

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Гимназия № 14»

Обсуждено и принято на заседании
школьного методического объединения
учителей начальных классов
Протокол № 6 от 02.06.2022 г.

Утверждаю
Директор МБОУ «Гимназия № 14»
Куртеев М.В.
Приказ № 78-д от 31.08.2022 г.



**Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Игра. Досуговое общение»
в 3 классе**

Составители:
Коньшева С.А.,
учитель начальных классов
первой квалификационной категории,
Касимова А.Н.,
учитель начальных классов
первой квалификационной категории,
Волкова М.Н.,
учитель начальных классов
высшей квалификационной категории

2022 год

Пояснительная записка

Данная программа составлена в соответствии с основной образовательной программой НОО, рабочей программой воспитания с учётом программы Григорьева Д.В., Куприянова Б.В. «Игра. Досуговое общение» [М.: «Просвещение», 2021г.].

Общая характеристика 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.

В процессе игры дети учатся выполнять определенный алгоритм заданий, игровых ситуаций, на этой основе формулировать выводы. Совместное с учителем выполнение алгоритма – это возможность научить ученика автоматически выполнять действия, подчиненные какому-то алгоритму.

Игры – это не только важное средство воспитания, значение их шире – это неотъемлемая часть любой национальной культуры. В программу вошли народные игры, распространенные в России в последнее столетие, интеллектуальные игры, игры на развитие психических процессов, таких как: внимание, память, мышление, восприятие и т.д. Они помогают всестороннему развитию подрастающего поколения, способствуют развитию физических сил и психологических качеств, выработке таких свойств, как быстрота реакции, ловкость, сообразительность и выносливость, внимание, память, смелость, коллективизм.

Программа учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью включены подвижные игры, настольные игры, викторины разной тематики. Некоторые игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

Цель программы: удовлетворить потребность младших школьников в движении, стабилизировать эмоции, научить владеть своим телом, развить физические, умственные и творческие способности, нравственные качества.

Основными задачами данного курса являются:

- укрепление здоровья школьников посредством развития физических качеств;
- развитие двигательных реакций, точности движения, ловкости;
- развитие сообразительности, творческого воображения;
- развитие коммуникативных умений;
- воспитание внимания, культуры поведения;
- создание проблемных ситуаций, активизация творческого отношения учащихся к себе;
- обучить умению работать индивидуально и в группе,
- развить природные задатки и способности детей;
- развитие доброжелательности, доверия и внимательности к людям, готовности к сотрудничеству и дружбе, оказание помощи тем, кто в ней нуждается.
- развитие коммуникативной компетентности младших школьников на основе организации совместной продуктивной деятельности.

Внеурочная программа игровой деятельности школьников основывается на принципах природосообразности, культуросообразности, коллективности, диалогичности.

Принцип природосообразности предполагает, что игровая деятельность школьника согласуется с общими законами развития природы и человека, воспитывает его сообразно полу и возрасту, а также формирует у него ответственность за развитие самого себя.

Возрастосообразность – одна из важнейших конкретизаций принципа природосообразности. На каждом возрастном этапе перед человеком встаёт ряд специфических задач, от решения которых зависит его личностное развитие. Это естественнокультурные (достижение определённого уровня биологического созревания, физического и сексуального развития), социально-культурные (познавательные, морально-нравственные, ценностно-смысловые), социально-психологические (становление самосознания личности, её самоопределение в жизни) задачи.

Принцип культуросообразности предполагает, что игра школьников основывается на общечеловеческих ценностях культуры и строится в соответствии с ценностями и нормами тех или иных национальных культур, специфическими особенностями, присущими традициям тех или иных регионов, не противоречащими общечеловеческим ценностям.

Трактовка *принципа коллективности* применительно к игровой деятельности предполагает,

что детская игра, как правило, осуществляется в детско-взрослых общностях и даёт юному человеку опыт жизни в обществе, опыт взаимодействия с окружающими людьми.

Принцип диалогичности предполагает, что духовно-ценностная ориентация детей и их развитие осуществляются в процессе такого игрового взаимодействия педагога и учащихся, содержанием которого является обмен ценностями (ценностями, выработанными историей культуры конкретного общества; ценностями, свойственными субъектам образования как представителям различных поколений и субкультур; индивидуальными ценностями конкретных субъектов образования), а также совместное продуцирование ценностей.

