения за Москву. Просмотр документально-познавательного фильма «Битва за Москву» из цикла «Великая война».

Практика - 6 ч.: Разработка собственного сценария игры «На подступах к столице». Предложения детей, генерация карты, подбор моделей. Игра по сценарию «На подступах к столице».

Тема 2. Блокада Ленинграда. 8 ч.

Теория - 4 ч.: Предыстория обороны «северной столицы». «Дорога жизни» – дорога по льду Ладожского озера, единственный путь сообщения с большой землей. Рассказ о героях блокады. Прорыв блокады Ленинграда и снятие блокады. История медали «За оборону Ленинграда». Просмотр документально-познавательного фильма «Блокада Ленинграда».

Практика - 4 ч.: Подготовка сценария «Дорога жизни». Сборка моделей автомобилей ЗиС и ГазАА. Работа с моделями немецкой авиации. Разбор итогов игры по сценарию «Дорога жизни».

Тема 3. Сталинградская битва. 10 ч.

Теория - 4 ч.: Что такое немецкий план «Блау»? Почему фашисты летом 1942 года стремились захватить Северный Кавказ? Зачем Гитлеру понадобился город имени Сталина? Сталинградская битва – почему её называют переломом не только в Великой Отечественной, но и во всей Второй мировой войне? Первый период. Бои в городе. Герои Сталинграда. Снайпер Зайцев, дом сержанта Павлова. Генерал Василий Чуйков. Контрнаступление Красной

Армии под Сталинградом. Почему Сталинградскую битву называют «Каннами 20 века»? Пленение фельдмаршала Паулюса.

Практика - 6 ч.: Игра по сценарию «Сталинградская битва». Разбор итогов игры по эпизоду Сталинградской битвы.

Тема 4. Курская битва. 8 ч.

Теория - 6 ч.: Советская подготовка к Курской битве. Что такое «эшелонированная оборона»? Планы советского командования. Два фаса Курской Дуги. Курская битва. «Великое танковое сражение» у Прохоровки. Герои-танкисты. Характеристики танков 1943 г. Итоги «Огненной дуги». Просмотр документально-познавательного фильма «Курская битва».

Практика - 2 ч.: Игра по сценарию «Курская битва». Разбор итогов игры по эпизоду Курской битвы.

Тема 5. Сражение на Днестре. 8 ч.

Теория - 2 ч.: Что такое «Восточный вал»? Почему больше всего героев СССР было присвоено за сражение на Днестре? Как проходила битва за Советскую Украину?

Практика - 6 ч.: Просмотр и обсуждение документально-познавательного фильма «Битва за Днестр». Чья взяла в игре, и как было на самом деле. Подготовка сценария «Форсирование Днестра». Сборка моделей, изучение их характеристик. Игра по сценарию «Форсирование Днестра».

Тема 6. Партизанское движение в годы Великой Отечественной. 8 ч.

Теория - 4 ч.: Кто такие партизаны? Роль советских партизан в Великой Отечественной войне. Действие партизан в Белоруссии накануне операции «Багратион». Разработка плана «Багратион». Наступление Красной Армии и освобождение Белоруссии и Прибалтики. Особенности ведения боевых действий в болотистой местности.

Практика - 4 ч.: Подготовка сценария «Удар на Бобруйск». Подготовка моделей, генерация карты местности, изучение планов сторон.

Тема 7. Освобождение Восточной Европы. 8 ч.

Теория - 2 ч.: Как жилось странам Восточной Европы под немецко-фашистским гнѐтом? Фашистские лагеря смерти. Бухенвальд и наша память о страшной трагедии. Освобождение Восточной Европы советскими войсками. Какие страны были освобождены? Какую цену заплатил советский народ за помощь Восточноевропейским странам? Память об освобождении Восточной Европы.

Практика - 6 ч.: Подготовка к сценарию «Сражение у Баталона». История последнего наступления немцев. Подготовка моделей и игровых карточек. Сборка недостающих моделей. Игровой сценарий «Форсирование Одера».

Тема 8. Бои за Берлин. 12 ч.

Теория - 4 ч.: Сражения Красной Армии с гитлеровцами на подступах к Берлину. Зееловские высоты как укрепленный немецкий пункт перед столицей Германии. Что такое «Третий рейх»? Как Красной Армии помогали прожектора. Какие силы Красная Армия сосредоточила для взятия Берлина?

