

Приложение к основной образовательной
программе начального общего образования
Частного общеобразовательного учреждения
«Православная гимназия имени
святителя Иннокентия Московского

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Занимательные игры»

для 1-4 классов

Абакан 2026

Актуальность программы

В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ученика, его эмоциональность, активность, развивающая потребность в общении. Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра — это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни. Игра имеет большое значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями в повседневной жизни. Все это делает чрезвычайно **актуальной** настоящую программу внеурочной деятельности школьников «Занимательные игры». Ее назначение - не просто развлечение детей игрой, но развитие их личности посредством игры.

Цели и задачи

Основными **целями** курса «Занимательные игры» для 1-4 класса, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования, являются:

1. создание благоприятных условий для освоения ребенком социально значимых норм через игровую деятельность;
2. развитие у детей навыков общения, дружеского отношения к сверстникам, адаптация к окружающему миру.

Соответственно, **задачами** данного курса являются:

1. создание благоприятный микроклимат в группе для освоения социально значимых норм;
2. помощь в формировании навыков общения;
3. приобретение учащимися нормы поведения, культуры;
4. развитие способностей, помогающих достижению успехов в жизни;
5. научить самоанализу, самопознанию;
6. формировать и развивать логическое мышление

Программа «Лабиринт игр» предназначена в качестве курса по выбору духовно-нравственного направления для учащихся 1-4 классов.

Возраст учащихся 7-11 лет.

Срок реализации программы 1 год.

Срок реализации программы 1 год.

Программа реализуется 4 модулями, каждый из которых рассчитан на 8 (9 в третьей четверти) часов из расчета 1 часа в неделю в течение 1 четверти.

Планируемые результаты

Личностные:

У обучающегося будут сформированы:

1. нормы поведения, этикета, правил игры;
2. нравственные качества, творческие способности;
3. умения соотносить поступки с принятыми этическими принципами;

У обучающегося продолжится формирование:

1. нравственных таких качеств, как уважение, сострадание, помощь и т.д.
2. межличностных отношений

Метапредметные результаты:

Регулятивные

Обучающиеся научатся:

1. самооценке и оценке деятельности своих сверстников;
2. планировать, анализировать, контролировать, корректировать свои действия;

Обучающиеся получат возможность научиться:

1. самоконтролю в отношении проявления своего эмоционального состояния в ходе общения

Коммуникативные

Обучающиеся научатся:

1. слышать, слушать и понимать сверстника;
2. планировать и согласованно выполнять совместную деятельность, распределять роли;
3. взаимно контролировать действия друг друга;
4. уметь договариваться;
5. оказывать поддержку друг другу;
6. эффективно сотрудничать как с учителем, так и со сверстниками;
7. навыкам самостоятельной и совместной деятельности.

Обучающиеся получат возможность научиться:

1. вести дискуссию, правильно выражать свои мысли;
2. социальной ответственности;
3. способности чувствовать, понимать себя и другого человека;
4. постановке вопросов — инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
5. терпимости к мнению собеседника.

Познавательные

Обучающиеся научатся:

1. действиям исследования, поиска, отбора и структурирования необходимой информации, моделирование изучаемого содержания;
2. получать необходимые знания о различных видах игр;
3. сознательно использовать основные мыслительные операции: сравнивать и находить закономерности, классифицировать, рассуждать и делать

выводы;

4. использовать познавательные интересы и мотивы, любознательность, творчество;
5. принимать и решать учебные и познавательные задачи.

Обучающиеся получают возможность научиться:

1. ориентироваться на разнообразие способов решения задач и выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
2. использовать познавательную инициативу (умение задавать вопросы, участвовать в учебном сотрудничестве);
3. проявлять творческие способности и выражать их в процессе коммуникативной деятельности.

Предметные результаты:

Обучающиеся

применять правила общения;

1. выполнять правила игр;
2. сравнивать предметы по заданному свойству;
3. определять целое и часть;
4. устанавливать общие признаки;
5. определять последовательность действий;
6. наделять предметы новыми свойствами;
7. переносить свойства с одних предметов на другие.
8. применять правила сравнения;
9. задавать вопросы;
10. находить закономерность в числах, фигурах и словах;

Обучающиеся получают возможность научиться:

1. находить закономерность в значении признаков, в расположении предметов;
2. находить истинные и ложные высказывания;
3. строить причинно-следственные цепочки;
4. находить ошибки в построении определений;
5. делать умозаключения.

Формы фиксации и оценивания результатов по курсу внеурочной деятельности «Лабиринт игр»

1. конкурсы;
2. викторины (после прохождения тематического блока);
3. заключительная игра-викторина.

