

Внеурочная игровая деятельность младших школьников

1. Пояснительная записка

Программа игровой деятельности составлена на основе авторской программы Григорьева Д.В. и Куприянова Б.В., которая соответствует требованиям ФГОС НОО.

Актуальность использования игры во внеурочной деятельности школьников обусловлена рядом обстоятельств.

Первое обстоятельство – это повышение интерактивности педагогических средств, увеличение доли игровых и виртуальных тренажеров, которые позволяют воссоздать значительное число условий решения тех или иных задач.

Второе обстоятельство связано с тем, что современному человеку нужно формировать особые условия, позволяющие сбросить напряжение, отвлечься от повседневных проблем, т.е. необходимо специально регулировать ситуации релаксации, развлечения и активного отдыха, осваивать соответствующие способы и воспроизводить их в повседневности.

Третье обстоятельство исходит из современного осознания сложности, многомерности мира. Необходимо не просто передавать это знание подрастающему поколению, а напрямую включать детей и подростков в такие практики, где разнообразие значений, игра смыслов заставят выбирать собственную позицию и роль.

Четвертое обстоятельство - снижение роли и значения общественных объединений и, как следствие, обеднение опыта взаимодействия у нынешних школьников.

Теоретическую основу программы составили такие гуманитарные и социогуманитарные концепции, как необихевиоризм, антропология, герменевтика, гуманистическая психология, идеи групповой игровой терапии и групповой психотерапии.

Цели:

- 1) Учить соблюдать правила ведения социальной коммуникации, принятые в обществе нормы отношения к другим людям;
- 2) Развивать ценностные отношения школьника к другому человеку, стремление к свободному общению друг с другом;
- 3) Использовать игру для снятия психического напряжения, гармонизацию психологического состояния ребенка;
- 4) Дать возможность через игру осмыслить значение собственных поступков (устранение соперника (конкурента), обман партнера в целях выигрыша).

Задачи:

- 1) Сформировать представление об игре, как части человеческой культуры, понимание значимости игры;
- 2) Сформировать представление о принятых в обществе нормах отношения к другим людям, риске и угрозах нарушения этих норм, о способах организации взаимодействия людей;

3) Развивать взаимоотношения, называемые партнерством;

1

4) Сформировать устойчивый интерес к игре на основе индивидуального подхода к детям;

5) Выявить и развивать творческие способности на основе игр, викторин, творческих заданий.

2. Общая характеристика курса

Исследователи соотносят особое существование человека в игре с существованием в обстановке праздника. Так же, как и праздник, игра противопоставляется однообразию повседневности, будням, в игре наличествует праздничное веселье, коллективная радость. Поэтому назначением игры можно считать снятие психического напряжения, гармонизацию эмоционально-психологического состояния человека и общества. Своё предназначение игра выполняет за счет создания особого увлекательного мира, в котором множество участников объединяется в «пульсирующую в мире» общность.

Участие школьника в игре дает ему возможность осмыслить значение собственных поступков (устранение соперника (конкурента), обман партнера в целях выигрыша т.д.). Любая игра позволяет осуществлять пробы нравственной позиции. Воспитательное значение несет и отношение участника к правилам игры.

Одним из определяющих достоинств игровой деятельности школьников является освоение ими такой специфической разновидности взаимодействия, как **партнерство**. Партнеры – вовсе не обязательно друзья и единомышленники, у них могут различаться интересы и возможности, между ними могут быть противоречия.

Внеурочная программа игровой деятельности школьников основывается на принципах природосообразности, культуросообразности, коллективности, вариативности, диалогичности.

Принцип природосообразности воспитания предполагает, что игровая деятельность школьника согласуется с общими законами развития природы и человека, воспитывает его сообразно полу и возрасту, а так же формирует у него ответственность на развитие самого себя.

Принцип культуросообразности предполагает, что игра школьников основывается на общечеловеческих ценностях культуры и строится в соответствии с ценностями и нормами тех или иных национальных культур, специфическими особенностями, присущими традициями тех или иных регионов, не противоречащими общечеловеческим ценностям.

