

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования и спорта Республики Карелия**

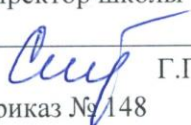
**Муниципальное общеобразовательное учреждение**

**Петрозаводского городского округа**

**"Средняя общеобразовательная школа №29 им. Сепсяковой Т.Ф."**

**(МОУ «Средняя школа № 29»)**

РАССМОТРЕНО  
На Педагогическом совете  
Протокол №15  
от «29» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор школы  
  
Г.Г.Сталевская  
Приказ № 148  
от «02» августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**курса внеурочной деятельности «Играем вместе»**

для обучающихся с ТНР (вариант 5.2, I отделение)

I дополнительный класс

**Петрозаводск**

**2024 г.**

## Пояснительная записка

Под внеурочной деятельностью в рамках реализации ФГОС НОО ОВЗ следует понимать образовательную деятельность, осуществляемую в формах, отличных от классно-урочной, и направленную на достижение планируемых результатов освоения адаптированной основной общеобразовательной программы начального общего образования (АООП НОО).

Внеурочная (внеучебная) деятельность школьников – понятие, объединяющее все виды деятельности школьников (кроме учебной), в которых возможно и целесообразно решение задач их воспитания и социализации, развития интересов, формирования универсальных учебных действий.

Внеурочная деятельность – это проявляемая вне уроков активность детей, обусловленная в основном их интересами и потребностями, направленная на познание и преобразование себя и окружающей действительности, играющая при правильной организации важную роль в развитии учащихся и формировании ученического коллектива.

План внеурочной деятельности является организационным механизмом реализации АООП НОО для обучающихся с ОВЗ и обеспечивает учет индивидуальных особенностей и потребностей обучающихся через организацию внеурочной деятельности.

План внеурочной деятельности определяет состав и структуру направлений, формы организации, объём внеурочной деятельности для обучающихся с ОВЗ на уровне начального общего образования с учетом интересов обучающихся и возможностей образовательного учреждения. Образовательное учреждение самостоятельно разрабатывает и утверждает план внеурочной деятельности.

### **Нормативная база организации внеурочной деятельности:**

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 237-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 22 марта 2021 г № 115 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (приказ Минобрнауки РФ от 19.12.2014 № 1598);
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (Приказ Министерства образования и науки РФ № 373 от 06.10.2009, зарегистрирован Министерством юстиции РФ 22.12.2009, рег. № 17785) (с последующими изменениями);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Методические рекомендации Минобрнауки России по вопросам внедрения ФГОС ОВЗ от 11.03.2016 № ВК - 452/07 «О введении ФГОС ОВЗ»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.08.2017 № 09-1672 «Методические рекомендации по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности».

План внеурочной деятельности обеспечивает учет индивидуальных особенностей и потребностей обучающихся через организацию внеурочной деятельности.

План внеурочной деятельности реализуется с учетом психофизических особенностей обучающихся с ОВЗ и программами коррекционно-развивающей направленности.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Играем вместе» составлена на основе авторской программы Д.В.Григорьева, Б.В.Куприянова «Игра. Досуговое общение» (Д. В. Григорьев. Б. В. Куприянов Программы внеурочной деятельности. Игра. Досуговое общение. — М.: Просвещение)

### **Описание места курса в учебном плане**

Программа рассчитана на 33 часа в год в дополнительном 1 классе, с проведением занятий 1 раз в неделю. Содержание кружка отвечает требованию к организации внеурочной деятельности. Подбор игр и заданий отражает реальную физическую, умственную подготовку детей, содержит полезную и любопытную информацию, способную дать простор воображению.

### **Цель программы:**

- Создание наиболее благоприятных условий для формирования у младших школьников отношения к здоровому образу жизни как к одному из главных путей в достижении успеха.
- Обеспечение благоприятной, доброжелательной атмосферы общения.
- Активизация собственного творческого самовыражения учащихся.
- Снятие психического напряжения.
- Содействие всестороннему развитию личности.

#### **Задачи программы:**

- укреплять здоровье учащихся, приобщать их к здоровому образу жизни,
- развивать интеллектуально-познавательные способности учащихся.
- содействовать гармоническому, физическому развитию;
- обучать жизненно важным двигательным умениям и навыкам;
- воспитывать дисциплинированность, доброжелательное отношение к одноклассникам, формировать коммуникативные компетенции.

