

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
"Пролетарская основная общеобразовательная школа"**

РАССМОТРЕНА  
Педагогический совет  
МБОУ «Пролетарская оош»  
Протокол № 1 от 29.08.2023 г

УТВЕРЖДЕНА  
Директор МБОУ «Пролетарская оош»  
Т. Д. Балунина  
Приказ № 158 от «30» 08 2023 г



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**курса внеурочной деятельности**

**«Игротека»**

для обучающихся 5-7 классов

**г. Бабаево  
2023**

## Пояснительная записка.

Игра - вид непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе. Игра сопровождает человечество на протяжении всей его истории, переплетаясь с магией, культовым поведением, спортом, военными и другими тренировками, искусством.

Игра изучается историками культуры, этнографами, психологами (в частности, в связи с детской психологией), историками религии, искусствоведами, исследователями спорта и военного дела. Происхождение игры связывалось с магико-культовыми потребностями или врождёнными биологическими потребностями организма; выводилось из трудовых процессов.

В начале обучения педагог организует и проводит простейшие игры, заключающиеся в узнавании, различении и определении формы, величины, цвета, пространства, звуков. С помощью игр дети учатся сравнивать и группировать предметы, как по внешним признакам, так и по их назначению, решать задачи; у них воспитывается сосредоточенность, внимание, настойчивость, развиваются познавательные способности.

Содержание игр изменяется вместе с ростом и развитием ребенка. Если на первых этапах игровая деятельность носит упрощенный характер, то на более поздних она значительно обогащается как по форме, так и по содержанию. Эти изменения определяются возрастающей ролью сознания в жизни ребенка. Исключительная роль надлежит играм в становлении и укреплении детского коллектива, ведь играм всегда присущи элементы здорового соперничества, интересного соревнования.

*В данной программе впервые рассматривается аспект организации игровой деятельности воспитанников среднего школьного возраста.*

Подростковый возраст называют переходным возрастом, потому что в течение этого периода происходит своеобразный переход от детского к взрослому состоянию, от незрелости к зрелости. В этом смысле подросток - полурёбенок и полувзрослый: детство уже ушло, но зрелость ещё не наступила. Переход от детства к взрослости пронизывает все стороны развития подростка: и его анатомо-физиологическое, и интеллектуальное, и нравственное развитие - и все виды его деятельности. Игра всё ещё имеет большое значение в жизни подростка и очень важно сделать так, чтобы он не потерял интерес к ней. Так как игра - явление многогранное, ее можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива, который очень важен для подростка. В нём развивается чувство долга и ответственности, стремление к взаимопомощи, солидарности, привычка подчинять личные интересы интересам коллектива. Мнение коллектива сверстников, оценка коллективом поступков и поведения подростка для него очень важны.

*Цель программы:* Создание условий для индивидуализации образовательного процесса на основе игровой деятельности в условиях специально подготовленных сред.

### *Задачи:*

1. Развитие у детей интереса к творческому поиску оригинальных решений.
2. Развитие внимания, памяти, мышления в процессе игры.
3. Развитие быстроты реакции и сообразительности при принятии решений в игровых моментах.
4. Закрепление имеющихся у детей знаний по отдельным предметам школьной программы с помощью проведения дидактических игр.
5. Расширение кругозора воспитанников, развитие творческих способностей.
6. Развивать у детей наблюдательность, умение сопоставлять факты и обобщать результат, делать выводы, умение выделять главное, излагать мысли логически верно.

7. Развивать абстрактно-образное мышление, мелкую моторику рук при играх с различными видами конструкторов.

8. Развивать у детей интерес к познанию и изучению окружающего мира в процессе сюжетно-ролевых игр.

9. Развивать интеллект, социальное, экономическое мышление. Дать представление об основных экономических понятиях, формировать умение оперировать экономическими терминами на примере игр «Монополия», «Биржа» и т.п.

10. Обогащать словарный запас воспитанников.

11. Воспитывать у детей культуру взаимоотношений во время проведения соревнований и конкурсов, способствовать воспитанию чувства взаимопомощи и взаимовыручки, учить детей приемам бесконфликтного общения, стимулировать общение детей друг с другом, воспитывать умение выслушивать мнение товарища.

12. Закреплять физические навыки, полученные на уроках физкультуры, развивать глазомер, игровое внимание в процессе игры в дартс, мини-баскетбол, бильярд и др.

### **Принципы отбора содержания.**

Существует несколько групп игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка.

I группа - предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки - предметы - дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.

