

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа с. Калинка
Хабаровского муниципального района
Хабаровского края

СОГЛАСОВАНО

заместитель директора

по ВР  Мохова Н.Н.

«28» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

директор

 Для Екимова О.Н.

Приказ №155

От «29» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Игротека»
для 5-6 классов
на 2024-2025 учебный год

Руководитель курса: Колосов М.А.

с.Калинка
2024 г

Пояснительная записка

Программа составлена и разработана в соответствии с требованиями:

- федерального Закона «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.2012);
- федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, утвержден Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. N 1897 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования";
- концепцией развития дополнительного образования детей (утв. Распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 №1726);
- приказа Министерства образования и науки Российской Федерации № 1008 от 29.08.2013. - Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам;
- методическими рекомендациями Минбрнауки России № 09 3242 от 18.11.2015;
- в соответствии с требованиями «Санитарно-государственного санитарного врача РФ 29.12.2010 г. N 189, в редакции изменений №1, утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 29.06.2011 №85, изменение №2 утв. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 25.12.2013 №72, далее СанПиН 2.4.2. 2821-10).

Направленность рабочей программы внеурочной деятельности заключается в изучении настольных игр как одной из досуговой деятельности, способствующая развитию таких навыков как логическое мышление, внимательность, память, актёрское мастерство и умение организовывать.

Игра является основой работы внеурочной деятельности «Игротека». Игра, как вид деятельности, представляет собой уникальный феномен действительности. Её многоплановость и функциональность вызывает глубокий интерес в различных областях знаний – философии, этнографии, искусствоведении, психологии. Для ребёнка игра может выступать, как средство саморазвития, самореализации, саморегуляции, стрессового контроля.

Игра способствует раскрытию различных сторон личности, сплочению коллектива, является стимулом неигровых видов деятельности, таких как учёба, труд и т.д. Используя такие игровые формы, как обучающие игры, игровой тренинг, личностно-диагностические игры, социально-ориентационные игры, можно широко вовлекать в игровую деятельность ребят, как младшего, так и старшего дошкольного возраста. Особое внимание программа уделяет развитию в играх интеллектуальных характеристик личности: памяти, внимания,

способности к релаксации и коммуникативности, эрудиции и логики.

Значимость программы основывается на комплексном подходе к подготовке ученика «новой формации», умеющего жить в современных социально-экономических условиях: компетентного, мобильного, с высокой культурой делового общения, готового к принятию самостоятельных решений, умеющего эффективно взаимодействовать с деловыми партнерами.

Актуальность программы социально-педагогической направленности продиктована требованиями, которые предъявляет общество к человеку 21 века: ориентированность на знания и использование новых технологий, активное стремление расширить свой жизненный горизонт, установка на рациональное использование своего времени и проектирование своего будущего, здоровый и безопасный образ жизни, эффективное социальное сотрудничество.

Педагогическая целесообразность обусловлена необходимостью создания системы воспитания, наиболее полно удовлетворяющей интересы обучающихся.

На изучение внеурочной деятельности «Игротека» в учебном плане отводится 1 час в неделю 34 часа в год (на каждый класс).

Цель программы: Создание условий для интеллектуального развития и становления личности воспитанников.

Задачи программы:

а) задачи обучения:

- способствовать развитию внимательности и памяти, актёрских навыков и мастерства убеждения;
- изучение методов логического мышления.

б) задачи развития:

- развитие навыков аналитических способностей;
- сформировать основы толерантного взаимодействия;
- активизировать умственную и развивающую творческую деятельность;
- сформировать коммуникативные навыки.

в) задачи воспитания:

- создать условия для самореализации детей;
- показать роль настольных игр для саморазвития и перспектив использования в современной жизни;
- развить познавательные процессы: память, внимание, мышление, воображение, восприятие;
- воспитать нравственную и духовную личность.

Планируемые результаты

В ходе обучения, по программе обучающиеся приобретут совокупность знаний, умений, навыков, личностных качеств и компетенций. Программа позволяет добиваться следующих результатов освоения образовательной программы:

Личностные результаты:

1. учащийся сможет стать более уверенным, ответственным, научится взаимодействовать с детьми;
2. научится работать в команде сверстников.
3. повысят свои навыки аналитических способностей;
4. сформируют основы толерантного взаимодействия;
5. активизируют умственную и развивающую творческую деятельность;
6. сформируют коммуникативные навыки.
7. смогут реализовать свой потенциал в сфере интеллектуальных игр;
8. увеличат возможность собственных познавательных процессов: память, внимание, мышление, воображение, восприятие.