Программа интегрирует работу по таким предметам начальной школы, как литературное чтение, окружающий мир, физическая культура, музыка.

*При проведении занятий можно выделить два направления:*

1. интеллектуальную активность, выражающуюся в освоении «тихих» видов игр; активные познавательные интересы детей присущие детям младшего школьного возраста;
2. оздоровительное направление, обеспечивающее наряду с укреплением здоровья активный отдых, восстановление или поддержание на оптимальном уровне умственной работоспособности.

Важным условием успешной игровой деятельности является ясность понимания содержания и правил игры. Здесь, прежде всего, важны четкость и наглядность объяснения.

Сложную игру необходимо проводить в несколько этапов:

- 1 - ознакомление с игрой,
- 2 - дальнейшее изучение содержания и правил,
- 3 - внесение дополнений и изменений в содержание и правила игры.

Программа игровой деятельности школьников основывается на принципах природосообразности, культуросообразности, коллективности, диалогичности.

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

Возрастосообразность — одна из важнейших конкретизаций принципа природосообразности. На каждом возрастном этапе перед человеком встаёт ряд специфических задач, от решения которых зависит его личностное развитие. Это естественно-культурные (достижение определённого уровня биологического созревания, физического и сексуального развития), социально-культурные (познавательные, морально-нравственные, ценностно-смысловые), социально-психологические (становление самосознания личности, её самоопределение в жизни) задачи.

*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 традициям тех или иных регионов, не противоречащими общечеловеческим ценностям.

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

*Принцип диалогичности* предполагает, что духовно-ценностная ориентация детей и их развитие осуществляются в процессе такого игрового взаимодействия педагога и учащихся, содержанием которого является обмен ценностями (ценностями, выработанными историей культуры конкретного общества; ценностями, свойственными субъектам образования как представителям различных поколений и субкультур; индивидуальными ценностями конкретных субъектов образования), а также совместное продуцирование ценностей.

**Программа предусматривает следующие виды игр:**

- интеллектуально-познавательная;
- подвижная;

- настольная;
- игра-драматизация;
- ситуативная игра-упражнение;
- игра на кооперацию;
- комплексная игра на местности;
- комплексная игра-приключение.

*Интеллектуально-познавательная игра* предусматривает соревнование участников в эрудиции и интеллекте. Ключевыми особенностями интеллектуально-познавательной игры являются наличие специальных вопросов, на которые следует отвечать соревнующимся, и игрового сюжета, игровой интриги.

*Подвижная игра* - двигательные действия участников с предметами или без них. Сюжет и правила подвижной игры регламентируют характер двигательных действий участников игры. Воспитательная функция подвижных игр связана с развитием таких физических качеств, как быстрота, ловкость, сила, выносливость, гибкость и т. д.

*Настольная игра* предполагает использование статичного игрового поля, которое находится на столе или специальной платформе. Настольные игры предусматривают применение специального инвентаря: карточек, карт, костей, игрового поля, фишек, фигур.

*Игра-драматизация* строится вокруг определённого сюжета и предусматривает его разыгрывание (драматизацию). Наиболее важная часть игры-драматизации - это сюжет, который заимствуют из литературного произведения, либо учащиеся сами придумывают по аналогии с сюжетом книги, фильма, мультфильма и т. д. Участники игры самостоятельно создают образы при помощи средств выразительности (интонации, мимики, пантомимы, изменении голоса). В игре- драматизации можно использовать театральную атрибутику. Важным педагогическим эффектом игры-драматизации является развитие рефлексии — в ходе игровых действий участник, импровизируя, проговаривает переживания своего персонажа в слух. Особой разновидностью игры-драматизации являются игра с использованием игрушек (как правило, кукол или фигурок).

*Ситуативная игра-упражнение* представляет собой взаимодействие, в котором разыгрывается локальное событие с чётко обозначенной проблемой. Ситуативные игры подразделяются на несколько типов:

- игра, в которой задаётся ситуация, участник игры должен мысленно достроить образ участника ситуации и изобразить его действия (вербально или невербально);
- игра, в которой задаётся ситуация, несколько участников игры должны достроить образы участников событий (написать текст), совместно изобразить действия участников ситуации;
- игра, в которой задаётся ситуация, по мотивам которой разрабатывается сценарный план (состоящий только из мизансцен, без точных реплик), распределяются роли, каждый участник придумывает текст, затем ситуация разыгрывается.

