

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Вологодского муниципального округа
«Гончаровская средняя школа»

РАССМОТРЕНО

на педагогическом совете

Протокол № 1 от 29.08.2023 г.

СОГЛАСОВАНО


Зам.директора по ВР


Репенкова М.М.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы:

Ж.В.Каранина


Приказ № 125 от 29.08.2023 г.



**Дополнительная общеразвивающая программа
«Настольные игры»**

**Возраст обучающихся: 7-14 лет
Срок реализации: 1 год**

Составитель: Бушковская Виктория Анатольевна
Учитель начальных классов

п. Заря

2023-2024 уч. год.

I. Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности разработана в соответствии:

1. Федеральным Законом от 29 декабря 2012 года, №273 (Федеральный закон «Об образовании в РФ»);
2. с требованиями федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, утвержденного Приказом от 17.12.2010 № 1897 Министерства образования и науки Российской Федерации;
3. с Приказом Министерства образования и науки от 31.12.2015 г. № 1577 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденного Приказом от 17.12.2010 № 1897 Министерства образования и науки Российской Федерации»;
4. с Примерной основной образовательной программой основного общего образования, одобренной решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 08.04.2015г. № 1/15, в редакции протокола № 3/15 от 28.10.2015г. федерального учебно-методического объединения по общему образованию)
5. Постановлением Главного Государственного санитарного врача Российской Федерации «Об утверждении СанПин 2.4.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» от 29.12.2010 №189 с изменениями;
6. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 22 мая 2020 г. № 15 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1.3597-20 "Профилактика новой коронавирусной инфекции (COVID-19)";
7. с приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 28.12.2018г. № 345 «О федеральном перечне учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования» (с изменениями согласно приказа Минпросвещения России от 22.11.2019 N 632 "О внесении изменений в федеральный перечень учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, сформированный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 28 декабря 2018 г. N 345")
8. на основе примерных программ внеурочной деятельности под ред. В.А. Горского, А.А.Тимофеева., Москва Просвещение» 2010.
9. с особенностями основной образовательной программы и образовательными потребностями и запросами обучающихся воспитанников (см. основную образовательную программу основного общего образования МБОУ Полурядинской СОШ).

В условиях осуществления дистанционного обучения программа реализуется посредством создания особой образовательной среды с помощью использования ресурсов Интернет, цифровых образовательных ресурсов, возможностей Zoom – сервиса, для проведения видеоконференций, он-лайн-встреч и дистанционного обучения школьников.

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 1-4 класса (рассчитана на 1 час в неделю) 1 класс - 33 часа; 2 класс – 34 часа; 3 класс - 34 часа; 4 класс - 34 часа.

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.

Режим занятий:

Продолжительность занятий: 45 минут.

Виды деятельности: игровая, познавательная.

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.

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.

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса.

Методическое обеспечение программы:

1. 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:

1. Настольные игры:

«Крокодил», «Имаджинариум», «народные промыслы», «Профессии», «Падающая башня», «Котосовы», «Турбосчет», «Делиссимо», «Много-Много», «Цветариум», «7 на 9», «Геометрика», «Спаси безударную», «Мы с тобой одного корня», «Викторина чемпионов» «Сундучок знаний. Вокруг света», «Колонизаторы», «Монополия», «Рынок».

II. Планируемые результаты.

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).

III.

Содержание курса Первый год обучения:

| №п /п | Тема раздела | Кол-во часов |
|-------|---------------------------------|--------------|
| 1. | Игры- ассоциации, игры в дорогу | 6 |
| 2. | Логические игры | 6 |
| 3. | Игры с уклоном на математику | 4 |
| 4. | Игры с уклоном на русский язык | 4 |
| 5. | Развивающие настольные игры | 4 |
| 6. | Игры на бумаге | 6 |
| 7. | Экономические настольные игры | 4 |
| 8. | Итоговое занятие | 1 |
| | | |

