

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лицей № 2»

УТВЕРЖДЕНО:

Директор МБОУ Лицей № 2
И.В.Сосновская

Приказ № 5
от «01» сентября 2018г.



СОГЛАСОВАНО:

зам. директора по ВР
Л.С.Третьякова
« 30 » августа 2018г.

*Программа дополнительного образования
по настольным играм "Игротека"*

Возраст учащихся: 12-15 лет

Срок реализации ПДО: 1 год

Программа 68 часов

Направление: социально-педагогическое

Автор программы: Перепелица Светлана Викторовна,
учитель технологии

Год написания программы: 2018 г.

г. Красноярск, 2018 г

Игра – это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора её была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы жизни.

С. Т. Шацкий

Пояснительная записка

Повышенная игровая активность – биологическая потребность детей, она необходима им для нормального роста и развития. Любая игра – естественный источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Игра – один из ведущих видов деятельности детей. По содержанию все настольные и подвижные игры лаконичны, выразительны и несложны. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма на более высокую ступень развития. В настольных играх много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы детей, развитию их мышления и самостоятельности действий.

Применение игровых технологий на практике, способствует развитию психических процессов (мышления, памяти, внимания, восприятия, речи, эмоционально – волевой сферы личности), развитию произвольной сферы (умение сосредоточиться, переключить внимание, усидчивость).

Использование современных активных форм организации обучения школьников и интерактивных форм обучения. Основана данная программа на программе - «Развивающие игры», составленной в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего образования, на основе программы развития познавательных способностей учащихся Н.А. Криволаповой, И.Ю. Цибаевой «Умники и умницы» (модифицированной), сост. Языкканова Е.В. – М.: Издательство «Экзамен», 2013.

Программа кружка «Игротека» создана с целью создания условий для расширения игровых возможностей детей и подростков, а так же с целью использования различных видов игр, одного из способов организации совместной деятельности, позволяющего развивать чувства ребенка.

Задачи программы:

- расширение кругозора;
- развитие мотивации учебной деятельности;
- способствовать активизации мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, выделение существенного и т.д.);
- развитие умений находить оптимальные решения;
- развитие навыков командной работы, эффективной командной стратегии.
- воспитание сотрудничества, коммуникативности.

Компетенции, приобретаемые в ходе освоения программы и «знания, умения, навыки»

Компетенции:

- Когнитивные (способность к самообучению, саморазвитию), умение задавать вопросы, находить причины, обозначать свое понимание проблемы; информационные (умение находить информацию, выделять ключевую).
- Коммуникативные (умение работать в команде, выполнять различные роли в группе, решать проблемы);
- К концу обучения игрок клуба должен:
- Уметь различать виды интеллектуальных игр.
- Знать правила основные интеллектуальных игр.
- Уметь пользоваться справочной литературой.
- Уметь работать в команде.
- Уметь оценивать и проверять возможные решения.
- Уметь быстро переносить своё внимание с объекта на объект.
- Уметь вычленять главное при записи вопросов.
- Уметь решать многоходовые логические задачи.
- Иметь опыт организации и проведения интеллектуальных игр разных форматов.
- Уметь составить регламент интеллектуальной игры.
- Уметь составить пакет заданий интеллектуального мероприятия.
- Иметь опыт участия в турнирах различного уровня.
- Иметь опыт составления портфолио достижений.

Организационные условия реализации программы

- Данная программа социально-педагогического направления. «Игротека» представляет собой организацию внеурочной деятельности школьников 8-классов.
- Продолжительность программы – 1 год. Общая длительность программы составляет – 68 часов. Не менее половины часов занимает игровой практикум, участие в турнирах и чемпионатах различного уровня.
- Место проведения занятий – Лицей. Для проведения занятий необходим ноутбук или компьютер с выходом в Интернет для преподавателя, проектор, звуковые колонки.

Структура интеллектуально-игрового направления клуба подразумевает наличие команд с постоянно-переменным составом.

Специфика работы требует особой формы занятий, как можно более отличающихся от традиционного учебного (урочно-лекционного) процесса. Теоретическая информация должна вводиться в игровой процесс, иллюстрироваться соответственно игровыми примерами из богатейшей практики интеллектуальных игр и закрепляться на тренировочных занятиях, построенных

соответствующим образом. Разумеется, это не исключает полностью традиционных методов подачи и усвоения знаний (особенно это касается работы по повышению общекультурного уровня).

В программу кружка «Игротека» привлекаются теоретические материалы из различных областей знаний: психологии, культуры и искусства, народного творчества, а так же материалы по программе детского движения «Игра – дело серьезное».