Реализация школьными педагогами воспитательного потенциала занятия внеурочной деятельности предполагает следующее:

- установление доверительных отношений между учителем и его учениками;
- побуждение школьников соблюдать общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;

- привлечение внимания школьников к ценностному аспекту изучаемых явлений;
- использование воспитательных возможностей содержания учебного материала через демонстрацию детям положительных примеров;
- применение на занятии интерактивных форм работы учащихся: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию школьников; дидактического театра, где полученные знания обыгрываются в театральных постановках; дискуссий, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми;
- включение в занятия игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы.

Содержание рабочей программы (1,2,4 модуль)

№ п/ п	Раздел	Основные изучаемые вопросы
1.	Играем и общаемся	Совместная деятельность детей, способ самовыражения, взаимного сотрудничества, где партнеры находятся в позиции «на равных», стараются учитывать особенности и интересы друг друга. Игры на сотрудничество: «Здравствуйте», «Передай комплимент», «Молекула», «Рукопожатие вслепую» «Белая ворона», «Сказка наоборот»
2.	Играем и дружим	Задача этих игр – улучшить коллективные взаимоотношения, поднять группу на более высокий уровень сотрудничества и взаимопонимания. Игра «Дружба крепкая очень нам нужна...» Игры: «Посчитай», «Мастера пантомимы»
3.	Настольные развивающие игры	Цель игр - развивать внимание, память, умение сосредотачиваться на определенном предмете довольно длительное время.

4.	Интеллектуальные игры	Интеллектуальная игра — это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и эрудиции. Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни. Знакомство с интеллектуальными играми, их особенностями. Упражнение в решении логических задач.
5.	Заключительная игра-викторина	Цель игры - способствовать наиболее яркому проявлению индивидуальных способностей учащихся, развитие творческого потенциала учащихся, кругозора, заинтересованность в познании нового, развитию находчивости, смекалки, быстроты реакции. Игровое занятие на закрепление полученных знаний о различной игровой деятельности.

Содержание рабочей программы (3 модуль)

№ п/п	Раздел	Основные изучаемые вопросы
6.	Играем и общаемся	Совместная деятельность детей, способ самовыражения, взаимного сотрудничества, где партнеры находятся в позиции «на равных», стараются учитывать особенности и интересы друг друга. Игры на сотрудничество: «Здравствуйте», «Передай комплимент», «Молекула», «Рукопожатие вслепую» «Белая ворона», «Сказка наоборот»
7.	Играем и дружим	Задача этих игр – улучшить коллективные взаимоотношения, поднять группу на более высокий уровень сотрудничества и взаимопонимания. Игра «Дружба крепкая очень нам нужна...» Игры: «Посчитай», «Мастера пантомимы»
8.	Настольные развивающие игры	Цель игр - развивать внимание, память, умение сосредотачиваться на определенном предмете довольно длительное время.

9.	Интеллектуальные игры	Интеллектуальная игра — это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и эрудиции. Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни. Знакомство с интеллектуальными играми, их особенностями. Упражнение в решении логических задач.
10.	Заключительная игра-викторина	Цель игры - способствовать наиболее яркому проявлению индивидуальных способностей учащихся, развитие творческого потенциала учащихся, кругозора, заинтересованность в познании нового, развитию находчивости, смекалки, быстроты реакции. Игровое занятие на закрепление полученных знаний о различной игровой деятельности.

Тематическое планирование курса «Лабиринт игр», в том числе с учетом рабочей программы воспитания с указанием количества часов на освоение каждой темы (1,2,4 модуль) на 2021 – 2022 учебный год

№ п/п	Темы	Кол-во часов	Воспитательный компонент
1	Играем и общаемся	2	Игры на сотрудничество: «Здравствуйте», «Передай комплимент», «Молекула», «Рукопожатие вслепую» «Белая ворона», «Сказка наоборот»
2	Играем и дружим	1	Игра «Дружба крепкая очень нам нужна...» Игры: «Посчитай», «Мастера пантомимы»
3	Настольные развивающие игры	1	Знакомство с правилами настольных игр
4	Интеллектуальные игры	3	Игры «Ребусы», «Танграм». «Черный ящик», «Кроссворды», Работа в парах и группах
5	Заключительная игра-викторина	1	Игра-викторина «Умники и умницы»
ИТОГО : 8 ЧАСОВ			

Тематическое планирование курса «Лабиринт игр», в том числе с учетом рабочей программы воспитания с указанием количества часов на освоение каждой темы (3 модуль) на 2021 – 2022 учебный год

№ п/п	Темы	Кол-во часов	Воспитательный компонент
1	Играем и общаемся	2	Игры на сотрудничество: «Здравствуйте», «Передай комплимент», «Молекула», «Рукопожатие вслепую» «Белая ворона», «Сказка наоборот»
2	Играем и дружим	1	Игра «Дружба крепкая очень нам нужна...» Игры: «Посчитай», «Мастера пантомимы»

3	Настольные развивающие игры	2	Знакомство с правилами настольных игр
4	Интеллектуальные игры	3	Игры «Ребусы», «Танграм». «Черный ящик», «Кроссворды», Работа в парах и группах
5	Заключительная игра-викторина	1	Игра-викторина «Умники и умницы»
ИТОГО : 9 ЧАСОВ			

Поурочно-тематическое планирование программы.

