

Министерство просвещения Российской Федерации
Министерство образования и науки Удмуртской Республики
Администрация муниципального образования "Муниципальный округ
Малопургинский район Удмуртской Республики"
МОУСОШ с.Норья

Рассмотрено на заседании
методического объединения
«28» августа 2024 г.

Утверждено
приказом МОУ СОШ с.Норья
от «30» 08 2024 г. № 100
Директор МОУ СОШ с.Норья
О.В.Рублёва



Принято на заседании
Педагогического совета
протокол № 12
от «29» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

(ID _____)

кружка «Цифотека»

для обучающихся 3-4 классов

Составитель: Селезнева М. А.

с.Норья
2024 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игротека»
Программа педагогической направленности разработана с учетом:

- Закона РФ «Об образовании»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4.09.2014 г. № 1726-р)
- Приказа Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 N 196
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 N 41
- Методических рекомендаций Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015

В программе учитывается следующее:

- современные теории и технологии в области методики обучения и воспитания;
- возрастные психолого-физиологические особенности детей;

потребности детей и социальный заказ общества.

Актуальность: Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий наша повседневная жизнь наполнена всякого рода электронными устройствами. Родители зачастую с раннего возраста приобщают своих детей к компьютерным играм желая, чтобы их ребёнок развивался «в ногу со временем». Использование компьютерных технологий в процессе обучения детей – это нормальное явления. В интернете можно найти великое множество развивающих онлайн – игр высокого качества. Но не стоит забывать о негативных последствиях увлечения такими развивающими играми. К негативным последствиям увлечения компьютерными играми можно отнести и торможение развития социальных отношений, поэтому занятия за компьютером следует строго регламентировать по времени, а успешность ребёнка во многом зависит от его способности реально воспринимать окружающую действительность, умения коммуницировать и строить адекватную систему отношений с окружающими. Неконтролируемые занятия за компьютером могут негативно сказаться на здоровье ребенка.

Что такое игра для ребенка? Просто развлечение? Вовсе нет! Игра для детей – это развитие, и обучение, и знакомство с окружающим миром. Существует множество игр: творческие, подвижные, дидактические, сюжетно- ролевые и т.д. Данная программа построена на развивающих настольных играх. Детские настольные игры становятся все популярней. Они подойдут для любой компании, ведь разнообразие их велико. Большинство настольных игр коллективные - тесное общение игроков. Дети учатся

договариваться, общаться, уступать, приобретают чувство здоровой конкуренции, не менее важное для будущей жизни.

Игра – это необходимость соблюдения правил. Правила регламентируют действие ребенка и требуют иногда делать то, чего совсем не хочется. В игре подчинение правилу вытекает из самой сути игры. Это является эффективным средством формирования таких качеств, как организованность и самоконтроль.

С точки зрения психических процессов, у детей происходит развитие мышления, внимания, памяти. Активно включается логическое мышление в играх на сортировку, группировку.

Основные принципы развивающих игр: совмещение элементов игры и учения, переход от игр-забав через игры-задачи к учебно-познавательной деятельности; постепенное усложнение обучающих задач и условий игры; повышение умственной активности ребенка, формирование вербального и невербального общения в игровой деятельности; единство обучающих и воспитательных воздействий.

Программа «Игротека» социально-педагогической направленности, форма обучения - очная, рассчитана на *один год обучения* для обучающихся 9-11 лет. Общий *объем программы* - 34 часа. *Наполняемость групп* - 12 человек. *Занятие проводится* 1 раз в неделю.

Основную часть времени каждой темы занимает практическая работа.

Цели и задачи программы

Цель программы: – создание условий для развития познавательных способностей.

Для достижения поставленной цели необходимо решить ряд **задач:**

личностные - преодоление «комплекса неумения» в отношении обучения интеллектуальным играм, развитие уверенности в себе, формирование адекватной самооценки, формирование общественной активности личности, культуры общения и поведения в социуме;

метапредметные -

- развитие мотивации к интеллектуальным играм;
- развитие потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности.

образовательные (предметные) –

- освоения различных приёмов в решении логических задач;
- приобретение опыта в обучении интеллектуальным играм разной направленности;

- овладение умением понимать, проследить причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;
- развитие наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления.

