

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Кировское областное государственное общеобразовательное бюджетное
учреждение "Средняя школа пгт Вахруши Слободского района"
Министерство просвещения Российской Федерации
КОГОБУ СШ пгт Вахруши

РАССМОТРЕНО

на заседании
методсовета

Бердникова Е.М.
Протокол №1 от «29»
августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР

Портных Е.В.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Олин И.В.
Приказ №156/01-02
от «01» сентября 2023 г.

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
по общеинтеллектуальному направлению
«Настольные игры»

5-11 класс

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 «Настольные

игры». 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.

Новизна 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 «Настольные игры» в учебном плане отводится 2 часа в неделю (68 часов в год).

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.

**Отличительные особенности данной дополнительной
общеобразовательной программы.**

Основной отличительной особенностью данной программы является обучение детей разработке и проведению интеллектуальных игр и организации мероприятий, связанных с ними.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной

общеобразовательной программы, особенности контингента обучающихся.

Данная программа рассчитана на детей от 11 до 17 лет. Данный возраст является переходным от детства к юности. Он совпадает с обучением в школе (6 классы) и характеризуется глубокой перестройкой всего организма. Стоит обратить внимание на такую психологическую особенность данного возраста, как избирательность внимания.

Значимой особенностью мышления подростка является его критичность. У обучающегося, который всегда и со всем соглашался, появляется свое мнение, которое он демонстрирует как можно чаще, заявляя о себе. Средний школьный возраст — самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте учащимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие. Обучающимся интересны внеклассные мероприятия, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение. Самому решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту.

Исследования внутреннего мира подростков показывают, что одной из самых главных моральных проблем среднего школьного возраста является несогласованность убеждений, нравственных идей и понятий с поступками, действиями, поведением. Система оценочных суждений, нравственных идеалов неустойчива.

В этом возрасте особое значение приобретает чувственная сфера. Свои чувства подростки могут проявлять очень бурно, иногда аффективно. Этот период жизни ребенка иногда называют периодом тяжелого кризиса. Признаками его могут быть упрямство, эгоизм, замкнутость, уход в себя, вспышки гнева.

Сроки реализации рабочей программы по курсу внеурочной деятельности

Срок реализации общеобразовательной программы 1 год.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

Результаты обучения:

| К концу первого года обучения обучающийся должен | |
|---|---|
| знать: <ul style="list-style-type: none">– Виды интеллектуальных игр и их правила;– Методику организации интеллектуальных игр;– Особенности ведения интеллектуальных игр. | уметь: <ul style="list-style-type: none">– Организовывать и проводить различные интеллектуальные игры;– Грамотно играть в интеллектуальные игры. |

Результаты развития:

По окончании освоения программы обучающийся:

- повысят свои навыки аналитических способностей;
- сформируют основы толерантного взаимодействия;
- активизируют умственную и развивающую творческую деятельность;
- сформируют коммуникативные навыки.

Результаты воспитания:

По окончании освоения программы обучающийся:

- смогут реализовать свой потенциал в сфере интеллектуальных игр;
- увеличат возможность собственных познавательных процессов: память, внимание, мышление, воображение, восприятие.

Способы определения результативности освоения программы

| Вид результата | Способы оценивания |
|-----------------------|--|
| Результаты обучения | <ul style="list-style-type: none">– Проведение турниров.– Организация игр. |
| Результаты развития | <ul style="list-style-type: none">– Проведение мастер-классов– Разработка собственных игр |
| Результаты воспитания | <ul style="list-style-type: none">– Диагностика личностного роста– Анкетирование |

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы

Формы отслеживания результатов освоения общеобразовательной программы: проведение турнирной игры по спортивной мафии, организация эрудит-игры, разработка дискуссионной игры, придумывание своей имитационной игры, разработка своей сюжетно-ролевой игры.

Формы предъявления результатов освоения общеобразовательной программы: проведение турнира по настольным играм, организация деловой игры по теме «проф-ориентирование».

Содержание рабочей программы по курсу внеурочной деятельности

Настольная игра - индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности - они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.).

С другой стороны, сама по себе эта деятельность является не целью, а средством достижения игрового результата (победы в соревновании), причем и этот результат быстро теряет ценность сам по себе и цель смещается с результата непосредственно на процесс поиска и принятия решения.

