

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЕРМАКОВСКАЯ НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА»
КОЧКОВСКОГО РАЙОНА НОВОСИБИРСКОЙ ОБЛАСТИ

Выписка из основной образовательной программы
начального общего образования
МКОУ «Ермаковская начальная школа»

Выписка верна

Директор школы: Т.Н. Шлыкова

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Настольные игры»
для обучающихся 1-4 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 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:

развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности:

анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;

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

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

формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;

развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности учащихся;

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;

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 х классов, рассчитана на 1 час в неделю, всего 34 ч.

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, нарды, шашки. 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.

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 выводы;

- классифицировать явления, предметы;

- определять последовательность событий;

- судить о противоположных явлениях;

- давать определения тем или иным понятиям;

- выявлять функциональные отношения между понятиями;

- выявлять закономерности и проводить аналогии.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ)

№п/п	Тема раздела	Кол-во часов
1	Игры- ассоциации	4
2	Логические игры	7
3	Домино, лото	6
4	Нарды, шашки	5
5	Современные настольные игры	6
6	Проектная деятельность	6
	ИТОГО	34 ч

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема занятия	Содержание занятия
Игры – ассоциации - 4 ч		
1	Ассоциации	Вас приглашает страна игр. Какие бывают игры? Представление игр и их происхождение. Ориентир на сплочение коллектива. Правила игры- ассоциации
2	Игры и правила. Из истории игр	Правила игры. Обязательны ли они для всех? Ориентир на сплочение коллектива.
3	Игры-ассоциации «Закономерности», «Живая природа»,	Правила игры. Игра. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов. По теме «Игры- ассоциации».
4	Игра «Кроссворд»	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков.
Логические игры -7 ч		
5-6	Игра «Словодел»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.
7-8	Русская игра «Баклуши»	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Организация и проведение игрового турнира.
9	Игра «Крестики-нолики».	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.
10	«Морской бой», виды игр	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира
11	Игры Интернета	Правила безопасного пользования интернетом, игры в интернете, как играть безопасно
Домино, лото – 6 ч		
12-14	Домино классическое	Правила игры. Разновидность правил. Игра. Разрешение спорных вопросов, возникающих во время игры. Подведение итогов.
15-17	Лото «Русское».	Правила игры. Игра. Обсуждение схемы подсчёта очков. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов.
Нарды, шашки -5 ч.		
18-19	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.

20-21	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 жребия. Организация и проведение игрового турнира.
22	Игра «Собери четыре»	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Организация и проведение игрового турнира.
Современные настольные игры – 6 ч.		
23	Современные игры	Виды, назначение, презентация игр, характеристика и правила
24-25	Монополия	Правила игры. Обозначение полей. Характеристики ходов. Объяснение алгоритма игры. Обсуждение правил. Организация и проведение игрового турнира.
26	Настольный футбол	Правила игры. Разделение на пары игроков по жребия, определение очерёдности участников. Составление турнирной таблицы. Разрешение спорных вопросов, возникающих во время игры. Организация и проведение турнира. Подведение итогов.
27	Любимые игры моей семьи	Презентации ваших игр, правила, особенности
28	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.
Проектная деятельность – 6 ч.		
29	С чего начинаются игры?	Выбор игрового направления проектной деятельности, организация дальнейшей работы, постановка целей и задач
30-32	Наш игровой проект	Подготовка и создание игры. Поиск новых форм и идей. Получение определённого результата.
33	Презентация игрового проекта	Целенаправленность собственных действий.
34	Турнир	Организация и проведение игрового турнира.