Трактовка **принципа коллективности** применима к игровой деятельности. Предполагает, что игра, как правило, осуществляется в детско-взрослых общностях и дает юному человеку опыт жизни в обществе, опыт взаимодействия с окружающими людьми.

Принцип вариативности социального воспитания - в современных обществах вариативность социального воспитания определяется многообразием и мобильностью как потребностей и интересов личности, так и потребностей общества.

Принцип диалогичности воспитания предполагает, что духовно-ценностная ориентация детей и их развитие осуществляются в процессе такого игрового взаимодействия педагога и учащихся, содержанием которого являются обмен ценностями, выработанными историей культуры конкретного общества; ценностями, свойственными субъектам образования как представителями различных поколений и субкультур; индивидуальными ценностями конкретных субъектов образования, а также совместное продуцирование ценностей. Этот обмен становится эффективным, если педагоги стремятся придать диалогический характер своему взаимодействию с воспитуемыми.

Программа предусматривает следующие виды игр:

1. Интеллектуально-познавательные
2. Настольные
3. Игры-драматизации
4. Ситуативные игры-упражнения
5. Игры на кооперацию

Интеллектуально-познавательная игра предусматривает соревнования участников в эрудиции и интеллекте. Ключевыми особенностями игры является наличие специальных вопросов, на которые следует отвечать соревнующимся, и игрового сюжета игровой интриги. Полная структура игры включает ведущего (группы ведущих), соревнующихся (участников игры или команды), эксперта (экспертную группу), зрителей.

В основе **подвижной игры** лежат двигательные действия с предметами и без предметов. Подвижные игры обычно характеризуются образностью, физической мобилизацией участников, раскрепощенностью, не принудительностью поведения участников игры, динамичностью игровой ситуации, распределением роли среди участников. Развиваются физические качества: ловкость, быстрота, сила, выносливость, гибкость.

Настольная игра использует игровое поле (игровая доска). Настольные игры предусматривают применение специального инвентаря: карточки, карты, кости, игровое поле, фишки, фигуры и т.д.

Игра-драматизация строится вокруг определенного сюжета и предполагает его разыгрывание (драматизацию). Игра-драматизация может происходить при отсутствии зрителей (зрителями могут быть участники игры).

Ситуативные игры – упражнения подразделяются на несколько типов:

- игра, в которой участник игры должен мысленно построить образ;
- игра, в которой задается ситуация, несколько участников игры должны достроить образы участников событий, совместно изобразить действия участников ситуации;
- игра, в которой задается ситуация, по мотивам которой разрабатывается сценарий, распределяются роли;

Достижение школьником успеха в ролевой игре зависит от сознательности его участия, что открывает возможности педагогического стимулирования, самопознания и самосовершенствования школьника.

Игра на кооперацию предполагает, что при реализации игровой задачи участники игры вынуждены согласовывать совместные действия, объединяться в группы и выстраивать межгрупповое взаимодействие. Игры на кооперацию могут включать распределение функций между участниками игры (организатор, специалист-эксперт, исполнитель отдельной операции). Данная разновидность игры включает разработку участниками планирования совместных действий. Для усиления мотивации игра на кооперацию строится как соревнование нескольких команд, решающих аналогичную задачу.

3. Описание места курса

Курс программы «Внеурочная игровая деятельность младших школьников» проходит во II половине дня один раз в неделю.

Занятия проводятся в классе, в спортивном зале или на свежем воздухе.

Всего занятий за учебный год – 33 часа.

4. Ценностные ориентиры содержания курса

- **Ценность добра** – осознание себя как части мира, в котором люди соединены бесчисленными связями, в том числе и с помощью игры; осознание постулатов нравственной жизни (будь милосерден, поступай так, как ты хотел бы, чтобы поступали с тобой);

- **Ценность общения** – понимание важности общения как значимой составляющей жизни общества, как одного из основополагающих элементов культуры;

- **Ценность человека**, как разумного существа, стремящегося к познанию мира и самосовершенствованию.

