

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 76»»

Программа согласована
на заседании методического совета
МАОУ «СОШ № 76»,
протокол № 1 от 28.08.2015г


ТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ «СОШ № 76»
И.В. Летагина
Приказ от 30.08.2015г. № 153/3

ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
МАОУ «СОШ № 76»
«Прикладное искусство:
Военно-исторический кружок».

Направление – гражданско-патриотическое
Класс (возраст) – 6 класс (12 лет)
Срок реализации – 1 год

Учитель технологии
Пеетс Юрий Николаевич

2015-2016 учебный год

Содержание.



Пояснительная записка.

Информационная карта

Учебно-тематический план

Содержание изучаемого курса.

Методическое обеспечение программы.

Список литературы.

Пояснительная записка.

Каждый мальчишка в 12 лет в душе видит себя непревзойденным воином, могучим бойцом, хитрым разведчиком и удачливым генералом не меньше Наполеона. А воевать ему нигде не дают: ни в школе, ни дома! Только приходя в наше объединение, ребенок получает такую возможность. Под разными названиями ("Пилигрим", "Керамик", "Историко-археологический") кружок действует более 35 лет. Накопленный опыт кружковой работы позволяет ребенку развивать свой интерес и сохраняет это увлечение на долгие годы. Параллельно этому развивается и сам ребенок как личность.

Общество все время загоняет ребенка в рамки ограничений, а использование игры, как метода обучения позволяет раскрепостить сознание ребенка. Мальчишкам свойственна излишняя агрессия и в игре она находит свой выход. Происходит переход агрессии в соревнование: кто победит не в драке, а на поле боя. И хотя пластилиновые солдаты недолговечны, это с лихвой окупается удовольствием от игры. У ребят в 10 - 12 лет начинает формироваться характер, закладываются основные черты личности. Кружковая работа воспитывает чувство товарищества (поддержки друга в бою), ответственность перед другими (обещал воевать - воюй, не уваливай). Развивается пространственное мышление (как расставить солдат на поле боя). Изучается логика (а как будет действовать противник). Все эти качества создают развитую гармоничную личность. А излишняя агрессивность переходит в соперничество. Появляются задатки лидера. Идет развитие ребенка как личности. В процессе игры он отождествляет себя сначала с рядовым солдатом и проходит путь до генерала. В этом ему помогает военно-историческое направление работы кружка, как научно-познавательное. Это направление задает темы для моделирования. У детей возникает желание самостоятельно получить необходимую им для работы информацию об изучаемом историческом времени. С первых этапов сбора информации о местности, где будет проходить сражение, уровне технической оснащенности войск, исторических последствиях сражения на тот период развития общества до овладения навыками ее применения. Для наглядности и поддержания интереса создаются карты боевых действий, изготавливаются дополнительные элементы местности (холмы, деревья), вырабатываются правила игры, удовлетворяющие всех. Изготавливаются наглядные пособия, фиксирующие этапы игры и конечный результат. Воспроизведение из пластилина и подручных материалов городов, кораблей, дворцов с украшениями развивает у ребенка не только прикладные навыки, но и пространственное воображение. Очень часто не находя информации об изучаемой жизни, ребенок фантазирует и переносит что-то из жизни реальной (примеры мебелировки дома). На этом этапе включается художественно-эстетическое направление деятельности кружка. Ребята учатся подбирать цвета, создавая различные украшения или моделируя одежду изучаемого периода времени. Здесь соединяются такие дисциплины как изобразительное искусство и художественный труд. Лепка из пластилина солдат, заставляет их изучать пропорции человеческого тела, а для определения ранения изучать анатомию

внутренних органов. Исходя из выше перечисленного ребенку, как правило, необходимо определенное время, чтобы подготовиться к игре. Создать будущую армию и изучить правила (около года). Работая над созданием своих отрядов, он внимательно наблюдает за играми старших ребят, перенимая их опыт и знания. И когда он включается в игру, это подводит итог его предыдущей деятельности. Здесь оценку ставит не учитель, а он сам сразу видит результат своего труда, будет поражение или победа.