Диалогичность воспитания не предполагает равенства между педагогом и школьником. Это обусловлено возрастными различиями, неодинаковостью жизненного опыта, асимметричностью социальных ролей. Но диалогичность требует не столько равенства, сколько искренности и взаимных понимания, признания и принятия.

Планируемые результаты освоения курса

Воспитательные результаты игровой деятельности школьников распределяются по трём уровням.

1. Результаты первого уровня (приобретение школьником социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни): приобретение школьником знаний о правилах ведения социальной коммуникации; о принятых в обществе нормах отношения к другим людям, рисках и угрозах нарушения этих норм; о правилах конструктивной групповой работы; о способах организации взаимодействия людей и общностей; о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации.

2. Результаты второго уровня (формирование позитивных отношений школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом): развитие ценностных отношений школьника к другому человеку как таковому (гуманность), как Другому (альтруизм), как Иному (толерантность); стремления к свободному, открытому общению в позиционных общностях.

3. Результаты третьего уровня (приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия): приобретение школьником опыта самоорганизации и организации совместной деятельности с другими учащимися; опыта управления коммуникацией с другими людьми и принятия на себя ответственности за других людей; опыта позиционного самоопределения в открытой общественной среде; опыта волонтерской (добровольческой) деятельности.

Содержание курса

Новая встреча с игрой

Роли в игре и в жизни. Игровая реальность. Игра и искренность. Серьёзное отношение к игре и игровое отношение к жизни.

Интеллектуально-познавательные игры

Вопросы на эрудицию и сообразительность. Тактика выигрыша в интеллектуально-познавательных играх. Формулировка вопроса в познавательных играх. Корректные и некорректные вопросы. Правила формулировки вопросов.

Подвижные игры

Сложные подвижные – полуспортивные игры-соревнования. Развитие реактивности, резкости, быстроты, скоростной выносливости. Подвижные игры для развития ловкости. Подвижные игры на развитие силы. Самостоятельное регулирование интенсивности нагрузок, выбор моментов для отдыха.

Настольные игры

Игровые действия в настольных играх (бросание кубика, передвижение фигур (фишек), выкладывание карт). Везение и невезение в игре. Игра в кости, нарды.

Игры-драматизации

Игровые диалоги-импровизации. Я и окружающие люди. Взаимопонимание людей. Проблемная ситуация. Игра как способ изучения проблемы. Задачи участников ситуации, позиция участника, вариативность позиций. Способы решения задач в процессе игрового взаимодействия. Игра как способ самопознания.

Ситуативные игры-упражнения

Групповое взаимодействие в игре. Выбор союзников, договор с партнёром, конкуренция.

Комплексные игры на местности

Игровое соревнование двух групп. Ограничение игровой территории. Площадки игры. Правила игры, рекомендации игрокам. Техника безопасности в игре на местности.

Комплексная игра-приключение

Команды игроков и площадка игры. Игровые задания и правила игры. Маршрутная карта игры. Тропа испытаний. Испытания, загадки.

Программа предусматривает следующие виды игр:

- интеллектуально-познавательная;
- подвижная;
- настольная;
- игра-драматизация;
- ситуативная игра-упражнение.

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 (С.П. Афанасьев). Полная структура интеллектуально-познавательной игры включает ведущего (группы ведущих), соревнующихся (участников игры или команды), эксперта (экспертную группу), зрителей. В зависимости от сюжета игры ведущие, соревнующиеся, эксперты и зрители могут называться по-разному, но их функции в игровом взаимодействии сильно изменяться не будут. Интеллектуально-познавательные игры чаще всего проходят как представления, т. е. организация пространства в них предполагает ярко выраженный центр внимания (сцена, трибуна, спортивная площадка и т. п.), характер действий участников определяется наличием выступающих и зрителей (даже если в ходе действия происходит обмен этими функциями).

В основе *подвижной игры* лежат двигательные действия участников с предметами или без них. Сюжет и правила подвижной игры регламентируют характер двигательных действий участников игры. Подвижные игры обычно характеризуются образностью, даже символичностью действий, физической мобилизацией участников, раскрепощённостью, непринуждённостью поведения участников игры, зависимостью успеха от избирательности участника игры в способах решения игровой задачи и физической подготовленности, динамичностью игровой ситуации, распределением среди участников игровых ролей (зависящих от сюжета игры и ориентированных на выполнение определённых функций в игровом взаимодействии). 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 (игровой доски), которое находится на столе или специальной платформе. Настольные игры предусматривают применение специального инвентаря: карточки, карты, кости, игровое поле, фишки, фигуры и т. д.