- **Ценность свободы**, как свободы выбора и предъявления человеком своих мыслей и поступков, но свободы, ограниченной нормами и правилами поведения в обществе;

- **Ценность гражданственности и патриотизма** – осознание себя как члена общества, народа, представителя страны. Проявление интереса к своей стране: ее истории, культуре, жизни, народу.

5. Личностные и метапредметные результаты освоения курса

а) Личностные результаты освоения курса:

1. Научить овладению начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся мире;

2. Формировать уважительное отношение к иному мнению, истории, культуре других народов;

3. Развивать мотивы игровой деятельности и формировать личностный смысл участия в игре;

4. Развивать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

5. Развивать этические чувства, доброжелательность и эмоционально-нравственную отзывчивость, понимание и сопереживание чувств других людей;

6. Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умение не создавать конфликты и находить выходы из спорных ситуаций;

7. Формировать установку на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат.

б) Метапредметные результаты освоения курса:

1. Формировать умения контролировать и оценивать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями реализации, определять наиболее эффективные способы достижения результата в игре;

2. Формировать умения понимать причины успеха/неуспеха в игре и способность конструктивно действовать даже в ситуации неуспеха;

3. Воспитывать готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность неуспеха в игре, излагать свое мнение, аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

4. Определять общую цель и пути ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной игре, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

5. Уметь конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества.

6. Содержание учебного предмета (первый год занятий)

Первая встреча с игрой.

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

Интеллектуально-познавательные игры (викторины).

Интеллектуально-познавательная игра – соревнование в информированности и сообразительности. Правила викторины. Викторины на знание правил дорожного движения, поведения в общественных местах (в школе, в транспорте, на улице).

Подвижные игры.

Движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. Простые подвижные игры: правила и виды игр. Игры с музыкальным сопровождением, сюжетные игры. Правила подвижных игр. Роли в подвижных играх: водящий, судья, организатор.

Настольные игры.

Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игра в шашки – классическая настольная игра. Правила игры в шашки. Настольные игры на бумаге («Крестики – нолики»). Настольные игры в компании (домино, лото). Правила настольных игр.

Игры-драматизации.

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

Игровые диалоги-импровизации с игрушками. Сюжеты игр «В школе», «В гостях», «Экстремальная ситуация», «Добро как практическое волшебство».

Ситуативные игры-упражнения.

Парное взаимодействие в игре, влияние на партнера, избирательная реакция на влияние, противостояние влиянию.

7. Тематическое планирование

№ п/п	Тема занятий	Кол-во часов	Виды деятельности	Сроки	
				по плану	фактически
<i>Открытие игры /2 часа/</i>					
1	Человек и игра	1ч	Беседа, игра	06.09	
2	Игровая роль и правила игры	1ч	Обсуждение	13.09	
<i>Интеллектуально-познавательные игры (викторины) /6 часов/</i>					
3	Разнообразие правил интеллектуальных игр	1ч	Работаем с играми, читаем правила	20.09	
4	Разнообразие правил интеллектуальных игр	1ч	Беседа, знакомство с играми	27.09	
5	Подготовка к участию в играх	1ч	Беседа, подбор игр	04.10	
6	Интеллектуально - познавательная игра	1ч	Ситуативная игра	11.10	
7	Правила викторины, викторина на знание ПДД	1ч	Беседа, игра	18.10	
8	Викторина «Поведение в общественных местах»	1ч	Игра	25.10	
<i>Подвижные игры /8 часов/</i>					
9	Движение и сноровка в различных ситуациях	1ч	Беседа, просмотр	01.11	
10-11	Простые подвижные игры	2ч	Игры	15.11 22.11	
12	Правила подвижных игр	1ч	Игры	29.11	
13	Игры с музыкальным сопровождением	1ч	Игры	06.12	
14-15	Сюжетные игры	2ч	Беседа, игры в группах	13.12 20.12	
16	Роли в подвижных играх (водящий, судья)	1ч	Игры	27.12	

