Согласована
с Управляющим Советом
МКОУ «СОШ № 11»
Протокол №5 от 29.08.2026г.

Принята
на заседании
педагогического совета
МКОУ «СОШ № 11»
г.о. Нальчик
Протокол №1 от 28.08.2026г

Утверждаю
Директор МКОУ «СОШ № 11»
_____ Т.А. Тхагапсова
Приказ №142 от 31.08.2026г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
Сертификат: 327162E660203E4DCE77A253FD51D252
Владелец: Тхагапсова Татьяна Александровна
Действителен: с 19.08.2026 до 11.12..2027

Рабочая программа внеурочной деятельности по истории “Увлекательная истори Древнего мира”

5 класс

Направление : интеллектуальное
Состав
итель: учитель истории
Шамова Ф.М.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Увлекательная история Древнего мира» для обучающихся 5 класса разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО), Федеральной образовательной программы основного общего образования (ФОП ООО) и Стратегии развития воспитания в Российской Федерации.

Актуальность программы. В 5 классе школьники впервые приступают к систематическому изучению истории как самостоятельного учебного предмета. Огромный пласт фактов, незнакомых терминов, географических названий и хронологических дат требует дополнительной игровой, творческой и исследовательской поддержки. Внеурочная деятельность позволяет выйти за рамки стандартного урока, погрузиться в повседневную жизнь, быт, мифологию, культуру и загадки древних цивилизаций, развивая живой интерес к прошлому человечества.

Цель программы: Формирование устойчивого познавательного интереса к изучению истории, развитие исторического мышления, творческих способностей и навыков исследовательской деятельности пятиклассников через знакомство с яркими страницами истории и культуры Древнего мира.

Задачи программы:

- расширить и углубить знания обучающихся о жизни первобытных людей и великих цивилизаций Древнего Востока, Древней Греции и Древнего Рима;
- познакомить школьников с работой историков и археологов, методами работы с вещественными и письменными историческими источниками;
- развивать умение работать с исторической картой, лентой времени, музейными экспозициями и иллюстративным материалом;
- формировать навыки проектной, творческой и командной работы, публичного выступления и ведения дискуссии;
- воспитывать уважение к культурному наследию народов мира, бережное отношение к памятникам истории и культуры.

Место курса в учебном плане и формы организации. Программа рассчитана на 1 год обучения в 5 классе в объеме 34 учебных часов (1 час в неделю, 34 учебные недели). Основные формы проведения занятий: исторические квесты и викторины, виртуальные музейные экскурсии, ролевые и деловые игры, творческие мастерские (лепка, создание макетов, письмо на глиняных табличках и папирусе), работа с историческими источниками, защита мини-проектов.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностные результаты:

- проявление учебно-познавательного интереса к изучению истории и культуры древних цивилизаций;
- понимание ценности культурного многообразия и вклада древних народов в мировую сокровищницу знаний;

- развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия Древнего мира;
- формирование готовности к сотрудничеству, взаимопомощи и конструктивному общению в коллективе.

Метапредметные результаты:

- **Регулятивные УУД:** умение самостоятельно определять цель своего познавательного поиска, планировать шаги выполнения творческого задания или мини-проекта;
- **Познавательные УУД:** умение находить нужную информацию в адаптированных исторических текстах, энциклопедиях и цифровых ресурсах, сравнивать объекты и делать выводы;
- **Коммуникативные УУД:** умение строить связное устное высказывание, работать в группе при решении исторических загадок, представлять результаты своей работы одноклассникам.

Предметные результаты:

- знать основные понятия вспомогательных исторических дисциплин (археология, нумизматика, геральдика, хронология);
- уметь соотносить исторические события с веком и тысячелетием, решать простые хронологические задачи с использованием ленты времени;
- характеризовать особенности быта, верований, письменности и знаменитых памятников архитектуры Древнего Египта, Месопотамии, Индии, Китая, Древней Греции и Древнего Рима;
- уметь находить на исторической карте территории древнейших государств и места важнейших исторических событий.

3. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Модуль 1. Введение в мир истории. Тайны прошлого (4 часа). Как ученые узнают о прошлом. Вспомогательные исторические дисциплины: археология, этнография, нумизматика. Путешествие по ленте времени: счет лет в истории до нашей эры и в нашу эру. Семь чудес света Древнего мира: где они находились и почему прославились.

