


Бюджетное общеобразовательное учреждение города Омска
«Лицей № 64»

УТВЕРЖДЕНА
научно – методическим советом
бюджетного общеобразовательного
учреждения города Омска «Лицей № 64».
Протокол № 1 от 02.09.2019 г.
Председатель НМС
 Т.А. Углирж

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
социально-педагогической направленности
для 5 классов

«Игротека»

Программа разработана
педагогом дополнительного
образования
Гургенидзе Венерой Нодариевной

г. Омск
2019 – 2020 учебный год

Пояснительная записка

Игры – это наилучшее средство сделать процесс воспитания ребёнка приятным и полезным для него самого и для окружающих его взрослых. Играя, ребёнок познаёт мир вокруг себя, изучает те явления, с которыми ему приходится сталкиваться, взрослеет и учится общаться с людьми. Программа кружка рассчитана на учеников пятых классов, поскольку именно в этот период у школьников происходит период адаптации к новым учебным условиям, ребятам необходимо развивать свои коммуникативные навыки, повышать уровень сплоченности коллектива, а также иметь возможность выплескивать энергию. Именно поэтому в пятом классе актуально проводить игровые занятия на различные тематики сфер их жизнедеятельности.

Также игра – это:

- мягкое корректирование воспитанности ребенка, незаметное вовлечение в ценностную палитру новых для него отношений;
- деликатное диагностирование социального развития;
- профессионально-изящная форма социально-педагогического тренинга;
- способ педагогической помощи ребенку в разрешении проблем жизни, вставших перед ним в реальной повседневности;
- один из простых и легких способов формирования товарищества и дружбы между детьми;

В программу кружка «Игротека» входят игры и задания на развитие памяти, внимания и речи, фантазии и воображения, логические и подвижные игры, конкурсные программы, познавательные игры, викторины, игра на развитие коммуникативных способностей детей, развитие творчества, сплоченность коллектива .

Нормативно-правовой и документальной базой программы кружка «Игротека» обучающихся являются:

1. Закон Российской Федерации «Об образовании»;
2. Конвенция ООН о правах ребенка;
3. Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации» от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ;
4. Указ Президента Российской Федерации от 29.10.2015 г. № 536 «О создании Общероссийской общественно-государственной детско-юношеской организации «Российское движение школьников»»;

Основная цель программы: развитие мотивации школьников к познанию и творчеству средствами развивающих игр, содействие их адаптации в жизни. Программа кружка «Игротека» направлена на развитие психических процессов, физическое и нравственное развитие ребенка.

Задачи:

- гармоничное и всестороннее воспитание личности;
- интеллектуальное и творческое развитие детей;
- формирование у школьников знаний о наборе игр по разным тематикам;

- развитие способностей принимать нестандартные решения, управлять и решать сложные проблемные ситуации;
- повысить уровень социальной активности школьников, способных;

Рабочая программа кружка составлена для учащихся 5-х классов. Программа «Игротека» рассчитана на 39 часов учебного времени, включает теоретический материал и практические задания. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. Программа курса внеурочной деятельности рассчитана на 1 год.

Ожидаемые результаты:

По окончании обучения учащиеся

должны знать:

- способы решения проблем творческого и поискового характера;
- набор игр, игровых программ для работы;

должны уметь:

- уметь следовать инструкциям, правилам игры, взаимодействовать в процессе совместной игровой деятельности;
- уметь адекватно реагировать на нужды других; в частности, оказывать помощь и эмоциональную поддержку партнерам в процессе достижения общей цели совместной деятельности;
- уметь с помощью вопросов добывать недостающую информацию (познавательная инициативность);
- уметь конструктивно общаться;
- уметь разрешать конфликты;
- уметь выступать публично;
- уметь рефлексировать;
- уметь ставить цель и доносить ее до команды;
- уметь мотивировать и стимулировать деятельности других;
- уметь слышать и принимать позицию других;
- уметь добиваться результатов в своей деятельности;

Прогнозируемые результаты: получение обучающимся начального опыта самостоятельной общественно-полезной деятельности, формирование у школьников социально приемлемых моделей поведения.

