

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Комитет общего и профессионального образования
Ленинградской области
Комитет образования администрации Кировского муниципального
района Ленинградской области
МКОУ "Кировская СОШ №1"

РАССМОТРЕНО

Педагогическим
советом

МКОУ «Кировская СОШ
№ 1»
Протокол №1 от «30»
августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Приказом

МКОУ «Кировская СОШ
№ 1»
Приказ №219 от «30»
августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
(ID 5513879)

Игротека

для обучающихся 1-4 классов

Кировск 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Рабочая программа внеурочной деятельности по социальному направлению «Игротека» составлена на основе авторской программы Д.В.Григорьева, Б.В.Куприянова «Игра. Досуговое общение» (Д. В. Григорьев, Б. В. Куприянов Программы внеурочной деятельности. Игра. Досуговое общение. — М.: Просвещение, 2011.)

Нормативно – правовую основу программы внеурочной деятельности по курсу «Игротека» для начальной школы составляют:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция модернизации дополнительного образования детей Российской Федерации;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Приказ Министерства образования и наук Российской Федерации от 26.11.2010 №1241 «О внесении изменений в федеральный государственный стандарт начального общего образования, утверждённый приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 г. № 373»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 12.05.2011 №03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта»;
- Методические рекомендации по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности (письмо департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.08.2017 № 09-1672);
- Внеурочная деятельность. Примерный план внеурочной деятельности в основной школе: пособие для учителей общеобразовательных организаций [Текст]/ П. В. Степанов, Д. В. Григорьев. – М.: Просвещение, 2014. – 127 с. 7.

- Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 года № 1897 (ред. От 31.12.2015) «Об утверждении федерального образовательного стандарта основного общего образования»;
- СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (с изменениями на 24.11.2015 г.).

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

- Создание наиболее благоприятных условий для формирования у младших школьников отношения к здоровому образу жизни как к одному из главных путей в достижении успеха.
- Обеспечение благоприятной, доброжелательной атмосферы общения.
- Активизация собственного творческого самовыражения учащихся.
- Снятие психического напряжения .
- Содействие всестороннему развитию личности.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ:

Программа рассчитана на 33 часа в год в 1 классе, на 34 часа во 2 – 4 классах с проведением занятий 1 раз в неделю. Содержание кружка отвечает требованию к организации внеурочной деятельности. Подбор игр и заданий отражает реальную физическую, умственную подготовку детей, содержит полезную и любопытную информацию, способную дать простор воображению.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

Занятия полностью построены на игровых обучающих ситуациях с использованием спортивного инвентаря и без него.

Программа предусматривает следующие виды игр:

- интеллектуально-познавательная;
- подвижная;
- настольная;
- игра-драматизация;
- ситуативная игра-упражнение;
- игра на кооперацию;
- комплексная игра на местности;
- комплексная игра-приключение.

Интеллектуально-познавательная игра предусматривает соревнование

участников в эрудиции и интеллекте. Ключевыми особенностями интеллектуально-познавательной игры являются наличие специальных вопросов, на которые следует отвечать соревнующимся, и игрового сюжета, игровой интриги.

Подвижная игра - двигательные действия участников с предметами или без них. Сюжет и правила подвижной игры регламентируют характер двигательных действий участников игры.

Воспитательная функция подвижных игр связана с развитием таких физических качеств, как быстрота, ловкость, сила, выносливость, гибкость и т. д.

Настольная игра предполагает использование статичного игрового поля, которое находится на столе или специальной платформе. Настольные игры предусматривают применение специального инвентаря: карточек, карт, костей, игрового поля, фишек, фигур.

Игра-драматизация строится вокруг определённого сюжета и предусматривает его разыгрывание (драматизацию). Наиболее важная часть игры-драматизации - это сюжет, который заимствуют из литературного произведения, либо учащиеся сами придумывают по аналогии с сюжетом книги, фильма, мультфильма и т. д. Участники игры самостоятельно создают образы при помощи средств выразительности (интонации, мимики, пантомимы, изменении голоса). В игре- драматизации можно использовать театральную атрибутику. Важным педагогическим эффектом игры-драматизации является развитие рефлексии — в ходе игровых действий участник, импровизируя, проговаривает переживания своего персонажа в слух. Особой разновидностью игры-драматизации являются игра с использованием игрушек (как правило, кукол или фигурок).

