

Государственное бюджетное нетиповое общеобразовательное учреждение
«Губернаторский многопрофильный лицей-интернат»

Рассмотрено:

на заседании МО
учителей естественных наук
Протокол № 1
от «23» августа 2021г.
Руководитель МО
_____ /Паршков Р.С.

Утверждено:

педагогическим советом
Протокол № 1
от «23» августа 2021 г.
Председатель педагогического совета
Директор ГБНОУ «ГМЛИ»
_____ / Мурышкина Е.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

«Играриум»

8-9 класс ы

Составитель: учитель химии высшей квалификационной категории

Попов Станислав Юрьевич

2021 - 2022 учебный год

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 соревновании с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

В условиях интерната для детей необходимо общение в неформальной обстановке ни только со сверстниками, но и с взрослыми в лице педагогов, так как в период обучения это общение ограничено.

Также стоит отметить, что проведение досуга с настольными играми более целесообразно, чем проведение его за играми за компьютером или телефоном. Чтобы занятия клуба не мешали учебному процессу они организуются по субботам во второй половине дня с 15:00 для всех желающих. Информация о сборах и новых играх выкладывается в группе «ВКонтакте» «Играриум - группа любителей настольных игр в ГМЛИ»:

<https://vk.com/club67061557>

Игра подбираются согласно возрастным критериям детей.

Программа рассчитана на 1 занятие в неделю продолжительностью 0,5 часа.

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 8-11-х классов, рассчитана на 0,5 часа в неделю, всего 34,5 часа (35 учебных недель).

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, экономические и развивающие игры, домино различной тематики. В одну игру может быть включено от 2-х до 12-ти человек.

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.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР [2])

Мы не придерживаемся использование какого-то определённого плана ведения игр, так как «на вкус и цвет товарища нет». Как и численность самих игр – всё зависит от верных поисков и желания увеличить «стратегический» запас клуба. Как оказывается, классификация игр очень обширна. Игры могут отличаться:

- по взаимодействию игроков;
- по жанровой принадлежности;
- по внутриигровой механике;
- по тематике;

Общее количество часов в соответствии с программой: 34,5 часа

Количество часов в неделю по учебному плану: 0,5 часа для 8-9 классов

№п/п	Классификация	Часы	Сроки изучения
1.	по взаимодействию игроков	8	сентябрь-ноябрь
2.	по жанровой принадлежности	8	ноябрь-январь
3.	по внутриигровой механике	8	январь-март
4.	по тематике	10,5	март-май

1. Классификация по взаимодействию игроков

Данный атрибут описывает взаимоотношение игроков в игре. По данному критерию игры можно поделить на следующие группы:

Соревновательные: чтобы победить, вам нужно обыграть всех других игроков. Иногда бывают с командными режимами. Примером может послужить практически любая игра.

Кооперативные: все игроки в одной команде пытаются обыграть саму игру. В таких играх роли распределены между игроками, но даже один игрок может заменить их всех и играть, таким образом, в одиночку.

Один против всех: более редкий тип игр, где команда игроков сражается против ещё одного игрока, обычно злодея, как в «Descent».

2. Классификация по жанровой принадлежности

Самая популярная и понятная классификация – по жанру, который определяет, в чём основной смысл игры, как она проходит, какие чувства вызывает.

Абстрактные игры – сюда входят как классические игры, типа шахмат, так и новые, типа *Nive*, которые хоть и отличаются по механике, но имеют общую концепцию.

Еврогеймы (европейский, немецкий стиль) – игры, которые не сталкивают интересы игроков напрямую, игроки не могут быть исключены из игры, а роль удачи хоть и присутствует, но достаточно мала. Примеры таких игр «Агрикола» или «Каркассон».

Америтреш (американский стиль) – в таких играх конфликт игроков подчёркивается, как правило, в игре множество различных возможностей и увеличенная роль удачи, к примеру как в «Талисмане» или «Повелитель Токио».

Варгеймы – тактические или стратегические игры на военную тематику, как правило для двух игроков. Хорошие примеры «Tide of Iron» «Axis & Allies».

Социальные игры – обширная группа игр, которое отличает сильное взаимодействие между игроками. Это и «Твистер», и «Мафия», и «Диксит», и «Дневник Авантюриста», «Нечто из глубокой бездны».

3. Классификация по внутриигровой механике

Механика подразумевает, как именно играть в игру, то есть конкретно предстоит делать игрокам. Существует великое множество различных механик, а игры состоят из различных их комбинаций. Мы упомянем лишь несколько самых популярных, в которых существует множество подкатегорий:

Карточная механика очень обширна, сюда относятся и «Свинтус» и «Цитадели», которые отличаются между собой очень сильно, но относятся к одной группе.

Механика на кубиках, то есть дайсах или костях, например «Повелитель Токио».

Социальная механика, например «Игросказ», где нужно вместе придумывать сказку.

Механика, основанная на расположении объектов в пространстве, это и «Каркассон» и обыкновенные Шашки.

Различные комбинации этих и других механик.

4. Классификация по тематике игры

Самая простая классификация, определяет сеттинг игры, то есть мир, в котором происходят основные действия. Хорошим примером такой градации является

серия игр «Манчкин», каждый выпуск которого относится к тому или иному сеттингу.

Реализм, то есть наша реальность.

Классическое фэнтези, как например «Манчкин».

Фантастика, например, «Септикон».

Вселенная по фильму или иному произведению, например, «Игра Престолов».

Авторские миры, постапокалипсис и многие другие сеттинги.

Литература:

1. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / [А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская и др.]; под ред. А.Г. Асмолова. — М.: Просвещение, 2008. — 151 с.: ил. — ISBN 978-5-09-019148-7.

2. Интернет-ресурс «Hobby-games»: <https://hobbygames.ru/klassifikacija-nastolnih-igr>