Игра-драматизация строится вокруг определённого сюжета и предусматривает его разыгрывание (драматизацию). В отличие от театральной постановки сюжет такой игры является лишь канвой, её участники активно импровизируют, кроме того, игра-драматизация может происходить при отсутствии зрителей как таковых, либо зрителями могут быть время от времени все участники игры. 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. Следующей важной составляющей *игры-драматизации* являются роли и образы персонажей. Для конструктивности игры необходимо до её начала обсудить образ героя, его ценности, внутренние правила поведения, изначальные отношения с другими персонажами. Импровизация участников игры-драматизации связана с отношениями между героями разыгрываемой истории. В ходе игры-драматизации учащиеся выполняют обязанности участника игры (актёра), ведущего (режиссёра) и все вместе – сценариста. При использовании игры-драматизации в варианте со зрителями участники игры выполняют обязанности декораторов, костюмеров и т. д.

Участники игры самостоятельно создают образы при помощи средств выразительности (интонации, мимики, пантомимы, изменяют голос). 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 вслух.

Особой разновидностью игры-драматизации являются игра с использованием игрушек (как правило, кукол или фигурок). В настоящее время фигурки стали распространёнными игрушками и для мальчиков (фигурки персонажей мультфильмов, кинофильмов для детей). Например, выход на экраны фильмов эпопеи «Пираты Карибского моря» запустил индустрию производства фигурок, в которые играют мальчики во всех странах. Для проведения игр-драматизаций с куклами используется ширма или специальный столик по принципу рождественского вертепа. Весьма перспективным вариантом фигурок для игры-драматизации могут служить фигурки, сделанные учащимися из глины.

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.

Происходит моделирование ситуации, в рамках которой ученик пытается понять психологию персонажа, привносит личностный момент, создаёт оживление в классе и часто бурную дискуссию, участник игры порой выдвигает совершенно нестандартные, неожиданные и спорные аргументы. Если ученик испытывает затруднения при ответе, необходимо ему помочь, но сделать это деликатно. Не следует обрывать ученика, если он, войдя в образ, станет говорить что-то не то. В этом случае после завершения его выступления нужно предложить классу обсудить сказанное и объяснить ошибки. Целесообразная длительность ситуативной игры 3-5 мин. Для ситуативных игр третьего типа (театральная импровизация) обязательна длительная подготовка. По завершении ситуативной игры происходит обмен мнениями и оценками игры. Окончательный итог следует подвести педагогу.

Ситуативно-ролевая игра как форма организации совместной деятельности – это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и в имитации предметных действий участников игры, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации. Ситуативно-ролевая игра характеризуется тем, что все участники деятельности делятся на участников игры и организаторов, чаще называемых мастерами игры, функция зрителей для данного типа игры не предусмотрена.

У ролевой игры есть замечательная возможность – стимулировать активность участников за счёт:

- переживания азарта, приключений, эмоциональной напряжённости, соперничества, успеха и поражения, собственной востребованности, престижности игрового статуса, занимательности мысленного и практического решения игровых задач;
- снижения тревожности и опасений за возможный неуспех во взаимодействии, возможности построения положительного образа «я» в собственном сознании, предоставления возможностей быть принятым, одобренным взрослыми или сверстниками;
- вероятности проявить свои сильные стороны, индивидуальные способности, самостоятельность, получить удовольствие от процесса и результата игрового взаимодействия.

Достижение школьником успеха в ролевой игре во многом зависит от сознательности его участия (анализ и рефлексия собственного поведения), что открывает возможности педагогического стимулирования самопознания и самосовершенствования школьников.

