

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МО «БРАТСКИЙ РАЙОН»  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
« КОБЛЯКОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

**РАССМОТРЕНО**

Заседание педагогического  
совета  
МКОУ «Кобляковская  
СОШ»  
Протокол № 1  
от «31» августа 2017 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Заседание МС  
МКОУ «Кобляковская  
СОШ»  
Протокол № 1  
от «30» августа 2017 г.  
Зам. директора по УВР  
Сёмка М.Н.

**УТВЕРЖДАЮ**

Приказ № 36/7  
от «01» сентября 2017 г.  
Директор  
МКОУ «Кобляковская  
СОШ»  
Краснобаева А.А.



**РЕКОМЕНДОВАНО**

Заседание ШМО  
учителей  
начальных классов  
МКОУ «Кобляковская  
СОШ»  
Протокол № 1  
от «29» августа 2017г.  
Руководитель ШМО  
Гнездилова О.А.

О.А.

Рабочая программа  
Внеурочной деятельности  
**«Развивающие игры»**  
для обучающихся 1 класса

*Направление «Общеинтеллектуальное»*

**Разработала:**  
Зуева О.В.,  
педагог-организатор

с. Кобляково  
2017 г.

## Пояснительная записка

Данная рабочая программа внеурочной деятельности «Развивающие игры» для обучающихся 1 класса разработана на основе требований к результатам освоения ООП НОО МКОУ «Кобляковская СОШ» в соответствии с ФГОС НОО.

### Цель:

- развивать и формировать начальное представление о «игре», учить сознательному применению физических упражнений, подвижных игр в целях самоорганизации отдыха, повышения работоспособности и укрепления здоровья.

### Задачи:

- сформировать мотивацию учения, ориентированную на удовлетворение познавательных интересов;
- сформировать приемы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия);
- развивать образное мышление;
- развивать речь, умение высказывать и обосновывать свои суждения;
- развивать творческие способности;
- увеличить концентрацию внимания и объема памяти;
- содействовать воспитанию интереса к предметам и процессу познания в целом.
- развивать умения ориентироваться в пространстве;
- развивать познавательный интерес, воображение, память, мышление, речь;
- создавать условия для проявления чувства коллективизма;
- развивать активность и самостоятельность.

Внеурочная деятельность «Развивающие игры» для обучающихся 1 класса реализуется через план внеурочной деятельности МКОУ «Кобляковская СОШ».

**Количество часов** : 66 часов в год (2 часа в неделю)

**Срок реализации программы** – 1 год.

Методическое пособие : Программа «Развивающие игры» .В. Григорьева, Б.В. Куприянова. М.: Просвещение:, 2011,

## Планируемые результаты

**Личностные результаты** — готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников начальной школы, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;

**Метапредметными результатами** программы внеурочной деятельности является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

### 1. Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности на уроке с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий на уроке.
- Учить высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией, учить работать по предложенному учителем плану.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.

- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке.
- Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

## **2. Познавательные УУД:**

- Делать предварительный отбор источников информации: ориентироваться в учебнике (на развороте, в оглавлении, в словаре).
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем); находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков).
- Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания учебника, ориентированные на линии развития средствами предмета.

## **3. Коммуникативные УУД:**

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога (побуждающий и подводящий диалог).
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

## **Предметные результаты**

По окончании освоения программного материала обучающиеся **должны знать** что такое:

- викторина,
- подвижные игры;
- настольные игры;
- игра-драматизация;
- ситуативная игра-упражнение;
- игра на кооперацию;
- комплексная игра на местности;
- комплексная игра-приключение.

Уметь:

- составлять вопросы викторины;
- играть и организовывать подвижные, настольные игры;
- самостоятельно создавать образы при помощи средств выразительности (интонации, мимики, пантомимы, изменяют голос) в игре-драматизации;
- логически мыслить, делать выводы, уметь работать в команде;
- играть в игры на кооперацию;
- ориентироваться по солнцу, компасу, маскироваться, ползать по-пластунски, читать "следы" и условные дорожные знаки;
- иметь комбинаторские способности, смекалку, сообразительность, воображение и творчество, навык взаимопомощи.

*Воспитательные результаты распределяются по трём уровням:*

Результаты первого уровня (приобретение школьником социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни): приобретение школьниками

знаний о принятых в обществе нормах; о разнообразии игр; о правилах конструктивной групповой работы: об организации коллективной деятельности.

Результаты второго уровня (формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом): развитие ценностных отношений школьника к знаниям, своему внутреннему миру.

Результаты третьего уровня (приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия): приобретение школьником опыта самоорганизации и организации совместной деятельности с другими учащимися; опыта управления коммуникацией с другими людьми и принятия на себя ответственности за других людей; опыта позиционного самоопределения в открытой общественной среде.