*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.

*Комплексная игра на местности* - игра на свежем воздухе, разыгрывание военизированного сюжета (разведка, караул, захват флага и т. д.), ориентирование на местности, преодоление препятствий, бег, прыжки, лазание. В игре участники делятся на несколько команд, между которыми и происходит соревнование. Обязательным элементом подготовки комплексной игры на местности является проработка правил игры и действий в случае экстремальных обстоятельств.

*Комплексная игра-приключение* отличается тем, что участник воспринимает все происходящее в игре как из ряда вон выходящее, инобытийное, резко отличающееся от привычного течения жизни. Комплексная игра-приключение может предполагать игру-путешествие, но с участием множества костюмированных персонажей, роли которых будут исполнять малоизвестные для учащихся люди, старшеклассники или родители (использование костюмов, масок, грима обеспечит малоизвестность сказочных героев). Площадкой для проведения комплексной игры-приключения может стать школа в выходной день, помещение учреждения образования или культуры, парк и т. д.

## **Планируемые результаты курса «Играем вместе»**

### **Личностные результаты**

- ориентация на успех в учебной деятельности и понимание его причин;
- способность к самооценке на основе критерия успешной деятельности;
- умение активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- умение проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- освоение моральных норм помощи тем, кто в ней нуждается, готовности принять на себя ответственность;
- развитие мотивации достижения и готовности к преодолению трудностей ,
- освоение правил здорового и безопасного образа жизни.
- умение оценивать поступки людей, жизненные ситуации с точки зрения общепринятых норм и ценностей; оценивать конкретные поступки как хорошие или плохие;
- умение выражать свои эмоции;
- понимать эмоции других людей, сочувствовать, сопереживать;

### **Метапредметные результаты**

#### ***Регулятивные УУД:***

- умение планировать, регулировать, контролировать и оценивать свои действия;
- распределение функций и ролей в совместной деятельности;
- конструктивное разрешение конфликтов;
- осуществление взаимного контроля;
- оценка собственного поведения и поведения партнёра и внесение необходимых коррективов;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- различать способ и результат действия;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата.
- определять и формировать цель деятельности с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий во время занятия;
- учиться работать по определенному алгоритму

#### ***Познавательные УУД:***

- добывать новые знания: находить дополнительную информацию по содержанию курса, используя дополнительную литературу, свой жизненный опыт;
- перерабатывать полученную информацию, делать выводы;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: предлагать свои правила игры на основе знакомых игр;

#### ***Коммуникативные УУД:***

- взаимодействие, ориентация на партнёра, сотрудничество и кооперация (в командных видах игры);
- адекватно использовать коммуникативные средства для решения различных коммуникативных задач;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе;

### **Результаты освоения программы**

Программа предусматривает задания, упражнения, игры на формирование коммуникативных, двигательных навыков, развитие физических навыков. Это способствует появлению желания общению с другими людьми, занятиями спортом, интеллектуальными видами деятельности; формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

**Дополнительный 1 класс  
Тематическое планирование**

| № п/п | Темы занятий                        | Количество часов |
|-------|-------------------------------------|------------------|
| 1     | Первая встреча с игрой              | 2                |
| 2     | Подвижные игры                      | 8                |
| 3     | Интеллектуально-познавательные игры | 6                |
| 4     | Настольные игры                     | 7                |
| 5     | Игры-драматизации                   | 6                |
| 6     | Ситуативные игры-упражнения         | 4                |
|       | <b>Итого</b>                        | <b>33</b>        |