Существует много игровых ситуаций, в которых принимают участие кружковцы. Это и мелкие пограничные стычки для начинающих, где принимают участие два человека с 15 солдатиками. Это и модели крупных исторических сражений, в которых участвуют все члены кружка со своими армиями (до 400 солдат). Примерами могут служить "Ледовое побоище" между немцами и Александром Невским, Крестовые походы - сражения рыцарей и мусульман. И не обязательно битва кончается так, как написано в учебнике. Так в сражении с немцами в 1242 г. не нашлось нового Александра Невского, и немцы не были разбиты, а в порядке отошли. История в нашем случае не догма, а руководство к действию. А Крестовых походов у нас было 3 вместо 8, так как мальчишки поняли их глупость быстрее, чем их исторические предшественники.

Однако, постоянно воевать нельзя. Поэтому раз в неделю устраивается торговый день. Это еще одна из любимых игровых ситуаций у детей. В этот день все военные действия прекращаются. По жребию выбирается один из учеников, к которому все остальные едут в гости. Собираются торговые караваны, грузятся повозки и тележки. Все торопятся занять лучшие места на торговой площади, где происходит купля-продажа товаров и обмен излишков. Каждый развлекается, как может. Фантазия детей буйствует так, что иногда приходится осаживать и даже запрещать к продаже отдельные товары. (Обычно это негативные явления из нашей жизни). Как правило, такие дни заканчиваются весело, со смехом и всеобщим чаепитием.

В заключение хочется сказать несколько слов о выпускниках, которые принимают активное участие в его работе. Практически все выпускники нашего клуба продолжают обучение в высших и средних учебных заведениях. Приходя в кружок, они передают свои знания и опыт младшим ребятам. Так происходит преемственность поколений.

Данная авторская программа разработана Поповым Александром Леонидовичем и систематизирована Терёхиным Сергеем Александровичем. В течение двадцати лет методом проб и ошибок накапливался опыт работы, происходила систематизация правил, и отбрасывалось все лишнее. Результатом этой работы явилось создание кружка «История в пластилине».

Образовательная программа Детского творческого объединения «История в пластилине» рассчитана на 5 лет для детей 10 – 17 лет.

Основной целью программы является «формирование разносторонне развитой личности гражданина, ориентирующегося в традициях отечественной и мировой культуры, в современной системе ценностей и потребностях современной жизни, способного к активной социальной позиции

в обществе и самостоятельному жизненному выбору, к началу трудовой деятельности и продолжению профессионального образования, к самообразованию и самосовершенствованию».

Для реализации поставленной цели программой определяются задачи «обучающие, развивающие и воспитывающие, которые необходимо решить, используя несколько направлений в работе»: Это художественно - эстетическое воспитание детей; военно-историческое и военно-патриотическое направления. Общее направление деятельности определено как «художественно-эстетическое».

Реализация программы предусматривается посредством создания условий для производства военно-исторических миниатюр коллективом детей, интересующихся историей и имеющих желание и способности заниматься рукоделием. На первый взгляд речь идёт лишь об игре в солдатики, может восприниматься как времяпрепровождение детей, не загруженное их интеллектуальной или физической деятельностью и определяться выражением «чем бы дитя не тешилось...».

Между тем, «игра в солдатиков» имеет очень древнюю традицию и тысячелетнюю историю. В захоронениях египтян находят деревянные раскрашенные фигурки - солдатики. Тогда игрушечные войска было принято оставлять в саркофаге вместе с телом умершего. Из дерева была сделана найденная в гробнице сына фараона Емсы миниатюрная армия, мастерски вырезанная и раскрашенная более сорока веков назад.

