

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Косынская средняя общеобразовательная школа»

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

 Верхоланцева Н.А.

« 31 » августа 2022 год



УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «Косынская СОШ»

 Копайгородский Е.С.

« 31 » августа 2022 год

Рабочая программа по внеурочной деятельности

«Настольные игры»

для обучающихся 1-2 класса

Составила: Манакова М.З.
учитель начальных классов

Пояснительная записка.

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 соревнования 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 1,2-х классов, рассчитана на 1 час в неделю, всего 33(34) часа (33(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, настольный футбол, бильярд, 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.

Литература: Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / [А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская и др.]; под ред. А.Г. Асмолова. — М.: Просвещение, 2008. — 151 с.: ил. — ISBN 978-5-09-019148-7.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ)

№п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Сроки изучения
1.	Игры- ассоциации	6	
2.	Логические игры	6	
3.	Домино, лото	9	
4.	Нарды, шашки	6	
5.	Настольный футбол, бильярд	4	
6.	Конструктор	2(+1)	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ кружка «Настольные игры» 1-2 класс

№	Тема занятия	Содержание занятия	Дата проведения	Оборудование
		Игры – ассоциации		
1.	Ассоциации «Времена года»	Вас приглашает страна игр. Какие бывают игры? Представление игр и их происхождение. Ориентир на сплочение коллектива. Правила игры-ассоциации «Времена года». Игра.		Игра « Времена года»
2.	Игры-ассоциации « Найди животное», «Чей домик?»	Правила игры. Обязательны ли они для всех? Ориентир на сплочение коллектива.		Игра «найди животное», «Чей домик?»
3-4.	Игры-ассоциации «Народные промыслы», «Профессии».	Правила игры. Умение принимать правильное решение. Игра. Обсуждение схемы подсчёта очков.		Игры «народные промыслы», «Профессии»
5.	Игры-ассоциации «Признаки», «Кто что делает».	Правила игры. Умение принимать правильное решение. Игра. Обсуждение схемы подсчёта очков.		Игры «признаки», «Кто что делает»
6.	Игры-ассоциации «Закономерности», «Живая природа».	Правила игры. Игра. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов. По теме «Игры-ассоциации».		Игры «закономерности», «Живая природа».
		Логические игры		
7.	Игра «Кроссворд».	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков.		Игра «Кроссворд» (коробка с частями одной картинке)
8-9.	Игра «Пятнашки» с цифрами; в картинках.	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.		Игры «Пятнашки» (коробка с фигурками-

				цифрами); с картинками.
10-11.	Пазлы «Любимые герои мультфильмов», «Животные».	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков.		Коробки с пазлами разного размера, на разные темы.
12.	Игра «Крестики-нолики».	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.		Бумага, фломастеры
		Домино, лото		
13.	Домино «Транспорт», «Техника».	Правила игры. Разновидность правил. Игра. Разрешение спорных вопросов, возникающих Во время игры. Подведение итогов.		Домино детское (карточки, фишки с картинками по тематике).
14.	Домино «Подводный мир», «Животные».	Правила игры. Игра. Обсуждение схемы подсчёта очков. Принятие правильного решения.		Домино детское (карточки, фишки с картинками по тематике).
15.	Парные картинки (мемори) Хрюша «Предметы».	Представление игр и их происхождение. Правила игры. Игра. Составление турнирной таблицы.		Карточки парные с картинками по тематике «Предмет».
16.	Парные картинки (мемори) Степашка «Спорт».	Правила игры. Игра. Составление турнирной таблицы. Организация и проведение игрового турнира.		Карточки парные с картинками по теме «Спорт».
17-18.	Домино классическое.	Знакомство с правилами игры. Проведение игры. Подведение итогов.		Коробка домино классическое (костяшки с точками).

19.	Лото «Кем быть».	Правила игры. Игра. Описание сюжетных картинок. Подведение итогов.		Лото обучающее «Живой мир» (карточки, предметные картинки).
20-21.	Лото «Русское».	Правила игры. Игра. Обсуждение схемы подсчёта очков. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов.		Лото классическое (карточки, бочонки с числами)
		Нарды, шашки		
22-24.	Игра в нарды (трик-трак) классические	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.		Нарды классические (два игровых поля, шашки, два кубика).
25-27.	Игра в шашки классические.	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. Распределение на пары игроков по жребию. Организация и проведение игрового турнира.		Шашки классические (доска с двумя игровыми полями, шашки: чёрные и белые).

		Настольный футбол, бильярд		
28-29.	Настольный футбол.	Правила игры. Разделение на пары игроков по жребию, определение очередности участников. Составление турнирной таблицы. Разрешение спорных вопросов, возникающих во время игры. Организация и проведение турнира. Подведение итогов.		Настольный футбол (игровое поле, футболисты на спицах, мячик).
30-31.	Бильярд.	Правила игры. Разделение на пары игроков по жребию, определение очередности участников. Составление турнирной таблицы. Разрешение спорных вопросов, возникающих во время игры. Определение времени для обдумывания хода. Организация и проведение турнира. Подведение итогов.		Настольный бильярд (игровое поле, мячи, 2 кия).
		Конструктор		
32-33. (34)	Конструктор (ученический).	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.		Коробки с конструктором (железные, пластмассовые).