Модуль 2. В глубине веков: жизнь первобытных людей (4 часа). По следам древнейших людей. Орудия труда, добывание огня и охота на мамонта. Искусство каменного века: тайны пещерной живописи (пещеры Альтамира, Ласко, Капова пещера). Переход к земледелию и скотоводству: первые ремесла и родовые общины.

Модуль 3. Загадки Древнего Востока (10 часов). Древний Египет: дары Нила, быт египтян, тайны строительства пирамид и загадки сфинкса. Школа писцов и секреты иероглифов. Боги и мифы Древнего Египта. Месопотамия: города-государства шумеров, клинопись на глиняных табличках и законы царя Хаммурапи. Финикия — страна мореплавателей и создателей алфавита. Древняя Индия: джунгли, шахматы и загадки долины Инда. Древний Китай: Великая Китайская стена, терракотовая армия и великие изобретения (бумага, компас, шелк, порох).

Модуль 4. Путешествие в Древнюю Грецию (8 часов). Мифы и легенды Эллады: боги Олимпа и подвиги Геракла. По следам Гомера: Троянская война и странствия Одиссея. Афины и

Спарта: два мира Древней Греции. Олимпийские игры в древности: правила, состязания и награды победителей. Театр в Древней Греции: маски, актеры и знаменитые постановки. Повседневная жизнь и школа в древних Афинах.

Модуль 5. Величие и повседневность Древнего Рима (6 часов). Легенда об основании Рима: Ромул и Рем. Римская армия: легионеры, вооружение и знаменитая «черепаха». Вечный город: Колизей, акведуки, термы и Пантеон. Повседневная жизнь, одежда и трапеза древних римлян. Трагедия Помпей: город, застывший под пеплом Везувия.

Модуль 6. Итоговый практикум «Знатоки Древнего мира» (2 часа). Защита творческих мини-проектов и макетов по истории Древнего мира. Итоговая командная интеллектуальная игра-квест «Путешествие сквозь тысячелетия».

4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование раздела / модуля	Всего часов	Теория	Практика / игра
1	Модуль 1. Введение в мир истории. Тайны прошлого	4	1	3
2	Модуль 2. В глубине веков: жизнь первобытных людей	4	1	3
3	Модуль 3. Загадки Древнего Востока	10	3	7
4	Модуль 4. Путешествие в Древнюю Грецию	8	2	6
5	Модуль 5. Величие и повседневность Древнего Рима	6	2	4
6	Модуль 6. Итоговый практикум «Знатоки Древнего мира»	2	0	2
	ИТОГО	**34**	**9**	**25**

5. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (34 ЧАСА)

№ урока	Тема занятия	Кол-во часов	Форма проведения / вид деятельности	Дата план	Дата факт
Модуль 1. Введение в мир истории. Тайны прошлого (4 часа)					
1	Вводное занятие. Путешествие во времени: зачем мы изучаем историю	1	Беседа-игра, викторина		
2	Тайны науки археологии: как проходят раскопки	1	Практикум «Юный археолог»		
3	Счет лет в истории: задачи на ленте времени	1	Игра-тренажер, решение задач		
4	Семь чудес света Древнего мира	1	Виртуальная экскурсия		
Модуль 2. В глубине веков: жизнь первобытных людей (4 часа)					
5	Один день из жизни первобытного племени	1	Ролевая игра, работа с иллюстрациями		
6	Охота на мамонта и секреты древних орудий труда	1	Творческая мастерская		
7	Загадки пещерной живописи: Альтамира, Ласко, Капова пещера	1	Арт-практикум «Наскальный рисунок»		
8	Первые земледельцы и ремесленники: изобретение гончарного круга	1	Практикум, викторина		
Модуль 3. Загадки Древнего Востока (10 часов)					
9	Древний Египет — дар Нила: путешествие по карте	1	Картографический практикум		
10	Тайны египетских пирамид и Большого Сфинкса	1	Виртуальная экспедиция		
11	В древнеегипетской школе писцов: читаем и пишем иероглифы	1	Мастер-класс по письму		
12	Мифы и боги Древнего Египта: суд Осириса	1	Интерактивная игра-расследование		
13	Месопотамия: города-государства шумеров и Вавилонская башня	1	Беседа с элементами игры		
14	Глиняные книги Двуречья: пишем клинописью	1	Творческая мастерская (лепка)		
15	Финикия — страна мореплавателей, пурпура и первого алфавита	1	Деловая игра «Финикийские купцы»		
16	Загадки Древней Индии: джунгли, священные животные и родина шахмат	1	Познавательная викторина		
17	Древний Китай: Великая Китайская стена и Терракотовая армия	1	Виртуальная экскурсия		
18	Великие изобретения Древнего Китая (бумага, компас, шелк)	1	Практикум-исследование		
Модуль 4. Путешествие в Древнюю Грецию (8 часов)					
19	Боги Олимпа и герои Эллады: мифы Древней Греции	1	Литературно-историческая игра		
20	Двенадцать подвигов Геракла	1	Интеллектуальный квест		
21	По следам поэм Гомера: Троянская война и	1	Работа с картой и		

