



Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
«Тарбагатайская средняя общеобразовательная школа»

Рассмотрена на МО
Классных руководителей
Протокол № 01
от «06» 09 2024г.
зам директора по ВР
ЛС /Степанова Л.А./

Одобрена на МС
Протокол № 01
от «06» 09 2024г.
председатель МС
М /Михалева Н.А./

УТВЕРЖДАЮ:
Приказ № 310
от «06» 09 2024г.
Директор школы:
/Елизов А.Д./
А.Д. Елизов

Рабочая программа

дополнительного образования детей

Клуб любителей
напольного шр

Количество часов 68

Руководитель: Карпенальцева Т.В.

Тарбагатай, 2024

Пояснительная записка.

Данная программа разработана для реализации в начальной школе. Темы и разделы выбраны с учетом имеющейся материальной базы.

Актуальность программы

Игра - один из тех видов детской деятельности, которой используется взрослыми в целях воспитания первоклассников, обучая их различным действиям с предметами, способам и средствам общения. В игре ребёнок развивается как личность, у него формируется те стороны психики, от которых в последствии будут зависеть успешность его учебной и трудовой деятельности, его отношения с людьми. Игра, с одной стороны, создаёт зону ближайшего развития ребёнка, а потому является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте. Это связано с тем, что в ней зарождаются новые, более прогрессивные виды деятельности и формирование умения действовать коллективно, творчески, произвольно управлять своим поведением. С другой стороны, её содержание питают продуктивные виды деятельности и постоянно расширяющиеся жизненный опыт детей.

Значение игровой деятельности в первом классе очень велико, так как переход от ведущей деятельности дошкольников – игры к ведущей деятельности школьника – учебе не должен быть резким.

Настольные игры для детей достаточно часто выполняют дидактическую и педагогическую функции. Ведь посредством игрового действия можно проще всего научить ребенка решать развивающие задачи.

Ученые и психологи, говоря о настольных играх, подчеркивают их немалое влияние на интеллектуальные способности ребенка, а так же на его формирование личности. Особенно эффективны подобные игры в младшем школьном возрасте. Разумеется, речь идет не о таких играх, как, к примеру, бильярд настольный или футбол настольный, а о более простых вариантах.

Цель программы: формирование личностных качеств первоклассника, способствующих успешности его учебной и трудовой деятельности

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;

Задачи:

- формировать такое качество личности ребёнка, как саморегуляция действий с учётом задач количественной деятельности;
- создавать условия для плодотворного освоения первокласником общественного опыта;
- формировать восприятие, мышление, память, речь;
- формировать умения решать практические задачи, поставленные самой игрой;
- научить применять обобщённые игровые способы для познания действительности;
- формировать нравственные отношения в игре.
- обеспечить эмоциональное развитие детей в игре.

Прогрессивное, развивающее значение игры состоит не только в реализации возможностей всестороннего развития ребёнка, но и в том, что она способствует расширению сферы их интересов, возникновению потребности в занятиях становлению мотива новой деятельности - учебной, что является одним из важнейших факторов психологической готовности ребёнка к обучению в школе.

Планируемые результаты освоения программы кружка «English board games»

Требования к личностным и метапредметным результатам

В результате изучения данного курса обучающиеся получают возможность формирования **личностных результатов:**

- 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, при поддержке других участников группы и педагога, делать выбор, как поступить, опираясь на этические нормы.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УДД:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
- проговаривать последовательность действий в игре;
- учиться высказывать свое предположение (версию);
- учиться работать по предложенному педагогом плану;
- учиться отличать верно выполненные правила от неверных;
- учиться совместно с педагогом и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УДД:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;
- учиться добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт, информацию, полученную от педагога, и используя учебную литературу;
- учиться овладевать правилами разных игр

Коммуникативные УДД:

- учиться выражать свои мысли;
- учиться объяснять свое несогласие и пытаться договориться;
 - овладевать навыками сотрудничества в группе в совместной игре.

Формы занятий:

- по количеству детей, участвующих в занятии: коллективная, групповая;
- по дидактической цели: вводные занятия, практические занятия, комбинированные формы занятий.

Виды деятельности: игровая, познавательная

Содержание программы

Виды настольных игр, с которыми знакомятся обучающиеся.

1. Настольно-печатные игры

Настольно-печатные игры знакомят детей с буквами - «Азбука», где надо соотнести картинку и букву, с которой начинается изображенный объект. Игры, связанные с установлением причинно-следственных связей – «Что сначала, что потом?», учат построению связного рассказа

Запомнить части суток, дни недели, месяцы и времена года помогут игры: «Круглый год», «Мой день», где представлены большие карты с изображением времен года, а на маленьких карточках рисунки с подробными изменениями в живой и неживой природе, соответствующие разным временам года.

2) Игры на выделение части и целого (пазлы)

Интересу к складыванию картинки способствует сюжетное содержание изображения – это сказочные персонажи детских книг, сценки из любимых мультфильмов, пейзажи, включающие животных и их детенышей, образцы архитектуры, живописи.

3) Игры на развитие логического мышления включают: игры на классификацию. Рассмотрим их подробнее.

Игры на классификацию («Что какого цвета?», «Подбери по форме», «Большие и маленькие».) Усложнение игры может заключаться в частичном совпадении с образцом – зрительная опора позволит выбрать подходящие карточки для игры «Что может быть круглым?», «Что может быть красным?».

Игра «Четвертый лишний» способствует развитию мышления, умению выделить основание, по которому из всех предметов на картине один не подходит, например, изображены люди и игрушка – кукла, объяснение ребенка может быть таким: «здесь все люди живые, а кукла – нет, она игрушечная».