Подготовка немцев к обороне своей столицы. Что такое фаустпатрон? Штурм Берлина советскими войсками. Что такое «танковая ёлочка»? Как Красная Армия применяла тяжёлую технику в уличных боях за Берлин. Знамя Победы над Рейхстагом, символ Победы советского народа в Великой Отечественной войне.

Практика - 8 ч.: Подготовка мини-стартера «Сражение за Зееловские высоты». Сборка моделей и составление. Игра по сценарию «Зееловские высоты». Подготовка к сценарию «Битва за Берлин». Работа с моделями. Генерация местности. Вопросы по расстановке моделей на карте. Разбор игровой ситуации по сценарию «Битва за Берлин». Могли ли немцы отстоять свою столицу?

Раздел 4. Занимательные факты из истории Великой Отечественной войны. 10 часов.

Теория - 4 ч.: Сколько человек получило звание Героя Советского Союза за всю войну? Какой род войска получил больше и почему? Герои СССР Назаровского района. Почему говорят «войну выиграл тыл»? Советское военное производство в годы войны. Какой корабль стал участником трех войн и революции? Легендарный крейсер «Аврора». История корабля. Как орудия «Авроры» защищали Ленинград? Города герои, – какие они? Сколько городов получили высокое звание героя? Военная летопись подвига советских городов. Парады войны. Парад 1941 года разве такое возможно? Почему парад Победы прошел не в мае, а в июне? В честь каких полководцев были введены боевые ордена? Почему на ордене «Александр Невский» изображен Черкасов?

Практика - 6 ч.: Советские танковые асы. Подвиги Лавриенко и Колобанова. Подготовка к сценарию «Подвиг Зиновия Колобанова». Игра по сценарию «Подвиг Зиновия Колобанова». Игра по произвольному сценарию (выбор детей)

Раздел 5. Источники информации о Великой Отечественной войне. 8 часов.

Теория - 2 ч.: Какие компьютерные игры затрагивают тему Великой Отечественной войны? Серия «В тылу врага», серия «Блицкриг». Симуляторы и стратегии. Памятники и музей. Знаменитые памятники и военные музей России. Где и что можно посмотреть? Виртуальный музей.

Практика - 6 ч.: Настольные игры. В какие настольные игры, посвященные войне, можно поиграть? Что собой представляют современные настольные игры о войне. Книги. Рассказы о войне на страницах книг детских писателей. Энциклопедии военной техники. Анатолий Митяев и его знаменитая «Книга будущих командиров». Детские художественные советские фильмы о Великой Отечественной войне. Мультфильмы о войне. Война и песни. Знаменитые песни военных лет. Содержание песен как символов Великой

Победы. Игра по производному сценарию с авиацией. Тестирование по теме «Великая Отечественная война».

1.4. Планируемые результаты

Предметные:

- знания по основным событиям Великой Отечественной войны;
- умения и навыки сборки моделей-копий различных образцов военной техники;

Метапредметные:

- стратегическое и тактическое мышление;
- коммуникативные навыки, умения договариваться и достигать общего положительного результата;

Личностные:

- чувства патриотизма, гордости за историю Отечества.

Раздел 2. Комплекс организационно – педагогических условий.

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1.	1 год	4.09.23	31.05.24	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

2.2. Условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение:

- кабинет для занятий, столы, стулья,
- печатная информация об игре,
- печатные правила игры,
- игровые поля,
- игровые кубики,
- сборные модели из пластика,
- модельный клей,
- кусачки - бокорезы,
- модельный нож,
- мультимедийные средства.

Информационное обеспечение.

- дополнительная литература по Великой Отечественной войне,

- цветные альбомы с военной техникой времен Великой Отечественной войны.

Кадровое обеспечение. По данной программе может работать педагог дополнительного образования, имеющий среднее - специальное или высшее педагогическое образование и соответствующий квалификационным характеристикам должности «педагог дополнительного образования».

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

В ходе реализации дополнительной общеразвивающей программы «Игровая реконструкция Великой Отечественной» осуществляется текущий контроль в виде практических занятий (игра, турнир). Итоговый контроль по окончании программы в форме тестирования.

2.4. Методические материалы

- **особенности организации образовательного процесса:** очно;
- **методы обучения:** репродуктивный, проблемно-поисковые, объяснительно – иллюстративный, практические методы;
- **формы организации образовательного процесса:** индивидуальная, групповая;
- **формы организации учебного занятия:** практикум по сборке моделей военной техники и турнир.
- **педагогические технологии:** личностно–ориентированная технология, игровая технология, проникающая технология (педагогика сотрудничества), здоровьесберегающая технология.