Только игры в вопросы и ответы не позволяют достичь желаемого результата, если школьники не будут участвовать в подготовке и проведении массовых мероприятий, не научатся делать головоломки, готовить вопросы для игр, проводить предварительную организационную работу. Эта работа осваивается ребятами в течение срока обучения, начиная с разбора специализированных заданий, выполнения отдельных поручений, кончая активным участием в подготовке и проведении собственных мероприятий. Также большое внимание уделяется игровому практикуму, участию во внешних турнирах, где школьники, соревнуясь с «реальным» соперником, начинают лучше понимать собственные и командные дефициты.

Кружок «Игротека» является также организацией досуга детей, поэтому необходимо создание приятной атмосферы в кабинете. Кабинет располагает некоторым набором настольных игр (спортивные, игры – настольный игры различного направления, конструкторы, мозаики, и др.), телевизор, видеомаягнитофон, мультимедийное оборудование, что позволяет детям хорошо и организованно провести свой досуг.

Принципы обучения программе

Основной

На занятиях объединения «Игротека» происходит развитие умственных способностей детей, личностных, нравственных и моральных качеств и физических трудовых навыков. Если обычно кружковая работа предполагает дополнение, расширение и углубления базовых знаний, то в программе развивающего объединения - пополнение предметных знаний и умений не является целью, хотя и входит в содержание многих развивающих игр и, соответственно, выполняет обучающую задачу.

Принципы педагогического процесса:

Принцип гуманизации процесс, направленный на развитие личности ребенка, как субъекта творческой деятельности.

Принцип ценности личности и ее уникальности заключается в признании само ценности личности каждого ребенка, неповторимой индивидуальности.

Принцип диалогичности реализует разнохарактерные и разно уровневые диалоги: диалог культур, диалог искусств, внутренний диалог ребенка со своим «Я», диалог сфер внешнего мира и т.п.

Принцип открытости к ближайшему социальному окружению: детям, взрослым, культуре, природе и др.

Принцип ориентации на зону ближайшего развития, включает в себя дифференциацию образования в соответствии с индивидуальным темпом

развития ребенка, обеспечения доступного для него уровня трудности в освоении содержания образования.

Принцип свободы и самостоятельности, позволяет ребенку самостоятельно выбрать цель, определиться в мотивах и способах действий, в дальнейшем применении результата данного действия и самооценки.

Принцип ситуативности, позволяет создать «социальную ситуацию» для ребенка, где ядром выступает личностное взаимодействие, в основе которого лежит содержание проблемы.

Принцип интегративности всех процессов образовательного пространства – воспитание и обучение, развитие и саморазвитие природной и социальной сферы, индивидуального и совместного пространства, детской и взрослой субкультуры.

Принцип ценностной ориентации всех видов взаимодействий и деятельности (нравственная, эстетическая, познавательная, гуманистическая и др.) придает ему целостность, является стержнем, осью образовательного процесса.

Основные принципы

Построения программы объединения «Игротека»: Систематичность и последовательность предлагаемого материала с постепенным усложнением
Концентричность – возвращение к ранее пройденному материалу на более высоком уровне. Единство обучающихся, развивающих и воспитывающих задач. Деятельный подход к технологии содержания работы.

Формы контроля уровня освоения программы

Основной формой контроля уровня освоения программы является личное портфолио ученика, в которое входят результаты всех личных и командных игр, внутренних, школьных и внешних интеллектуальных соревнований, разработанные задания и вопросы, а также участие в подготовке и организации школьных интеллектуальных мероприятий.

Ожидаемые результаты

В результате обучения команды должна входить в топ лучших команд по настольным играм и Школьного регионального чемпионата по «Что? Где? Когда?» по Красноярскому краю. Принимать участие в турнирах по интеллектуальным играм в школе, на уровне города и региона.

Учащийся должны уметь:

- проявлять умение взаимодействовать и ладить со сверстниками в совместной игре;
- придерживаться игровых правил в разученных играх;
- проявлять интерес к участию в народных и совместных играх;
- иметь представление об истории возникновения игр и игровых атрибутов;
- знать названия и правила игр, необходимые зачины и считалки, разучивание которых предусмотрено программой; роль ведущего или водящего, отведенную в игре;
- самостоятельно выбрать необходимый реквизит, атрибуты для проведения игры;
- самостоятельно изготовить простейшие атрибуты для разученных игр;

- объяснить правила и ход игры, самостоятельно провести, организовать каждую из разученных игр;
- самостоятельно выбрать игру, подходящую для определенных условий, ситуации и интересов.
- работать в паре, малых группах, выполнять различные роли (лидера, исполнителя)
- договариваться, приходить к общему решению в совместной деятельности;
- 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;
- выявлять функциональные отношения между понятиями;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

Учебно-тематический план кружка «Игротека»

