

Аннотация

Рабочая программа по внеурочной деятельности социального направления развития личности «Твой ход!» для 4 класса составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта.

Цель: создание условий для становления и развития личности обучающихся, формирования их социального, интеллектуального развития.

Задачи:

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

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Начальная школа – детский сад «Росток»

Принято
педсоветом
Протокол от «30» 08 2021 г.
№ 1

Рассмотрено на
заседании ШМО
Протокол от «29» 08 2021 г.
№ 1



Рабочая программа
внеурочной деятельности

«Твой ход!»

для учащихся 4 класса
на 2021 – 2022 учебный год

Направление внеурочной деятельности: социальное

Возраст: 10 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:
Тропина Олеся Сергеевна,
педагог-психолог

п. Тепличный, 2021 г.

Пояснительная записка.

Рабочая программа по внеурочной деятельности социального направления развития личности «Твой ход!» для 4 класса составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта.

Настольная игра заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревновании с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

Настольная игра - индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности - они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.). С другой стороны, сама по себе эта деятельность является не целью, а средством достижения игрового результата (победы в соревновании), причем и этот результат быстро теряет ценность сам по себе и цель смещается с результата непосредственно на процесс поиска и принятия решения.

Цель программы: создание условий для становления и развития личности обучающихся, формирования их социального, интеллектуального развития.

Основные задачи программы:

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

Отличительные особенности программы: практическая игровая направленность, проектные технологии.

Организационные принципы: занятия предполагают групповые формы работы. Программа предназначена для учащихся 4 класса, рассчитана на 1 час в неделю, всего 34 часа (34 учебные недели).

Особенности организации учебного процесса.

Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. Отсутствие отметок снижает тревожность и необоснованное беспокойство учащихся, исчезает боязнь ошибочных ответов. В результате у детей 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, лото и домино, нарды, шашки.

Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение детьми *поисковых задач*. Благодаря этому у детей 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 детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при решении задач любой трудности.

Ребенок на этих занятиях сам оценивает 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:

- 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.

В период реализации программы, учащиеся знакомятся с различными видами настольных игр, осваивают правила поведения во время игрового турнира. У них формируются индивидуальные предпочтения.

Учащиеся получают возможность научиться:

1. Решать задачи, основанные на игре слов и их частей;
2. Решать логические задачи;
3. Устанавливать в импровизированной команде контакт для оптимального режима игры и поддерживать его в течение всех соревнований.
4. Объяснить новому игроку правила словесной, логической или командной игры в кратчайшие сроки (не более 15 минут).
5. Подобрать состав команды, включая запасных игроков, с расчетом на работу с ним
6. Проявить быструю реакцию при использовании сигнальной системы.
7. Соблюдать правила игры и терпеливо переносить поражение.
8. Радоваться победе одноклассников.

Учебно-тематический план

№	Разделы и темы	Характеристика основных видов деятельности учащихся	Основные направления воспитательной деятельности, календарные мероприятия.
1.	Игры – ассоциации.	Знакомятся с правилами игр, участвуют в играх	1. Установление доверительных отношений между педагогом и

	(8 часов)	Участвуют в дискуссии по результатам знакомства с разными видами игр	учениками 2. День знаний 3. Вовлечение учащихся в конкурсную активность, олимпиады 4. Побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, принципы учебной дисциплины и самоорганизации 5. Международный день распространения грамотности. 6. День учителя 7. Международный день библиотек 8. День народного единства 9. День матери в России Развитие коммуникативных навыков, умения слушать и отстаивать свою точку зрения при работе в команде, относиться с уважением к интересам других команд и людям в своей команде, соблюдая правила этикета
2.	Классические игры.(4 часа)	Знакомятся с правилами игр. Участвуют в дискуссии по результатам знакомства с разными видами игр. Участвуют в игровой деятельности, обсуждают итоги игр, работают в командах сменного состава, вступают в обсуждения, учатся организовывать свою деятельность	1. Вовлечение учащихся в конкурсную активность, олимпиады 2. День неизвестного солдата 3. Международный день инвалидов 4. День добровольца в России День героев Отечества родного языка Развитие коммуникативных навыков, умения слушать и отстаивать свою точку зрения при работе в команде, относиться с уважением к интересам других команд и людям в своей команде, соблюдая правила этикета
3.	Современные игры (20 часов)	Знакомятся с правилами игр. Участвуют в дискуссии по результатам знакомства с разными видами игр. Участвуют в игровой деятельности, обсуждают итоги игр, работают в командах сменного состава, вступают в обсуждения, учатся организовывать свою деятельность	1. Всемирный день Земли. Экологический урок 2. Праздник весны и труда 3. День Победы. 4. Международный день семьи 3 Международная акция «Георгиевская ленточка» 4 День славянской письменности и культуры 5 День защиты детей Развитие коммуникативных навыков, умения слушать

