

## Пояснительная записка

Данная программа дает возможность расширить и углубить практические умения, повышает уровень языковой культуры, создает условия для развития логического мышления и пространственных представлений учащихся.

Настольная игра заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревнование с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

**Цель программы:** - расширение зоны ближайшего развития ребенка и последовательный перевод ее в непосредственный актив, то есть в зону актуального развития.

### Основные задачи программы:

1. развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации; умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
2. развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
3. развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
4. формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
5. развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности учащихся;
6. 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;
7. формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

**Отличительные особенности программы:** практическая игровая направленность, проектные технологии.

**Организационные принципы:** занятия предполагают групповые формы работы. Программа предназначена для учащихся 5-11 классов, рассчитана на 1 час в неделю, всего 35 часов

## Особенности организации учебного процесса.

Во время занятий у ребенка происходит 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. Данная программа состоит из системы дидактических и развивающих игр. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания игры-ассоциации, логические и развивающие игры, пазлы, лото и домино различной тематики, шашки, что привлекательно для младших школьников.

Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение детьми *поисковых задач*. Благодаря этому у детей формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях.

На каждом занятии проводится *коллективное обсуждение* решения задачи определенного вида. На этом этапе у детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при решении задач любой трудности.

На каждом занятии после самостоятельной работы проводится *коллективная проверка решения задач*. Такой формой работы создаются условия для нормализации самооценки у всех детей, а именно: повышения самооценки у детей, у которых хорошо развиты мыслительные процессы, но учебный материал усваивается в классе плохо за счет отсутствия, например, внимания. У других детей может происходить снижение самооценки, потому что их учебные успехи продиктованы, в основном, прилежанием и старательностью. В курсе используются игры разной сложности, поэтому слабые дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких учащихся подбираются игры, в которые они могут играть успешно).

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

### **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы**

**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 (УУД).

*Регулятивные УУД:*

- *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- Учиться *высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с определённой игрой.
- Учиться *работать* по предложенному учителем плану.
- 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 с помощью учителя.
- Делать предварительный отбор источников информации: *ориентироваться* в правилах конкретной игры.
- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всего класса.
- 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:*

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать и понимать* речь других.
- *Читать и пересказывать* текст.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе 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;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- определять последовательность событий;
- судить о противоположных явлениях;
- давать определения тем или иным понятиям;
- определять отношения между предметами типа «род» - «вид»;
- выявлять функциональные отношения между понятиями;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

**Формы занятий:**

- по количеству детей, участвующих в занятии: коллективная, групповая;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, тренинг, семинар, ролевая и деловая игра;
- по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.

**Режим занятий:**

Продолжительность занятий: 45 минут.

**Виды деятельности:** игровая, познавательная.

Система занятий по курсу «Настольные игры» позволяет решать следующие аспекты: познавательный, развивающий, воспитывающий.

**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.

## Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса.

### Методическое обеспечение программы:

#### 1. Интернет – ресурсы :

<https://mel.fm/blog/zhenya-kats/64273-15-klassnykh-igr-kotoryye-ni-za-cto-ne-dadut-skuchat-v-doroge-smartfon-ne-prigoditsya>

#### Материально – техническое обеспечение программы:

##### 1. Настольные игры:

« Крокодил», «Имаджинариум», «народные промыслы», «Профессии», «Падающая башня», «Котосовы», «Турбосчет», «Делиссимо», «Много-Много», «Цветариум», «7 на 9», «Геометрика», «Спасти безударную», «Мы с тобой одного корня», «Викторина чемпионов» «Сундучок знаний. Вокруг света», «Колонизаторы», «Монополия», «Рынок».

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ урока	Тема	Количество часов	Дата проведения
1	Игры- ассоциации, игры в дорогу. Ассоциации. Вас приглашает страна игр. Какие бывают игры? Представление игр и их происхождение. Ориентир на сплочение коллектива. Правила игры-ассоциации «Крокодил». Игра.	<b>6</b>	
2	Логические игры Правила игры.Игра «Кто я?»,«Имаджинариум»	<b>5</b>	
3	Игры с уклоном на математику. Игры-ассоциации «Народные промыслы», «Профессии».Правила игры. Умение принимать правильное решение. Игра. Обсуждение схемы подсчёта очков.	<b>6</b>	
4	Игры с уклоном на русский язык. Игры «народные промыслы», «Профессии»	<b>6</b>	
5	Развивающие настольные игры. Игры в дорогу.Кроссворды, чайнворд, найди отличие, морской бой, sudoku. Правила игры.	<b>8</b>	
6	Экономические настольные игры Умножение и деление.Игры направлены на автоматический счет в уме деления и умножения,тренируют образное мышление, внимательность, тактическое мышление. Игры: «Делиссимо», «Много-Много», «Цветариум», «Колонизаторы», «Монополия», «Рынок».	<b>4</b>	