

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«2 Хомустахская средняя общеобразовательная школа им. Е.П. Сивцева
муниципального образования «Намский улус» Республики Саха (Якутия)

Рассмотрено на заседании
МО учителей _____
Руководитель МО _____
Протокол № _____



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НАЧАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
Внеурочная деятельность «Настольные игры» (4 класс)
34 часа (1 час в неделю)

Составитель: Кривошапкина.М.Х.
учитель начальных классов

с.Хатаас 2021-22 уч. год

Пояснительная записка.

Данная программа дает возможность расширить и углубить практические умения, повышает уровень языковой культуры, создает условия для развития логического мышления и пространственных представлений учащихся.

Настольная игра заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревновании с другими. Участие детей в игре способствует их самоуверженности, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

Цель программы: - расширение зоны ближайшего развития ребенка и последовательный перевод ее в непосредственный актив, то есть в зону актуально-го развития.

Основные задачи программы:

1. развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
2. развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
3. развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
4. формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
5. развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности учащихся;
6. формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
7. формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

Общая характеристика курса

Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. Отсутствие отметок снижает тревожность и необоснованное беспокойство учащихся, исчезает боязнь ошибочных ответов. В результате у детей формируется отношение к данным занятиям как к средству развития своей личности. Данная программа состоит из системы дидактических и развивающих игр. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания игры шашки, шахматы, логические и развивающие игры хабылык, хаамыска, пазлы, лото и домино, нарды, что привлекательно для школьников.

Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение детьми *поисковых задач*. Благодаря этому у детей формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях.

На каждом занятии проводится *коллективное обсуждение* решения задачи определенного вида. На этом этапе у детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполненных шагах при решении задач любой трудности.

На каждом занятии после самостоятельной работы проводится *коллективная проверка решения задач*. Такой формой работы создаются условия для нормализации самооценки у всех детей, а именно: повышения самооценки у детей, у которых хорошо развиты мыслительные процессы, но учебный материал усваивается в классе плохо за счет отсутствия, например, внимания. У других детей может происходить снижение самооценки, потому что их учебные успехи продиктованы, в основном, прилежанием и старательностью.

В курсе используются игры разной сложности, поэтому слабые дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких учащихся подбираются игры, в которые они могут играть успешно).

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы

Личностными результатами изучения программы является формирование следующих умений:

- *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами изучения данной программы являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- *Учиться высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с определённой игрой.
- *Учиться работать* по предложенному учителем плану.
- *Учиться отличать*, верно, выполненное задание от неверного.
- *Учиться совместно* с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- Делать предварительный отбор источников информации: *ориентироваться* в правилах конкретной игры.
- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всего класса.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* предметы и объекты по классам, видам, предназначениям.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- *Читать* и *пересказывать* текст.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметными результатами изучения программы являются следующие умения:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- определять последовательность событий;
- судить о противоположных явлениях;
- давать определения тем или иным понятиям;
- определять отношения между предметами типа «род» - «вид»;
- выявлять функциональные отношения между понятиями;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

- **Шашки.** Классические русские шашки. Правила очень просты. Используется доска 8*8 клеток. У каждого игрока в начальной позиции по 12 фишек – так называемых простых шашек, которые занимают первые три ряда с каждой стороны.
- **Шахматы.** Игра проходит на доске, состоящей из64 чередующихся черно-белых клеток. Расставлять фигуры нужно начинать, когда лежащая перед вами доска в ближнем правом углу имеет белую клетку.
- **Игра «Хабылык»** («Лучинки») – является самой древней игрой. Игралот простыми лучинками, которыми пользовались в каждой семье для растопки якутского очага камелек. Когда, то ими играли малые дети, затем постепенно начали играть и взрослые члены семьи. Игра в лучинки учит считать, обозначать, воображать, соображать быстрее. Так игра в лучинки стала одним из видов якутской национальной культуры.

«Лучинки» представляют собой палочки длиной в 16 см, шириной 0,9 мм, толщиной 0,4 мм с острыми краями по обоим бокам в количестве 30 штук. Игрок берет в ладони палочки, подбираывает на высоту 10-20 см и ловит тыльной стороной ладони. Пойманные палочки снова подкидывает и ловит ладонью. Пойманные

палочки – лошади – делятся по два. И если в конце останется одна палочка, он берет ее себе и продолжает игру. Игрок старается ловить одну палочку средним и безымянным пальцами. В конце игры участники подсчитывают своих «лошадей». Игрок, у которого больше всех «лошадей», становится «господином».

- **Игра «Хаамыска»** Игра в «камышки» - игра «пятью камешками» - одна из самых распространенных в мире. Ареал этой игры, начиная с Греции, охватывает Россию, Среднюю Азию, Монголию, Корею. Каждый народ считает эту игру своей. По продолжительности ее бытования в нашем краю, популярностью в народе мы тоже считаем хаамыска своей игрой. Если в других странах играют речными камешками, то мы используем деревянные кубики. Их делают из брусочков дерева любой породы, 5 кубиков размером 1,5 на 1,5см. Но в отличие от других стран, только наша хаамыска развита как спортивный вид и популярна среди населения. Наш народ создал различные варианты игры в хаамыска. Играют не только 5, но и 7, 9 камешками.