## Содержание курса

Форма организации занятий – игра. Программа предусматривает следующие виды игр:

- интеллектуально-познавательная;
- подвижная;
- настольная;
- игра-драматизация;
- ситуативная игра-упражнение;
- игра на кооперацию;
- комплексная игра на местности;
- комплексная игра-приключение.

**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, 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.

**Комплексная игра-приключение.** Команды игроков и площадка игры. Игровые задания и правила игры. Маршрутная карта игры. Тропа испытаний. Испытания, загадки.

## Тематическое планирование

№	Тема	Количество часов
1	Первая встреча с игрой	1

	Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры.	
2	Вторая встреча с игрой Знание правила игры.	1
3	Подвижные игры: «Кошки-мышки»	1
4	Подвижные игры, включающие упражнения с внешним сопротивлением. «Цепи кованные».	1
5	Подвижные игры: Движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. «Палочка-выручалочка»	1
6	Простые подвижные игры: правила и виды. «Горелки».	1
7	Подвижные игры: Игры с музыкальным сопровождением, сюжетные игры. «Колдунчики»	1
8	Подвижные игры: Роли в подвижных играх: водящий, судья, организатор «Пчелы и медведи»	1
9	Народные подвижные игры, включающие выполнение физических упражнений (бег, удары, прыжки) «Хитрая лиса»	1
10	Подвижные игры: «Веселые старты»	1
11	Подвижные игры: «Совушка»	1
12	Подвижные игры: Эстафеты спортивные	1
13	Подвижные игры: «Гуси-лебеди»	1
14	Подвижные игры: «У медведя во бору»	1
15	Подвижные игры: «Художники»	1
16	Подвижные игры: Эстафета экологическая	1
17	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) Викторина на знание правил дорожного движения.	1
18	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) Игра-викторина «Зимушка-Зима»	1
19	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) Типы вопросов в интеллектуально-познавательных играх. Игра-викторина «Все обо всем»	1
20	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) Викторина «Русские сказки»	1
21	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) Игра-викторина «Вкусные загадки»	1
22	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) Тактика выигрыша в интеллектуально-познавательных играх. «Экологическая викторина»	1
23	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) Формулировка вопроса в познавательных играх.	1

Викторина «Веселая азбука».		
24	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) Поле чудес «насекомые»	1
25	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) «Угадай мелодию»	1
26	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) «Своя игра»	1
27	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) «В гостях у сказки»	1
28	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) «Веселый перекресток»	1
29	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) «Загадки о растениях»	1
30	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) «В мире животных»	1
31	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) Игра поле чудес «С Новым годом»	1
32	Интеллектуально-познавательные игры (викторины) Угадай мелодию «С Новым годом»	1
33	Настольные игры на бумаге: «Крестики-нолики»	1
34	Настольные игры на бумаге: «Морской бой»	1
35-36	Настольные игры: Игра в шашки классическая настольная игра.	2
37-38	Настольные игры в компании; «Домино классическое»	2
39	Настольные игры: Игра в шашки отборочный турнир	1
40-41	Настольные игры: Противостояние игроков в настольных играх. Удовольствие от игры. Лото - «Кем быть» «Русское».	2
42	Настольные игры: Игра – викторина «Правила этикета»	1
43	Настольные игры как способы времяпрепровождения в семье и компании. Пазлы.	1
44	Настольные игры: «Большая стирка»	1
45	Игры-драматизации: Ситуация в игре: участники (игровые роли), задачи и способы их решения участниками ситуации.	1
46-47	Игры-драматизации: Игровые диалоги-импровизации с игрушками. В. Сутеев «Под грибом», К. Чуковский «Цыпленок».	2
48	Игры-драматизации: Сюжеты игр «В школе», «В гостях».	1
49-50	Игры-драматизации: Ролевой диалог героев произведений С.В. Михалкова	2
51-52	Игры-драматизации: Конфликтная ситуация в игре: интересы участников, предмет конфликта. «Теремок», «Кот, петух и лиса».	2
53-54	Ситуативные игры-упражнения Парное взаимодействие в игре.	2

55-56	Ситуативные игры-упражнения Избирательная реакция на влияние, противостояние влиянию. Игра "Черный ящик"	2
57-58	Ситуативные игры-упражнения групповое взаимодействие в игре. Игра "Картинки-загадки"	2
59-60	Ситуативные игры-упражнения поведение в конфликтной ситуации. Игра "Определи игрушку".	2
61-62	Комплексная игра-приключение: Маршрутная карта игры. «Мастерская «Сюрприз»	2
63-64	Комплексная игра-приключение: Тропа испытаний. Испытания, загадки. «Найди клад».	2
65-66	Комплексная игра-приключение: «Поиск нарушителей природы»	2
	ИТОГО :	66