Ожидаемые результаты освоения программы В результате реализации программы предполагается развитие познавательных способностей от «хочу играть» до «хочу развиваться». Программа обеспечивает достижения следующих метапредметных, личностных и предметных результатов. Универсальными компетенциями воспитанников на всех этапах занятий являются: - умения организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения её цели; - умения активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей; - умения доносить информацию в доступной, эмоционально-яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми. Личностными результатами - адекватное восприятие содержательной оценки своей работы педагогом и товарищами; - эмоционально-целостное отношение к окружающему миру; - обогащение опыта восприятия окружающего мира, его оценки (выражая собственное мнение); - формирование нравственных и этических чувств на основе знакомства и применения игровой деятельности; Метапредметные результаты освоения воспитанниками содержания программы являются следующие умения: - находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления; - общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения, дружбы и взаимопомощи; - организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий; - планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения; - анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения; - управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность; - правильно выполнять условия игрового задания, использовать их в игровой и конкурсной деятельности. Познавательные УУД: - освоить первоначальные знания о системе интеллектуальных игр; - овладеть элементарными способами анализа различных интеллектуальных игр; - понимание культуры движений человека, постижение жизненно важных двигательных умений в соответствии с их целесообразностью и эстетической привлекательностью. Регулятивные УУД: - готовность использовать приобретённые знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для развития представлений о роли интеллектуального творчества в жизни человека; - овладение основами логического мышления, способность выявлять с помощью сравнения отдельные признаки,

характерные для сопоставления факта и вопроса о нём, устанавливать аналогии, анализировать результаты сравнения, объединять факты и вопросы по видам; - уметь кратко формулировать ответы на вопросы и аргументировать их, вычленять в устном или письменном вопросе главное; - осуществление пошагового контроля своей деятельности. Коммуникативные УУД: - работать в группе, учитывая мнение партнёров; - способность выбирать целевые и смысловые установки в своих действиях и поступках по отношению к живой природе, здоровью своему и окружающих. Предметными результатами освоения воспитанниками содержания программы являются следующие умения: - оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении групповых заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения; - выполнение задания по инструкции и самостоятельное составление инструкции по выполнению задания; - бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения. Прогнозируемый результат: - повышение устойчивого интереса к различным видам игр - развитие личностных качеств; уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания; - развитие творческих способностей и одаренности детей;

Способы определения прогнозируемых результатов. Способами проверки результатов реализации дополнительной общеразвивающей программы являются три вида контроля: текущий – осуществляется посредством наблюдения за деятельностью и развитием каждого обучающегося в процессе занятий; промежуточный – учебные занятия, практические и творческие работы позволяют следить за развитием каждого обучающегося, раскрытием его творческих устремлений; итоговый – практические задания. Формы подведения итогов: Участие в конкурсах интеллектуалов, марафонах (командное и индивидуальное первенство). Участие в интеллектуальных конкурсах и конкурсах online

Содержание программы

Раздел	Описание
Вводное занятие.	Теоретические занятия: основные цели и задачи кружка. Провести инструктаж по технике безопасности. Какие бывают игры. Правила игры. Обязательны ли они для всех?
В стране	Головоломки – это жанр игр, которые базируются на решении задач.

<p>ГОЛОВОЛОМОК</p>	<p>Разные типы решаемых головоломок направлены на проверку множества навыков, предназначенных для решения проблем, включая логику, стратегию, распознавание схем, восстановление последовательностей и составление слов. Теоретические занятия: Какие бывают головоломки. Различные виды игр и головоломок. Практические занятия: «Числовые головоломки», «Словесные головоломки», «Математические головоломки», «Хитрые задачи», игры со спичками, «Головоломки в картинках».</p> <p>Крокодилья река - это головоломка, в которой игрокам нужно перевезти группу людей и предметов через реку на небольшой лодке, при том что лодка вмещает только два объекта и нельзя оставлять людей без присмотра, или двух крокодилов без наличия людей на этом берегу. Цель головоломки заключается в том, чтобы перевезти всех людей и предметы на противоположный берег без потерь.</p> <p>Ребусы на детские сказки и их писателей.</p> <p>Судоку, сканворд Судоку - это головоломка, состоящая из квадратной сетки размером 9x9, разделенной на девять квадратных регионов размером 3x3. В некоторые клетки сетки уже вписаны цифры от 1 до 9, а остальные клетки должны быть заполнены таким образом, чтобы в каждой строке, в каждом столбце и в каждом регионе все цифры от 1 до 9 встречались только один раз.</p> <p>Анаграммы — это слова, полученные при помощи перестановки кв в исходном слове.</p> <p>— Переставьте буквы в словах <сани>, «лапша». Какие слова получатся? (<i>Анис шпала</i>)</p> <p>Поиграем в анаграммы. Я даю вам десять слов и 5 минут. За это время вы должны получить хотя бы десять новых слов; вторая анаграмма из этого же слова дает дополнительное очко. (Дети работают.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Актер — ... Колесо- ... Крона — ... Налим — ... Парк- ...
---------------------------	---