II группа - игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет - форма интеллектуальной деятельности. Игры типа «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?» и т.д. Данные игры - важная составная часть учебной, но, прежде всего, внеучебной работы познавательного характера. Творческие, сюжетно-ролевые игры в обучении - не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом - она даёт научное предвидение, угадывание будущего, «способность игрового воображения представить в качестве систем целостности, которые, с точки зрения науки или здравого смысла системами не являются». Например, игры-путешествия. Они носят характер географических, исторических, краеведческих, следопытских «экспедиций», совершаемых по книгам, картам, документам. Все они совершаются воспитанниками в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями: геолога, зоолога, экономиста, топографа и т.д. Отличительная черта этих игр - активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них оно осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие.

III группа игр, которая используется как средство развития познавательной активности детей - это игры с готовыми правилами, обычно называемые дидактическими. Как правило, они требуют от школьника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное - знать предмет. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело скрыта дидактическая цель. Оперировать вложенными в игру знаниями ребенок учится непреднамеренно, произвольно, играя.

IV группа игр - строительные, трудовые, технические, конструкторские. Эти игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В этих играх дети осваивают процесс созидания, они учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач. Трудовая активность вызывает активность познавательную.

V группа игр - интеллектуальные - игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Основанные на соревновании, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность.

### **Основные принципы организации кружка «Игротека»**

- **Принцип гуманизации**, процесс, направленный на развитие личности ребенка, как субъекта творческой деятельности.
- **Принцип ценности личности** и ее уникальности.
- **Принцип диалогичности** реализует разнохарактерные и разноуровневые диалоги: диалог культур, диалог искусств, внутренний диалог ребенка со своим «Я», диалог сфер внешнего мира и т.п.
- **Принцип личностно - деятельностного подхода**
- **Принцип детоцентризма** (в центре находится личность ребенка)
- **Принцип открытости** к ближайшему социальному окружению: детям, взрослым, культуре, природе и др.
- **Принцип свободы и самостоятельности**, позволяет ребенку самостоятельно выбрать цель, определиться в мотивах и способах действия, в дальнейшем применении результата данного действия и самооценки.
- **Принцип ситуативности**, позволяет создать «социальную ситуацию» для ребенка, где ядром выступает личностное взаимодействие, в основе которого лежит содержание проблемы.
- **Принцип интегративности** всех процессов игрового пространства - воспитание и обучение, развитие и саморазвитие природной и социальной сферы, индивидуального и совместного пространства, детской и взрослой субкультуры.
- **Принцип ценностной ориентации всех видов взаимодействий и деятельности** (нравственная, эстетическая, познавательная, гуманистическая и др.) придает ему целостность, является стержнем, осью образовательного пространства.

Занятия проводятся один раз в неделю, длительностью - 1 час.

Количество недель - 34

### **Личностные, метапредметные и предметные результаты**

Универсальными компетенциями воспитанников на всех этапах занятий в кружке являются:

- умения организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения её цели;
- умения активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей;
- умения доносить информацию в доступной, эмоционально-яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.

Личностными результатами освоения воспитанниками содержания программы являются следующие умения:

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

Метапредметными результатами освоения воспитанниками содержания программы являются следующие умения:

- характеризовать явления (действия и поступки), давать им объективную оценку на основе освоенных знаний и имеющегося опыта;
- находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления;

- общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
- организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;
- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
- правильно выполнять условия игрового задания, использовать их в игровой и конкурсной деятельности.

Предметными результатами освоения воспитанниками содержания программы являются следующие умения:

- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении групповых заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения;
- бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает педагог воспитанникам при выполнении заданий;
- поведение детей на занятиях: живость, активность, заинтересованность обеспечивают положительные результаты;
- результаты выполнения заданий и заданий из конкурса эрудитов, при выполнении которых выявляется, справляются ли воспитанники с ними самостоятельно;
- косвенным показателем эффективности занятий может быть повышение качества успеваемости по математике, русскому языку, окружающему миру, литературному чтению и др.

### **Содержание курса внеурочной деятельности «Игротека»**

1. Многообразие игр, правила поведения на занятиях, инструктаж по технике безопасности

Демонстрация многообразия игр- 1 час

2. Развитие внимания, памяти, образного/логического мышления

Игра «Ходилки-бродилки» (простые) -1 час

3. Развитие внимания, памяти, образного/логического мышления

Игра «Ходилки-бродилки»(с заданиями) , «Словодел»1 час

4. Развитие внимания, памяти, образного/логического мышления

Игра «Ходилки-бродилки» (с фишками) , «Словодел»1 час

5. Развитие глазомера, игрового внимания

«Весёлая рыбалка»»Дартц-кольцо», «Пинбол»-2 час

6. Развитие активности воображения, развитие интереса к творческому поиску оригинальных решений