Нельзя не отметить ряд рисков и ограничений использования ситуативно-ролевых игр в сфере образования:

- процесс и результат ролевой игры создают возможности для анализа и рефлексии школьником собственного поведения, в то же время без специально организованных моментов познания и самопознания этот потенциал не реализуется;
- интенсивность процесса ролевой игры обусловлена высокой степенью эмоциональности участников, но именно это обстоятельство может препятствовать включению школьников в анализ и рефлексию собственной игры;
- происходит формирование социальной компетентности в ходе ролевой игры, однако решение игровых задач требует от участника наличия соответствующего опыта;
- достижение успеха в ролевой игре обусловлено скольжением на грани правил, поэтому ярко выраженное стремление к выигрышу приводит участника к нарушению правил игры и разрушению структуры игровых отношений.

Тематическое планирование

№ урока	Примерная дата	Тема урока	Форма контроля
Тема: Новая встреча с игрой (2 ч)			
1	09.09.2022	Роли в игре и в жизни. Игровая реальность.	Педагогическое наблюдение
2	16.09.2022	Серьёзное отношение к игре и игровое отношение к жизни.	Педагогическое наблюдение

Тема: Интеллектуально-познавательные игры (4 ч)			
3	23.09.2022	Правила формулировки вопросов в познавательных играх.	Педагогическое наблюдение
4	30.09.2022	Тактика выигрыша в интеллектуально-познавательных играх.	Педагогическое наблюдение
5	07.10.2022	Вопросы на эрудицию и сообразительность.	Педагогическое наблюдение
6	14.10.2022	Корректные и некорректные вопросы.	Педагогическое наблюдение
Тема: Подвижные игры (7 ч)			
7	21.10.2022	Сложные подвижные – полуспортивные игры-соревнования.	Педагогическое наблюдение
8	11.11.2022	Подвижные игры для развития реактивности.	Педагогическое наблюдение
9	18.11.2022	Подвижные игры для развития резкости.	Педагогическое наблюдение
10	25.11.2022	Подвижные игры для развития быстроты.	Педагогическое наблюдение
11	02.12.2022	Подвижные игры для развития скоростной выносливости.	Педагогическое наблюдение
12	09.12.2022	Подвижные игры для развития ловкости.	Педагогическое наблюдение
13	16.12.2022	Подвижные игры для развития силы.	Педагогическое наблюдение
Тема: Настольные игры (4 ч)			
14	23.12.2022	Игровые действия в настольных играх. Везение и невезение в игре.	Педагогическое наблюдение
15	30.12.2022	Настольная игра.	Педагогическое наблюдение
16	13.01.2023	Настольная игра.	Педагогическое наблюдение
17	20.01.2023	Настольная игра.	Педагогическое наблюдение
Тема: Игры-драматизации (6 ч)			
18	27.01.2023	Игровые диалоги-импровизации. Взаимопонимание людей.	Педагогическое наблюдение
19	03.02.2023	Проблемная ситуация. Игра как способ изучения проблемы.	Педагогическое наблюдение
20	10.02.2023	Игра как способ самопознания.	Педагогическое наблюдение
21	17.02.2023	Сюжет игры «В больнице».	Педагогическое наблюдение
22	24.02.2023	Сюжет игры «В магазине».	Педагогическое наблюдение
23	03.03.2023	Сюжет игры «Экстремальная ситуация».	Педагогическое наблюдение
Тема: Ситуативные игры-упражнения (2 ч)			
24	10.03.2023	Групповое взаимодействие в игре. Выбор союзников, договор с партнёром, конкуренция.	Педагогическое наблюдение
25	17.03.2023	Игра «Путешествие по городу Мастеров».	Педагогическое наблюдение

Тема: Комплексные игры на местности (5 ч)			
26	31.03.2023	Игровое соревнование двух групп.	Педагогическое наблюдение
27	07.04.2023	Ограничение игровой территории. Площадки игры.	Педагогическое наблюдение
28	14.04.2023	Правила игры, рекомендации игрокам.	Педагогическое наблюдение
29	21.04.2023	Техника безопасности в игре на местности.	Педагогическое наблюдение
30	28.04.2023	Игра «Поиски клада».	Педагогическое наблюдение
Тема: Комплексная игра-приключение (4 ч)			
31	05.05.2023	Команды игроков и площадка игры. Игровые задания и правила игры. Маршрутная карта игры.	Педагогическое наблюдение
32	12.05.2023	Тропа испытаний.	Педагогическое наблюдение
33	19.05.2023	Испытания, загадки.	Педагогическое наблюдение
34	26.05.2023	Игра-приключение.	Педагогическое наблюдение