	приключения Одиссея		текстами		
22	Два мира Эллады: демократические Афины и суровая Спарта	1	Сравнительный практикум-дискуссия		
23	Олимпийские игры в древности: традиции, атлеты и награды	1	Спортивно-историческая викторина		
24	В древнегреческом театре: трагедии, комедии и театральные маски	1	Творческая мастерская		
25	Греческая вазопись: о чем рассказывают амфоры и краснофигурные сосуды	1	Арт-практикум		
26	Поход Александра Македонского на Восток	1	Картографический квест		
Модуль 5. Величие и повседневность Древнего Рима (6 часов)					
27	Легенда об основании Рима: Ромул и Рем	1	Чтение и обсуждение источника		
28	Римский легион: снаряжение, дисциплина и боевой строй «черепаха»	1	Военно-исторический практикум		
29	Чудеса римской архитектуры: Колизей, акведуки, дороги и Пантеон	1	Виртуальная прогулка по Риму		
30	Как жили древние римляне: дома, одежда, термы и школа	1	Ролевая игра «Один день в Риме»		
31	Гладиаторы Древнего Рима: правда и вымысел	1	Историческое расследование		
32	Трагедия Помпей: город под пеплом Везувия	1	Виртуальная экскурсия в музей		
Модуль 6. Итоговый практикум «Знатоки Древнего мира» (2 часа)					
33	Защита творческих мини-проектов и исторических макетов	1	Презентация проектов		
34	Итоговая интеллектуальная игра «Путешествие сквозь тысячелетия»	1	Командный квест-игра		

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Литература для учителя и обучающихся:

- Вигасин А.А., Годер Г.И., Свенцицкая И.С. Всеобщая история. История Древнего мира. 5 класс: учебник для общеобразовательных организаций. — М.: Просвещение.
- Годер Г.И. Задания и задачи по истории Древнего мира. 5 класс: пособие для учителей общеобразовательных организаций. — М.: Просвещение.
- Кун Н.А. Легенды и мифы Древней Греции (любое адаптированное издание для школьников).
- Немировский А.И. Книга для чтения по истории Древнего мира: пособие для учащихся. — М.: Просвещение.
- Уколова В.И. История Древнего мира. 5 класс: учебник и рабочая тетрадь. — М.: Просвещение.

Цифровые образовательные ресурсы:

- ФГИС «Моя школа» (myschool.edu.ru) — библиотека цифрового образовательного контента по истории Древнего мира.
- Российская электронная школа (resh.edu.ru) — интерактивные уроки и тренировочные задания для 5 класса.
- Виртуальные туры Государственного Эрмитажа и ГМИИ им. А.С. Пушкина (залы Древнего Египта, Античности, Месопотамии).

Материально-техническое оснащение:

- персональный компьютер учителя, мультимедийный проектор, интерактивная доска или экран с доступом к сети Интернет;
- настенные исторические карты и атласы по истории Древнего мира (5 класс), лента времени;
- раздаточный материал для практических работ и творческих мастерских (карточки с заданиями, контурные карты, пластилин или глина для лепки табличек, цветная бумага, фломастеры).