**Календарно-тематическое планирование дополнительный 1 класс**

| №п/п  | Тема   |  |
|---|--|--|
| <b>Первая встреча с игрой – 2 ч.</b>                          |  |  |
| 1   | Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Назначение игры. Многообразие игр.                       |  |
| 2   | Правила игры, игровые роли, сюжет игры.  |  |
| <b>Подвижные игры – 8 ч.</b>                                  |  |  |
| 3   | Подвижная игра. «Пчелка». Техника безопасности во время игр.                                   |  |
| 4   | Подвижная игра «Мяч над головой». Правила игры.  |  |
| 5   | Подвижная игра «Пустое место». Правила игры.   |  |
| 6   | Подвижная игра «Охотники и утки». Правила игры.  |  |
| 7   | Подвижная игра «День и ночь». Правила игры.  |  |
| 8   | Подвижные игры «Два мороза», «Лиса и куры».  |  |
| 9   | Игры с музыкальным сопровождением. «Если нравится тебе, то делай так», «Паровозик»             |  |
| 10  | Подвижная игра «Найди пару».   |  |
| <b>Интеллектуально-познавательные игры (викторины) – 6 ч.</b> |  |  |
| 11  | Интеллектуально-познавательные игры. Викторина «Русские народные сказки». Правила викторины.   |  |
| 12  | Интеллектуально-познавательные игры. «Ботаническое лото»                                       |  |
| 13  | Интеллектуально-познавательные игры. Викторина «Юные знатоки природы». Правила игры.           |  |
| 14  | Интеллектуально-познавательные игры. Викторина «Дорожная азбука».                              |  |
| 15  | Интеллектуально-познавательные игры. Игра-викторина «Хочу все знать».                          |  |
| 16  | Викторина «Правила поведения в общественных местах»  |  |
| <b>Настольные игры – 7 ч.</b>                                 |  |  |
| 17  | <b>Настольные игры.</b> Разнообразие настольных игр. «Лото». Правила игры.                     |  |
| 18  | Настольные игра «Домино». Правила игры.  |  |
| 19  | Настольные игра «Математическое домино». Правила игры.   |  |
| 20  | Настольные игры. Пазлы.  |  |
| 21  | Настольные игры. Игра в шашки- классическая настольная игра. Правила игры.                     |  |
| 22  | Правила игры в шашки.  |  |
| 23  | Настольные игры в паре на бумаге «Крестики -нолики».   |  |
| <b>Игры-драматизации – 6 ч.</b>                               |  |  |
| 24  | Игровые диалоги-импровизации с игрушками. Кукольный театр «Репка»                              |  |
| 25  | Сюжетно-ролевая игра «В школе».  |  |
| 26  | Игра –драматизация « Я почтальон».   |  |
| 27  | Игра –драматизация «Экстремальная ситуация»  |  |
| 28  | Игра –драматизация «Моя семья».  |  |
| 29  | Сюжетно-ролевая игра «В гостях».   |  |
| <b>Ситуативные игры-упражнения – 4 ч.</b>                     |  |  |
| 30  | Ситуативные игры-упражнения. Парное взаимодействие в игре. Дидактическая игра «Волшебный круг» |  |

|    |   |  |
|----|---|--|
| 31 | Ситуативные игры-упражнения. « Встреча двух друзей на улице». Парное взаимодействие в игре. |  |
| 32 | Ситуативные игры-упражнения. Игра "Определи игрушку".                                       |  |
| 33 | Ситуативные игры-упражнения. Игра "Черный ящик"   |  |

### **Материально-техническое обеспечение**

#### ***Спортивный инвентарь:***

- мячи разных видов;
- скакалки;
- обручи;
- кегли.

#### ***Настольные игры:***

- шашки; домино, лото
- пазлы;
- конструктор
- развивающие игры.

#### ***Наборы сюжетных игр:***

«Моя семья», «МЧС»

#### ***Литература:***

1. Дереклеева Н.И. Двигательные игры, тренинги и уроки здоровья: 1-5 классы. – М.: ВАКО, 2007.
2. Детские подвижные игры народов СССР.: Пособие для воспитателя детского сада/ Сост. А.В.Кенеман; Под редакцией Т.И.Осокиной. – М.: Просвещение, 1989
3. Ковалько В.И. Школа физминуток: 1-4 классы. – М.: ВАКО, 2010.
4. Обухова Л.А., Лемяскина Н.А., Жиренко О.Е. Новые 135 уроков здоровья, или Школа докторов природы. (1-4 классы). – М.: ВАКО, 2011.
5. Журнал «Начальная школа» за 2008 год №4 Н.Н. Макаринова «Народные игры на уроках физической культуры»
6. Журнал «Начальная школа» за 2008 год №9 В.В. Лаврентьев. «Подвижные игры»
7. Журнал «Начальная школа» за 2010 год №8 Д.А. Антуфьев, С.Л. Антуфьева. «Эмоциональная зарядка на весь день».