Интерес для детей представляет игра «Логический поезд», в которой всем участникам поровну раздаются карточки с различными изображениями. По считалке первый кладет свою карточку, например – машину, следующий должен выбрать из имеющихся у себя подходящую и объяснить, в чем заключается соответствие (ребенок может положить любое другое средство транспорта или металлический предмет, мотивируя свой выбор материалом изготовления).

Игры на сериацию

Освоению сериации в образной форме способствует проигрывание сказок настольного плоскостного театра «Репка», «Колобок», где персонажи выстраиваются согласно сюжету в определенной последовательности друг за другом.

4) Игры, развивающие образное мышление

Развитию образного мышления способствует проигрывание сказочных сюжетов, создание настольного зоопарка, фермы, постройка и обыгрывание детской площадки. Наборы для этих игр существуют в различных вариантах: картонном, деревянном, пластиковом,

которые дети охотно дополняют деталями собственного изготовления, проявляя инициативность и самостоятельность в работе.

5) Игры домино предлагают определенную тематическую направленность: транспорт, животные, овощи и фрукты, сказочные герои или карточки с точками по количеству от «пусто» до шести. Задача игроков: фиксировать внимание сразу на двух концах ленты домино, удерживать задачу выбора подходящей карточки из своего набора, не показывая его остальным игрокам и не подглядывая к ним.

6) Настольные игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве

В первом классе такая задача становится актуальной, ведь от детей требуется быстро сориентироваться в книге или тетради, найти середину листа, верх и низ, не путать правую и левую стороны, отступить определенное количество клеток с той или иной стороны, не заходить за линию при письме, правильно держать карандаш.

Ориентироваться в пространстве листа или клетках поможет игра-путешествие или графический диктант. Игровое поле представляет собой клетчатое основание, на котором будет находиться маленькая фигурка, например, Буратино, который хочет узнать, где спрятан золотой ключик, двигаясь по указанию ведущего: две клеточки (шага) вверх, одна направо, две клеточки (шага) вниз, одна направо. Путь можно отметить карандашом, для усложнения предложить детям придумать свои маршруты и рассказать о них. Введение сюжета повышает интерес к таким играм.

Маршрутные игры, лабиринты помогают овладеть умением выделять и зрительно проследить траекторию движения на игровом поле. С помощью кубика ребенок учится отсчитывать количество точек от любого числа, определенным движением выбрасывая кубик, прогнозировать возможное выпадение нужного количества точек на кубике для быстрого продвижения вперед. Возможность соревноваться и выиграть при равных стартовых условиях, двигаться к финишу пошагово, соблюдая очередность, и обязательные правила очень важны для развития произвольности. Умение расшифровывать знаки и символы в игре способствует развитию символического мышления. Игры «Бродилки», «Лабиринт» предполагают использование кубика, фишек, передвижение осуществляется по игровому полю.

7) Игры, способствующие усвоению знаков и символов и названий

Множество современных детских настольных игр содержит многоцветные наклейки, облегчающие усвоение знаков и символов, употребляемых в повседневной жизни: дорожные знаки, опознавательные знаки специальных транспортных средств, лечебных, образовательных учреждений, магазинов, центров культуры и спорта, названий животных и растений и др. Привлекают детей игры со штампами, печатями, наклейками, оставляющими на листе готовое изображение, которое легко обыграть, раскрасить, создать композицию.

1. Настольно-печатные игры (6 часов)

- Игра «АВС»,
- Игра «Что сначала, что потом?»,
- Игра «Мы считаем».
- Игра «Круглый год»

- Игра «Мой день»,
 - Игра «То Ве»
2. *Игры* Постройка из бумаги, картона и подручных средств модели школьного двора, и обыгрывание ситуаций.
 3. *Картинное домино* (1 час)
 4. *Настольные игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве (5 часов)*
 - «Лабиринт»
 - «Бродилки»

Тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Всего часов
1.	Вводное занятие. Из истории настольных игр. Виды игр. <i>Настольно-печатные игры</i> Игра «АВС»	1
2.	Игра «Что сначала, что потом?»	1
3.	Игра «Мы считаем».	1
4.	Игра «Круглый год»	1
5.	Игра «Мой день»,	1
6.	Игра «То Ве»	1
7.	<i>Игры на выделение части и целого</i> Пазлы	1
8.	«Найди лишнее»	1
9.	«Найди лишнее»	1
10.	«Найди лишнее»	1
11.	«Найди лишнее»	1
12.	<i>Игры на классификацию</i> Игра «Что может быть» (классификация по одному, двум и трем признакам)	1
13.	«Волшебная машина»	1
14.	Четвертый лишний»	1
15.	«Логический поезд»	1
16.	<i>Игры на сериацию.</i> «Колобок»	1
17.	<i>Игры на сериацию.</i> «Репка»	1
18 - 20.	<i>Игры, развивающие образное мышление</i> Постройка из бумаги, картона и подручных средств модели школьного двора, и обыгрывание ситуаций	3
21	Картинное домино	1
22.	<i>Настольные игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве</i> «Муха»	1
23.	Игра «Путешествия Буратино»	1
24.	Игра «Лабиринт»	1
25- 26.	Игра «Бродилки»	2
27.	<i>Игры, способствующие усвоению знаков и символов и названий</i> «Композиция из кругов»	1
28.	<i>Игры, способствующие усвоению знаков и символов и названий</i> «Необычный рисунок»	1

29.	«Морской бой»	1
30.	«Морской бой»	1
31.	«Морской бой»	1
32.	«Морской бой»	1
33.	Лото	1
34.	Лото	1