«Паззлы» (40)- 1 час

7. Развитие внимания, памяти, образного/логического мышления  
Игра «3/9 царство»- 1 час

8. Развитие умения узнавания, различения и определения формы, величины, цвета  
Мемо-животные ,простая игра, «Пора по парам» -2 часа

9, Развитие культуры взаимоотношений, навыков бесконфликтного общения в коллективных играх «УНО» -2 часа

10, Развитие культуры взаимоотношений, навыков бесконфликтного общения в коллективных играх «Мемо-танки» , «Пернатый мир» -2 часа

11 Свободный выбор игр – 2 часа

12. Развитие абстрактно-образного мышления, мелкой моторики рук  
«Мини головоломка», «Тетрис»- 1 час

13. Развитие абстрактно-образного мышления, мелкой моторики рук  
«Дженга»- 2 часа

14. Развитие наблюдательности, умения сопоставления и обобщения  
« Домино» 2 -часа

15. Развитие быстроты реакции и сообразительности при принятии решений в игровых моментах настольный футбол (бесконтактный/контактный),- 2 часа

16 Русское лото-2 часа

17 Шашки-2 часа

18. Развитие активности воображения, развитие интереса к творческому поиску оригинальных решений «Вето» - 1 час

19. Развитие абстрактно-образного мышления, мелкой моторики рук  
«Балансинг»- 2 часа

20. Закрепление полученных навыков  
Свободный выбор игр - 4 часа

Тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Игротека»

№	Тема занятия	Кол – во часов	Основное содержание работы
1	Многообразие игр, правила поведения на занятиях, инструктаж по технике безопасности	1	Инструктаж Демонстрация многообразия игр
2	Развитие внимания, памяти, образного/логического мышления	1	Игра «Ходилки-бродилки» (простые)
3	Развитие внимания, памяти, образного/логического мышления	1	Игра «Ходилки-бродилки» (с заданиями) , «Словодел»

4	Развитие внимания, памяти, образного/логического мышления	1	Игра «Ходилки-бродилки» (с заданиями), «Словодел»
5	Развитие глазомера, игрового внимания	1	Игра «Весёлая рыбалка» »Дартц-кольцо», «Пинбол»-
6	Развитие глазомера, игрового внимания	1	Игра «Весёлая рыбалка» »Дартц-кольцо», «Пинбол»-
7	Развитие активности воображения, развитие интереса к творческому поиску оригинальных решений	1	Игра «Пазлы» (40)
8	Развитие внимания, памяти, образного/логического мышления	1	Игра «3/9 царство»
9	Развитие умения узнавания, различения и определения формы, величины, цвета Мемо-животные ,простая игра, «Пора по парам» -2 часа	1	Мемо-животные-простая игра, «Пора по парам»
10	Развитие умения узнавания, различения и определения формы, величины, цвета	1	Мемо-животные-простая игра, «Пора по парам»
11	Развитие культуры взаимоотношений, навыков бесконфликтного общения в коллективных играх	1	Игра «УНО»
12	Развитие культуры взаимоотношений, навыков бесконфликтного общения в коллективных играх	1	Игра «УНО»
13	Развитие культуры взаимоотношений, навыков бесконфликтного общения в коллективных играх	1	Игра «Мемо-танки», «Пернатый мир»
14	Развитие культуры взаимоотношений, навыков бесконфликтного общения в коллективных играх	1	Игра «Мемо-танки», «Пернатый мир»
15	Закрепление полученных навыков	2	Свободный выбор игр
16	Развитие абстрактно-образного мышления, мелкой моторики рук	1	Игра «Мини головоломка», «Тетрис»
17	Развитие абстрактно-образного мышления, мелкой моторики рук	1	Игра «Дженга»
18	Развитие абстрактно-образного мышления, мелкой моторики рук	1	Игра «Дженга»
19	Развитие наблюдательности, умения сопоставления и обобщения	1	Игра « Домино»
20	Развитие наблюдательности, умения сопоставления и	1	Игра « Домино»

	обобщения		
21	Развитие быстроты реакции и сообразительности при принятии решений в игровых моментах	2	Игра «Настольный футбол» (бесконтактный/контактный)
22	Развитие быстроты реакции и сообразительности при принятии решений в игровых моментах	2	Игра «Русское лото»
23	Развитие быстроты реакции и сообразительности при принятии решений в игровых моментах	2	Игра «Шашки»
24	Развитие активности воображения, развитие интереса к творческому поиску оригинальных решений	1	Игра «Вето»
25	Развитие абстрактно-образного мышления, мелкой моторики рук	2	Игра «Балангсинг»
26	Закрепление полученных навыков	4	Свободный выбор игр
		34	