Метапредметные результаты

1. учащийся будет стремиться учитывать интересы всех участников группы при организации совместной деятельности;
2. учащийся получит навыки организации игровой деятельности с детьми.

Предметные результаты

1. учащийся получит навыки организации проведения турниров;
2. сможет заниматься организацией игр;
3. самостоятельно проводить мастер классы;
4. получит возможность заняться разработкой собственных игр.

Ученик научится:

- ✓ Организовывать и проводить различные интеллектуальные игры;
- ✓ Грамотно играть в интеллектуальные игры.

Ученик получит возможность научиться:

- ✓ Виды интеллектуальных игр и их правила;
- ✓ Методику организации интеллектуальных игр;
- ✓ Особенности ведения интеллектуальных игр.

Формы проведения занятий : проведение турнирной игры по спортивной мафии, организация эрудит-игры, разработка дискуссионной игры, придумывание своей имитационной игры, разработка своей сюжетно-ролевой игры.

Содержание программы

Раздел 1. Логические игры

Вводное занятие. Настольные игры. Классификация настольных игр. Знакомство.

Тема 1. Спортивная мафия. Что такое «спортивная мафия». Правила и методы ведения игры. Жесты в спортивной мафии. Понятийный аппарат в спортивной мафии. Особенности игры за «чёрных» в спортивной мафии. Особенности игры за «красных» в спортивной мафии. Роль ведущего в спортивной мафии. Применение усвоенных навыков на практике. Турнир по «спортивной мафии».

Тема 2. Эрудит игры. Понятие эрудит-игр. Классификация эрудит-игр и вопросов для них. Алгоритмы создания эрудит игры. «Пойми меня». «Что? Где? Когда?». «Брейн ринг». «О, счастливец!». «Угадай мелодию». Самостоятельная разработка эрудит-игры.

Тема 3. Настольные игры. Понятие «настольные игры». Классификация настольных игр. «Монополия». «Дай пять». «Uno». «Cluedo». «Башня». «Иманджинариум». Алгоритм создания настольной игры. Разработка собственной настольной игры. Защита разработанных игр. Создание собственной настольной игры. Проведение созданной настольной игры.

Итоговое занятие. В рамках итогового занятия ребята придумывают как организовать турнир по настольным играм и проводят его для детей со всего центра.

Раздел 2. Деловые игры.

Вводное занятие. Понятие деловые игры. Классификация деловых игр.

Тема 1. Игры на знакомство. Понятие «игры на знакомство». Классификация игр на знакомство. Блок игр на знакомство. Алгоритм создания игр на знакомство. Создание собственного блока игр на знакомство. Проведение собственного блока игр на знакомство.

Тема 2. Игры на сплочение. Понятие «игры на сплочение». Классификация игр на сплочение. «Тропа доверия». Алгоритм создания игр на сплочение. Создание собственной тропы доверия. Проведение собственной тропы доверия.

Тема 3. Дискуссионные игры. Понятие дискуссионные. Классификация дискуссионных игр. «Кораблекрушение». «Дебаты». Алгоритм создания дискуссионной игры. Разработка дискуссионной игры. Проведение собственной дискуссионной игры.

Тема 4. Имитационные игры. Понятие «имитационные игры». Классификация имитационных игр. «Назад в будущее». «Бесконечное чаепитие». Алгоритмы создания имитационной игры. Разработка собственной имитационной игры. Проведение разработанной имитационной игры.

Тема 5. Диагностические игры. Понятие «диагностические игры». Классификация диагностических игр. «Огонёк». Алгоритм создания диагностических игр. Создание

собственной диагностической игры. Проведение диагностической игры

Тематическое планирование 5-6 класс

Наименование темы	Количество часов		
	Теоретические занятия	Практические занятия	Итого
Раздел 1. Логические игры			
1. Вводное занятие.	1	0	1
2. Спортивная мафия	0	3	3
3. Эрудит-игры	0	4	4
4. Настольные игры	0	5	5
5. Итоговое занятие	0	1	1
Раздел 2. Деловые игры			
1. Вводное занятие.	1	0	1
2. Игры на знакомство	0	2	2
3. Игры на сплочение	0	2	2
4. Дискуссионные игры	0	3	3
5. Диагностические игры	0	3	3
6. Итоговое занятие	0	1	1
Раздел 3. Ролевые игры			
1. Сюжетные ролевые игры	1	3	4
2. Квест-игры	0	3	3
3. Итоговое занятие	0	1	1
ИТОГО:	3	31	34