алгоритм учебного занятия:

1. Организационная часть. Мотивация к восприятию материала. Сообщение темы и целей урока. Актуализация знаний.
2. Изложение нового материала. Лекция учителя или сообщение заранее подготовленных учеников (демонстрация презентации Power Point, просмотр фильма, фотоматериалов). Небольшие сообщения (1 исторический факт, материалы биографии военачальников и т.п.)
3. Закрепление материала. Беседа по вопросам.
4. Усвоение материала. Организация работы в группах и индивидуально. Сборка моделей военной техники и реконструкция битвы в формате военной-исторической настольной игры
5. Подведение итогов. Рефлексия.
6. Дифференцированное домашнее задание.

2.5. Список литературы

Литература для педагогов

1. Алексеев С. Ради жизни на земле. - М.: Издательство «Педагогика», 1990.
2. Алексеев М. Н. Мой Сталинград: Мой Сталинград; Наследники; Дивизионка; Биография моего блокнота/ М. Н. Алексеев. – М. : Фонд им.И. Д. Сытина, 1995.
3. Былинин С. Битва за Москву – М.: ООО «Издательский центр Экспринт», 2005 г.
4. Военная техника. – М.: ООО Издательство «Астрель», 2001.
5. Правила игры в 3-й редакции по системе Art of Tactic. М.: 2014 г.

Литература для детей

1. Митяев А. В. Рассказы о Великой Отечественной войне. - М.: Дрофа плюс. 2005.
2. Митяев А. Книга будущих командиров. – М. – 1977 г.
3. Проказов Б. Детская энциклопедия военного дела. Великая Отечественная война / М.: - АСТ, 2016.
4. Фаулер У. Курская дуга – 24 решающих часа/ пер.с англ. Е.Л. Нейман – М.: Эксмо, 2007 г.
5. Фаулер У. Сталинград – 7 решающих дней/пер.с англ. Е.Л.Нейман – М.: ЭКСМО, 2007 г.
6. Шеин Д. 3-я гвардейская танковая армия в боях за Берлин. – «Стратегия КМ», 2005 г.

Интернет ресурсы:

1. <https://www.pobediteli.ru>
2. <https://pamyat-naroda.ru>

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема	Кол-во часов		Формируемые результаты	дата
		теория	практика		
1-2	Вводное занятие. Первичный инструктаж по ТБ.	1	1	Усваивают правила коллективного и индивидуального безопасного поведения	
	Раздел 1. Знакомство с игрой (4 часа)	2	2		
3-4	Знакомство с настольной игрой «Великая Отечественная». Основные правила игры.	1	1		
5-6	Работа по сборке моделей к игре. Пробная игра по упрощённым правилам.	1	1	Правила игры, знание игровой символики.	
	Раздел 2. Красная Армия в годы Великой Отечественной войны (48 часов)	13	35		
7-8	Актуализация знаний о Великой Отечественной войне. Цели фашистской Германии.	-	2	Актуализация знаний о Великой Отечественной войне.	
9-10	Виды и рода войск. Пехота Красной армии и Вермахта – вооруженных сил фашистской Германии.	1	1	Знания о видах и родах войск. Коммуникативные навыки. Знания о пехоте как самом древнем роде войск.	
11-12	Сборка моделей пехоты.	-	2	Навыки по сборке моделей	
13-14	Артиллерия. Артиллерия в игре: типы артиллерийских орудий.	1	1	Знания об артиллерии, типах артиллерийских орудий.	
15-16	Реактивная артиллерия. Знаменитая «Катюша» История создания и применения реактивной системы.	1	1	Знания о реактивной артиллерии и знаменитой «Катюше».	
17-18	Игровой сценарий. «Нападение фашистов на СССР». «Приграничные сражения». Знакомство со сценарием и подготовка к игре.	1	1	Навыки по сборке моделей.	
19-20	Воспроизведение сценария «Приграничные сражения» на игровом столе.	-	2	Коммуникативные навыки, стратегическое и логическое мышление.	
21-22	Разбор итога игрового сценария «Приграничные сражения».	-	2	Умение вести диалог.	

