

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Бугровская средняя общеобразовательная школа №2»
Всеволожского района Ленинградской области

Принято
Педагогическим
советом
МОБУ «Бугровская СОШ №2»
Протокол № 8
от « 31 » 08 2021 г.

Утверждаю
Директор
МОБУ «Бугровская СОШ №2»
А.А. Панкрева
Приказ № 12/21
от « 31 » 08 2021 г.



Рабочая программа по
внеурочной деятельности
«Игротехника»
8 класс

Направленность: социальная

Составитель:
учитель географии
Мигдальская Ангелина Валерьевна

Срок реализации рабочей программы: 2021 – 2022 учебный год

Ленинградская область
2021

Планируемые результаты:

Личностные результаты отражаются в индивидуальных качественных свойствах обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программы:

- понимание особой роли правил в жизни общества и каждого отдельного человека;
- сформированность наблюдательности и фантазии;
- овладение навыками коллективной деятельности в процессе совместной игровой деятельности в команде одноклассников под руководством учителя;
- умение сотрудничать с товарищами в процессе совместной деятельности, умение видеть значимость своей роли в общем игровом сюжете;
- умение обсуждать и анализировать собственную игровую активность и действия одноклассников с позиций задач данной игры.

Метапредметные результаты характеризуют уровень сформированности универсальных способностей учащихся, проявляющихся в познавательной и практической творческой деятельности:

- умение творческого видения: умение сравнивать, анализировать, выделять главное, обобщать;
- умение вести диалог, распределять функции и роли в процессе выполнения коллективной творческой работы;
- умение планировать и грамотно осуществлять учебные действия в соответствии с поставленной задачей, находить варианты решения различных творческих задач;
- умение рационально строить самостоятельную творческую деятельность, умение организовать место занятий;
- осознанное стремление к освоению новых знаний и умений, к достижению более высоких и оригинальных творческих результатов.

Предметные результаты характеризуют опыт учащихся в творческой деятельности, который приобретается и закрепляется в процессе освоения программы:

- познавать мир через игровую деятельность, представлять место и роль игр в жизни человека и общества;
- приобретать практические навыки и умения.
- понимать ценность культуры разных народов мира и место в ней отечественной культуры;
- уважать культуру других народов; осваивать эмоционально-ценностное отношение к жизни, духовно-нравственный потенциал, аккумулированный в играх; ориентироваться в системе моральных норм и ценностей.
- ориентироваться в социально-эстетических и информационных коммуникациях;
- организовывать диалоговые формы общения со сверстниками.
- применять различные материалы и техники в организации игровой деятельности.

Содержание деятельности

Раздел 1. Первая встреча с игрой – 2 часа

Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Игра и дети. Игра и взрослые.

Раздел 2. Коллектив – 3 часа

Особенности коллектива. Стадии развития коллектива. Деятельность коллектива на каждом этапе. Методики по определению, на каком этапе находится твой коллектив.

Раздел 3. КТД – 3 часа

Специфика КТД. Методы генерировать новые идеи. Игры по включению креатива.

Раздел 4. Возрастная психология. Младший возраст – 5 часов

Особенности детей младшего возраста: физиологические, психические, поведенческие. Многообразие игр. Игры (КТД) для младшего возраста.

Раздел 5. Возрастная психология. Средний возраст – 5 часов

Особенности детей среднего возраста: физиологические, психические, поведенческие. Игры (КТД) для среднего возраста.

Раздел 6. Возрастная психология. Старший возраст – 5 часов

Особенности детей старшего возраста: физиологические, психические, поведенческие. Игры (КТД) для старшего возраста. Правила проведения. Этапы игры.

Раздел 7. Интеллектуально-познавательные игры (викторины) – 9 часов

Интеллектуально-познавательная игра — соревнование в информированности и сообразительности.

Раздел 8. Подвижные игры – 9 часов

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.

Раздел 9. Игры-драматизации – 9 часов

Ситуация в игре: участники (игровые роли), задачи и способы их решения участниками ситуации.

Раздел 10. Игры на кооперацию – 9 часов

Игровое взаимодействие в группе, кооперация, сотрудничество, соревнование, взаимопомощь в игре. Взаимодействие в малой группе, распределение обязанностей. Межгрупповое взаимодействие в игре. Осознание индивидуальных особенностей участия в кооперации.

Раздел 11. Комплексные игры на местности – 9 часов

Игровое соревнование двух групп. Ограничение игровой территории. Площадки игры. Правила игры, рекомендации игрокам. Техника безопасности в игре на местности. Комплексная игра-приключение. Команды игроков и площадка игры. Игровые задания и правила игры. Маршрутная карта игры. Тропа испытаний. Испытания, загадки. Способы конструирования игр. Способы деления на команды. Практика по конструированию собственной игры.

Тематическое планирование

п/п	Раздел	Количество часов	Виды и формы контроля
1.	«Первая встреча с игрой»	2	Контроль предметных результатов (способность учащихся участвовать в игре, соблюдая правила; анализ результатов игры в форме беседы; итоговые викторины, соревнования) – 1 ч
2.	«Коллектив»	3	Устный опрос – 1 ч Тестирование (в т.ч. с использованием ИКТ) – по мере необходимости
3.	«КТД»	3	Устный опрос – 1 ч Тестирование (в т.ч. с использованием ИКТ) – по мере необходимости
4.	«Возрастная психология. Младший возраст»	5	Устный опрос – 1 ч Тестирование (в т.ч. с использованием ИКТ) – по мере необходимости
5.	«Возрастная психология. Средний возраст»	5	Устный опрос – 1 ч Тестирование (в т.ч. с использованием ИКТ) – по мере необходимости
6.	«Возрастная психология. Старший возраст»	5	Устный опрос – 1 ч Тестирование (в т.ч. с использованием ИКТ) – по мере необходимости
7.	«Интеллектуально-познавательные игры (викторины)»	9	Контроль предметных результатов (способность учащихся участвовать в игре, соблюдая правила; анализ результатов игры в форме беседы; итоговые викторины, соревнования) – 1 ч Устный опрос – 1 ч Тестирование (в т.ч. с использованием ИКТ) – по мере необходимости
8.	«Подвижные игры»	9	Контроль предметных результатов (способность учащихся участвовать в игре, соблюдая правила; анализ результатов игры в форме беседы; итоговые викторины, соревнования) – 1 ч Устный опрос – 1 ч Тестирование (в т.ч. с использованием ИКТ) – по мере необходимости
9.	«Игры-драматизации»	9	Контроль предметных результатов (способность учащихся участвовать в игре, соблюдая правила; анализ результатов игры в форме беседы; итоговые викторины, соревнования) – 1 ч Устный опрос – 1 ч Тестирование (в т.ч. с использованием ИКТ) – по мере необходимости

10.	«Игры на кооперацию»	9	Контроль предметных результатов (способность учащихся участвовать в игре, соблюдая правила; анализ результатов игры в форме беседы; итоговые викторины, соревнования) – 1 ч Устный опрос – 1 ч Тестирование (в т.ч. с использованием ИКТ) – по мере необходимости
11.	«Комплексные игры на местности»	9	Контроль предметных результатов (способность учащихся участвовать в игре, соблюдая правила; анализ результатов игры в форме беседы; итоговые викторины, соревнования) – 1 ч Устный опрос – 1 ч Тестирование (в т.ч. с использованием ИКТ) – по мере необходимости
12.	Итого	68 часов	