Ситуативная игра-упражнение представляет собой взаимодействие, в котором разыгрывается локальное событие с чётко обозначенной проблемой. Ситуативные игры подразделяются на несколько типов:

□ игра, в которой задаётся ситуация, участник игры должен мысленно достроить образ участника ситуации и изобразить его действия (вербально или невербально);

□ игра, в которой задаётся ситуация, несколько участников игры должны достроить образы участников событий (написать текст), совместно изобразить действия участников ситуации;

□ игра, в которой задаётся ситуация, по мотивам которой разрабатывается сценарный план (состоящий только из мизансцен, без точных реплик), распределяются роли, каждый участник придумывает текст, затем ситуация разыгрывается.

Игра на кооперацию предполагает, что при реализации игровой задачи участники игры вынуждены согласовывать совместные действия, объединяться в группы и выстраивать межгрупповое взаимодействие. Игры на кооперацию могут включать распределение функций между участниками игры (организатор, специалист-эксперт, исполнитель отдельной операции). Данная разновидность игры включает разработку участниками планирования совместных действий. Для усиления мотивации игра на кооперацию строится как соревнование нескольких команд, решающих аналогичную задачу.

Комплексная игра на местности - игра на свежем воздухе, разыгрывание военизированного сюжета (разведка, караул, захват флага и т. д.), ориентирование на местности, преодоление препятствий, бег, прыжки, лазание. В игре участники делятся на несколько команд, между которыми и происходит соревнование. Обязательным элементом подготовки комплексной игры на местности является проработка правил игры и действий в случае экстремальных обстоятельств.

Комплексная игра-приключение отличается тем, что участник воспринимает все происходящее в игре как из ряда вон выходящее, инобытийное, резко отличающееся от привычного течения жизни. Комплексная игра-приключение может предполагать игру-путешествие, но с участием множества костюмированных персонажей, роли которых будут исполнять малоизвестные для учащихся люди, старшеклассники или родители (использование костюмов, масок, грима обеспечит малоизвестность сказочных героев). Площадкой для проведения комплексной игры-приключения может стать школа в выходной день, помещение учреждения образования или культуры, парк и т. д.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Весь материал разделяется на отдельные разделы:

«**Русские народные игры**» включают в себя знакомство с играми своего народа, развитие физических способностей учащихся, координацию движений, силу и ловкость. Воспитание уважительного отношения к культуре родной страны.

«**Игры различных народов**». Знакомство с разнообразием игр различных народов, проживающих в России. Развитие силы, ловкости и физические способности. Воспитание толерантности при общении в коллективе.

«**Подвижные игры**». Совершенствование координации движений. Развитие быстроты реакции, сообразительности, внимания, умения действовать в коллективе. Воспитывать инициативу, культуру поведения, творческий подход к игре.

«**Эстафеты**». Знакомство с правилами эстафет. Развитие быстроты реакций, внимание, навыки передвижения. Воспитание чувства коллективизма и ответственности.

Такое распределение изучения игр позволяет учителю следовать от простого к сложному, а детям - знакомиться с играми, которые соответствуют их возрастным способностям.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты

- ориентация на успех в учебной деятельности и понимание его причин;
- способность к самооценке на основе критерия успешной деятельности;
- умение активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- умение проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- освоение моральных норм помощи тем, кто в ней нуждается, готовности принять на себя ответственность;
- развитие мотивации достижения и готовности к преодолению трудностей ,
- освоение правил здорового и безопасного образа жизни.
- умение оценивать поступки людей, жизненные ситуации с точки зрения общепринятых норм и ценностей; оценивать конкретные поступки как хорошие или плохие;
- умение выражать свои эмоции;
- понимать эмоции других людей, сочувствовать, сопереживать;