	<p>Пират — ...</p> <p>Ракета — ...</p> <p>Сокол — ...</p> <p>Ручка — ...</p> <p>Сосна — ...</p> <p>«бросаемся словами». Давайте сядем в кружок. Бросать мы будем вот это (например, какую-нибудь игрушку). Я произношу слог и бросаю игрушку, а ловящий должен закончить слово, добавив свой слог или несколько слогов.</p> <p>— Са...</p> <p>--- ...рай! (...жа, ...жень,...ранчо.)</p> <p>(Игрушка перебрасывается кому-то еще, и ответивший сам называет начальный слог. Повторяться нельзя. В этой игре важен темп -тот, кто задумается более чем на 3 секунды или вообще неправильно : ответит, выбывает из состязания. Побеждает кто-то один.)</p> <p>У меня в руках волшебная шляпа. В ней лежит множество букв. Вы можете достать столько букв, сколько захотите. Из них вам надо составить слово. Скажем, вы хотите достать 7 букв. Если сумеете пустить в дело все 7, заработаете 7 очков. Чем меньше букв будет использовано, тем меньше очков записывается на ваш счет. Все буквы каждый раз возвращаются в шляпу. Правила вам понятны? Тогда давайте сыграем. (Дети и учитель играют в игру.</p> <p>Мастеркласс по головоломкам, Составляем свои головоломки. Ламинируем, предлагаем сыграть ребятам на перемене.</p>
<p>Дидактические игры.</p>	<p>Дидактические игры делятся на игры с предметами, настольные и словесные игры. Дидактические игры способствуют, главным образом развитию умственных способностей детей, поскольку содержат умственное задание, в решении которого и есть смысл игры. Способствуют развитию органов чувств, внимания, логического мышления. Обязательным условием дидактической игры являются правила, без которых деятельность приобретает стихийный характер</p> <p>Дидактическая игра №1 «Домик для науки»</p> <p>Состав игры: стены домика - это определение той или иной науки, а</p>

крыша домика – это название самой науки.

Необходимо составить стену и крышу, чтобы получился целый домик. Игра проводится в парах – один составляет домики, другой проверяет и оценивает правильно ли он составлен **Дидактическая игра №2 «Рассказ географа»**

Игра рассчитана для работы в нескольких группах. Каждая группа получает конверт с дидактической игрой, которая состоит из условных знаков и небольшого текста-маршрута.

Игра заключается в том, чтобы каждая группа предложенный текст-маршрут написала с помощью полученных условных знаков.

Дидактическая игра №3 «Весёлый коробок»

Для игры класс делится на 6 групп по количеству материков на Земле. Каждая группа получает коробок с картинкой материка. Отдельно на столе лежат названия разных объектов со всех материков. Группам необходимо наполнить свой коробок теми объектами, которые находятся на их материке. Затем группы обмениваются коробками и проверяют правильно ли они наполнены.

Дидактическая игра «Узнай растение по описанию»

Цель: закрепить знания о разных видах растений.

Игра начинается с отгадывания загадки о дереве.

Я из крошки-бочки вылез,

Корешки пустил и вырос,

Стал высок я и могуч,

Не боюсь ни гроз, ни туч.

Я кормлю свиней и белок –

Ничего. Что плод мой мелок. (Дуб)

Дети говорят, как они догадались, о каком дереве идет речь, находят его на картинке. Учитель описывает дерево. При описании растений следует придерживаться примерно такого плана:

1. Высота дерева (очень высокое, высокое, невысокое).
2. Листья (величина, форма, окраска).
3. Цветки или плоды (цвет, форма, величина, запах).
4. Ствол (цвет, толщина, поверхность).