Древние греки и римляне тоже делали солдатиков для своих детей из глины или дерева. Оловянный солдатик, каким мы знаем его сегодня, родился в XVIII веке в Германии. В конце XVIII века в Европе появилась дешёвая фаянсовая посуда, более изящная и гигиеничная. Многие литейщики, лишившись массовых заказов, переключались на производство оловянной миниатюры: в начале XIX века уже не только в Нюрнберге и Аугсбурге, но и в Берлине, Потсдаме, Лейпциге, Фрайбурге, Майсене, Дрездене и других германских городах стали возникать "фабрики оловянных фигур". "Золотым веком" исторической оловянной миниатюры стала вторая половина XIX столетия. В то время большие коллекции имели даже российские императоры. В XIX веке лидерство по производству оловянного (а вернее, свинцового - более дешёвого) воинства временно перехватили французы, а затем окончательно победили англичане. Викторианская эпоха вызвала расцвет "моделирования" жизни. Свинцовый солдат королевы Виктории доминировал на рынке игрушек до Первой мировой войны, что в точности соответствовало положению дел на реальных фронтах. После образования Германской империи рынок наводнили фигурки солдат и полководцев прусской армии всех эпох. В начале XX века появилась и разнообразная техника: артиллерийские орудия, грузовики, военные корабли и даже цеппелины. Массовое производство оловянных солдатиков продолжалось до середины пятидесятых годов, когда металл был вытеснен пластмассой и резиной. Игрушечный солдатик стал

синтетическим. Металлический же солдатик превратился в коллекционный раритет, дорогой и хрупкий.

Многие великие и известные люди играли в солдатиков - Александр Суворов, Наполеон, Уинстон Черчилль, Герберт Уэллс... Достоверно известно, что Нельсон любил разыгрывать морские сражения. Не раз разворачивал настольные баталии и Фридрих Великий. Игра в солдатiki впоследствии многих приводила к блестящей военной карьере, а кого-то к увлечению военно-исторической реконструкцией.



Объединяет историческую традицию игры в солдатiki, характеризуемую чаще всего как военно-историческую реконструкцию или иначе - военную миниатюру, статичность изделий - и, прежде всего, фигур человека и животных.

Как правило целью этой деятельности является реконструкция одного события, будь то сражение под

Бородино или, скажем, Полтавская битва. Чтобы воссоздать в миниатюре запечатленную историками картину боя, любителю миниатюры приходится днями и неделями кропотливо воссоздать исторические реалии - форму, предметы вооружения и прочее, имея в результате целью построить макет события с незначительной амплитудой реконструируемой переменной, выражающейся, прежде всего, в возможности передвинуть по определенному полю какой либо контингент.

Не более того. При желании перейти к реконструкции события иной исторической эпохи, необходимо вновь заниматься кропотливым трудом, придав предыдущим изделиям статус



коллекционных или выставочных образцов. Характеризуя нюансы организации «традиционной» игры в солдатiki необходимо отметить неременную индивидуализацию процесса длительной подготовки к решающему моменту - окончанию изготовления миниатюр и их расстановке на игровом поле. При этом, ребёнок, увлекающийся исторической миниатюрой, может замкнуться в своём интересе не найдя сподвижников, став объектом насмешек со стороны сверстников.

Представляемой Программой "История в пластилине" предусмотрен принципиально новый подход к организации процесса исторической миниатюрной реконструкции, базирующийся на таких понятиях как творческий подход к изучению истории, определяемый не воспроизводством события «одного» дня, а воссозданием исторического процесса, переживаемого

ребёнком вместе с теми героями, которых он сотворил собственными руками в соответствии с историческими реалиями и при помощи опытного педагога, которым, несомненно, является Юрий Петрович.

Следующим важным преимуществом программы является коллективный подход в воспроизводстве через игровые ситуации, обусловленные сложными правилами игры, исторических событий, растянутых во времени и в пространстве. Декорации реконструируемых исторических событий меняются постепенно, в зависимости от времени и места действия. При этом дети воспроизводят не только важнейшие вехи истории государств и народов, но и исследуют их быт, религию, культуру.

