


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Основная общеобразовательная школа № 18»

СОГЛАСОВАНО

с заместителем директора по УВР

«31» августа 2020г.

 И.С. Шабанова

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора МАОУ «ООШ № 18»

№ 52 от «31» августа 2020г.



Л.С. Чиклянова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности **НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ**
ступень образования (класс) **начальное общее образование, 1-4 класс**
Уровень базовый

Краснотурьинск

2020

Содержание

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности
2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.
3. Тематическое планирование.

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

В результате изучения данного курса обучающиеся получают возможность формирования следующих результатов.

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.

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

1. Настольно-печатные игры

Настольно-печатные игры знакомят детей с буквами - «Азбука», где надо соотнести картинку и букву, с которой начинается изображенный объект. Игры, связанные с установлением причинно-следственных связей – «Что сначала, что потом?», учат построению связного рассказа. В ходе игр, помимо действий, ребенок должен научиться давать объяснение своего выбора, основываясь на практическом опыте, учиться рассуждениям (сначала берем картинку с нарисованным зернышком, потом с проросшим колоском), далее располагаются картинки с изображением последовательных операций уборки хлеба и последняя, где нарисована хлебопекарная продукция. Подготовиться к решению математических задач поможет игра «Мы считаем». В ней на карточках изображены ситуации, даны цифры и знаки для выкладывания решения задач. Например, на картинках изображены пять цветов и три бабочки. Можно спросить, всем ли бабочкам хватит цветов; на каждый ли цветок сядет бабочка? Или: 7 детей играют, на следующей картинке 2 ребенка убегают; вопросы могут звучать так: сколько всего детей гуляло, сколько детей ушло, сколько осталось на детской площадке?

Запомнить части суток, дни недели, месяцы и времена года помогут игры: «Круглый год», «Мой день», где представлены большие карты с изображением времен года, а на маленьких карточках рисунки с подробными изменениями в живой и неживой природе, соответствующие разным временам года.

Развивая гибкость ума, не следует забывать о гибкости руки, мелкой моторике. Такие игровые наборы, как «Юный модельер», «Юный архитектор», тренируют умения правильно держать карандаш, регулировать силу нажима, длину штриха, оценивать качество своей работы и не бояться ошибок, а исправлять их, создавая коллекцию одежды для бумажной куклы, собственный город с разнообразной архитектурой.

2) Игры на выделение части и целого (пазлы)

Интересу к складыванию картинки способствует сюжетное содержание изображения – это сказочные персонажи детских книг, сценки из любимых мультфильмов, пейзажи, включающие животных и их детенышей, образцы архитектуры, живописи. Другими, более сложными, но очень полезными играми на соотнесение части и целого являются игры-головоломки «Магический квадрат», «Танграм», «Колумбово яйцо», «Монгольская игра». Каждая из предлагаемых игр содержит части различной формы, из которых можно создать разнообразные изображения, что очень полезно для развития

образного мышления и воображения. Возрастной диапазон таких игр достаточно велик, и часто без помощи взрослого построить изображение бывает сложно, трудность представляет игра, где элементы окрашены одинаково с двух сторон и для правильного решения игровой задачи следует перевернуть некоторые части.

3) Игры на развитие логического мышления включают: игры на классификацию и на сериацию. Рассмотрим их подробнее.

Игры на классификацию («Что какого цвета?», «Подбери по форме», «Большие и маленькие».) Усложнение игры может заключаться в частичном совпадении с образцом – зрительная опора позволит выбрать подходящие карточки для игры «Что может быть круглым?», «Что может быть красным?». В играх на классификацию можно добавить новое, не заложенное в правилах основание для подбора, например: что может быть круглым и съедобным? Легко ориентироваться на один признак, на два – сложнее, но попробуйте на три, например: что может быть маленьким, овальным, зеленым? Для детей пяти-шести лет полезно поиграть в «Волшебную машину», пропускающую в поездку, например, все мягкое и квадратное – подумать и отобрать из предложенного иллюстративного материала все подходящее: подушку, платок, кусочек хлеба, ковер. Если в семье разновозрастные дети, игра увлечет всех.

Часто в играх требуется умение выделять форму в предмете, собирая затем из знакомых форм образ, единую композицию. Такие игры могут содержать магниты, которые позволяют легко крепить детали к поверхности полотна, быстро собирать после окончания игры, создавать варианты сочетания форм, их взаимного пространственного расположения, цветового решения, играть на горизонтальных и вертикальных плоскостях.

