

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Костомукшского городского округа «Гимназия»**



**УТВЕРЖДЕНО:
Директор МБОУ КГО «Гимназия»
/И.В. Осипенко/
«01» сентября 2022 г.**

Рабочая программа по внеурочной деятельности

**Общеинтеллектуальное направление
«Good game»
Для 5-11 классов**

**Разработчик:
Горنالова Л.В.,
Учитель ОБЖ**

**Обсуждена и согласована на
заседании методического объединения
Протокол № 1 от 31 августа 2022 г.**

**г. Костомукша
2022**

1. Пояснительная записка

Настольная игра заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает учащихся в соревнование с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества. Отсутствие отметок снижает тревожность и необоснованное беспокойство учащихся, исчезает боязнь ошибочных ответов. В результате у учащихся формируется отношение к данным занятиям как к средству развития своей личности. Данная программа состоит из системы дидактических и развивающих игр. Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение учащихся поисковых задач. Благодаря этому у детей формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях.

2. Общая характеристика учебного курса

Курс кружка «Good game» предназначен для:

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

Отличительные особенности программы: практическая игровая направленность, проектные технологии.

Основными принципами обучения кружка «Good game» являются:

- сознательность, активность и самостоятельность;
- системность, последовательность и комплексность;
- прочность формирования знаний, умений и навыков;
- групповой и индивидуальные подход в обучении.

Основные методы обучения:

Словесные методы – это лекция, объяснение, рассказ, чтение, беседа, диалог (диалог педагога с учащимися, диалог учащихся друг с другом), консультация.

Наглядные методы основываются на непосредственном восприятии изучаемых предметов посредством использования наглядных материалов: картин, рисунков; демонстрационных материалов: моделей, приборов, предметов (образцов изделий, муляжей и т. д.).

Практические методы обеспечивают самостоятельную деятельность учащихся:

- метод упражнения: упражнения, тренировка.
- метод наблюдения;
- практические занятия: игра.

Основной организационной формой обучения является занятие.

3. Место кружка в учебном плане

Программа рассчитана на 1 час в неделю, 34 часа в год. Занятия предполагают групповые формы работы.

4. Ценностные ориентиры содержания кружка

В качестве ценностных ориентиров кружка «**Good game**» является 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.

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:

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с определённой игрой.
- 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.
- Делать предварительный отбор источников информации: ориентироваться в правилах конкретной игры.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы.
- 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:

- Доносить свою позицию до других.
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения во время игры 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;
- 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.

5. Содержание кружка «Good game»

Данная программа состоит из системы дидактических и развивающих игр. На занятиях учащимся предлагается научиться играть в:

- развивающие настольные игры (Запретный остров, Зельеварение, Зомби в доме, Находка для шпиона, Кулинариум, Берсерк, Манчкин, Эволюция, Эпические схватки боевых магов, Рик и Морти, Спайфолл, Кларк);
- простые игры (шахматы, лото, шашки);
- небольшие игры на логику (Палочки, Карманные детективы, Крокодил Мафия, Эрудит);
- экономические (Монополию (старый и современный вариант),

Учащиеся на занятия могут принести и свои любимые настольные игры, объяснить и поиграть со сверстниками.

6. Тематическое планирование

№п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Сроки изучения
1.	Игры- ассоциации, игры в дорогу	6	
2.	Логические игры	10	
3.	Развивающие настольные игры	13	
4.	Экономические настольные игры	5	
	Итого:	34	

7. Учебно- методическое и материально-техническое обеспечение

1. Настольные игры
2. Правила игры