В отличие от статичных оловянных фигур, применяемых в практике обычной исторической реконструкции, используемые кружком «История в пластилине» материалы, среди которых основным, соответственно, является пластилин, позволяют использовать фигурки людей и животных в динамике, придавая им различные позы в зависимости от поставленных задач. Что, несомненно, не только «оживляет» процесс игры, но персонифицирует характер действующих в процессе игры солдатиков.

Несомненно важным достижением в представлении игровых ситуаций являются уникальные правила игры, не только регламентирующие все действия игроков, но и дающие возможность творческого подхода в действиях внутри реконструируемых событий, что, в свою очередь, прививает ребёнку навыки оперативной оценки ситуации и быстроты мышления. Самоидентифицируясь с действующими в игре героями и полководцами ребенок развивает управленческие, которые можно получить только в командной игре.

Немаловажным аспектом в представленной программе является широкий спектр реализации творческого потенциала детей в процессе изготовления действующих в игре фигур и исторических декораций. Реализуя установку на изготовление изделий по принципу «от простого к сложному» дети развивают свои сенсорные способности, что весьма важно в условиях засилья игровых компьютерных технологий.

В заключение, можно вспомнить композитора Брамса. Он часто играл с оловянными солдатиками. Друзья в недоумении спрашивали его, что, мол, это за увлечение такое, отнимающее столько бесценного времени?! На что Брамс отвечал – «Господа, вы ничего не понимаете ни в творчестве, ни в оловянных солдатиках. Стоит мне выстроить мою верную армию и скомандовать ей: "Вперед", как ко мне немедленно приходит вдохновение, и в то время как мои солдаты бегут на штурм, я бегу к роялю».

Возможно, деятельность кружка «История в пластилине», построенная в соответствии представляемой программой, как раз и явится тем самым базовым элементом вдохновения для детей, планирующих своё будущее в неразрывной связи с творческим подходом, как в организации жизни, так и в выбранных профессиях.

_____ к.и.н. С.А. Терёхин

Основная цель данной программы заключается в формировании разносторонне развитой личности гражданина, ориентирующегося в традициях отечественной и мировой культуры, в современной системе ценностей и потребностях современной жизни, способного к активной социальной позиции в обществе и самостоятельному жизненному выбору, к началу трудовой деятельности и продолжению профессионального образования, к самообразованию и самосовершенствованию.

Военно-историческое направление как бы задает темы для моделирования. У детей возникает желание получить дополнительную информацию об изучаемом историческом времени. Такой подход в оценке произведений народной культуры предполагает обращение к истории как к художественному творчеству особого типа. Программа направлена на сохранение живого наследия народа, она рассматривает его как часть современной жизни, предмет специального изучения.

Военно-патриотическое направление объединяет любителей игры в солдатиков. В стране существует более 200 клубов любителей военно-исторической миниатюры. (Альманах «Военно-историческая фигурка» № 17 Санкт-Петербург 2000г.). Они создают фигурки солдатиков из металлов и пластмассы. Потом на макетах местности воспроизводят различные исторические сражения. Детям 10-12 лет трудно изготовить из металла таких солдат. Кроме этого они статичны. Пластилин более пластичный материал и хотя солдатики из него менее долговечны, это с лихвой окупается удовольствием от игры.

Новизна данной программы заключается в том, что основой ее является игра, как средство обучения. Учителя и раньше использовали элементы игры для изучения отдельных разделов образовательных программ. Но это были только элементы. Данная программа требует от ребенка умения играть, а играя - учиться.