23-24	Танковые войска: история появления танков на поле боя, применение танков в войнах. Легкие танки.	1	1	Знания о родах войск, развивают коммуникативные навыки.	
25-26	Средние танки. Легендарный советский Т-34. Тяжёлые танки СССР и Германии.	1	1	Новые знания по теме, строят диалог.	
27-28	Подготовка к игре по сценарию «Брестская крепость». Работа с моделями.	-	2	Навык сборки моделей	
29-30	Сценарий «Брестская крепость». История защитников Брестской крепости.	-	2	Коммуникативные навыки, навык сборки моделей, учатся договариваться, аргументировать своё мнение.	
31-32	Игра по сценарию «Брестская крепость» и разбор итогов.	-	2	Развивают коммуникативные навыки, стратегическое и логическое мышление.	
33-34	Игра по сценарию «Смоленское сражение». Решение о балансе игровых подразделений на игровом столе.	-	2	Логическое мышление	
35-36	Советская кавалерия в Великой Отечественной войне.	1	1		
37-38	Военный флот. Боевые корабли и подводные лодки: их назначение и боевое применение. Морской и речной флот в игре.	1	1		
39-40	Сценарий «Оборона Севастополя». Генерация карты. Подготовка моделей к игре.	-	2	Навык сборки моделей	
41-42	Игра по сценарию «Оборона Севастополя». Главные задачи противоборствующих сторон.	-	2	Развивают коммуникативные навыки, стратегическое и логическое мышление.	
43-44	Военные самолеты СССР и Германии в Великой Отечественной войне. Самолёты, представленные в игре и их модели.	1	1		
45-46	Как играть военными самолётами? Разбор игровых карточек военной авиации. Розыгрыш сценария «Контрудар под Ельней».	-	2	Технические навыки	
47-48	Виды пехотных подразделений РККА. Униформа и назначение.	1	1	Знания о видах пехотных подразделений	

49-50	Что такое знаки различия? Военное звание. Погоны и знаки различия военных СССР с 1943 года.	2	-		
51-52	Полководцы Великой Отечественной войны.	-	2	Сформированное чувство гордости	
53-54	Наградная система Советского Союза. Герои Великой Отечественной. Пионеры-герои.	1	1		
	Раздел 3. Важнейшие сражения Великой Отечественной войны. 72 часа.	30	42		
55-56	Битва за Москву. Немецкий план «Тайфун», соотношение войск сторон в битве за советскую столицу.	2	-	Получают новые знания о битве за Москву и действиях советского командования.	
57-58	Что такое «Блицкриг» и почему он провалился? Итоги сражения за Москву.	2	-		
59-60	Разработка собственного сценария игры «На подступах к столице». Предложения детей, генерация карты, подбор моделей.	-	2	Коммуникативные навыки, навыки по сборке моделей, генерации карты.	
61-62	Игра по сценарию «На подступах к столице» и разбор итогов игры.	-	2	Развивают коммуникативные навыки, стратегическое и логическое мышление.	
63-64	Просмотр документально-познавательного фильма «Битва за Москву» из цикла «Великая война».	-	2	Строят диалог.	
65-66	Блокада Ленинграда. «Дорога жизни». О героях блокады. Прорыв блокады Ленинграда и снятие блокады.	2	-	Овладевают новой информацией по теме, строят диалог. Учатся представлять результаты своей работы в группах.	
67-68	Подготовка сценария «Дорога жизни». Сборка моделей автомобилей ЗиС и ГазАА. Работа с моделями немецкой авиации.	-	2	Коммуникативные навыки, навыки по сборке моделей, генерации карты.	
69-70	Розыгрыш сценария «Дорога жизни» и разбор итогов игры.	-	2	Развивают коммуникативные навыки, стратегическое и логическое мышление.	
71-72	История медали «За оборону Ленинграда». Просмотр документально-познавательного фильма «Блокада Ленинграда»	2	-	Строят диалог.	
73-74	Сталинградская битва. Контрнаступление Красной Армии под Сталинградом. Герои Сталинграда.	2	-	Овладевают новой информацией по теме.	

