Приложение к основной образовательной
программе начального общего образования
АОНО «Гуманитарный лицей»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРС ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

(1-4 классы)

Якутск

Пояснительная записка

Рабочая программа учителя по внеурочной деятельности «Настольные игры» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного стандарта начального образования, Концепцией федеральных государственных образовательных стандартов общего образования на основе «Программы внеурочной деятельности. Игра. Досуговое общение» Д.В. Григорьева, Б.В. Куприянова; «Просвещение».

Данная программа дает возможность расширить и углубить практические умения, повышает уровень языковой культуры, создает условия для развития логического мышления и пространственных представлений учащихся.

Настольная игра заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревнование с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

Цель программы: - расширение зоны ближайшего развития ребенка и последовательный перевод ее в непосредственный актив, то есть в зону актуального развития.

Основные **задачи программы:**

1. развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации; умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;

2. развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;

3. развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;

4. формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;

5. развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности учащихся;

6. формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;

7. формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

Отличительные особенности программы: практическая игровая направленность, проектные технологии.

Организационные принципы: занятия предполагают групповые формы работы. Программа предназначена для учащихся 4 классов, рассчитана на 1 час в неделю, всего 34 часа

Особенности организации учебного процесса.

Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. Отсутствие отметок снижает тревожность и необоснованное беспокойство учащихся, исчезает боязнь ошибочных ответов. В результате у детей формируется отношение к данным занятиям как к средству развития своей личности. Данная программа состоит

из системы дидактических и развивающих игр. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания игры-ассоциации, логические и развивающие игры, пазлы, лото и домино различной тематики, шашки, что привлекательно для младших школьников.

Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение детьми *поисковых задач.* Благодаря этому у детей формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях.

На каждом занятии проводится *коллективное обсуждение* решения задачи определенного вида. На этом этапе у детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при решении задач любой трудности.

На каждом занятии после самостоятельной работы проводится *коллективная проверка решения задач.* Такой формой работы создаются условия для нормализации самооценки у всех детей, а именно: повышения самооценки у детей, у которых хорошо развиты мыслительные процессы, но учебный материал усваивается в классе плохо за счет отсутствия, например, внимания. У других детей может происходить снижение самооценки, потому что их учебные успехи продиктованы, в основном, прилежанием и старательностью.

В курсе используются игры разной сложности, поэтому слабые дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких учащихся подбираются игры, в которые они могут играть успешно).

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы

Личностными результатами изучения программы является формирование следующих умений:

- *Определять* и *высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами изучения данной программы являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

***Регулятивные УУД*:**

- *Определять* и *формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- Учиться *высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с определённой игрой.
- Учиться *работать* по предложенному учителем плану.
- Учиться *отличать* верно выполненное задание от неверного.

- Учиться совместно с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- Делать предварительный отбор источников информации: *ориентироваться* в правилах конкретной игры.
- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всего класса.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* предметы и объекты по классам, видам, предназначениям.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

***Коммуникативные УУД*:**

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- *Читать* и *пересказывать* текст.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметными результатами изучения программы являются формирование следующих умений:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;

-выделять существенные признаки предметов;

-сравнивать между собой предметы, явления;

-обобщать, делать несложные выводы;

-классифицировать явления, предметы;

-определять последовательность событий;

-судить о противоположных явлениях;

-давать определения тем или иным понятиям;

-определять отношения между предметами типа «род» - «вид»;

-выявлять функциональные отношения между понятиями;

-выявлять закономерности и проводить аналогии.

Возраст детей, участвующих в реализации программы:

Курс «Настольные игры» представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для детей в возрасте от 9 до 11 лет.

Состав группы постоянный, набор свободный, до 25 человек.

Сроки реализации.

Программа рассчитана на 1 год. Курс включает 34 занятия: одно занятие в неделю. Продолжительность занятий 40 минут. Эти занятия отличаются тем, что имеют не учебный характер. Так серьезная работа принимает форму игры, что очень привлекает и заинтересовывает младших школьников.

