

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «МЕДВЕДСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ШКОЛА ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА А.Г.РОМАНОВА»**

ПРИНЯТО

Решением методического
объединения учителей
предметников
Протокол №1 от 27.08.26

УТВЕРЖДЕНО

ЗАМ. ДИРЕКТОРА ПО УВР


Огурцова Е.А.
27.08.26

**Рабочая программа
внеурочной деятельности**

"Клуб настольных игр"

Срок реализации: 1 год (2026-2027 год)

Пояснительная записка

Рабочая программа разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования с учетом программ, включенных в ее структуру, а также в соответствии со следующими нормативными правовыми документами:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования".
3. Примерной ООО, **ОДОБРЕНА** решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15), (в редакции протокола № 1/20 от 04.02.2020)

Цель программы: развитие мышления, памяти и речи, фантазии, усидчивости, ответственности, навыков восприятия и анализа полученной информации, а также развитие социальных навыков у обучающихся посредством настольных игр.

Задачи:

- познакомить учащихся с многообразием современных познавательных настольных игр;
- сформировать у учащихся практические игровые умения и навыки;
- научить разным игровым познавательным направлениям в настольных играх;
- развить интеллектуальные и научно-познавательные способности учащихся;
- расширить кругозор, давать знания о различных сторонах жизни через игру;
- поучаствовать в соревнованиях для приобретения опыта;
- сформировать у обучающихся высокую общую культуру, нравственные, морально-психологические, деловые и организаторские качества, способствующие выбору жизненного пути в пользу высоконравственного, профессионального и ответственного служения своему Отечеству.

Срок реализации программы: 1 год (34 часа в год, 1 час в неделю)

Методы обучения:

- словесный;

- наглядный;
- практический.
- **Формы проведения занятий:** индивидуальные, групповые, смешанные

Формы контроля:

- обсуждение,
- проведение партий в настольные игры,
- квест,
- игровой турнир.

Планируемые результаты освоения программы внеурочной деятельности

Личностные результаты:

Первый уровень результатов – приобретение социальных знаний о ситуации межличностного взаимоотношения, освоение способов поведения в различных ситуациях.

Второй уровень результатов – получение школьниками опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, родина, природа, мир, знания, труд, культура).

Третий уровень результатов – получение школьниками опыта самостоятельного общественного действия в том числе и в открытой общественной среде.

Учащиеся сформируют

- знания о патриотизме, любви и уважении к Отечеству, чувстве гордости за свою Родину, прошлое и настоящее многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной;
- ответственное отношение к учению, готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общественной практики;

- осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира;
- социальные нормы, правила поведения, роли и формы социальной жизни в группах и сообществах;
- нравственные чувства и нравственное поведение, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- основы экологической культуры на основе признания ценности жизни во всех её проявлениях и необходимости ответственного, бережного отношения к окружающей среде;
- осознание значения семьи в жизни человека и общества, принятие ценностей семейной жизни, уважительное и заботливое отношение к членам своей семьи.

Качества личности, которые могут быть развиты у обучающихся в результате занятий:

- толерантность, дружелюбное отношение к сверстникам;
- познавательная, творческая, общественная активность;
- самостоятельность (в т.ч. в принятии решений);
- умение работать в сотрудничестве с другими, отвечать за свои решения;
- коммуникабельность;
- уважение к себе и другим;
- личная и взаимная ответственность;
- готовность действия в нестандартных ситуациях;

Метапредметные результаты:

Учащиеся овладеют

- умением самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности;
- умением осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

- умением соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;

- умением оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения

- умением владения основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

-умением определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, устанавливать причинно- следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;

- умением организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

- умением осознанно использовать речевые средства для выражения своих чувств, мыслей и потребностей планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;

- умением формировать и развивать компетентности в области использования информационно- коммуникационных технологий.