Игра «Четвертый лишний» способствует развитию мышления, умению выделить основание, по которому из всех предметов на картине один не подходит, например, изображены люди и игрушка – кукла, объяснение ребенка может быть таким: «здесь все люди живые, а кукла – нет, она игрушечная».

Интерес для детей представляет игра «Логический поезд», в которой всем участникам поровну раздаются карточки с различными изображениями. По считалке первый кладет свою карточку, например – машину, следующий должен выбрать из имеющихся у себя подходящую и объяснить, в чем заключается соответствие (ребенок может положить любое другое средство транспорта или металлический предмет, мотивируя свой выбор материалом изготовления).

Игры на сериацию

Освоению сериации в образной форме способствует проигрывание сказок настольного плоскостного театра «Репка», «Колобок», где персонажи

выстраиваются согласно сюжету в определенной последовательности друг за другом.

4) Игры, развивающие образное мышление

Развитию образного мышления способствует проигрывание сказочных сюжетов, создание настольного зоопарка, фермы, постройка и обыгрывание детской площадки. Наборы для этих игр существуют в различных вариантах: картонном, деревянном, пластиковом, которые дети охотно дополняют деталями собственного изготовления, проявляя инициативность и самостоятельность в работе.

5) Игры домино предлагают определенную тематическую направленность: транспорт, животные, овощи и фрукты, сказочные герои или карточки с точками по количеству от «пусто» до шести. Задача игроков: фиксировать внимание сразу на двух концах ленты домино, удерживать задачу выбора подходящей карточки из своего набора, не показывая его остальным игрокам и не подглядывая к ним.

6) Настольные игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве. В первом классе такая задача становится актуальной, ведь от детей требуется быстро сориентироваться в книге или тетради, найти середину листа, верх и низ, не путать правую и левую стороны, отступить определенное количество клеток с той или иной стороны, не заходить за линию при письме, правильно держать карандаш.

Ориентироваться в пространстве листа или клетках поможет игра-путешествие или графический диктант. Игровое поле представляет собой клетчатое основание, на котором будет находиться маленькая фигурка, например, Буратино, который хочет узнать, где спрятан золотой ключик, двигаясь по указанию ведущего: две клеточки (шага) вверх, одна направо, две клеточки (шага) вниз, одна направо. Путь можно отметить карандашом, для усложнения предложить детям придумать свои маршруты и рассказать о них. Введение сюжета повышает интерес к таким играм.

Маршрутные игры, лабиринты помогают овладеть умением выделять и зрительно проследить траекторию движения на игровом поле. С помощью кубика ребенок учится отсчитывать количество точек от любого числа, определенным движением выбрасывая кубик, прогнозировать возможное выпадение нужного количества точек на кубике для быстрого продвижения вперед. Возможность соревноваться и выиграть при равных стартовых условиях, двигаться к финишу пошагово, соблюдая очередность, и обязательные правила очень важны для развития произвольности. Умение расшифровывать знаки и символы в игре способствует развитию символического мышления. Игры «Бродилки», «Лабиринт» предполагают использование кубика, фишек, передвижение осуществляется по игровому полю. Они имеют четко фиксированные правила, в отличие от

самостоятельных игр, возникающих по инициативе самих детей. В таких играх может принимать участие вся семья. Взрослым необходимо самим ознакомиться с правилами, определить цель и ход игры, чтобы в доступной форме, по возможности более кратко донести полученные сведения до ребенка. Часто взрослые уступают ребенку, давая возможность выиграть, не совсем честно соблюдая правила. Ребенок, которому взрослые всегда уступали и позволяли выигрывать, окажется неподготовленным к возможному проигрышу, может болезненно воспринять свое поражение и отказаться от дальнейшего участия в совместных играх. Поэтому следует вначале продемонстрировать спокойное принятие проигрыша как возможного исхода игры – важно не победить любой ценой, а получить удовольствие, радость от участия в совместной игре, затем позволить проиграть и ребенку, проследив его реакцию и поддержав в нем уверенность, что в следующий раз он сможет выиграть. Вначале роль ведущего берет на себя взрослый, но по мере усвоения правил эта роль переходит ребенку. Далее партнерами по игре могут выступать и другие дети.

7) Игры, способствующие усвоению знаков и символов и названий

Множество современных детских настольных игр содержит многоцветные наклейки, облегчающие усвоение знаков и символов, употребляемых в повседневной жизни: дорожные знаки, опознавательные знаки специальных транспортных средств, лечебных, образовательных учреждений, магазинов, центров культуры и спорта, названий животных и растений и др. Привлекают детей игры со штампами, печатями, наклейками, оставляющими на листе готовое изображение, которое легко обыграть, раскрасить, создать композицию.