			и отстаивать свою точку зрения при работе в команде, относиться с уважением к интересам других команд и людям в своей команде, соблюдая правила этикета
4.	Проектная деятельность (2 часа)	Развивают самостоятельность и стремление к самообразованию и саморазвитию	Поддержка исследовательской деятельности школьников в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов.

Календарно-тематическое планирование

№	Тема занятия	Содержание занятия	Дата проведения
Игры – ассоциации			
1	Ассоциации	Вас приглашает страна игр. Какие бывают игры? Представление игр и их происхождение. Ориентир на сплочение коллектива. Правила игры-ассоциации	03.09
2	Игры и правила. Из истории игр	Правила игры. Обязательны ли они для всех? Ориентир на сплочение коллектива.	10.09
3	Игры-ассоциации «Закономерности», «Живая природа»	Правила игры. Игра. Составление турнирной таблицы.	17.09
4	Игра «Кроссворд»	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков.	24.09
5	Игра «Словодел»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	01.10
6	Игра «Крестики-нолики».	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	08.10
7	«Морской бой», виды игр	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира	15.10
8	Игры Интернета	Правила безопасного пользования интернетом, игры в интернете, как играть безопасно	22.10
Классические игры			
9	Домино классическое	Правила игры. Разновидность правил. Игра. Разрешение спорных вопросов, возникающих во время игры. Подведение итогов.	29.10
10	Лото «Русское».	Правила игры. Игра. Обсуждение схемы подсчёта очков. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов.	12.11
11	Игра в нарды классические	История возникновения игры «нарды». Правила игры в России. Начальный жребий. Объяснение алгоритма игры. Движение шашек. Как выбросить шашки из игры. Как забить и зарядить шашку. Проведение игры. Определение времени для обдумывания хода. Понятие «таймер». Дополнительные правила. Организация и проведение игрового турнира.	19.11
12	Игра в шашки	Правила игры. Обозначение полей. Характеристики	26.11

	классические.	ходов. Шашечные термины. Объяснение алгоритма игры. Определение времени для обдумывания хода. Понятие «таймер». Обсуждение схемы подсчёта очков. Составление турнирной таблицы. Распределение на пары игроков по жребию. Организация и проведение игрового турнира.	
Современные игры			
13	Современные игры	Виды, назначение, презентация игр, характеристика и правила	03.12
14	«Монополия»	Правила игры. Обозначение полей. Характеристики ходов. Объяснение алгоритма игры. Обсуждение правил. Организация и проведение игрового турнира.	10.12
15	«Монополия»	Правила игры. Обозначение полей. Характеристики ходов. Объяснение алгоритма игры. Обсуждение правил. Организация и проведение игрового турнира.	17.12
16	«Атлантида»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	24.12
17	«Атлантида»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	14.01
18	«Кто осел?»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	21.01
19	«Кто осел?»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	28.01
20	«Влобстер»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	04.02
21	«Влобстер»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	11.02
22	«Элиас»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	18.02
23	«Элиас»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	25.02
24	«Мафия»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	04.03
25	«Мафия»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	11.03
26	«Крокодил»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	18.03
27	«Крокодил»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	01.04
28	«Мемо»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	08.04
29	«Мемо»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	15.04

30	«Сорви башню»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	22.04
31	«Сорви башню»	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	29.04
Проектная деятельность			
32	С чего начинаются игры?	Выбор игрового направления проектной деятельности, организация дальнейшей работы, постановка целей и задач	06.05
33	Наш игровой проект	Подготовка и создание игры. Поиск новых форм и идей. Получение определённого результата.	13.05
34	Презентация игрового проекта	Промежуточная аттестация. Организация и проведение игрового турнира.	20.05
Итого 34			

Форма контроля и учета достижений обучающихся

- организация игр
- проведение турниров
- проект (разработка собственных игр)