75-76	Просмотр документально-познавательного фильма «Сталинградская битва».	2	-		
77-78	Подготовка сценария «Битва на реке Мышкове». Работа с моделями. Генерация игрового поля.	-	2	Навыки по сборке моделей, генерации карты.	
79-80	Игра по сценарию «Битва на реке Мышкове»	-	2	Развивают коммуникативные навыки, стратегическое и логическое мышление.	
81-82	Разбор итогов игры по эпизоду Сталинградской битвы.	-	2		
83-84	Курская битва. «Великое танковое сражение» у Прохоровки. Герои-танкисты.	2	-	Сформированное чувство гордости	
85-86	Подготовка сценария «Танковое сражение под Прохоровкой». Изучение характеристик техники, подготовка моделей, генерация местности.	2	-	Технические навыки	
87-88	Игра по сценарию «Танковое сражение под Прохоровкой». Разбор итогов игры.	-	2	Развивают коммуникативные навыки, стратегическое и логическое мышление.	
89-90	Просмотр документально-познавательного фильма «Курская битва».	2	-		
91-92	Сражение на Днестре. Что такое «Восточный вал»? Как проходила битва за Советскую Украину?	2	-	Овладевают новой информацией по теме.	
93-94	Подготовка сценария «Форсирование Днестра». Сборка моделей, изучение их характеристик.	-	2	Технические навыки	
95-96	Игра по сценарию «Форсирование Днестра». Разбор игры.	-	2	Развивают коммуникативные навыки, стратегическое и логическое мышление.	
97-98	Просмотр документально-познавательного фильма «Битва за Днепр».	-	2		
99-100	Партизанское движение. Роль советских партизан в Великой Отечественной войне. Разработка плана «Багратион».	2	-	Овладевают новой информацией по теме.	
101-102	Просмотр документально-познавательного фильма «Освобождение Белоруссии, операция Багратион»	2	-		
103-104	Подготовка сценария «Удар на Бобруйск». Подготовка моделей, генерация карты местности, изучение планов сторон.	-	2	Технические навыки	

105-106	Игра по сценарию «Удар на Бобруйск». Разбор игры.	-	2	Развивают коммуникативные навыки, стратегическое и логическое мышление.	
107-108	Освобождение Восточной Европы.	2	-	Овладевают новой информацией по теме. Умение работать с информацией из разных источников.	
109-110	Подготовка к сценарию «Сражение у Баталона». Подготовка моделей и игровых карточек. Сборка недостающих моделей.	-	2	Технические навыки	
111-112	Игра по сценарию «Сражение у Баталона».	-	2	Развивают коммуникативные навыки, стратегическое и логическое мышление.	
113-114	Разбор сценария, самой игры и её итогов. Просмотр документально-познавательного фильма «Освобождение Восточной Европы».	-	2		
115-116	Бои за Берлин. Зееловские высоты.	2	-	Овладевают новой информацией по теме. Умение работать с информацией из разных источников.	
117-118	Просмотр документально-познавательного фильма «Битва за Берлин».	2	-		
119-120	Подготовка мини-стартера «Сражение за Зееловские высоты». Сборка моделей и составление местности.	-	2	Технические навыки	
121-122	Игра по сценарию «Зееловские высоты». Разбор отыгранного сценария	-	2	Развивают коммуникативные навыки, стратегическое и логическое мышление.	
123-124	Подготовка к сценарию «Битва за Берлин». Работа с моделями.	-	2	Технические навыки	
125-126	Игра по сценарию «Битва за Берлин».	-	2	Развивают коммуникативные навыки, стратегическое и логическое мышление.	
	Раздел 8. Занимательные факты из истории Великой Отечественной войны. 10 часов.	4	6		
127-128	Занимательные факты из истории Великой Отечественной войны. Военная летопись подвига советских городов.	1	1	Овладевают новой информацией по теме. Умение работать с информацией из разных источников.	

129-130	Советские танковые асы. Подготовка к сценарию «Подвиг Зиновия Колобанова».	1	1	Технические навыки	
131-132	Игра по сценарию «Подвиг Зиновия Колобанова».	-	2	Развивают коммуникативные навыки, стратегическое и логическое мышление.	
133-134	Советские военное производство в годы войны.	2	-		
135-136	Игра по произвольному сценарию (выбор детей)	-	2	Развивают коммуникативные навыки, стратегическое и логическое мышление.	
	Раздел 9. Источники информации о Великой Отечественной войне. 8 часов.	2	6		
137-138	Информация о Великой Отечественной для детей. Настольные игры о войне.	1	1	Умение работать с информацией из разных источников.	
139-140	Компьютерные игры. Серия «В тылу врага», серия «Блицкриг». Симуляторы и стратегии.	1	1		
141-142	Книги о войне детских писателей. Энциклопедии военной техники.	1	1	Умение работать с информацией из разных источников.	
143-144	Знаменитые памятники и военные музеи России. Итоговая аттестация. Тестирование по теме «Великая Отечественная война».	1	1	Умение работать с информацией из разных источников.	
	итого	52	92		