

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент образования Вологодской области

Управление образования администрации

Тотемского муниципального округа

МБОУ "Юбилейная СОШ"

ПРИНЯТО

педагогическим советом

от 30.08.2023 г.

протокол №1

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора

от 30.08.2023 г. № 112

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Настольные игры»**

(для 1-2 класса)

п.Юбилейный

2023-2024 уч.год

Пояснительная записка

Актуальность программы

Сейчас во всем мире активно развивается направление настольных игр. Они изменились, стали другими. Современные, качественные настольные игры это уже не просто "ходилки". Это ролевые игры для детей и взрослых, моделирующие различные ситуации или особенности какой либо профессии, направленные на развитие интеллекта игроков, яркое и образное ассоциативное мышление, стремление логически выстраивать события, умение искать нестандартные выходы из ситуации - всему этому учат настольные игры. Во время игр ребенок учится поддерживать общение с близкими людьми, лучше понимать друг друга, они оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие детей. Играя с ребёнком, можно закреплять определенные знания, развивать фантазию, сообразительность, логику, память, целостное и зрительно восприятие, наглядно-образное мышление, самостоятельность. С помощью игр развиваются такие мыслительные операции как анализ, синтез, сравнение. Например, ребёнок учится анализировать последовательность своих действий во время игры. Более того, игры дают детям возможность учиться и приобретать на практике навыки, необходимые для успешной учебы в школе. Играя, дети узнают о правилах, соблюдении очереди, честности, испытывают чувство победы и поражения.

Современные настольные игры помогают адаптироваться к меняющимся жизненным обстоятельствам, искать и находить решение сложных ситуаций, развивают умение работать в команде, учат принимать информацию по множеству разных каналов и анализировать ее, учат достойно проигрывать, планировать свои действия и принимать решения.

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 соревновании 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;
- б) 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 1- 2х классов, рассчитана на 0,5 час , всего 17 часов (34 учебные недели).

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, нарды, 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.

На занятиях 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.

-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;

-сравнивать между собой предметы, явления;

-обобщать, делать несложные выводы;

-определять последовательность событий;

-судить о противоположных явлениях;

-давать определения тем или иным понятиям

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

(содержание тем)

1 класс

№п/п	Тема раздела	Кол-во часов
1.	Игры- ассоциации	3
2.	Логические игры	3
3.	Домино, лото	3
4.	Нарды	3
5.	Настольный футбол	3
6.	Пазлы	2
итого		17 час

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№п/п	Темы	Кол-во часов	Содержание занятия	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Игры – ассоциации				
1.	Ассоциации «Времена года» Игры-ассоциации «Найди животное», «Чей домик?» Игры-ассоциации «Народные промыслы», «Профессии».	3	Какие бывают игры? Представление игр и их происхождение. Ориентир на сплочение коллектива. Правила игры. Умение принимать правильное решение. Обсуждение схемы подсчёта очков.	https://tesera.ru
Логические игры				
2	Игра «Кроссворд». Игра «Пятнашки» с цифрами; в картинках. Игра «Азбука»	3	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков.	http://2fishki.ru
Домино, лото				
3	Домино классическое. Домино «Транспорт», «Техника». Домино «Животные леса». Домино «Маша и Медведь»	3	Правила игры. Разновидность правил. Игра. Разрешение спорных вопросов, возникающих во время игры. Подведение итогов.	http://2fishki.ru

Нарды				
4	Игра в нарды (трик-трак) классические	3	История возникновения игры «нарды». Правила игры в России. Начальный жребий. Объяснение алгоритма игры. Движение шашек. Как выбросить шашки из игры. Как забить и зарядить шашку. Проведение игры. Определение времени для обдумывания хода. Понятие «таймер». Дополнительные правила. Организация и проведение игрового турнира.	https://skyruk.livejournal.com
Настольный футбол				
5	Настольный футбол.	3	Правила игры. Разделение на пары игроков по жребию, определение очередности участников. Составление турнирной таблицы. Разрешение спорных вопросов, возникающих во время игры.	viki.rdf.ru

			Организация и проведение турнира. Подведение итогов.	
Пазлы				
6	Пазлы (крупные) «Любимые герои мультфильмов». Пазлы (мелкие) «Любимые герои мультфильмов».	2	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков.	www.zavuch.ru
	ИТОГО	17		

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

(содержание тем)

2 класс

№п/п	Тема раздела	Кол-во часов
1.	Игры- ассоциации	3
2.	Логические игры	3
3.	Домино, лото	3
4.	Нарды	3
5.	Настольный футбол	3
6.	Пазлы	2
ИТОГО		17 час

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№п/п	Темы	Кол-во часов	Содержание занятия	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Игры – ассоциации				
1.	Игра-ассоциация «Кто родился из яйца» Игра-ассоциация	2	Какие бывают игры? Представление игр и их происхождение.	https://tesera.ru

	«Хлеб всему голова»		Ориентир на сплочение коллектива. Правила игры. Умение принимать правильное решение. Обсуждение схемы подсчёта очков.	
Логические игры				
2	Игра «Крестики-нолики» Игра «Кроссворд».	3	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков.	http://2fishki.ru
Домино, лото				
3	Домино классическое. Лото «Флора». Лото «Русское».	3	Правила игры. Разновидность правил. Игра. Разрешение спорных вопросов, возникающих во время игры. Подведение итогов.	http://2fishki.ru
шашки				
4	Игра в шашки классические	3	Правила игры. Обозначение полей. Характеристики ходов. Шашечные термины. Объяснение алгоритма игры. Определение времени для обдумывания хода. Понятие «таймер». Обсуждение схемы подсчёта очков. Составление турнирной таблицы.	https://skyruk.livejournal.com

			Распределение на пары игроков по жребию. Организация и проведение игрового турнира.	
Настольный футбол				
5	Настольный футбол.	3	Правила игры. Разделение на пары игроков по жребию, определение очерёдности участников. Составление турнирной таблицы. Разрешение спорных вопросов, возникающих во время игры. Организация и проведение турнира. Подведение итогов.	www.zavuch.ru
Конструктор				
6	Конструктор	3	Конструирование: по образцу, по условиям, по замыслу. Создание из отдельных элементов чего-то целого: домов, машин, мостов. Три основных вида конструирования. Поиск новых форм и идей. Получение определённого результата. Целенаправленность собственных действий.	www.zavuch.ru
	ИТОГО	17		