№	Дата проведения		Название (раздела, темы)	Формы организации	Виды деятельности
	план	факт			
1.			1 модуль. Охрана труда. Техника безопасности. Давайте познакомимся, друг другу улыбнувшись!	Беседа, игра	Познавательная, игровая
2.			Как хорошо быть вместе! Винтики –конфеточки - мальчики и девочки. Играем и общаемся.	Беседа, игра	Познавательная, игровая
3.			Законы дружбы."С детства дружбой дорожить учат в школе..." Очень дружно мы играем.	Беседа, игра	Познавательная, игровая
4.			Знакомство с правилами настольных игр. Наша игротека	Беседа, игра	Познавательная, игровая
5.			Интеллектуальные игры: «Ребусы», «Танграм».	Беседа, игра	Познавательная, игровая
6.			Интеллектуальные игры: «Черный ящик», «Кроссворды». Решаем и составляем кроссворды, решаем ребусы	Беседа, игра	Познавательная, игровая
7.			Интеллектуальные игры. Решаем логические задачи	Беседа, игра	Познавательная, игровая
8.			Заключительная игра-викторина «Умники и умницы»	Викторина	Игровая
9.			2 модуль. Охрана труда. Техника безопасности. Давайте познакомимся, друг другу улыбнувшись!	Беседа, игра	Познавательная, игровая
10			Как хорошо быть вместе! Винтики –конфеточки - мальчики и девочки. Играем и общаемся.	Беседа, игра	Познавательная, игровая

11		Законы дружбы."С детства дружкой дорожить учат в школе..." Очень дружно мы играем.	Беседа, игра	Познавательная, игровая
12		Знакомство с правилами настольных игр. Наша игротека	Беседа, игра	Познавательная, игровая
13		Интеллектуальные игры: «Ребусы», «Танграм».	Беседа, игра	Познавательная, игровая
14		Интеллектуальные игры: «Черный ящик», «Кроссворды». Решаем и составляем кроссворды, решаем ребусы	Беседа, игра	Познавательная, игровая

15		Интеллектуальные игры. Решаем логические задачи	Беседа, игра	Познавательная, игровая
16		Заключительная игра-викторина «Умники и умницы»	Викторина	Игровая
17		3 модуль. Охрана труда. Техника безопасности. Давайте познакомимся, друг другу улыбнувшись!	Беседа, игра	Познавательная, игровая
18		Как хорошо быть вместе! Винтики –конфеточки - мальчики и девочки. Играем и общаемся.	Беседа, игра	Познавательная, игровая
19		Законы дружбы."С детства дружкой дорожить учат в школе..." Очень дружно мы играем.	Беседа, игра	Познавательная, игровая
20		Знакомство с правилами настольных игр. Наша игротека	Беседа, игра	Познавательная, игровая
21		Наша игротека	Игра	Игровая
22		Интеллектуальные игры: «Ребусы», «Танграм».	Беседа, игра	Познавательная, игровая
23		Интеллектуальные игры: «Черный ящик», «Кроссворды». Решаем и составляем кроссворды, решаем ребусы	Беседа, игра	Познавательная, игровая
24		Интеллектуальные игры. Решаем логические задачи	Беседа, игра	Познавательная, игровая

25		Заключительная игра-викторина «Умники и умницы»	Викторина	Игровая
26		4 модуль. Охрана труда. Техника безопасности. Давайте познакомимся, друг другу улыбнувшись!	Беседа, игра	Познавательная, игровая
27		Как хорошо быть вместе! Винтики –конфеточки - мальчики и девочки. Играем и общаемся.	Беседа, игра	Познавательная, игровая
28		Законы дружбы."С детства дружбой дорожить учат в школе..." Очень дружно мы играем.	Беседа, игра	Познавательная, игровая
29		Знакомство с правилами настольных игр. Наша игротека	Беседа, игра	Познавательная, игровая
30		Интеллектуальные игры: «Ребусы», «Танграм».	Беседа, игра	Познавательная, игровая
31		Интеллектуальные игры: «Черный ящик», «Кроссворды». Решаем и составляем кроссворды, решаем ребусы	Беседа, игра	Познавательная, игровая
32		Интеллектуальные игры. Решаем логические задачи	Беседа, игра	Познавательная, игровая
33		Заклучительная игра-викторина «Умники и умницы»	Викторина	Игровая

Методическое обеспечение программы внеурочной деятельности

1. компьютер
2. мфу
3. документ-камера
4. образовательные ресурсы
5. мультимедийный проектор
6. дидактический материал
7. видеофильмы;
8. компьютерные презентации
9. игры настольные;
10. логические игры.