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, счастливчик». «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

| Наименование темы | Количество часов | | |
|----------------------------------|-----------------------|----------------------|-----------|
| | Теоретические занятия | Практические занятия | Итого |
| Раздел 1. Логические игры | | | |
| 1. Вводное занятие. | 2 | 0 | 2 |
| 2. Спортивная мафия | 0 | 4 | 4 |
| 3. Эрудит-игры | 0 | 5 | 5 |
| 4. Настольные игры | 0 | 6 | 6 |
| 5. Итоговое занятие | 0 | 2 | 2 |
| Раздел 2. Деловые игры | | | |
| 1. Вводное занятие. | 2 | 0 | 2 |
| 2. Игры на знакомство | 0 | 3 | 3 |
| 3. Игры на сплочение | 0 | 3 | 3 |
| 4. Дискуссионные игры | 0 | 4 | 4 |
| 5. Диагностические игры | 0 | 4 | 4 |
| 6. Итоговое занятие | 0 | 2 | 2 |
| Раздел 3. Ролевые игры | | | |
| 1. Сюжетные ролевые игры | 2 | 4 | 6 |
| 2. Квест-игры | 0 | 4 | 4 |
| 3. Итоговое занятие | 0 | 2 | 2 |
| ИТОГО: | 6 | 62 | 68 |

Календарно-тематическое планирование реализации рабочей программы по курсу внеурочной деятельности

| Предмет | Вариант | |
|--|--|---------------------|
| Внеурочная деятельность «Настольные игры» | | |
| Раздел | Тема урока | Кол-во часов |
| Логические игры | Вводное занятие. Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр. Знакомство | 2 |
| Спортивная мафия | Понятие «спортивная мафия». Правила и методы ведения игры. Понятийный аппарат в спортивной мафии Игровые жесты в спортивной мафии Особенности игры за «чёрных» в спортивной мафии. Особенности игры за «красных» в спортивной мафии. Роль ведущего в спортивной мафии. | 2 |
| | Применение усвоенных навыков на практике в качестве игрока Применение усвоенных навыков на практике в качестве ведущего | 2 |
| | Турнир по «спортивной мафии». | 2 |
| Эрудит-игры | Понятие эрудит-игр. Классификация эрудит-игр и вопросов для них. «Пойми меня». «Брейн ринг». | 2 |
| | «Что? Где? Когда?». | 2 |
| | «Угадай мелодию». | 2 |
| | «О, счастливичик». | 2 |
| Настольные игры | Понятие «настольные игры». Классификация настольных игр. «Uno». | 2 |
| | «Дай пять». | 2 |
| | «Cluedo». | 2 |
| | «Башня». | 2 |
| | «Имаджинариум». «Монополия». | 2 |
| Итоговое занятие | Организация турнира по настольным играм. | 2 |
| Деловые игры | Вводное занятие. Понятие деловые игры. Классификация деловых игр. | 2 |
| Игры на знакомство | Понятие «игры на знакомство». Классификация игр на знакомство. Блок игр на знакомство. | 3 |

| | | |
|----------------------|---|---|
| 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. | 3 |
| Дискуссионные игры | Понятие «дискуссионные игры». Классификация дискуссионных игр.«Кораблекрушение». «Дебаты». Алгоритм создания дискуссионной игры. Создание собственной дискуссионной игры. Проведение собственной дискуссионной игры | 4 |
| Диагностические игры | Понятие диагностические игры. Классификация диагностических игр. «Открытка добра». «Огонёк». Алгоритм создания диагностической игры. Создание собственной диагностической игры. Проведение собственной диагностической игры. Подготовка к итоговому занятию. | 4 |
| Итоговое занятие | Создание и проведение большой тропы доверия для обучающихся из других объединений. | 2 |
| Сюжетно-ролевые игры | Понятие сюжетно-ролевые игры. Классификация сюжетно-ролевых игр. «Ночь Триффидов». | 2 |
| | «Остаться в живых». | 2 |
| | «Зверополис». | 2 |
| | «Королевский бал». | 2 |
| Квест-игры | Понятие квест игры. Классификация квест игр. «Выйди из комнаты». | 2 |
| | Квест в реальности | 2 |
| | Спортивный квест (экшн-игра) | 2 |
| Итоговое занятие | Создание и проведение собственной ролевой игры для обучающихся из разных объединений. | 2 |