**Пояснительная записка.**

Рабочая программа внеурочной деятельности «Игровая галактика» составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта общего образования.

Цель – развитие познавательных функций (памяти, внимания, мышления, фантазии) и коммуникативных навыков с помощью настольных игр.

Задачи:

* 1. познакомить учащихся с многообразием современных научно-познавательных настольных игр;
  2. сформировать у учащихся практические игровые умения и навыки;
  3. развить интеллектуальные и научно-познавательные способности учащихся;
  4. расширить кругозор через игру;
  5. 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.

Программа предназначена для учащихся 5 - 6 классов.

**Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**

Данная программа предполагает два уровня достижения результатов.

**Первый уровень (**отражает изменения, которые должны произойти в личности воспитанника). Это:

- готовность к интеллектуальному саморазвитию;

- достаточно высокий уровень учебной мотивации, самоконтроля и самооценки;

- личностные качества, позволяющие успешно осуществлять различную деятельность и взаимодействие с ее участниками;

- умение анализировать и выявлять взаимосвязи;

- быть готовым действовать в отсутствие гарантий успеха.

**Второй уровень**: отражает социальную позицию школьника, сформированность его ценностного взгляда на окружающий мир:

- готовность к разнообразной совместной деятельности, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи, активное участие в школьном самоуправлении;

- умение принимать себя и других, не осуждая;

- умение осознавать эмоциональное состояние себя и других, умение управлять собственным эмоциональным состоянием;

- сформированность навыка рефлексии, признание своего права на ошибку и такого же права другого человека;

- умение выразить и отстоять свою точку зрения, принять другую;

- понимание роли человека в обществе, принятие норм нравственного  
поведения, правильного взаимодействия со взрослыми и сверстниками.

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, принятие 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;

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.

В результате изучения курса «Игровая галактика» учащиеся познакомятся с историей возникновения всех предложенных в данном курсе настольных игр, а также научатся:

- играть во все предложенные в программе настольные игры;

- организовывать настольную игру, объясняя правила, распределяя роли;

- соблюдать правила игры;

- придумывать свои правила игры.

Формы контроля: игровые турниры, анкетирование, тестовые задания.

**Содержание курса**

Вводное занятие (1 ч.): о пользе и актуальности настольных игр. Многообразие настольных игр.

Знакомство с игрой (11 ч.): история возникновения игры, страна происхождения; правила игры.

Турнир (22 ч.): проигрывание игры разным составом команд; назначение судьи.

**Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема | Кол-во часов |
| 1 | Вводное занятие. Мир настольных игр | 1 |
| 2 | «Бродилки». Знакомство с игрой. Игровой турнир | 1 |
| 3 | «Домино». Знакомство с игрой. Игровой турнир | 1 |
| 4 | «Дженга». Знакомство с игрой | 1 |
| 5 | «Дженга». Турнир | 1 |
| 6 | «Лото». Знакомство с игрой | 1 |
| 7 | «Лото». Турнир | 1 |
| 8 | «Мемо». Знакомство с игрой | 1 |
| 9-10 | «Мемо». Турнир | 2 |
| 11 | «Доббль». Знакомство с игрой | 1 |
| 12 | «Доббль». Турнир | 1 |
| 13 | «Уно!». Знакомство с игрой | 1 |
| 14 | «Уно!». Турнир | 1 |
| 15 | «Битва стратегов» | 1 |
| 16 | «Падающие блоки» | 1 |
| 17 | «Морской бой». Знакомство с игрой | 1 |
| 18 | «Морской бой». Турнир | 1 |
| 19 - 21 | Игры на бумаге. | 3 |
| 22 | «Имаджинариум». Знакомство с игрой | 1 |
| 23 | «Имаджинариум». «Общаемся играя | 1 |
| 24 - 25 | Игры в дорогу. Кроссворд, чайнворд, филворд | 2 |
| 26 | «Крокодил». Знакомство с игрой | 1 |
| 27 | «Крокодил». Общаемся играя | 1 |
| 28 - 33 | Интерактивное занятие. Выбираем и играем | 6 |
| 34 | Итоговое занятие | 1 |

Организационные формы занятий:групповые

Формы оценочных механизмов:

* Текущий контроль – итоги игровых партий, результаты турниров по настольным играм.
* Промежуточный контроль по окончании учебного полугодия – зачет по правилам изученных игр.
* Итоговый контроль в конце учебного года – организация учащимися игрового турнира по выбранным ими настольным играм в своих классах.

**Контрольно-измерительные материалы.**

Диагностические методики: «Кратковременная речевая и кратковременная зрительная память» Ясюковой; «Корректурная проба», «Цветные прогрессивные матрицы» Равена.

Диагностические методики проводятся в начале и в конце учебного года для отслеживания динамики развития познавательных функций (память, внимание, мышление) учащихся.

**Материально-техническое обеспечение:**

* 1. Компьютер, мультимедиа технологии.
  2. Настольные игры «Бродилки», «Домино», «Лото», «Мемо», «Дженга», «Доббль», «Уно!» , «Битва стратегов», «Падающие блоки», «Морской бой», «Имаджинариум», «Крокодил».

**Литература.**

1. Кузнецов А. Е. Книга организатора, 2009.
2. Полные правила игры «Magic: the gathering», 2014.
3. Руководство игрока «Dangeons & Dragons 5», 2014.
4. www.rolemancer.ru – российский портал настольных и ролевых игр.
5. www.ludology.ru – информационный сайт об истории и развитии игр.
6. www.printfun.ru – настольные игры на бумаге.