

МАОУ «СОШ №10 с углубленным изучением отдельных предметов»



Утверждаю:

директор МАОУ «СОШ № 10»

[Signature] /А.О. Леоненко/

приказ № 142

от «29» августа 2024г.

Программа
внеурочной деятельности
(социальное направление)
для учащихся 5-6 классов
«Интеллектуальные настольные игры»

Составитель:

педагог-психолог

Пашнина Мария Геннадьевна

г. Череповец

Программа внеурочной деятельности разработана в соответствии с ФЗ №273 «Об образовании в РФ», ФГОС ООО, ООП ООО, Положением о рабочей программе в ОУ, учебным планом ОУ.

Программа «Интеллектуальные игры» составлена в соответствии с требованиями ФГОС основного общего образования и реализует социальное направление во внеурочной деятельности в 5 и 6 классах.

Количество часов

в 5 классах – 1 час в неделю, 34 часа в год.

в 6 классах – 1 час в неделю, 34 часа в год.

Актуальность данной программы обусловлена хорошим развивающим потенциалом многих настольных игр, интересом подростков, необходимостью дать детям альтернативу компьютерному досугу.

Планируемые результаты освоения программы.

Реализация курса внеурочной деятельности направлена на достижение следующих результатов:

- приобретение школьником знаний о разнообразии игр, направленных на развитие способностей, на разностороннее развитие человека;
- формирование позитивного отношения к проведению досуга в форме интеллектуальных игр, мотивация к участию в индивидуальных и командных играх, турнирах;
- получение школьниками опыта организации, проведения и активного участия в игре, а также проведение общешкольных мероприятий, связанных с интеллектуальными играми (игротеки, турниры, мастер-классы).

Личностные и метапредметные результаты

- формирование и сохранение мотивации к интеллектуальной деятельности и к интеллектуальному досугу; (Р)
- навыки саморегуляции: умение следовать общим правилам и следить за выполнением правил другими участниками; (Р)
- умение работать в команде, принимать решения в условиях как индивидуальной, так и командной работы; (К)
- формирование уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, готовности сотрудничать и достигать взаимопонимания; (К)
- развитие стратегического мышления: умение самостоятельно планировать варианты и пути достижения целей, в том числе альтернативные; (П)
- развитие психических процессов: память, внимание, мышление логическое и образное, воображение, восприятие; (П)

Предметные результаты:

Ученик научится

- играть в 15-20 настольных игр,
- самостоятельно разбирать правила,
- адекватно реагировать на выигрыш и поражение, понимать развивающий потенциал каждой игры.

Ученик получит возможность научиться:

- умению объяснить правила сверстникам;
- умению составлять вопросы и задания для интеллектуальных турниров типа КВИЗ.
- Культуре игрового общения, ценностного отношения к играм как наследию и к проявлению здорового образа жизни.

Формы и способы проверки результата

- устный опрос; наблюдение;
- заполнение экспертных листов, получение звания «игроинструктор».
- самостоятельное проведение игр; подготовка вопросов и игротек для младших школьников,
- участие в различных конкурсах школьного и городского уровней.

Основное содержание

Игра – одно из первых занятий, с которым человек знакомится еще в самом раннем детстве. Именно играя, он познает мир, делает собственные маленькие открытия, учится общаться с людьми. Ребенок растет, становится подростком, и его игры меняются вместе с ним, сохраняя свои основные функции: объединение людей, познание, общение в рамках заданных правил, возможность испытывать яркие эмоции.

Занятия по программе способствуют воспитанию нравственных качеств подростков, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к партнеру или сопернику является одним из важнейших принципов любой игры. Дружеская игровая атмосфера позволяет создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим.

Один из самых сложных моментов не только в игре, но и в жизни - не обратить внимания на неудачу, проигрыш, не потерять интерес и азарт. А некоторым ребятам сложнее адекватно воспринять свои собственные победы. Игры делают и победы, и поражения регулярными, превращают их в обыденные происшествия и воспитывают спокойное отношение к ним.

Курс сочетает форму обучающего занятия с игровыми и тренинговыми элементами а так же самостоятельными формами работы.

В процессе изучения отдельных тем предполагается активное использование ресурсов сети интернет, в том числе детьми самостоятельно (изучение правил, просмотр обучающих видеороликов по игре «Микромир»).

Формы работы:	5 класс	6 класс
Обучение играм	30	13
Самостоятельное проведение игр учениками	4	7
Организация и проведение игротек в младших классах	-	3
Подготовка и проведение интеллектуальных турниров	-	11