	<p>5. Ветви (толстые, тонкие, идут вверх, в сторону, вниз).</p> <p>Далее учитель описывает клен, березу, калину, а ученики говорят, как они догадались, какое дерево он описал. При проведении игры можно использовать загадки.</p> <p>Сучки рогатые, Плоды крылатые, А лист – ладошкой На длинной ножке. (Клен)</p> <p>Я на розу так похож, Разве что не так хорош, Но зато мои плоды Всем пригодны для еды. (Шиповник)</p> <p>С моего цветка берет Пчелка самый вкусный мед. А меня все обижают Шкуру тонкую сдирают. (Липа)</p> <p>Дидактическая игра «Узнай, о чем я говорю». Цель. Учить детей угадывать предмет по описанию. Развивать словарное творчество. Материал. Предметные картинки с изображением деревьев. Ход игры Логопед размещает картинки с изображением деревьев, описывает растение и предлагает детям догадаться, о каком из них говорит. Затем дети сами добавляют свои описания. Например: -Стройная, кудрявая, белоствольная (береза) -Грустная, печальная, плакучая (ива) -Стройная, зеленая, колючая (ель) Крепкий, могучий, развесистый... (дуб) .</p> <p>Настольные игры. Зоологическое лото, Экивоки, Монополье. Мастер-класс по дидактическим играм Составляем свои игры. Ламинируем, предлагаем сыграть ребятам на перемене.</p>
Логические игры	https://yandex.ru/games/app/184622

	https://iqsha.ru/uprazhneniya/run/isklucheniya-2/4-goda
Экскурсии	.«Кто как голос подает?» изучение мигрирующих птиц весной и знакомство с их голосами. Что растёт на одном квадратном метре. Кто живёт на одном квадратном метре.
Проект «Игры разума»	Работа над проектом.

Учебный план

№	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Общие правила игр. Какие бывают игры.	1	1		
2.	В стране головоломок. Крокодилья река	2	1	1	<i>Практическая работа</i>
3.	Ребусы	2	1	1	<i>Практическая работа</i>
4.	Судоку, сканворд	2	1	1	<i>Практическая работа</i>
5.	Анаграммы	2	1	1	<i>Практическая работа</i>
6.	«бросаемся словами».	1		1	
7.	У меня в руках волшебная шляпа.	1		1	
8.	Дидактические игры. «Домик для науки»	2	1	1	<i>Практическая работа</i>
9.	«Рассказ географа»	2	1	1	<i>Практическая работа</i>
10.	«Весёлый коробок»	2	1	1	<i>Практическая работа</i>
11.	«Узнай растение по описанию»	2	1	1	<i>Практическая работа</i>
12.	Зоологическое лото	3	1	2	<i>Практическая работа</i>
13.	Эквивоки,	1		1	

14.	Монополье	1		1	
15.	Экскурсии. «Кто как голос подает?» изучение мигрирующих птиц весной и знакомство с их голосами.	1		1	
16.	Что растет на одном квадратном метре.	1		1	
17.	Кто живет на одном квадратном метре.	1		1	
18.	Проект «Игры разума»	6	2	4	<i>Проект</i>
19.	Онлайн конкурсы , Участие в конкурсах интеллектуалов.	1	1		<i>Результаты конкурса</i>
Итого		34	13	21	

Литература

- Беляков Е. А. 365 развивающих игр, М., 1999
- Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка, М., 1966
- Карпова С. Н. Игра и нравственное развитие, М., 1987
- Панфилова М. А. Игротерапия общения, М., ТОО «ИнтелТех», 1995
- Шмаков С. А. Её величество – игра., М., 1993
- С.А. Лёвина, С.И.Тукачёва «В помощь преподавателю начальной школы «Физкультминутки». Выпуск 1. - Волгоград, Издательство «Учитель», 2010 год.
- Л.П. Салеева «Использование игровых ситуаций при обучении младших школьников» - Москва «Просвещение», 2005 год
- П.Г.Федосеева «Игровая деятельность на занятиях по экологическому воспитанию» - Волгоград, ИТД «Корифей», 2009 год
- Елкина Н. В., Тараборина Т. Н. 1000 загадок. Популярное пособие для родителей и педагогов.- Ярославль: Академия развития, 1997.
- Чудакова Н. В. Я познаю мир: Детская энциклопедия. – Издательство АСТ -ЛТД, 1997.