Умением (владеть способами познавательной деятельности):

- наблюдать, анализировать, приводить примеры языковых явлений;
- применять основные нормы речевого поведения в процессе диалогического общения;

- составлять элементарное монологическое высказывание по образцу, аналогии;

- - читать и выполнять различные задания к играм;

- - понимать на слух короткие тексты;

Умением использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни:

- понимать на слух речь учителя, одноклассников;

- понимать смысл задания и уметь прогнозировать развитие игры;

- расспрашивать собеседника, задавая простые вопросы (кто, что, где, когда), и умением отвечать на вопросы собеседника, участвовать в элементарном этикетном диалоге;
- инсценировать изученные игры (настольно-ролевые игры);
- сочинять оригинальный текст на основе плана;
- соотносить поступки героев игр с принятыми моральными нормами и уметь выделить нравственный аспект поведения героев;
- участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

Предметные результаты:

- освоение различных приёмов в решении логических задач;
- приобретение опыта в обучении интеллектуальным играм разной направленности;
- овладение умением понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;
- развитие наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления.
- обучающиеся смогут освоить в ходе обучения знания, умения и способы действий, специфические для данной программы;
- получают новые знания, его интерпретацию, смогут преобразовать и применить в различных учебных ситуациях, а также при создании учебных и социальных проектов.
- смогут применить знания, умения и навыки в учебных ситуациях и в реальных жизненных условиях.
- свободное владение игровой терминологией: знание основных видов игр, этапов игрового мастерства; понимание основ этики игроков, основ этики зрителя; знание теоретических основ игры и методики постановочной работы над словом;
- освоение основных технологий социальной коммуникации и развития общественных связей; освоение ключевых современных форм, способов и методов анализа ситуации, выделения проблем и общественных инициатив, организации

деятельности по решению проблемы, реализации и управления циклом реализации общественно-полезной деятельности.

Содержание курса

Тематическое планирование, **в том числе с учетом рабочей программы воспитания**

Виды и формы деятельности, которые используют в работе

Виды деятельности для повышения интереса к уроку:

- Ответственная и честная подготовка к уроку;
- Внезапное решение (исходя из ситуации урока: спор, дискуссия и т.д.);
- Наглядное восприятие (показ экспериментов, видео);
- Использование личного опыта;
- Интересные факты, дополнительные материалы;
- Учет интереса учеников;
- Урок-игра, урок-викторина, КВН, диспуты,
- Нетрадиционные формы подачи материала;
- Создание ситуации успеха;
- Нетрадиционные подходы к решению заданий;
- Учет детской субкультуры;
- Обращение к личному опыту учеников;
- Внимание к особенным ученикам;

Приемы с воспитывающим содержанием:

- приёмы, побуждающие думать о ценностях и жизненных проблемах;
- предъявление воспитывающей информации на уроке;
- применение здоровьесберегающих технологий;
- воспитание чувства товарищества (работа в группах);
- воспитание взаимопомощи, взаимовыручки, эстетики, нравственности на всех этапах урока в начальных классах;
- обсуждение различных ситуаций, с последующим единым выводом;
- уроки с содержанием различных бытовых тем;
- уважение друг к другу.

Активные формы работы:

- творческие задания;
- проблемные ситуации;
- нестандартные уроки;
- метода «кейсов»;
- составление синквейна;
- практические задания;
- «мозговой штурм»;
- применение ИКТ;
- викторины;
- настольные игры.

№	Наименование разделов и тем	Количес тво часов
1	Вводное занятие	1
2	Разбор игры «Повелитель Токио»	1
3	Разбор игры «Повелитель Токио»	1
4	Турнир по игре «Повелитель Токио»	1
5	Разбор игры «Ticket to Ride»	1
6	Разбор игры «Ticket to Ride»	1
7	Турнир по игре « Ticket to Ride »	1
8	Турнир по игре « Ticket to Ride »	1
9	Разбор игры «Каркассон»	1
10	Разбор игры «Каркассон»	1
11	Турнир по игре «Каркассон»	1
12	Турнир по игре «Каркассон»	1
13	Разбор игры "Codenames"	1
14	Разбор игры "Codenames"	1
15	Турнир по игре "Codenames"	1
16	Турнир по игре "Codenames"	1
17	Разбор игры «Диксит»	1
18	Разбор игры «Диксит»	1
19	Турнир по игре «Диксит»	1
20	Турнир по игре «Диксит»	1
21	Разбор игры «Зельеварение»	1
22	Разбор игры «Зельеварение»	1

23	Турнир по игре «Зельеварение»	1
24	Турнир по игре «Зельеварение»	1
25	Разбор игры «Счастливая капибара»	1
26	Турнир по игре «Счастливая капибара»	1
27	Игровые турниры	1
28	Игровые турниры	1
29	Игровые турниры	1
30	Игровые турниры	1
31	Игровые турниры	1
32	Игровые турниры	1
33	Игровые турниры	1
34	Игровые турниры	1
Итого:		34