5 класс			
№	Тема	Кол-во часов	Содержание и предполагаемый результат
1	Введение в мир игр	1	Обсуждение понятий «интеллект», «игра», «правила», «победитель-проигравший»; отличия настольных и интеллектуальных игр от компьютерных.
2	Тип игр Мемори «Карамельки» «Головоломка»	2	Понимание правил игры. Соблюдение очередности в игре, взаимное уважение. Развитие зрительной памяти.
3.	Игры на моторику и координацию. Башня Тауэр	1	Разбор вариантов, усложнений игры.
4.	Игры на внимание и скорость реакции. «Жест» «Доббль» «Дикие джунгли» «Кортекс» «Сэт»	6	Самостоятельный контроль за соблюдением правил. Разбор спорных ситуаций.
5.	Математические игры «Уно» «Турбосчет» и «Турбосчет-форсаж» «Делиссимо» «Геометрика»	5	Развитие навыка устного счета, скорости реакции, зрительного восприятия информации.
6.	Самостоятельное проведение игр для друзей и одноклассников	2	
7.	Словесные игры «Словодел» «Тик-так-Бум» «Элиас-джуниор или скажи иначе» «Контакт» «Соображарий» «Лобстер»	10	Развитие умения строить устные высказывания, объяснять, воспринимать информацию на слух. Соблюдение правил игры, взаимное уважение
8.	Игры на развитие воображения «Тик-так-Бум» - друдлы «Диксит»	3	Развитие зрительного восприятия информации, пространственного воображения. Умение соблюдать правила игры.
9	Коммуникативные игры «Мафия» «Активити»	2	Умение наблюдать за людьми, строить устное высказывание, умение воспринимать информацию критически, объяснять и аргументировать свою точку зрения.
6.	Самостоятельное проведение игр для друзей и одноклассников,.	2	Проведение игр на выбор, объяснение инструкции, заполнение экспертных листов и получение звания «Игроинструктор»
	Итого	34	

6 класс			
№	Тема	Кол-во часов	Содержание и предполагаемый результат
1	Логические игры «Сет» «Ётта» «Калах»	3	Развитие навыков внимания, счета, памяти, стремления к самосовершенствованию, уважение окружающих. Обсуждение истории и вариантов проведения некоторых игр
2	Самостоятельное проведение логических игр для друзей и одноклассников.	1	
3	Командная интеллектуальная игра на эрудицию «Квиз»	2	Проведение игры среди участников, выбор добровольцев для составления вопросов тематических «КВИЗов»
4	Индивидуальная работа с участниками	3	Обучение подбору интересных фактов и составлению вопросов к каждому раунду.
5	Внутриклассные турниры «Квиз»	3	Расширение кругозора, памяти, применение знаний в новой области.
6	Проведение школьного тематического турнира «Квиз»	2	Самостоятельная подготовка. Участие команд из разных классов
7	Играем в любимые игры «Диксит» «Соображарий» «Элиас» «Дикие джунгли» «Доббль» «Лобстер»	4	Самостоятельное проведение игр, ознакомление с ними новых участников
8	Самостоятельное проведение игр для друзей и одноклассников	3	
9	Стратегическая игра «Колонизаторы»	3	Развитие стратегического и экономического мышления, умения вести переговоры.
10	Стратегическая игра «Микромир» (Клетка)	5	Изучение правил игры, просмотр обучающего видеоролика, повторение клеточных органелл. Самостоятельная игра.
11	Стратегическая игра «Каллейдоскоп проектов»	2	Изучение правил игры. Выбор темы для проектирования. Разработка проекта в игровом формате.
12	Проведение игротеки для младших классов.	3	Умение выбрать игру с учетом возраста игроков, умение объяснить правила и следить за их соблюдением.
	Итого:	34	

Тематическое планирование

5 класс

Название темы	Количество часов	Форма проведения
Введение в мир настольных игр	1	беседа
Игры типа Мемори	2	Обучение, игры
Игры на моторику и координацию	1	Обучение, игры
Игры на внимание и скорость реакции	6	Обучение, игры
Математические игры	5	Обучение, игры
Словесные игры	10	Обучение, игры
Игры на воображение	3	Обучение, игры
Коммуникативные и командные игры	2	Обучение, игры
Самостоятельное проведение игр сверстникам	4	игры
По учебному курсу в 5 классе	34 часа	

Тематическое планирование

6 класс

Название темы	Количество часов	Форма проведения
Логические игры	3	Обучение, игры
Игра «КВИЗ»	11	обучение, проведение турниров
Самостоятельное проведение игр и игротек	10	игры
Стратегические игры. «Колонизаторы»	3	Обучение, игры
Стратегическая биологическая игра «Микромир»	5	Обучение, игры
Стратегическая игра «Калейдоскоп проектов»	2	Обучение, игры
По учебному курсу в 5 классе	34 часа	

Литература.

1. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка, М., 1966
2. Карпова С. Н. Игра и нравственное развитие, М., 1987
3. Панфилова М. А. Игротерапия общения, М., ТОО «ИнтелТех», 1995
4. Шмаков С. А. Её величество – игра., М., 1993

Правила пользования настольными ИГРАМИ



1. Соблюдать тишину, если в соседних кабинетах идут уроки.
2. Одновременно играть в кабинете могут не больше 6 человек.
3. Вежливо, с уважением относиться к другим игрокам.
4. Использовать для игры только выделенный свободный стол (парту), не трогать без разрешения другие вещи в кабинете.
5. Бережно относиться к играм: не рисовать на карточках, не мять, не сгибать, не рвать, срвзу поднимать с пола упавшие кубики, фишки и др. мелкие детали.
6. После игры аккуратно сложить карточки, кубики, фишки и другие части игр в коробку и положить на место. (Договариваться о том, кто убирает, до начала игры).
7. Не оставлять кабинет открытым без присмотра в отсутствие педагога.
8. За нарушение игрок лишается возможности принимать участие в играх на неделю (месяц, навсегда).

С правилами ознакомлен

.....

подпись

дата