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- умение планировать, регулировать, контролировать и оценивать свои действия;
- распределение функций и ролей в совместной деятельности;
- конструктивное разрешение конфликтов;
- осуществление взаимного контроля;
- оценка собственного поведения и поведения партнёра и внесение необходимых коррективов;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- различать способ и результат действия;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата.
- определять и формировать цель деятельности с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий во время занятия;
- учиться работать по определенному алгоритму

Познавательные УУД:

- добывать новые знания: находить дополнительную информацию по содержанию курса, используя дополнительную литературу, свой жизненный опыт;
- перерабатывать полученную информацию, делать выводы;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: предлагать свои правила игры на основе знакомых игр;

Коммуникативные УУД:

- взаимодействие, ориентация на партнёра, сотрудничество и кооперация (в командных видах игры);
- адекватно использовать коммуникативные средства для решения различных коммуникативных задач;

-допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;

-учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;

-формулировать собственное мнение и позицию;

-договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

-совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им;

-учиться выполнять различные роли в группе;

Результаты освоения программы

Программа предусматривает задания, упражнения, игры на формирование коммуникативных, двигательных навыков, развитие физических навыков. Это способствует появлению желания общению с другими людьми, занятиями спортом, интеллектуальными видами деятельности; формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 КЛАСС

№ п/п	Темы занятий	Количество часов
1.	Первая встреча с игрой	2 ч
2.	Подвижные игры	8 ч
3.	Интеллектуально-познавательные игры	6 ч
4.	Настольные игры	7 ч
5.	Игры-драматизации	6 ч
6.	Ситуативные игры-упражнения	4 ч
	Итого:	33 ч

2 КЛАСС

№ п/п	Темы занятий	Количество часов
1.	Встреча с игрой	2 ч
2.	Подвижные игры	6 ч
3.	Интеллектуально-познавательные игры	6 ч
4.	Настольные игры	6 ч
5.	Игры-драматизации	6 ч
6.	Ситуативные игры-упражнения	4 ч
7.	Игры на кооперацию	4 ч
	Итого:	34 ч

3 КЛАСС

№ п/п	Темы занятий	Количество часов
1.	Новая встреча с игрой	1 ч
2.	Интеллектуально-познавательные игры	5 ч
3.	Подвижные игры	5 ч
4.	Настольные игры	5 ч
5.	Игры-драматизации	5 ч
6.	Ситуативные игры-упражнения	3 ч
7.	Комплексные игры на местности	5 ч
8.	Комплексная игра-приключение	5 ч
	Итого:	34 ч

4 КЛАСС

№ п/п	Темы занятий	Количество часов
1.	Новая встреча с игрой	1 ч
2.	Русские народные игры	6 ч
3.	Игры народов России	12 ч
4.	Подвижные игры	6 ч
5.	Эстафеты	6 ч
6.	Ситуативные игры и упражнения	3 ч
	Итого:	34 ч

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 КЛАСС

№п/ п	Тема	Дата	Примечание
1	Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Назначение игры . Многообразие игр.		
2	Правила игры, игровые роли, сюжет игры.		
3	Подвижная игра. «Пчёлка». Техника безопасности во время игр.		
4	Подвижная игра «Мяч над головой». Правила игры.		
5	Подвижная игра «Пустое место». Правила игры.		
6	Подвижная игра «Охотники и утки». Правила игры.		
7	Подвижная игра «День и ночь». Правила игры.		
8	Подвижные игры «Два мороза», «Лиса и куры».		
9	Игры с музыкальным сопровождением. «Если нравится тебе, то делай так», «Паровозик»		
10	Подвижная игра «Найди пару».		
11	Интеллектуально-познавательные игры. Викторина «Русские народные сказки». Правила викторины.		
12	Интеллектуально-познавательные игры. «Ботаническое лото»		
13	Интеллектуально-познавательные игры. Викторина «Юные знатоки природы». Правила игры.		
14	Интеллектуально-познавательные игры. Викторина «Дорожная азбука».		