**Тематическое планирование
кружка «Игротека»**

№ темы	Название темы	Кол-во часов	Примечание
1.	Вводное занятие. Игры на знакомство.	1	
2.	История возникновения игры. Типы игр. Правила поведения.	1	
3.	Игры – викторины. Работа в группах. Поиск информации.	2	
4.	Игры – викторины. Проведение игр.	1	
5.	Методика коллективно-творческой деятельности.	3	
6.	Интеллектуальные игры. Работа в группах. Поиск информации.	2	
7.	Интеллектуальные игры. Проведение игр.	2	
8.	Игры на сплочение группы.	4	
9.	Игры на развитие коммуникативных способностей.	4	
10.	Игры направленные на развитие доверия, взаимопонимания.	4	
11.	Игры на выявление лидеров группы, на развитие лидерских качеств у школьников.	4	
12.	Игры направленные на разрешение конфликтов.	2	
13.	Общеразвивающие игры.	4	
14.	Игры направленные на развитие творческих способностей учащихся.	3	
15.	Игры-минутки.	1	
16.	Итоговое занятие.	1	
Всего		39	

Содержание программы

1. **Вводное занятие.** Правила техники безопасности. Игры на знакомства: «Домино интересов», «Математика», «Здравствуй, друг!», «Снежный ком».

2. **История возникновения игры.** Типы игр. Правила поведения. Все игры можно сгруппировать по нескольким параметрам, создав определенную систему классификации игр. Классификация игр дает основание уточнить системы совпадения игр того или иного целевого назначения, позволяет ориентироваться в многообразии игровых объектов, их осмысленного использования. Игры делятся на: по времени проведения игры, по продолжительности; по месту проведения; по составу участников; по числу участников; по степени регулирования и управления; по наличию аксессуаров.

3. **Игры – викторины. Работа в группах. Поиск информации.** Лекция на тему что такое викторина и как она проводится. Делим группу на три команды по пять человек. Задача каждой группы подготовить мини-викторину (включает в себя вопросы, игры, ребусы, задания).

4. **Игры – викторины. Проведение игр.** Каждая команда подготовила и проводит викторину для двух других команд. Темы: природа, литература, космос.

5. **Методика коллективно-творческой деятельности.** Понятие КТД, этапы. Деление на группы, общее КТД в группах.

6. **Интеллектуальные игры. Работа в группах. Поиск информации.** Делим группу детей на три команды. Задача каждой команды подготовить материал для игр с ребусами, головоломками, логическими задачками.

7. **Интеллектуальные игры. Проведение игр.** Каждая команда проводит интеллектуальные игры, которые они готовили заранее для двух других команд. Игры в «Крест-параллель», «Не собьюсь!»

8. **Игры на сплочение группы.** «Восковая палочка», «Все по очереди», «Импульс», «Порядок чисел», «Путаница», «Бежать между шеренг», «Тайный друг».

9. **Игры на развитие коммуникативных способностей.** «Комплимент», «Рыбы, звери, птицы», «Испорченный телевизор», «Земля, вода, ветер, воздух», «Самый наблюдательный», «Мои желания».

10. **Игры направленные на развитие доверия, взаимопонимания.** «Свечка», «Рисунки на спине», «Вождение», «Инопланетянин».

11. **Игры на выявление лидеров группы, на развитие лидерских качеств у школьников.** «Большая семейная фотография», «Семейка Адамс», «Крокодил», «Почта», «Необитаемый остров»

12. **Игры направленные на разрешение конфликтов.** «Катастрофа на воздушном шаре», «Узнай по голосам».

13. **Общеразвивающие игры.** «Крокодил», «Шляпа», «Кто я?».

14. **Игры направленные на развитие творческих способностей учащихся.** Создание коллажей-картин. Три занятия три темы: «Любимые книги, герои книг», «Любимые кинокартины», «Мир профессий».

15. **Игры-минутки.** «Дикий запад», «Лягушка», «Ниндзя».