Это художественно - эстетическое воспитание детей, обучение их лепке и моделированию из пластилина, дерева и металла различных субъектов исторического процесса. Данная программа решает эту актуальную задачу, исходя из синкретического характера народного искусства, соединив в интеграционном курсе такие дисциплины, как изобразительное искусство и художественный труд. Такой подход дает возможность строить образование с учетом культурного векового наследия русского народа, реализовать связь времен, по-иному оценивать вклад культуры народов России в общечеловеческую культуру. Дети первого года обучения (младшая группа) учатся лепить и одновременно изучают правила поведения в игровых ситуациях. Развивая через моторику познавательный процесс (не получилось - делай снова) они учатся добиваться хорошего результата своей работы.

Начальная аттестация (мероприятия внутри ТО)

№ п.п	Подведение текущих итогов (по теме)	Дата
1.	Мониторинг умения и способностей учащихся	05.09.12 г.

Промежуточная аттестация (создание игровой ситуации)

№ п.п	Подведение итогов за полугодие	Дата
1.	Подготовка экспонатов к выставке	02.13 г.
2.	Создание игровой ситуации	02.13 г.
3.	Самостоятельное творчество	02.13 г.

Итоговая аттестация (открытые мероприятия)

№ п.п	Подведение итогов за год	Дата
1.	Участие в городских выставках и мероприятиях	04.-05.13г.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы различны и индивидуальны для каждого ребенка. В конце учебного года проводится обязательная городская выставка, где выставляются лучшие работы. Дети получают сертификаты участников, грамоты и призы, что является оценкой их труда. В середине года проводятся выставки в школах и в помещении кружка. Отдельные ребята самостоятельно участвуют в школьных мероприятиях, готовя в кружке наглядный материал для уроков истории и О. Б. Ж.

Методическое обеспечение программы

За 16 лет существования кружка накоплен большой опыт и имеется хорошее материальное обеспечение. Кружок имеет хорошее светлое помещение, в котором одновременно могут заниматься 8-10 человек. Каждый ребенок имеет свое рабочее место. В мастерских имеются необходимое количество верстаков для работы, токарные и сверлильные станки. Помещение имеет игровое поле размером 2м x 3 м, свободное от посторонних предметов. На этом поле моделируются игровые ситуации. Для придания большей достоверности событиям имеются макеты холмов и деревьев из папье-маше и пластилина. К сожалению, необходимым инвентарем (стульями, картами, шкафами) клуб обеспечен в минимально необходимом количестве. В достаточном количестве имеются необходимые учебники и дополнительная литература. Пластилин для работы ученики покупают сами. Можно сделать вывод, что кружок имеет все условия для реализации программы.

**Тематическое планирование. Прикладное искусство:
«Военно-исторический кружок». 5 класс**

№ темы	Подразделы и темы	Кол-во учебных часов		
		Подраздел	Тема теория	Тема практика
I.	Технология обработки древесины	28	8	20
1.1	Вводное занятие по военной истор.		2	
1.2	Древние стенобитные машины			2
1.3	Пиление древесины вдоль волокон			2
1.4	Дополнительные материалы для домой и крепостей			2
1.5	Графическая документация на изделия из древесины		1	1
1.6.	Выполнение и чтение чертежа деталей древнего замка		1	2
1.7	Процесс изготовления изделия. Технологическая карта		1	1
1.8	Создание макетов местности, городов и сёл выбранного государства			2
1.9	Создание игровых ситуаций и их реализация на игровом поле			2
1.10	Ручное сверление. Виды сверл		1	1
1.11	Сборка изделия на гвоздях, шурупах, клею		1	1
1.12	Отделка изделия. Лакировка и покраска.			2
1.13	Подготовка экспонатов к выставке			2
II.	Технология обработки металлов	24	8	16
2.1	Вводное занятие		2	
2.3	Слесарный инструмент		1	3
2.4	Тонколистовой металл и проволока		1	1
2.5	Резка, и разметка заготовок из тонколистового металла		1	5
2.6	Мерительные и разметочные инструменты		1	3
2.7	Отделка изделий из тонколистового металла и проволоки		1	3
III.	Творческий проект	16	4	12
	итого	68часов	20	48