15	Интеллектуально-познавательные игры .Игра-викторина «Хочу все знать».		
16	Викторина «Правила поведения в общественных местах»		
17	Настольные игры. Разнообразие настольных игр. «Лото». Правила игры.		
18	Настольные игра «Домино». Правила игры.		
19	Настольные игра «Математическое домино». Правила игры.		
20	Настольные игры. Пазлы.		
21	Настольные игры. Игра в шашки- классическая настольная игра. Правила игры.		
22	Правила игры в шашки.		
23	Настольные игры в паре на бумаге «Крестики - нолики».		
24	Игровые диалоги-импровизации с игрушками. Кукольный театр «Репка»		
25	Сюжетно-ролевая игра «В школе».		
26	Игра –драматизация « Я почтальон».		
27	Игра –драматизация «Экстремальная ситуация»		
28	Игра –драматизация «Моя семья».		
29	Сюжетно-ролевая игра «В гостях».		
30	Ситуативные игры-упражнения. Парное взаимодействие в игре. Дидактическая игра «Волшебный круг»		
31	Ситуативные игры-упражнения. « Встреча двух друзей на улице». Парное взаимодействие в игре.		
32	Ситуативные игры-упражнения. Игра "Определи игрушку".		
33	Ситуативные игры-упражнения. Игра "Черный ящик"		

2 КЛАСС

№ п/п	Тема	Дата	Примечание
1	Азарт игры. Выигрыш и проигрыш. Радость и огорчение в игре.		
2	Нарушение правил игры. Цена выигрыша. Опасности игры.		
3	Игры народов России. Лапта. Правила игры.		
4	Подвижные игры народов разных стран.		
5	Подвижные игры народов разных стран.		
6	Народные подвижные игры, включающие		

	выполнение физических упражнений (бег, удары, прыжки).		
7	Народные подвижные игры, включающие упражнения с внешним сопротивлением.		
8	Подвижные игры с малым (теннисным) мячом.		
9	Правила интеллектуально-познавательных игр. Викторина «Внимательный пешеход»		
10	Интеллектуально-познавательная игра «Мы в музее». Викторина «О правилах этикета»		
11	Интеллектуально-познавательная игра «Мы в театре». Викторина «Азбука вежливости».		
12	Интеллектуально-познавательная игра «Мы в магазине».		
13	Интеллектуально-познавательная игра «Мы в парке».		
14	Викторина «Правила поведения в общественных местах»		
15	Настольные игры. Разнообразие настольных игр.		
16	Противостояние игроков в настольных играх. «Шашки».		
17	Классическая настольная игра шахматы, правила игры в шахматы.		
18	Мир современных шахмат. Игра в шахматы.		
19	Настольные игры как способы времяпрепровождения в семье и компании.		
20	Удовольствие от игры.		
21	Игры-драматизации. Игровой конфликт и конфликт в игре. Сюжет игры «Приём гостей у себя дома».		
22	Конфликтная ситуация в игре: интересы участников, предмет конфликта, действия участников ситуации, варианты развязки. Сюжет игры «В магазине».		
23	Я и окружающие люди. Взаимопонимание людей. Сюжет игры «В больнице».		
24	Игра –драматизация «Экстремальная ситуация»		
25	Игра –драматизация «Моя семья».		
26	Сюжетно-ролевая игра «В гостях».		
27	Ситуативные игры-упражнения. Парное взаимодействие в игре. Игра на сотрудничество «Сиамские близнецы».		
28	Упражнение в отказе на предложение (отказ-		

	обещание, отказ-альтернатива). Разыгрывание ситуаций.		
29	Упражнение в отказе на предложение (отказ-отрицание, отказ-конфликт). Разыгрывание ситуаций.		
30	Поведение в конфликтной ситуации. Игра «Групповая мозаика»		
31	Игровое взаимодействие в группе. Игры «Пчелы и змеи», «Тропинка, кочка, копна».		
32	Взаимодействие в малой группе, распределение обязанностей. Игра «Живая картина», «Азбука».		
33	Игра-соревнование «Веселые старты»		
34	Межгрупповое взаимодействие в игре. Игра «Два берега».		

