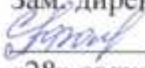


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Центр образования с. Нешкан»

РАССМОТРЕНО:
на заседании
Педагогического
совета № 1 от
«28» августа 2018 г.

СОГЛАСОВАНО:
Зам. директора по УВР
 /С.А.Фомина/
«28» августа 2018 г.



УТВЕРЖДАЮ:
Директор ЦО
 С.М. Тонкова/
Приказ № 119 от
«29» августа 2018 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительного образования
«Мозговой штурм»
(для детей 11 – 14 лет)

Вид деятельности: познавательная
Направленность: общеинтеллектуальная
Срок реализации: 1 год

Учитель:
Рыспаева А.А.

Нешкан
2018

1. Пояснительная записка

Рабочая программа по дополнительному образованию «Мозговой штурм» имеет культурологическую направленность. В настоящее время игра имеет существенное значение для человека – ее элементы присутствуют в различных сферах его жизни. Элементы игры мы можем увидеть в рекламе, на телевидении, на мероприятиях для сплочения коллектива. Сегодня игра широко используется в качестве одного из важных средств воспитания и обучения.

В самых различных системах обучения игре отводится особое место. Игра относится к основным видам человеческой деятельности, наряду с учением и трудом. Она имеет многовековую историю и, появившись еще в жизни древнего человека, до наших дней считается до конца неразгаданной.

Игра для обучающихся – не просто интересное времяпрепровождение, но способ моделирования внешнего, взрослого мира, способ моделирования его взаимоотношений, в процессе которого, он вырабатывает схему взаимоотношений со сверстниками.

Специалистами в психологии и педагогике давно доказано, что лучше всего обучающиеся обучаются во время игры. Вот только где найти в сегодняшней современной постоянно изменяющейся жизни людей время и на обучение, и на игры? Один из вариантов решения проблемы – настольные игры.

Настольные игры разнообразны по содержанию, обучающим задачам, оформлению. Они помогают уточнять и расширять представления детей об окружающем мире, систематизировать знания, развивать мыслительные процессы. В настольной игре обучающийся учится преодолевать трудности, следовательно, у него воспитываются и волевые качества: настойчивость и выдержка.

Настольные игры – это отличное решение актуальных на сегодняшний день проблем для обучающихся: недостаток в общении сверстников и полезное времяпрепровождение. Во время настольных игр обучающиеся смогут:

- приобрести или частично развивать коммуникативные навыки в ходе игры со сверстниками;
- частично развивать логическое мышление, память, внимательность, речь и воображение;
- частично развивать скорость реакции;
- весело и познавательно провести свободное время;
- познакомиться с самыми успешными настольными играми в мире.

Цель программы – создание условий для формирования у обучающихся познавательных процессов и коммуникативной компетентности, популяризация настольных игр в качестве познавательного и увлекательного досуга.

Для достижения цели программы ставятся следующие **задачи**:

1. предоставить обучающимся подробную информацию о возникновении и историческом развитии настольных игр;
2. предоставить обучающимся подробную информацию о видах и значении настольных игр в современной жизни людей;
3. познакомить обучающихся с многообразием современных настольных игр;
4. рассказать о правилах и различных игровых действиях каждой из игр, обучить разным игровым тактикам;
5. научить обучающихся коллективно организовывать совместные настольные игры.

Программа адресована детям с 11 лет и выше.

Для обучения в данной программе принимаются все желающие без специальной подготовки.

Наполняемость в группах составляет: до 15 человек

Форма организации занятий – групповая

Занятия проводятся 9 часов в неделю, т.е. 315 часов в учебном году.

Рабочая программа по дополнительному образованию «Мозговой штурм» разработана для реализации в общеобразовательных учреждениях в рамках дополнительного образования учащихся.

2. Тематическое планирование

№п/п	Темы	Количество часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	История возникновения и развития настольных игр	4	4	
2	Настольные игры народов Европы	4	4	
3	Настольные игры народов Азии	4	4	
4	Современные настольные игры	4	4	
5	Виды и значения настольных игр 21 века	4	4	
6	Табу (Taboo)	30	2	28
7	Фейз 10 (Phase 10)	30	2	28
8	Блинк (Blink)	20	2	18
9	Тридом (Tridom)	20	2	18
10	Каду (Cadoo)	30	2	28
11	Сет (Set)	30	2	28
12	Скип-бо (Skip-Bo)	30	2	28
13	Пикшинери (Pictionary)	30	2	28
14	Яблонякяблоне (Apples to Apples)	30	2	28
15	Угадай кто? (Guesswho?)	28	2	26
16	Лигретто (Ligretto)	17	2	15
17	Итого	315		

3. Основное содержание программы

Теоретическая часть.

История возникновения и развития настольных игр. Настольные игры народов Европы. Настольные игры народов Азии. Современные цифровые и настольные игры. Виды и значение настольных игр в современной жизни людей.

Практическая часть.

Табу (Taboo). Фейз 10 (Phase 10). Блинк (Blink). Тридом (Tridom). Каду (Cadoo). Сет (Set). Скип-бо (Skip-Bo). Пикшинери (Pictionary). Яблоня к яблоне (AppletoApple). Угадай кто? (Guesswho?). Лигретто (Ligretto).

4. Особенности методики обучения

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-ассоциации, логические и развивающие игры, 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 выполняемых 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.

5. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

№	Наименование	Количество	Необходимо приобрести
ТСО			
1.	Компьютер (Процессор:Pentium ® Dual-CoreCPU Установленная память: 2,00 ГБ (доступно 1,87 ГБ) Тип системы: 32-разрядная операционная система) Имя компьютера:	1	-
Наглядное оформление			
1.	Тематический стенд «The Times»	1	-
2.	Классный уголок	1	-
Мебель			
1.	Учительский стол	1	-
2.	Парта двухместная	6	-
3.	Парта одноместная	-	-
4.	Стул учительский	1	-
5.	Стул ученический	12	-
6.	Шкаф	1	-
7.	Доска	1	-
Учебно-методический комплекс			
Учебники			
1.	Английский в фокусе (Spotlight) 5 класс В.Эванс и др.	1	-
2.	Английский в фокусе (Spotlight) 6 класс В.Эванс и др.	1	-
3.	Английский в фокусе (Spotlight) 7 класс В.Эванс и др.	1	-
4.	Английский в фокусе (Spotlight) 8 класс В.Эванс и др.	1	-
5.	Английский в фокусе (Spotlight) 9 класс В.Эванс и др.	1	-
6.	Английский язык 2 класс Верещагина и др.	1	-

7.	Английский язык 3 класс Верещагина и др.	1	
8.	Английский язык 4 класс Верещагина и др.		
Методическая и справочная литература			
1.	Грамматика английского языка	3	-
2.	Англо-русский и русско-английский словарь	1	10
3.	Контрольно-измерительные материалы по английскому языку 5 класс	1	обновить
4.	Контрольно-измерительные материалы по английскому языку 6 класс	1	обновить
5.	Контрольно-измерительные материалы по английскому языку 7 класс	1	обновить
6.	Контрольно-измерительные материалы по английскому языку 8 класс	1	обновить
7.	Контрольно-измерительные материалы по английскому языку 9 класс	1	обновить
8.	Контрольно-измерительные материалы по английскому языку 2 класс	1	обновить
9.	Контрольно-измерительные материалы по английскому языку 3 класс	1	обновить
10.	Контрольно-измерительные материалы по английскому языку 4 класс	1	обновить
11.	Дидактический материал по английскому языку 5-6 классы	1	-
Медiateка			
1.	Электронное приложение к УМК Spotlight 5 класс	1	-
2.	Электронное приложение к УМК Spotlight 6 класс	1	-
3.	Электронное приложение к УМК Spotlight 7 класс	1	-
4.	Электронное приложение к УМК Spotlight 8 класс	1	-
5.	Электронное приложение к УМК Spotlight 9 класс	1	-
6.	Электронное приложение к УМК Английский язык Верещагина и др. 2 класс	1	-
7.	Электронное приложение к УМК Английский язык Верещагина и др. 3 класс	1	-
8.	Электронное приложение к УМК Английский язык Верещагина и др. 4 класс	1	-
Раздаточный материал			
1.	Раздаточный материал для контрольных и проверочных работ по английскому языку – 5 кл		
2.	Раздаточный материал для контрольных и проверочных работ по английскому языку – 6 кл		
3.	Раздаточный материал для контрольных и проверочных работ по английскому языку – 7 кл		
4.	Раздаточный материал для контрольных и проверочных работ по английскому языку – 8 кл		
6.	Раздаточный материал для контрольных и проверочных работ по английскому языку – 9 кл		

Настольные игры:

1. «Cadoo»

2. «Taboo»
3. «Skip – Bo»
4. «Guesswho?»
5. «Pictionary»
6. «Blink»
7. «Phase 10»
8. «Ligretto»
9. «Tridom»
10. «Set»
11. «Apple to apple»

Подключение к Интернету не требуется.

6. Описание планируемых результатов

(требования к знаниям и умениям учащихся, критерии их оценки)

В результате обучения по дополнительной образовательной программе «Мозговой штурм», учащиеся будут:

знать:

- подробную информацию о возникновении и историческом развитии настольных игр;
- виды и значения настольных игр в современной жизни людей;
- правила и различные игровые действия каждой из игр, предложенных программой, разные игровые тактики.

уметь:

- играть во все виды настольных игр, предложенных программой;
- грамотно пользоваться правилами и различными игровыми действиями, разными игровыми тактиками каждой их игр, предложенных программой;
- коллективно организовывать совместные настольные игры.

Формы контроля результатов освоения программы:

В ходе реализации программы используются следующие формы проведения занятий: практические игровые занятия:

- устный зачет;
- коллективная организация партий по настольным играм;
- коллективная рефлексия.

7. Литература

1. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / [А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская и др.]; под ред. А.Г. Асмолова. — М.: Просвещение, 2008. — 151 с.: ил. — ISBN 978-5-09-019148-7.
2. Аникеева Н.Б. Воспитание игрой. - М., 1987. 1
3. Асмолов А.Г. "Психология личности".- М. : Просвещение 1990г.
4. Бочек Е.А. Игра-соревнование “Если вместе, если дружно” //Начальная школа, 1999, №1.
5. Бондаренко Т.М. Развивающие игры. Конспекты занятий по развивающим играм Воскабовича. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. – Воронеж: ИП Лакоценина Н.А., 2012. – 190 с.
6. Савенков А. И. «Развитие познавательных способностей.» М.: Издательство «Фёдоров» 2010 г.
7. Тихомирова Л. Ф. «Развитие познавательных способностей. Практикум» М.: Издательство «У – Фактория» 2006
8. Белл Р. Энциклопедия настольных игр народов мира. – М., 2001.
9. Заворотов В.А. Группа, где всем интересно. М., 1989.

10. Минский Е.М. От игры к знаниям. – М., 1982.
11. Минский Е.М. Ящик забав и затей. – М., 1950.

Интернет – ресурсы:

12. <https://cepa.ru/>
13. <http://yourspeech.ru/training/memory/igry-na-razvitie-mozga.html>