Формы занятий:

- по количеству детей, участвующих в занятии: коллективная, групповая;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, тренинг, семинар, ролевая и деловая игра;
- по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.

Система занятий по курсу «Настольные игры» позволяет решать следующие **аспекты**: познавательный, развивающий, воспитывающий.

Познавательный аспект:

- формирование и развитие различных видов памяти, внимания, воображения, а также логического мышления;
- формирование и развитие общеучебных умений и навыков.

Развивающий аспект:

- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- способствовать развитию пространственного восприятия и сенсорно-моторной координации.

Воспитывающий аспект:

- воспитание системы межличностных отношений.

Формы подведения итогов реализации программы.

Подведение итогов по результатам освоения материала данной программы проводится в форме итоговой большой игры-соревнования «Настольные игры».

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие **показатели:**

- степень помощи, которую оказывает учитель учащимся при выполнении заданий;

- поведение детей на занятиях: живость, активность, заинтересованность обеспечивают положительные результаты;

- результаты выполнения тестовых заданий и заданий из конкурса эрудитов, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с ними самостоятельно;

- косвенным показателем эффективности занятий может быть повышение качества успеваемости по математике, русскому языку, окружающему миру.

Содержание программы.

1. Игры- ассоциации, игры в дорогу- 6 часов
2. Логические игры - 5 часов
3. Развивающие настольные игры – 19 часов
4. Экономические настольные игры – 4 часа

Календарно-тематическое планирование дополнительной образовательной программы «Настольные игры»

№ П/П	Тема занятия	Кол-во часов
1.	Введение. Инструктаж по ТБ. Ассоциации. Вас приглашает страна игр. Какие бывают игры? Представление игр и их происхождение. Игры на сплочение коллектива. Правила игры-ассоциации «Крокодил».	1
2.	Игры-ассоциации Игра «Кто я?», «Имаджинариум»	1
3	Игры-ассоциации «Народные промыслы», «Профессии».	1
4	Игры в дорогу. Кроссворды, чайнворд, найди отличие, морской бой, судоку. Правила игры.	3
5	Словесные игры «Слова», «города». «Игры-ассоциации». Логические игры.	5
6	Игра «Падающая башня»	2
7	Игра Продолжение логического ряда. Игры «Танграмм»	3
8	Пазлы «Любимые герои мультфильмов», «Животные».	1
9	Игра «Крестики-нолики».	1
10	Игры:«Котосовы», «Турбосчет».	1
11	Игры: «Делиссимо», «Много-Много», «Цветариум», «7 на 9».	2
12	Игра «Сходство, различие».	1
13	Игра «Эрудит»	1
14	Игры на обогащение словарного запаса. Алиас.	2
15	Игры: «Таймлайн», «Хронолет»	1
16	Игры: «Викторина чемпионов» «Сундучок знаний. Вокруг света».	1
17	Комбинаторика. Размещение, сочетание. Игра « Мемо»	2
18	Экономические игры. Игры: «Колонизаторы», «Монополия», «Рынок».	4

19	Резерв. Подведение итогов. Игра-соревнование по настольным играм.	1

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса.

Интернет – ресурсы :https://mel.fm/blog/zhenya-kats/64273-15-klassnykh-igr-kotoryye-ni-za-chto-ne-dadut-skuchat-v-doroge-smartfon-ne-prigoditsya
Материально – техническое обеспечение программы:
.Настольные игры:
« Крокодил», «Имаджинариум», «народные промыслы», «Профессии», «Падающая башня», «Котосовы», «Турбосчет», «Делиссимо», «Много-Много», «Цветариум», «7 на 9», «Геометрика», «Спасти безударную», «Мы с тобой одного корня», «Викторина чемпионов» «Сундучок знаний. Вокруг света», «Колонизаторы», «Монополия», «Рынок».