

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Московской области
Управление по образованию Администрации Городского округа Одинцово
МБОУ Барвихинская СОШ

РАССМОТРЕНО

ШМО учителей
начальных классов

О.В.Савченко

Протокол №1
от 27 августа 2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР

Т.Я.Балашова

27 августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор
МБОУ Барвихинская СОШ

Е.А.Горчаков

Приказ № 289/1
от 27 августа 2025г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ»
для 1 класса

Срок реализации: 1 год

Направление: коммуникативная деятельность

Составители: школьное методическое объединение
учителей начальных классов

Барвиха, 2025

Пояснительная записка

Рабочая программа учителя в 4 классе по внеурочной деятельности «Настольные игры» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного стандарта начального образования, Концепцией федеральных государственных образовательных стандартов общего образования на основе «Программы внеурочной деятельности. Игра. Досуговое общение» Д.В. Григорьева, Б.В. Куприянова; «Просвещение».

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

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

Цель программы: - расширение зоны ближайшего развития ребенка 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 1 классов, рассчитана на 1 час в неделю, всего 34 часа

Содержание программы.

1. Игры- ассоциации, игры в дорогу- 6 часов
2. Логические игры - 5 часов
3. Развивающие настольные игры – 19 часов
4. Экономические настольные игры – 4 часа

Планируемые результаты

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 несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- определять последовательность событий;
- судить о противоположных явлениях;
- давать определения тем или иным понятиям;
- определять отношения между предметами типа «род» - «вид»;
- выявлять функциональные отношения между понятиями;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

Возраст детей, участвующих в реализации программы:

Курс «Настольные игры» представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для детей в возрасте от 7 до 11 лет.

Сроки реализации.

Программа рассчитана на 1 год. Курс включает 33 занятия: одно занятие в неделю. Продолжительность занятий 40 минут. Эти занятия отличаются тем, что имеют не учебный характер. Так серьезная работа принимает форму игры, что очень привлекает и заинтересовывает младших школьников.

Формы занятий:

- по количеству детей, участвующих в занятии: коллективная, групповая;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, тренинг, семинар, ролевая и деловая игра;
- по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.

Система занятий по курсу «Настольные игры» позволяет решать следующие **аспекты**: познавательный, развивающий, воспитывающий.

Познавательный аспект:

- формирование и развитие различных видов памяти, внимания, воображения, а также логического мышления;
- формирование и развитие общеучебных умений и навыков.

Развивающий аспект:

- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;

- способствовать развитию пространственного восприятия и сенсорно-моторной координации.

Воспитывающий аспект:

- воспитание системы межличностных отношений.

Формы подведения итогов реализации программы.

Подведение итогов по результатам освоения материала данной программы проводится в форме итоговой большой игры-соревнования «Настольные игры».

Календарно-тематическое планирование дополнительной образовательной программы «Настольные игры» 1 класс

№ П/П	Тема занятия	Кол-во часов	план	факт
1	Введение. Инструктаж по ТБ. Ассоциации. Вас приглашает страна игр. Какие бывают игры? Представление игр и их происхождение. Игры на сплочение коллектива. Правила игры-ассоциации «Крокодил».	1		
2	Игры-ассоциации Игра «Кто я?»	1		
3	Игры-ассоциации «Народные промыслы», «Профессии».	1		
4	Игры в дорогу. Кроссворды, чайнворд, найди отличие.	1		
5	Кроссворды, чайнворд, найди отличие	1		
6	Морской бой. Правила игры.	1		
7	Словесные игры «Слова»	1		
8	Словесные игры «Города»	1		
9	«Игры-ассоциации».	1		
10	«Игры-ассоциации».	1		
11	Логические игры.	1		
12-13	Игра «Падающая башня»	2		
14-16	Игра Продолжение логического ряда. Игры «Танграмм»	3		
17	Пазлы «Любимые герои мультфильмов», «Животные».	1		
18	Игра «Крестики-нолики».	1		
19	Игры: «Котосовы», «Турбосчет».	1		
20-21	Игры: «Много-Много», «Цветариум», «7 на 9».	2		
22	Игра «Сходство, различие».			
23	Игра «Эрудит»	1		
24-25	Игры на обогащение словарного запаса.	2		
26	Игры: «Ходилки-Бродилки»	1		
27	Игры: «Викторина чемпионов».	1		
28	«Сундучок знаний. Вокруг света»	1		
29-30	Комбинаторика. Размещение, сочетание. Игра «Мемо»	2		
31-32	Ходилки-бродилки	2		
33	Подведение итогов. Игра-соревнование по настольным играм.			

Учебно-методическая литература для учителя

1. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников: методический конструктор: пособие для учителя / Д.В.Григорьев, П.В. Степанов. - М.: Просвещение, 2010.- 223 с.
2. Оценка достижения планируемых результатов в начальной школе: система заданий. В 2-х ч./ М.Ю.Демидова; под ред. Г.С.Ковалевой, О.Б.Логиновой. – 2 –е изд. – М.: Просвещение, 2010. – 215 с.
3. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя/ А.Г.Асмолов; под ред. А.Г.Асмолова. – 2 – е изд. – М.: Просвещение, 2010. – 152 с. –
4. Нежинская О.Ю. Занимательные материалы для развития логического мышления. Волгоград. 2004г.
5. Никольская И.Л. Гимнастика для ума. Москва, «Экзамен», 2009г.
6. Рындина Н.Д. Мир логики. Развивающие занятия для начальной школы. Ростов-наДону.2008г.
7. Холодова О.А. Юным умникам и умницам, пособия для учащихся. Москва. «Рост», 2011г.
8. Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса.

Интернет – ресурсы :<https://mel.fm/blog/zhenya-kats/64273-15-klassnykh-igr-kotoryye-ni-za-chto-ne-dadut-skuchat-v-doroge-smartfon-ne-prigoditsya>

Материально – техническое обеспечение программы:

.Настольные игры:

« Крокодил», «Имаджинариум», «народные промыслы», «Профессии», «Падающая башня», «Котосовы», «Турбосчет», «Делиссимо», «Много-Много», «Цветариум», «7 на 9», «Геометрика», «Спаси безударную», «Мы с тобой одного корня», «Викторина чемпионов» «Сундучок знаний. Вокруг света», «Колонизаторы», «Монополия», «Рынок».

Лист внесения изменений и дополнений в рабочую программу

[illegible]