Правила игры пятью хаамыска

Игра состоит из шести этапов. До четвертого этапа участник каждый раз рассыпает хаамыска на столе перед собой и берет одну из них.

1 этап: Подбрасывая вверх ее, участник должен во время ее полета успеть подбросить со стола по одной хаамыска и поймать подброшенную.

2. этап: Подбрасывая вверх одну хаамыска, участник поднимает каждый раз по две и ловит подброшенную.

3. этап: Подбрасывая вверх одну хаамыска, участник поднимает со стола вначале одну, затем – остальные три, или наоборот.

4. этап: Подкидывая одну, участник во время ее полета должен положить на стол остальные четыре. Снова подкидывает одну и во время ее полета должен успеть подбросить все четыре и поймать подброшенную.

5. этап: Игрок бросает на стол все камешки. Берет одну и, подкидывая ее вверх, собирает в ладонь остальные по одной.

6 этап: Все хаамыска участник держит в ладони, подбрасывает все и ловит их тыльной стороной ладони, снова подбрасывает и ловит все камешки с прихватом упавших на стол при первом подбрасывании.

- **Паэны** – это один из самых популярных видов головоломок в мире. У большинства людей ассоциируется с детской игрой, но польза от этих игр огромна. Вездь с помощью этой головоломки, вы тренируете свою память, логическое мышление и воображение, что тоже немаловажно.
- **Игра «Тыксаан»** (фишки) – для игры тальника диаметром 1 см делают фишки длиной 1,5 см. Затем их расщепляют по длине на 2 части. Одна из продолжных сторон фишек должна быть полукруглой, другая – прямой (как половинки чурочек). Общее количество от 40 до 60 фишек.

Игроки сидят за столом. 1 игрок собирает фишки в ладонь и рассыпает их на столе. Если 2 фишки легли одна на другую, их забирает участник, начавший игру первым. Затем он ударом среднего пальца «отстреливает» лежащие навзничь фишки лежащими в таком же положении. Если фишка лежит обратной стороной, то ее «отстреливают» таким же «обратным».

При попадании в цель (не задев другие фишки) игрок забирает пораженную фишку себе в копилку и продолжает игру. Если игрок заденет другую фишку или промахнется, то передает ход другому участнику. Второй игрок заново разбрасывает все фишки на стол и начинает «стрелять». Играют до тех пор, пока не закончатся все фишки. В конце игры все игроки бросают фишки парами на стол, тот, у кого остались лишние фишки – победитель.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ)

№п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Сроки изучения
1.	Шапки	6	
2.	Шахматы	6	
3.	Тыксаан	4	
4.	Хабырлык, хаамыска	8	
5.	Пазлы, крестики-нолики,	4	
6.	Башня	4	
7	Республика, города.	2	

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема занятия	Количество часов	Виды учебной деятельности.	Оборудование	Дата	Факт
1-6	Игра в шашки классические.	6	Правила игры. Обозначение полей. Характеристики ходов. Шашечные термины. Объяснение алгоритма игры. Определение времени для обдумывания хода. Понятие «таймер». Обсуждение схемы подсчёта очков. Составление турнирной таблицы. Распределение на пары игроков по жребью. Организация и проведение игрового турнира.	Шашки классические (доска с двумя игровыми полями, шашки: чёрные и белые.	3.09 10.09 17.09 24.09 1.10	
7-12	Игра в шахматы	6	Правила игры. Обозначение полей. Характеристики ходов. Объяснение алгоритма игры. Распределение на пары игроков по жребью. Организация и проведение игрового турнира	Шахматы.	8.10 15.10 22.10 29.10 12.11 19.11	
13-16	Тыксаан	4	История возникновения игры. Знакомство с игрой. Ознакомление с правилами игры.	Фишки	26.11 3.12 10.12 17.12	
17-20	Хабылык	4	История возникновения игры. Знакомство с игрой. Ознакомление с правилами игры.	Хабылык	24.12 14.01 21.01 28.01	
21-24	Хаамыска	4	История возникновения игры. Знакомство с	Хаамыска	4.02	

			игрой. Ознакомление с правилами игры.		11.02 18.02 25.02	
25-26	Пазлы	2	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков.	Коробки с пазлами разного размера, на разные темы.	4.03 11.03	
27-28	Крестики-нолики	2	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	Бумага, фломастеры	18.03 8.04	
29-30	Башня	2	История возникновения игры «Башня». Правила игры. Дополнительные правила. Организация и проведение игрового турнира.	Башня	15.04 22.04	
30-31	Математическое домино	2	Игра «Домино по таблице умножения» - это один из самых простых и увлекательных способов выучить и запомнить таблицу умножения. Домино создано на основе традиционной игры «Домино».	Домино	29.04 6.05	
33	Республика	1	Правила игры. Разновидность правил. Игра. Разрешение спорных вопросов, возникающих во время игры. Подведение итогов.	Домино детское (карточки, фишки с картинками по тематике).	13.05 20.05	
34	Города	1	Правила игры. Игра. Обсуждение схемы подсчёта очков. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов.	Лото классическое (карточки, бочонки с числами)	27.05	