3 КЛАСС

<i>№ занятия</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Дата</i>	<i>Примечание</i>
1.	Роли в игре и в жизни. Игровая реальность. Игра и искренность. Серьёзное отношение к игре и игровое отношение к жизни.		
2.	Вопросы на эрудицию и сообразительность.		
3.	Тактика выигрыша в интеллектуально-познавательных играх.		
4.	Формулировка вопроса в познавательных играх.		
5.	Корректные и некорректные вопросы.		
6.	Правила формулировки вопросов.		
7.	Сложные подвижные — полуспортивные игры-соревнования.		
8.	Развитие реактивности, резкости, быстроты, скоростной выносливости.		
9.	Подвижные игры для развития ловкости.		
10.	Подвижные игры на развитие силы.		
11.	Самостоятельное регулирование интенсивности нагрузок, выбор моментов для отдыха.		
12.	Игровые действия в настольных играх (бросание кубика, передвижение фигур (фишек), выкладывание карт).		
13.	Везение и невезение в игре.		
14.	Игра в кости, нарды.		

15.	Знакомые с детства настольные игры.		
16.	Современные настольные игры.		
17.	Игровые диалоги-импровизации.		
18.	Я и окружающие люди. Взаимопонимание людей.		
19.	Проблемная ситуация. Игра как способ изучения проблемы.		
20.	Задачи участников ситуации, позиция участника, вариативность позиций. Способы решения задач в процессе игрового взаимодействия.		
21.	Игра как способ самопознания.		
22.	Групповое взаимодействие в игре.		
23.	Выбор союзников, договор с партнёром, конкуренция.		
24.	Примеры ситуативных игр.		
25.	Игровое соревнование двух групп.		
26.	Ограничение игровой территории.		
27.	Площадки игры.		
28.	Правила игры, рекомендации игрокам.		
29.	Техника безопасности в игре на местности.		
30.	Команды игроков и площадка игры.		
31.	Игровые задания и правила игры.		
32.	Маршрутная карта игры.		
33.	Тропа испытаний.		
34.	Испытания, загадки.		

4 КЛАСС

№ п/п	Тема	Дата	Примечание
1	Новые правила игр.		
2	Русская народная игра «Краски»		
3	Русская народная игра «Гори, Гори ясно»		
4	Русская народная игра «Ляпка»		
5	Русская народная игра «Салки»		
6	Русская народная игра «Фанты»		
7	Русская народная игра «Пятнашки»		
8	Башкирская народная игра «Юрта»		
9	Бурятская народная игра «Ищем палочку»		
10	Дагестанская народная игра «Подними платок»		
11	Кабардино-Балкарская народная игра «Под бурком»		
12	Калмыцкая народная игра «Мяч», «Я есть»		

13	Карельская народна игра «Альчик»		
14	Игры народов Коми «Невод», «Стой олень»		
15	Марийская народная игра «Катание мяча»		
16	Татарская народная игра «Серый волк»		
17	Якутская народная игра «Сокол и лиса»		
18	Удмуртские народные игры «Водяной», «Серый зайка».		
19	Чечено-ингушская игра «Чиж»		
20	Подвижные игры. Разнообразие настольных игр.		
21	Подвижная игра «Ловушки и с приседанием»		
22	Подвижная игра «Охотники и зайцы».		
23	Подвижные игры с музыкальным сопровождение.		
24	Подвижные игры с сюжетом.		
25	Подвижные игры в команде.		
26	Эстафета «Вызов номеров»		
27	Эстафета «По кругу»		
28	Эстафета с обручем		
29	Эстафета с мячом		
30	Эстафета «Быстрые и ловкие»		
31	Эстафета «Встречаем»		
32	Ситуативная игра «В гостях»		
33	Ситуативная игра «Экстремальные ситуации»		
34	Ситуативные упражнения «Добро, как практическое волшебство»		