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

| № | Тема занятия | Содержание занятия | Дата план | Дата факт |
|---------|---|--|-----------|-----------|
| | | Игры – ассоциации | | |
| 1 . | Ассоциации | Вас приглашает страна игр. Какие бывают игры? Представление игр и их происхождение. Ориентир на сплочение коллектива. Правила игры- ассоциации «Крокодил». Игра. | | |
| 2 . | Игры- ассоциации | Правила игры. | | |
| 3 . | Игры-ассоциации «Народные промыслы», «Профессии». | Правила игры. Умение принимать правильное решение. Игра. Обсуждение схемы подсчёта очков. | | |
| 4 - 5 . | Игры в дорогу. | Кроссворды, чайнворд, найди отличие, sudoku. Правила игры. | | |
| 6 . | Словесные игры | «Слова», «Города».Правила игры. Игра. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов. По теме «Игры- ассоциации». | | |
| | | Логические игры | | |
| 7 . | Игра «Падающая башня». | Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков. | | |
| 8 - 9 | Танграмм | Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. | | |

| | | | | |
|----------------------------|---|--|--|--|
| . | | | | |
| 1 0 - 1 1 . | Пазлы «Любимые герои мультфильмов» , «Животные». | Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков. | | |
| 1 2 . | Игра «Крестики- нолики». | Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира. | | |
| | | Игры с уклоном на математику | | |
| 1 3. | Устный счет. | В игровом процессе тренируется внимательность, концентрация и скорость реакции, активно работает память. Устный счет: свободно интегрируя арифметику в игру, малыши учатся использовать полученные навыки в жизни, не просто запоминая правила, а понимая смысл сложения и вычитания. Правила игры. | | |
| 1 4. | Умножение и деление. | Игры направлены на автоматический счет в уме деления и умножения ,тренируют образное мышление, внимательность, тактическое мышление. | | |
| 1 5 - 1 6 . | Геометрия | Развивает такие качества, как наблюдательность, внимание, аналитическое мышление, умение вырабатывать и реализовывать стратегию. | | |
| | | Игры с уклоном русского языка | | |
| 1 7. | Игры на определение безударной гласной. | Это интересное домино с проверкой учит определять правильно безударную гласную, подбирая проверочные слова. | | |
| 1 8. | Игры на определение корня. | Позволяет ребенку быстро научиться выделять корень слова и делать разбор слова по составу. | | |

| | | | | |
|----------------------------|---------------------------------------|---|--|--|
| 1 9 – 2 0 . | Игры на обогащение словарного запаса. | Обогащает словарный запас, развивает словесно-логическое мышление и активность словаря, расширяет кругозор, совершенствует навыки чтения | | |
| | | Развивающие настольные игры | | |
| 2 1 – 2 2. | Игры на знание истории | Игры в доступной и увлекательной форме помогают развить историческую эрудицию. | | |
| 2 3 – 2 4 . | Викторины | Расширяет знания ребенка по географии и мировым достопримечательностям. | | |
| | | Настольные игры на бумаге | | |
| 2 5. | Крестики-нолики | Игры помогают развивать память, внимание и логику | | |
| 2 6. | Морской бой | | | |
| 2 7. | Точки и отрезки | | | |
| 2 8. | Балда | | | |
| 2 9. | Быки и коровы | | | |
| 3 0. | Лабиринт | | | |
| | | Экономические настольные игры | | |
| 3 1 – 3 4 | Экономические игры | Эти игры знакомят ребенка с миром экономики, коммерции и даже оттачивания своих предпринимательских навыков. Эти игры отлично развивают навыки логистики, логическое мышление, способности к аналитике, интуицию и многое другое. | | |

Второй год обучения

| №п/п | Тема раздела | Количество часов |
|------|----------------------------|------------------|
| 1 | Настольные игры и их роль | 8 |
| 2 | Логические игры | 10 |
| 3 | Игры на тематику животных | 10 |
| 4 | Абстрактно-логические игры | 6 |

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

| № | Тема занятия | Содержание |
|---------------|---|---|
| | | Настольные ро |
| 1. | Правила игры, игровые роли, сюжет игры | Вас приглашает страна... бывают игры? Предста... и их происхождение. О... сплочение коллектива. Игра. |
| 2. | Виды настольных игр: преследование, замещение | Правила игры. |
| 3. | Битва за пространство, | Правила игры. Умение... правильное решение. И... Обсуждение схемы под... очков. |
| 4-5. | Игры в дорогу. | Кроссворды, чайнворд... отличие, sudoku. Прави... |
| 6-8. | Словесные игры | «Слова», «Города».Пре... Игра. Составление турн... таблицы. Подведение итогов. По... «Игры- ассоциации». |
| | | Логически |
| 10-8. | Скотланд Ярд | Правила игры. Обсужд... схемы подсчёта очков. |
| 1-12. | Кверкл | Правила игры. Игра. Продолжение логическ... ряда. |
| 13-14. | Шашки | Правила игры. Устано... и продолжение закономерности. Организация и проведе... игрового турнира. |
| 15-17. | Шахматы | Правила игры. Игра. Продолжение логическ... ряда. Организация и проведение игрового турнира. |
| | | Игры на тематику |
| 18-21. | Догони обед! | Игра развивает интуици... логическое мышление, внимание, сноровку, ин... выбирать стратегию и т... ведения партии, предуп... возможные ходы сопер... в условиях спонтаннос... принимать решения, бр... ответственность. |

