

Республика Карелия

Администрация Прионежского муниципального района

МОУ «НОВОВИЛГОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №3»

Рассмотрено на заседании

**педсовета Протокол
№ _1_ «_30.08_» 2021г.**

МОУ «СОШ №3, п. Новая Вилга

«Утверждаю»

**Директор
МОУ «СОШ №3 п.Новая Вилга»**

Корнева А.А. _____

Приказ № 89-о__

От 21 августа 2021г.

Дополнительная общеразвивающая, образовательная программа

научно-технической направленности

«Игротека»

Возраст детей – 11-15 лет

Срок реализации - 1 год

**Составитель программы: Тимиева
Е.А.,
учитель математики**

п. Новая Вилга

2021 год

Нормативно-правовыми основаниями разработки дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ являются следующие документы:

- Федеральный закон № 273-ФЗ;
- СанПиН 2.4.4.3172–14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41;
- Концепция развития дополнительного образования детей;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утв. приказом Минобрнауки России от 29.08.2013 № 1008 (далее — Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по ДОП).

Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы:

1. Общая характеристика программы:

Направленность (профиль) программы — научно-техническая.

Актуальность программы: Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий и 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. Мы свою программу построили на развивающих настольных играх и конструкторах. 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.

Адресат программы — ученики 5-9 классов;

Срок освоения программы — 1 год;

Объем программы - 68 часов;

Режим занятий — 2 часа в неделю по 40 мин;

Формы обучения и виды - лекции, групповые занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия.

В связи с возникающими непредвиденными (форс-мажорными) обстоятельствами в течение учебного года, обучение по данной программе возможно с применением дистанционных образовательных технологий. Для организации ДО можно использовать <http://moodle.nvschool3.ru/>, Zoom или другие онлайн-ресурсы.

2. Цель и задачи программы

Цель — создание условий для развития познавательных способностей и игровых умений обучающихся.

Задачи:

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

1. Обучающие, дидактические:

- 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.

2. Развивающие:

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

3. Воспитательные:

- развивать у обучающихся самостоятельность, усидчивость, трудолюбие, умение преодолевать трудности в учении, аккуратность.
- обучать работать в коллективе и индивидуально.
- обучать нахождению решений возникающих проблем в ходе выполнения поставленных задач.

3. Учебный план и содержание:

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	1	1		
2	Игра "Alias"	8	1	7	
3	Головоломки Рубика (кубик, пирамида, змейка)	12	2	10	
4	«Шашки»- игра в уголки	6	1	5	
5	"Русские шашки"	8	1	7	
5	Игра "Домино"	6	1	5	
6	IQ puzzle разного уровня сложности	10	1	9	

7	IQ-элемент	10	1	9	
8	Игры, предложенные обучающимися	7		7	

Содержание учебно-тематического плана:

Тема 1. Игра «Alias» (8 часов)

Alias – классика настольных игр по объяснению слов. Каждый из игроков по очереди должен за ограниченное время объяснить своей команде слова, указанные на игровых карточках. В различных изданиях игры встречаются новые дополнения, такие как, например, объяснить слово с определённой эмоцией в голосе или приняв конкретную позу.

Тема 2. Головоломки Рубика (кубик, пирамида, змейка) (12 часов)

Кубик Рубика представляет собой пластмассовый куб $3 \times 3 \times 3$ (в первоначальном варианте) с 54 видимыми цветными наклейками. Задача игрока заключается в том, чтобы «собрать кубик Рубика»: поворачивая грани куба, вернуть его в первоначальное состояние, когда каждая из граней состоит из квадратов одного цвета.

Змейка Рубика — головоломка, представляющая собой 24 шарнирно соединённых между собой призмы в прямоугольном сечении. Задача состоит в сборке различного рода геометрических фигур, животных и прочих ассоциативных вещей.

Пирамидка Мефферта — головоломка в форме правильного тетраэдра, подобная кубику Рубика. Каждая грань тетраэдра поделена на 9 правильных треугольников. Задача состоит в том, чтобы перевести пирамидку в конфигурацию с одноцветными гранями.

Тема 3. «Шашки» (14 часов)

Шашки — логическая настольная игра для двух игроков, заключающаяся в передвижении определённым образом фишек-шашек по клеткам шашечной доски. Во время партии каждому игроку принадлежат шашки одного цвета: чёрного или белого (иногда других цветов, один из которых, считается тёмным, а другой — светлым). Цель игры — взять все шашки соперника или лишить их возможности хода (запереть). Существует несколько вариантов шашек, отличающихся правилами и размерами игрового поля.

Тема 4. Игра «Домино» (6 часов)

Домино — настольная игра, в процессе которой выстраивается цепь костяшек («костей», «камней»), соприкасающихся половинками с одинаковым количеством точек, обозначающим число очков. Также этим термином называют и другие настольные игры, цель которых состоит в расположении на столе или специальном игровом поле костей с нанесёнными на них одним или несколькими символами так, чтобы они касались одноимёнными символами друг друга. Каждый символ из набора, как правило, имеет числовое значение.

Тема 5. IQ puzzle (10 часов)

IQ Puzzle – это головоломка, которую многие называют фитнесом для мозга. Эта головоломка состоит из множества деталей. Из этих деталей необходимо собрать фигуру, которая изображена в центре упаковки.

Тема 6. IQ-элемент (10 часов)

Логическая головоломка для одного игрока. На игровом поле с углублениями игрок размещает разноцветные детали с отростками. Разместить их в соответствии с заданием и так, чтобы детальки лежали в одной плоскости, без выступов вверх.

4. Планируемые результаты:

Личностные:

у обучающегося будут сформированы:

- широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- ориентация на понимание причин успеха в ходе игры;
- учебно-познавательный интерес к новому материалу и способам решения новой частной задачи;

Метапредметные:

Регулятивные:

- обучающийся научится принимать и сохранять задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в коллективе;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;

Коммуникативные:

- обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

Познавательные:

- обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы;

Предметные:

- обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную деятельность в малых группах;
- разрабатывать стратегию игры, приводящую к положительному исходу;
- определять последовательность выполнения действий.

Комплекс организационно-педагогических условий:

1. Условия реализации программы

Для успешной реализации программы необходимо иметь следующие игры:

- Игра "Alias" 2 шт.
- Головоломки Рубика (кубик, пирамида, змейка) 30 шт.
- «Шашки» 10 шт.
- Игра «Домино» 3 шт.
- IQ puzzle разного уровня сложности 15 шт.
- IQ-элемент 5 шт.

2. Формы аттестации: презентация выполнение практический заданий.

3. Оценочные материалы: коллективное обсуждение качества (технического и художественного/научного) созданных компьютерных анимационных фильмов; оценивание преподавателем зачетных работ.

4. Методические материалы - инструкции по проведению игр, инструкционные карты, литература, учебные карточки, видеоматериалы.

Список литературы

1. Погрибной В. К., Юзюк В. Я. «Шашки для детей»: Феникс, 2015 г.

2. Сетон-Томпсон Эрнест «Домино»: Азбука, 2010 г.
3. Никитин Б. П. «Интеллектуальные игры»: Лист, 2004г.
4. Баранов С. «Кубик Рубика. Спидкубинг: Метод новичка», 2017 г.