Тематическое планирование. Прикладное искусство:
«Военно-исторический кружок». 6 класс

№ темы	Подразделы и темы	Кол-во учебных часов		
		Подраздел	Тема теория	Тема практика
I.	Технология обработки древесины	28	8	20
1.1	Вводное занятие по военной истор.		2	
1.2	Древние стенобитные машины			2
1.3	Шиповые соединения в полдерева.			2
1.4	Дополнительные материалы для домой и крепостей			2
1.5	Точение деталей на токарных станках.		1	1
1.6.	Выполнение чертежа деталей древнего замка		1	2
1.7	Процесс изготовления изделия. Технологическая карта		1	1
1.8	Создание макетов местности, городов и сёл выбранного государства			2
1.9	Создание игровых ситуаций и их реализация на игровом поле			2
1.10	Сверление деталей на станках		1	1
1.11	Сборка изделия на гвоздях, шурупах, клею		1	1
1.12	Отделка изделия. Лакировка и покраска.			2
1.13	Подготовка экспонатов к выставке			2
II.	Технология обработки металлов	24	8	16
2.1	Вводное занятие		2	
2.3	Ручные инструменты и приспособления		1	3
2.4	Сверление металла на станках		1	1
2.5	Резка металла на станках		1	5
2.6	Способы соединения деталей из металла		1	3
2.7	Отделка изделий из металла. Покраска и шлифование		1	3
III.	Творческий проект	16	4	12
	итого	68часов	20	48

Тематическое планирование. Прикладное искусство:
«Военно-исторический кружок». 7 класс

№ темы	Подразделы и темы	Кол-во учебных часов		
		Подраздел	Тема теория	Тема практика
I.	Технология обработки древесины	28	8	20
1.1	Вводное занятие по военной истор.		2	
1.2	Способы получения деталей на токарном станке			2
1.3	Современные способы соединений неподвижных деталей в изделиях из древесины			2
1.4	Дополнительные материалы для домой и крепостей			2
1.5	Точение деталей на токарных станках.		1	1
1.6.	Выполнение чертежа деталей древних укреплений		1	2
1.7	Процесс изготовления изделия. Технологическая карта		1	1
1.8	Создание макетов местности			2
1.9	Создание игровых ситуаций			2
1.10	Сверление деталей на станках		1	1
1.11	Сборка изделия на гвоздях, шурупах, клею		1	1
1.12	Отделка изделия. Лакировка и покраска.			2
1.13	Подготовка экспонатов к выставке			2
II.	Технология обработки металлов	24	8	16
2.1	Вводное занятие		2	
2.3	Ручные приспособления для обработки металла		1	3
2.4	Сверление металла на станках		1	1
2.5	Точение металла на станках		1	5
2.6	Соединение деталей с помощью фальцевого шва		1	3
2.7	Отделка изделий из металла. Покраска и шлифование		1	3
III.	Творческий проект	16	4	12
	итого	68часов	20	48



Список литературы для учащихся

1. Стюарт Росс. Иллюстрации Мак-Рай Букс, Италия. Герои и злодеи. Рыцари, пираты, тайные общества.
2. Дьяконова И.М. История Древнего Мира в 3х томах.
3. Под редакцией Кузищина В.И. Перевод с немецкого. Словарь Античности. Издательство «Прогресс» 1993г.
4. Томас Харботл. Битвы мировой истории. Словарь. Москва 1993г.
5. Яковлев В.В. История крепостей. Москва 2000г.
6. Джейн Чизхолм. Мировая история в датах. Иллюстрации: Ян Джексон и Ричард Дрейпер. Москва 1994г.
7. Симоненко В.Д. Учебник Технологии. 2010г.
8. Казакевич В. Д. Оценка качества по технологии. 2000г.
9. Владимир Петрухин. Токарное дело на уроках технологии.