| | | |
|------------|----------------|---|
| 22-24. | Корова 006 | Игра развивает навыки счёта у ребёнка и просто помогает прекрасно провести время. |
| 25-28. | Спасите ежиков | Игра развивает логическое мышление, моторику, абстрактное мышление, внимательность, интеллект. |
| | | Абстрактно-логич |
| 29-30. | Визуал | Игра развивает творческое мышление и улучшение коммуникативных навыков. |
| 31-32. | Квест Мастер | обучают умению планирования и прогнозирования; закладывают основы самоанализа; воспитывают навыки коллективного сотрудничества; развивают волевые качества: целеустремлённость; создают благоприятную эмоциональную среду, способствующую релаксации, снятию нервного напряжения, психологического напряжения; способствуют формированию творческой, физической личности с активной жизненной позицией. |
| 33– 34. | Румикуб | Обогащает словарный запас, развивает словесно-логическое мышление и активность, расширяет кругозор, совершенствует навыки |

Третий год обучения

| №п/п | Тема раздела | Количество часов |
|------|-----------------------------------|------------------|
| 1 | Детективные игры | 8 |
| 2 | Варгеймы | 7 |
| 3 | Игры на внимательность и эрудицию | 10 |
| 4 | Настольные ролевые игры | 9 |

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

| № | Тема занятия | Содержание |
|------|--------------------|--|
| | | Детектив |
| 1-2. | Мафия | Игра развивает память, аналитическое мышление, актёрское мастерство. Игру тренирует психологические, социальные и математические навыки. |
| 3-4. | Мистериум | Развивает дедуктивное, ассоциативное мышление, работать в команде, социальные задачи. |
| 5-6. | Скотланд Ярд | Развивает навыки общения, игры в команде. Участие нужно проявить хитрость, смекалку, логику, стратегию. |
| 7-8. | Место преступления | В этой игре вам предстоит расследовать серию загадочных дел, проанализировать улики, провести допросы и найти убийц. Игра развивает внимание к деталям и способности к анализу информации. |
| | | Варгеймы |
| 9. | Морской бой | Правила игры. Развивает высшие психические функции, такие как внимание, память, мышление, стимулирует познавательную деятельность, С помощью этой игры расширяем кругозор, обогащаем словарный запас, развиваем аналитическое, критическое и творческое мышление, квазипространственное представление, развиваем |

| | | |
|--------|----------------|--|
| | | коммуникативный навык также навык совместно игры, постановка задач стратегия их выполнения |
| 10-11. | Игры «Ходилки» | Правила игры. Игра. |
| 12-13. | Шашки | Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Организация и проведение игрового турнира. |
| 14-15. | Шахматы | Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира. |
| | | Игры на внимательность и эрудицию |
| 16-17. | Лото | учит логическому мышлению распознаванию предметов отлично помогает практике мелкую моторику |
| 18-19. | Доббль | развивает реакцию, как двигательно-моторную так и, при определённых правилах, речевую. При строгом соблюдении правил поведения во время игры тренируются такие качества как стрессоустойчивость и самоконтроль. |
| 20-21. | Турбо-счет | Развитие способности скоростного устного счёта |
| 22-23. | 7 на 9 | учим арифметику, улучшаем реакцию, внимательность и интеллект. |

| | | |
|------------|--------------|---|
| 24-25. | Медвед | развиваем реакцию, смекалку, сообразительность, скорость мышления, внимание, память, логику, восприятие (цвета, формы), многоплановость восприятия, стрессоустойчивость, терпение, усидчивость, выдержку. |
| | | Настольные ролевые |
| 26-28. | Подземелье | Развивает стратегическое мышление, воображение, способность к планированию, внимание, умение выстраивать тактику. |
| 29-31. | Мягкие басни | Создаем благоприятную эмоциональную среду, способствующую релаксации, снятию нервного напряжения. |
| 32– 34. | Starport | Развивает воображение, акцентирует внимание на важности командной работы. |