№ п/п	Название темы	Количество часов	теория	практика
1	Вводное занятие	1	1	0
2	Игры на знакомство	3	1	2
3	Знакомство с правилами игры «Что? Где? Когда?»	1	0	1
4	Мини турнир «Что? Где? Когда?»	3	0	3
5	Регламенты турниров «Что? Где? Когда?»	3	1	2
6	Основные методы раскрутки вопросов в игре «Что? Где? Когда?»	2	1	1
7	Творческая мастерская	6	0	6
8	Классификация игр	1	1	0
9	Игры на концентрацию внимания	3	1	2
10	Игры на память и внимание	3	1	2
11	Интеллектуальный квиз	8	1	7
12	Словарные игры	6	1	5
13	Словарные игры. Составление заданий	6	1	5
14	Игротехника	12	2	10
15	Игровой практикум	18	2	16
15	Итоговое занятие	1		
	итого	68 часов		

Игры на память и внимание: Упражнения с числами. Упражнения с буквами. Упражнения со словами.

Словарные игры. Составление заданий: Составление анаграмм, заданий с синонимами и т.п.

Календарно-тематическое планирование

	Тема урока	часы	Деятельность учащихся
1.	Вводное занятие	2	Знакомство с различными видами игр
2.	Игры на знакомство	2	Виды игр на знакомство и сплочение
3.	Игры на знакомство	2	Игры «Да-нет», «Взаимовыбор»
4.	Игры на знакомство	2	Игры «Плот», «Снежный ком»
5.	Знакомство с правилами игры «Что? Где? Когда?»	2	Знакомство с правилами игры «Что? Где? Когда?»
6.	Мини турнир «Что? Где? Когда?»	2	Разбор вопросов школьных этапов турнира «ЧГК»
7.	Мини турнир «Что? Где? Когда?»	2	Разбор вопросов школьных этапов турнира «ЧГК»
8.	Мини турнир «Что? Где? Когда?»	2	Разбор вопросов школьных этапов турнира «ЧГК»
9.	Регламенты турниров «Что? Где? Когда?»	2	
10.	Регламенты турниров «Что? Где? Когда?».	2	Отработка вопросов по времени
11.	Регламенты турниров «Что? Где? Когда?»	2	Отработка вопросов по времени
12.	Игры на память и внимание	2	Развитие памяти, логического мышления, внимания
13.	Игры на память и внимание	2	Развитие памяти, логического мышления, внимания
14.	Игры на память и внимание	2	Развитие памяти, логического мышления, внимания
15.	Игры на память и внимание	2	Развитие памяти, логического

			мышления, внимания
16.	Интеллектуальный квиз	2	Проведение квиза на музыкальную тему
17.	Интеллектуальный квиз	2	Его особенностью являются "аукционы", позволяющие игрокам самим определять сложность вопроса
18.	Интеллектуальный квиз	2	Эта игра содержит устные вопросы с повышающимся уровнем сложности.
19.	Интеллектуальный квиз	2	Эта игра содержит устные вопросы с повышающимся уровнем сложности.
20.	Интеллектуальный квиз	2	Проведение квиза «Хочу изменить свой город!»
21.	Творческая мастерская	2	Разработка интеллектуальных заданий, подбор вопросов на логику
22.	Творческая мастерская	2	Разработка интеллектуальных заданий, подбор вопросов на логику
23.	Творческая мастерская	2	Разработка интеллектуальных заданий, подбор вопросов на логику
24.	Творческая мастерская	2	Разработка интеллектуальных заданий, подбор вопросов на логику
25.	Игротехника	2	Разработка интеллектуальных заданий, подбор вопросов на логику
26.	Словарные игры. Составление заданий	2	Отработка навыков составления словарных заданий
27.	Словарные игры. Составление заданий	2	Отработка навыков составления словарных заданий
28.	Словарные игры. Составление	2	Отработка навыков

	заданий		составления словарных заданий
29.	Игровой практикум	2	
30.	Игровой практикум	2	Проведение игр, наработка умений вести игру
31.	Игровой практикум	2	Проведение игр, наработка умений вести игру
32.	Игровой практикум	2	Проведение игр, наработка умений вести игру
33.	Игровой практикум	2	Проведение игр, наработка умений вести игру
34.	Игровой практикум	2	Проведение игр, наработка умений вести игру
	Итого	68 часов	

Использованная литература

1. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя /Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.:Просвещение, 2011.
2. Коротков И.М. Подвижные игры . М.: Знание, 1987.
3. Настольные игры. / Под редакцией Ю.И. Портных. М.: Ф и С, 1975.
4. Игра в жизни ребенка / Под редакцией В.В. Кузина, А.П. Матвеев. М.: «Фрахт», 1996
5. Настольные развивающие игры – М.: Просвещение; Владос, 2005