



Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
основная общеобразовательная школа №39
города Сызрани городского округа Сызрань Самарской области

Рассмотрена	Проверена	Утверждена
на заседании МО учителей начальных классов и физической культуры Протокол № <u>1</u> от « <u>20</u> » <u>08</u> 201 <u>9</u> г.	Заместитель директора школы по УВР ГБОУ ООШ №39  Лаврушкина О.В. « <u>30</u> » <u>08</u> 201 <u>9</u> г.	Приказом от « <u>22</u> » <u>08</u> 201 <u>9</u> № <u>536</u> Директор ГБОУ ООШ №39  Лисина И.Н. Для документов

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Игра как способ общения»**

Класс: 1

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности по составлена в соответствии с требованиями ФГОС НОО, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, планируемых результатов начального общего образования, ООП НОО.

Данная рабочая программа разработана 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.)

Цель программы:

- 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.

Задачи программы:

- укреплять здоровье учащихся, приобщать их к здоровому образу жизни,
- развивать интеллектуально-познавательные способности учащихся.
- содействовать гармоническому, физическому развитию;
- обучать жизненно важным двигательным умениям и навыкам;
- воспитывать дисциплинированность, доброжелательное отношение к одноклассникам, формировать коммуникативные компетенции.

При проведении занятий можно выделить два направления:

1. интеллектуальную активность, выражающуюся в освоении «тихих» видов игр; активные познавательные интересы детей присущие детям младшего школьного возраста;

2. оздоровительное направление, обеспечивающее наряду с укреплением здоровья активный отдых, восстановление или поддержание на оптимальном уровне умственной работоспособности.

Важным условием успешной игровой деятельности является ясность понимания содержания и правил игры. Здесь, прежде всего, важны четкость и наглядность объяснения.

Сложную игру необходимо проводить в несколько этапов:

- 1 - ознакомление с игрой,
- 2 - дальнейшее изучение содержания и правил,
- 3 - внесение дополнений и изменений в содержание и правила игры.

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 естественно-культурные (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.

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 малоузнаваемость сказочных героев). Площадкой для проведения комплексной игры-приключения может стать школа в выходной день, помещение учреждения образования или культуры, парк и т. д.

1. Планируемые результаты курса «Игра как средство общения»

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.

2. Содержание деятельности

Первый год занятий

Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Игра и дети. Игра и взрослые. Многообразие игр.

Интеллектуально-познавательные игры (викторины).

Интеллектуально-познавательная игра — соревнование в информированности и сообразительности. Правила викторины. Викторины на знание правил дорожного движения, поведения в общественных местах (в школе, в транспорте, на улице).

Подвижные игры. Движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. Простые подвижные игры: правила и виды. Игры с музыкальным сопровождением, сюжетные игры. Правила подвижных игр. Роли в подвижных играх: водящий, судья, организатор.

Настольные игры. Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игра в шашки — классическая настольная игра. Правила игры в шашки. Настольные игры на бумаге

(крестики-нолики). Настольные игры в компании (домино и лото). Правила настольных игр в лото и домино.

Игры-драматизации. Ситуация в игре: участники (игровые роли), задачи и способы их решения участниками ситуации. Игровые диалоги-импровизации с игрушками. Сюжеты игр «В школе», «В гостях», «Экстремальная ситуация», «Добро как практическое волшебство».

Ситуативные игры-упражнения. Парное взаимодействие в игре. Влияние на партнёра, избирательная реакция на влияние, противостояние влиянию.

3. Тематическое планирование

№п/п	Тема	Количество часов	Форма организации
Первая встреча с игрой – 2 ч.			
1	Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Назначение игры . Многообразие игр.	1	презентация
2	Правила игры, игровые роли, сюжет игры.	1	презентация
Подвижные игры – 8 ч.			
3	Подвижная игра. «Пчёлка». Техника безопасности во время игр.	1	подвижные игры
4	Подвижная игра «Мяч над головой». Правила игры.	1	подвижные игры
5	Подвижная игра «Пустое место». Правила игры.	1	подвижные игры
6	Подвижная игра «Охотники и утки». Правила игры.	1	подвижные игры
7	Подвижная игра «День и ночь». Правила игры.	1	подвижные игры
8	Подвижные игры «Два мороза», «Лиса и куры».	1	подвижные игры
9	Игры с музыкальным сопровождением. «Если нравится тебе, то делай так», «Паровозик»	1	подвижные игры
10	Подвижная игра «Найди пару».	1	подвижные игры

Интеллектуально-познавательные игры (викторины) – 6 ч.			
11	Интеллектуально-познавательные игры. Викторина «Русские народные сказки». Правила викторины.	1	интеллектуально - познавательные игры
12	Интеллектуально-познавательные игры. «Ботаническое лото»	1	интеллектуально - познавательные игры
13	Интеллектуально-познавательные игры. Викторина «Юные знатоки природы». Правила игры.	1	интеллектуально - познавательные игры
14	Интеллектуально-познавательные игры. Викторина «Дорожная азбука».	1	интеллектуально - познавательные игры
15	Интеллектуально-познавательные игры .Игра- викторина «Хочу все знать».	1	интеллектуально - познавательные игры
16	Викторина «Правила поведения в общественных местах»	1	интеллектуально -познавательные
Настольные игры – 7 ч.			
17	Настольные игры. Разнообразие настольных игр. «Лото». Правила игры.	1	настольные игры
18	Настольные игра «Домино». Правила игры.	1	настольные игры
19	Настольная игра «Математическое домино». Правила игры.	1	настольные игры
20	Настольные игры. Пазлы.	1	настольные игры
21	Настольные игры. Игра в шашки- классическая настольная игра. Правила игры.	1	настольные игры
22	Правила игры в шашки.	1	настольные игры
23	Настольные игры в паре на бумаге «Крестики	1	настольные игры

	-нолики».		
Игры-драматизации – 6 ч.			
24	Игровые диалоги-импровизации с игрушками. Кукольный театр «Репка»	1	сюжетные игры
25	Сюжетно-ролевая игра «В школе».	1	сюжетные игры
26	Игра –драматизация « Я почтальон».	1	сюжетные игры
27	Игра –драматизация «Экстремальная ситуация»	1	сюжетные игры
28	Игра –драматизация «Моя семья».	1	сюжетные игры
29	Сюжетно-ролевая игра «В гостях».	1	сюжетные игры
Ситуативные игры-упражнения – 4 ч.			
30	Ситуативные игры-упражнения. Парное взаимодействие в игре. Дидактическая игра «Волшебный круг»	1	ситуативные игры
31	Ситуативные игры-упражнения. « Встреча двух друзей на улице». Парное взаимодействие в игре.	1	ситуативные игры
32	Ситуативные игры-упражнения. Игра "Определи игрушку".	1	ситуативные игры
33	Ситуативные игры-упражнения. Игра "Черный ящик"	1	ситуативные игры
	Итого:	33ч.	