|  |  |
| --- | --- |
| Согласовано \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  заместитель директора по ВР  Нарышкина Е.С.  « » августа 2022 г. | Утверждаю\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Директор школы №64  О.Ф. Костюкевич  Приказ № \_\_\_\_\_\_\_  от августа 2022 года |

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 64»

г. КРАСНОЯРСК

Рабочая программа дополнительного образования для 6-8 классов

«Настольные игры»

1 ч/нед. - 34 ч/ год на 2022-2023 учебный год

**Учитель: Красикова Евгения Владиславна**

***Классы: 6 – 8 классы***

Программа рассмотрена на заседании

методического совета школы

Протокол № от августа 2022г.

Руководитель МС:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Дрозд Г.И./

**Пояснительная записка.**

Данная программа дает возможность расширить и углубить практические умения, повышает уровень языковой культуры, создает условия для развития логического мышления и пространственных представлений учащихся.

**Настольные** **игры**: зачем они нужны детям в условиях цифрового мира?

1. Настольные игры развивают сосредоточенность и усидчивость
2. Во время игры развивается мелкая моторика
3. Развивают речь, словарный запас, навыки коммуникации
4. Развивают память, воображение и пространственное мышление

Говоря о настольных играх в широком смысле, стоит сказать о том, что психика подростка подразумевает постановку различных целей, и главной среди них по-прежнему остается общение и завоевание определенного авторитета в среде ровесников. Для того, чтобы предотвратить различные непредвиденные ситуации в реальной жизни, настольная игра с ее возможностью проектирования и переложения возможных вариаций развития может применяться не только в виде социально-познавательного инструмента, но и в роли дополнения какой-либо неформальной ситуации. При этом под настольными играми, способствующими реализации психологической разгрузки или коррекции разного рода стрессовых состояний в подростковой среде совершенно необязательно подразумевать лишь четко определенные психологические игры. Сложившаяся на сегодняшний день ситуация в мире предлагает всем заинтересованным в такого рода предмете широчайший спектр настольных игр, которые невозможно определить как чисто психологические, проектные, коррекционные, развивающие, и т. д. Универсальность таких игр представляет большую важность ввиду более расширенного круга функционирования, а также является незаменимым ресурсом в работе с детьми дошкольного возраста совместно с родителями. Такие игры мягко и непосредственно осуществляют психологическую адаптацию для всех участников процесса, настраивают их на расслабленный рабочий ритм.

**Цель программы: расши­рение зоны ближайшего развития учащегося и последовательный перевод ее в непосредственный актив, то есть в зону актуально­го развития.**

**Основные задачи программы:**

1. развитие мышления в процессе формирования основных приемов мысли­тельной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
2. развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
3. развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключе­ния, аргументировано доказывать свою точку зрения;
4. формирование навыков творческого мышления и развитие умения ре­шать нестандартные задачи;
5. развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности учащихся;
6. формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
7. формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

**Отличительные особенности программы:**практическая игровая направленность, проектные технологии.

**Организационные принципы:**занятия предполагают групповые формы работы. Программа предназначена для учащихся 6 – 8 классов, рассчитана на 1 час в неделю, всего 34 часа (34 учебные недели).

**Особенности организации учебного процесса.**

Во время занятий происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. Отсутствие отметок снижает тревожность и необоснованное беспокойство учащихся, исчезает боязнь ошибочных ответов. В результате формируется отношение к данным занятиям как к средству развития своей личности. Данная программа состоит из системы дидактических и развивающих игр. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания игры-ассоциации, логические и развивающие игры, пазлы, лото и домино, нарды, шашки.

Основное время на занятиях занимает самостоятельное реше­ние детьми *поисковых задач.*Благодаря этому формируют­ся умения самостоятельно действовать, принимать решения, уп­равлять собой в сложных ситуациях.

На каждом занятии проводится *коллективное обсуждение*ре­шения задачи определенного вида. На этом этапе у учащихся форми­руется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возмож­ность дать отчет в выполняемых шагах при решении задач любой трудности.

На каждом занятии после самостоятельной работы проводится *коллективная проверка решения задач.*Такой формой работы создаются условия для нормализации самооценки, а именно: повышения самооценки, у которых хорошо разви­ты мыслительные процессы, но учебный материал усваивается в классе плохо за счет отсутствия, например, внимания. У других может происходить снижение самооценки, потому что их учебные успехи продиктованы, в основном, прилежанием и стара­тельностью.

Учащиеся на этих заняти­ях сами оценивают свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

**Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы**

**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.

**Календарно – тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Дата** | **Корректировка** | **Название темы, раздела, темы** | **Форма занятия** | **Часы** |
| 1. |  |  | Ассоциации | Беседа | 1 |
| 2. |  |  | Игры и правила. Из истории игр | Беседа | 1 |
| 3. |  |  | Игры-ассоциации «Закономерности», «Живая природа», | Практическое занятие | 1 |
| 4. |  |  | Игра «Кроссворд» | Практическое занятие | 1 |
| 5. |  |  | Игра «Словодел» | Практическое занятие | 1 |
| 6. |  |  | Русская игра «Баклуши» | Практическое занятие | 1 |
| 7. |  |  | Игра «Крестики-нолики». | Практическое занятие | 1 |
| 8. |  |  | «Морской бой», виды игр | Практическое занятие | 1 |
| 9. |  |  | Игры Интернета | Дискуссия | 1 |
| 10. |  |  | Современные игры | Беседа | 1 |
| 11. |  |  | Монополия | Практическое занятие | 1 |
| 12. |  |  | Монополия | Практическое занятие | 1 |
| 13. |  |  | Имаджинариум | Практическое занятие | 1 |
| 14. |  |  | Имаджинариум | Практическое занятие | 1 |
| 15. |  |  | Активити | Практическое занятие | 1 |
| 16. |  |  | Активити | Практическое занятие | 1 |
| 17. |  |  | Кодовые имена | Практическое занятие | 1 |
| 18. |  |  | Кодовые имена | Практическое занятие | 1 |
| 19. |  |  | «Кто я?» | Практическое занятие | 1 |
| 20. |  |  | Мафия | Практическое занятие | 1 |
| 21. |  |  | Дженга | Практическое занятие | 1 |
| 22. |  |  | Соображарий | Практическое занятие | 1 |
| 23. |  |  | Мистериум | Практическое занятие | 1 |
| 24. |  |  | Эмоциональный интеллект | Практическое занятие | 1 |
| 25. |  |  | Эмоциональный интеллект | Практическое занятие | 1 |
| 26. |  |  | Концепт | Практическое занятие | 1 |
| 27. |  |  | Скажи иначе | Практическое занятие | 1 |
| 28. |  |  | Любимые игры моей семьи | Беседа | 1 |
| 29. |  |  | С чего начинаются игры? | Беседа | 1 |
| 30. |  |  | Наш игровой проект | Проектное занятие | 1 |
| 31. |  |  | Наш игровой проект | Проектное занятие | 1 |
| 32. |  |  | Наш игровой проект | Проектное занятие | 1 |
| 33. |  |  | Представление результатов | Презентация | 1 |
| 34. |  |  | Представление результатов | Презентация | 1 |
| Итого: 34 часа | | | | | |