<i>Настольные игры /8 часов/</i>					
17	Разнообразие настольных игр	1ч	Игра в настольные игры	10.01	
18	Шашки – классическая игра	1ч	Беседа «Откуда к нам пришли шашки»	17.01	
19	Правила игры в шашки	1ч	Игра в шашки	24.01	
20	Настольные игры на бумаге	1ч	Игры в парах	31.01	
21	Настольные игры на бумаге	1ч	Игры в группах	07.02	
22	Настольные игры в компании	1ч	Коллективные игры	14.02	
23	Правила настольных игр	1ч	Беседа, игры	28.02	
24	Игры в лото и домино	1ч	Игра - соревнование	07.03	
<i>Игры-драматизации /6 часов/</i>					
25	Ситуация в игре	1ч	Беседа	14.03	
26	Игровые диалоги с игрушками	1ч	Игра-диалог	21.03	
27	Игровые диалоги с игрушками	1ч	Игра-диалог	04.04	
28	Сюжет игры «В школе»	1ч	Игра – драматизация	11.04	
29	Сюжет игры «В гостях»	1ч	Беседа, диалог - импровизация	18.04	
30	Сюжет игры «Добро как практическое волшебство»	1ч	Беседа, диалог-импровизация	25.04	
<i>Ситуативные игры-упражнения /3 часа/</i>					
31	Парное взаимодействие в игре	1ч	Игровые ситуации	16.05	
32	Влияние на партнера. Избирательная реакция на партнера	1ч	Игровые ситуации	23.05	
33	Итоговое занятие	1ч	Диспут	30.05	

8. Ожидаемые результаты реализации программы

Воспитательные результаты игровой деятельности младших школьников распределяется по трём годам обучения.

Результаты первого года

Приобретение школьником социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни:

- о правилах ведения социальной коммуникации;
- о принятых в обществе нормах отношения к другим людям, рисках и угрозах нарушения этих норм;
- о правилах конструктивной групповой работы;
- о способах организации взаимодействия людей и общностей;
- о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации.

9. Материально-техническое обеспечение

1. Список литературы:

1. Аникеева П.П. Воспитание игрой: кн. для учителя / П.П. Аникеева. – М., 2001.
2. Афанасьев С.П. День рождения: как поздравить именинника. Как выбрать подарок. Во что поиграть за столом. Гадания в день рождения. / С.П. Афанасьев, Л. Груздева. – М., 2001.
3. Жуков М.Н. Подвижные игры: учебник для студентов пед.вузов / М.Н. Жуков.- М., 2000.
4. Зак Л.З. Развитие интеллектуальных способностей у детей 7-8 лет. Учебно-методическое пособие для учителей. М., 2003.
5. Колчеев Ю.В. Театрализованные игры в школе. / Ю.В. Колчеев, Н.М. Колчеева. – М., 2000.
6. Лангин В.О. Загадки и парадоксы шашечной игры. / В.О. Лангин. – СПб, 2000.
7. Панкеев В.П. Русские народные игры.
8. Пидкасистый И.В. Технология игры в обучении и развитии. – М., 2005.
9. Савичева А.П. Физкультура – это радость! Спортивные игры с нестандартным оборудованием. / А.П. Савичева. – СПб, 2001.
10. Шмаков С.А. Дети на отдыхе: прикладная энциклопедия: учителю, воспитателю, вожатому. / ред.-сост. М.А. Козлова. М., 2000.
11. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. / С.А. Шмаков. – М., 2002.
12. Щуркова Н.Е. Новые технологии воспитательного процесса. М., 2003.
13. Я иду на урок в начальную школу. Внеклассная работа: олимпиады и интеллектуальные игры: кн. для учителя. / ред.-сост. М.А. Козлова. – М., 2000.

2. Настольные игры:

1. Домино, лото, шашки, шахматы, конструктор.
2. «В гости к ежику», «Лабиринт», «Колумбово яйцо», «Головоломки», «Правила дорожного движения».

3. Спортивный инвентарь:

1. Мячи, скакалки, кегли, бадминтон.

4. Игровой материал к занятиям.