8) Игры «Морской бой», шашки и шахматы

Ведущей формой организации занятий является групповая. Наряду с групповой формой работы, во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям. Занятия состоят из двух частей - теоретической и практической. Теоретическую часть педагог планирует с учётом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей обучающихся. Практическая часть состоит из заданий и занимательных упражнений для развития пространственного и логического мышления.

3. Тематическое планирование

1 класс (33 ч)

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
1.	Вводное занятие. Из истории настольных игр. Виды игр. <i>Настольно-печатные игры</i> Игра «Азбука» Инструктаж по ТБ	1
2.	Игра «Что сначала, что потом?»	1
3.	Игра «Мы считаем».	1
4.	Игра «Круглый год»	1
5.	Игра «Мой день»,	1
6.	Игра «Юный модельер»	1
7.	<i>Игры на выделение части и целого</i> Пазлы	1
8.	«Магический квадрат»,	1
9.	«Танграм»,	1
10.	«Колумбово яйцо»,	1
11.	«Монгольская игра».	1
12.	<i>Игры на классификацию</i> Игра «Что может быть» (классификация по одному, двум и трем признакам)	1
13.	«Волшебная машина»	1
14.	Четвертый лишний»	1
15.	«Логический поезд»	1
16.	<i>Игры на сериацию.</i> «Колобок»	1
17.	<i>Игры на сериацию.</i> «Репка»	1
18 - 20.	<i>Игры, развивающие образное мышление</i> Постройка из бумаги, картона и подручных средств модели школьного двора, и обыгрывание ситуаций	3
21	Картинное домино	1
22.	<i>Настольные игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве</i> «Муха»	1
23.	Игра «Путешествия Буратино»	1
24.	Игра «Лабиринт»	1
25-26.	Игра «Бродилки»	2
27.	<i>Игры, способствующие усвоению знаков и символов и названий</i> «Композиция из кругов»	1
28.	<i>Игры, способствующие усвоению знаков и символов и</i>	1

	названий «Необычный рисунок»	
29.	«Морской бой»	1
30-31.	Игра в шашки	2
32-33.	Лото	2

2 класс (34 часа)

№	Тема занятия	Кол-во часов
Игры – ассоциации - 4 ч		
1	Ассоциации	1
2	Игры и правила. Из истории игр	1
3	Игры-ассоциации «Закономерности», «Живая природа»,	1
4	Игра «Кроссворд»	1
Логические игры -7 ч		
5 - 6	Игра «Словодел»	2
7 - 8	Русская игра «Баклуши»	2
9	Игра «Крестики-нолики».	1
10	«Морской бой», виды игр	1
11	Игры Интернета	1
Домино, лото – 6 ч		
12 - 14	Домино классическое	3
15 - 17	Лото «Русское».	3
Нарды, шашки -5 ч.		
18 - 19	Игра в нарды (трик-трак) классические	2
20 - 21	Игра в шашки классические.	2
22	Игра «Собери четыре»	1
Современные настольные игры – 6 ч.		
23	Современные игры Игра UNO	1
24 - 25	Монополия	2
26	Настольный футбол	1
27	Любимые игры моей семьи	1
28	Конструктор (ученический).	1
Проектная деятельность – 6 ч.		
29	С чего начинаются игры?	1
30 - 32	Наш игровой проект	3
33	Презентация игрового проекта	1
34	Турнир	1

3 - 4 класс (34 часа)

№	Тема занятия	Кол-во часов
Игры – ассоциации		
1	Ассоциации. Инструктаж по ТБ	1
2	Игры-ассоциации	1
3	Игры-ассоциации «Народные промыслы», «Профессии».	1
4-5	Игры в дорогу.	2
6	Словесные игры	1
Логические игры		
7	Игра «Падающая башня».	1
8-9	Танграм	2
10-11	Пазлы «Любимые герои мультфильмов», «Животные».	2
12	Игра «Крестики-нолики».	1
Игры с уклоном на математику		
13-14	Устный счет.	2
15-16	Умножение и деление.	2
17-18	Геометрия	2
Игры с уклоном русского языка		
19-20	Игры на определение безударной гласной.	2
21-22	Игры на определение корня.	2
23-24	Игры на обогащение словарного запаса.	2
Развивающие настольные игры		
25-26	Игры на знание истории	2
27-28	Викторины	2
Экономические настольные игры		
29-30	Экономические игры	2
31-32	Современные игры Игра UNO	2
33-34	Монополия	2

