

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Нижемуллинская средняя школа»

**РАССМОТРЕНО**

на заседании педагогического  
совета МАОУ «Нижемуллинская  
средняя школа»

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор  
МАОУ «Нижемуллинская  
средняя школа»



/ Павлова С.В.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**по курсу внеурочной деятельности**  
**«Игра – дело серьезное»**  
**НОО**  
**на 2022-2023 учебный год**

Учитель: Пешкова Наталья Николаевна

А. С. Макаренко писал: "Игра имеет важное значение в жизни ребенка... Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего в игре..." Б. Никитин: «Игрушки, игры — одно из самых сильных воспитательных средств в руках общества. Игру принято называть основным видом деятельности ребенка. Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны его личности, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер. Вы думаете, что просто покупаете игрушку? Нет, вы проектируете при этом человеческую личность!» Значит, игра, ее организация – ключ в организации воспитания ребенка.

В игре формируются многие особенности личности ребенка.

Игра – это своеобразная школа подготовки к труду. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Она подчас становится подлинно напряженным трудом и через усилие ведет к удовольствию.

В игре вырабатывается ловкость, находчивость, выдержка, активность.

Игра – это и школа общения для ребенка. Любые игровые взаимоотношения помогают установить контакт между взрослым и ребенком, ребенком и ребенком, сближают, открывают взрослым доступ к самым глубинным тайнам детской души.

Большое внимание отводится развивающим играм, которые могут использоваться в игровой деятельности детей разного возраста. Эти игры нацелены исключительно на развитие творческих мыслительных способностей ребенка.

**Предлагаемая программа рассчитана на детей 1 – 4 классов, хотя может быть интересна и более старшим детям, а также и взрослым, достаточно изменить уровень сложности заданий. 34 занятия, 1 раз в неделю.**

**Цель:** создание условий для многогранного развития ребенка.

**Задачи:**

- 1) Развивать мелкую моторику рук, тактильное восприятие.
  - а) используя специальные игры с пальчиками,
  - б) изготавливая игровой материал своими руками,
  - в) выкладывая узоры из мелких частей.
- 2) Развивать цветоощущение.
- 3) Познакомить с разнообразием геометрических фигур.
- 4) Закрепить полученные на уроках математики знания о линии и умения пользоваться линейкой как измерительным и чертежным инструментом.
- 5) Развивать фантазию, логику, умение анализировать.
  - б) Тренировать в понимании и четком выполнении инструкции. Учить сопоставлять результат с заданием.
  - б) Воспитывать трудолюбие, настойчивость в работе, аккуратность.

## Содержание программы

Основная форма работы с детьми – урок, начинать и заканчивать который лучше с **пальчиковых игр** (приложение №1). В результате внимание детей сконцентрируется на игровой деятельности, а руки «получат» заряд бодрости для дальнейшей работы.

Предлагается использовать **головоломки со спичками** — это великолепное развлечение, развивающее мелкую моторику рук, повышающее внимательность и усидчивость, формирующее логическое и образное мышление вашего ребёнка.

Головоломки со спичками уже давно используются в качестве задач для развития логики и творческого мышления. Популярность подобных заданий обусловлена удобством использования и доступностью материала, из которого составляются занимательные геометрические и арифметические фигуры. Разгадывать такие головоломки можно дома, на работе, на улице или в дороге: достаточно найти ровную поверхность для выкладывания нужных схем из спичек. Логические игры на перекладывание спичек бывают как простыми и сложными, поэтому они подходят для детей младших классов(использовать Интернет – задания).

Стимулировать развитие творческих способностей с самого раннего возраста помогают игры Никитина Б., в частности **игра «Сложи квадрат»**(приложение №2). Задания-«ступеньки» игры всегда создают условия, опережающие развитие способностей ребенка. Он развивается наиболее успешно, т.к. каждый раз самостоятельно пытается решить максимально сложные для него задачи. Игра «Сложи квадрат» разнообразна по своему содержанию, и, кроме того, как любые игры, она не терпит принуждения и создает атмосферу свободного и радостного творчества, учит самостоятельно размышлять и принимать решения, упорно достигать поставленной цели. В ходе игры создается своеобразный микроклимат для развития творческих сторон человека. При этом развиваются разные интеллектуальные качества: внимание, память, особенно зрительная, умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал, способность к комбинированию. Кроме того, создавая новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов, дети формируют умение находить ошибки и недостатки, развивают пространственное представление и воображение, способность предвидеть результаты своих действий. К достоинству игры можно отнести и то, что решение предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора, т. е. видимых и осязаемых вещей. Это позволяет наглядно сопоставлять задание с решением и самому проверять точность его выполнения.

В совокупности эти качества, видимо, и составляют то, что называется сообразительностью, изобретательностью, творческим складом мышления.

*« В игре «Сложи квадрат» нет строго ограниченных и законченных заданий, как в других играх. Главная задача взрослых — исходить из уровня развития ребенка. Начинать надо обязательно с заведомо легких и посильных задач, чтобы малыша можно было похвалить и одобрить. Начало новой игры обязательно должно быть*

связано с приятными переживаниями для ребенка, если мы хотим, чтобы игры его увлекали.» (Б. Никитин)

**Танграм.** Это, пожалуй, разновидность названных выше квадратов, но игра более сложная, т.к. в ней, по сути, ребенку приходится решать две задачи одновременно: во-первых, надо выполнить мысленный анализ рисунка-задания — на какие фигурки его можно расчленить, а вторая — синтез, сначала мысленный, а потом предметный. Заранее надо заготовить карточки с рисунками-заданиями, по которым детям предлагается построить из фигурок изображенную модель. Построив одну, он переходит к следующей, более сложной. Основная творческая работа начинается с того момента, когда ребенок начинает придумывать и складывать новые модели. Задача сложная, но постепенно дети увлекаются придумыванием новых моделей, а затем и составлением заданий для взрослых.

Квадраты (24 шт.), «танграм» дети делают своими руками из цветного картона, лучше одностороннего (окрашенные с обеих сторон квадраты усложняют задания). Для разрезания квадратов на части детям надо вспомнить полученные на уроках математики знания, как провести прямую, отрезок, как измерить длину отрезка, поупражняться в пользовании линейкой. Необходимо повторить технику безопасности пользования ножницами, изученную на уроках технологии.

Аналогичные головоломки: «Колумбово яйцо», «Волшебный круг»

Для хранения раздаточного материала каждый ребенок делает конверт (для танграма), коробку, подписывает ее (можно использовать готовые коробки для конфет).

Ребусы, кроссворды, чайнворды и т.п. так же являются прекрасным материалом для развития познавательной сферы детей в игровой форме.

Необходимо проводить на занятиях физкультминутки или использовать короткие **дидактические игры** (приложение №4), которые также работают на достижение цели курса: развивают мышление, т.е.формируют такие операции, как анализ, синтез, умозаключение и дедукция.

## Тематическое планирование

№	Тема занятия	Количество часов	Сроки
1.	Введение в тему.Игры на сплочение коллектива.	1	
2.	Учимся разгадывать ребусы.	3	
3.	Головоломки из спичек.	3	
4.	Учимся разгадывать кроссворды.	2	
5.	Игра «Сложи квадрат»	3	
6.	Анаграммы.	1	
7.	«Танграм»	5	
8.	«Колумбово яйцо»	5	
9.	«Волшебный круг»	5	
10.	Чайнворды.	2	
11.	Загадки.	2	
12.	Составляем загадки сами.	1	
13.	Итоговое занятие. Конкурс на лучшего игрока.	1	
	Всего:	34	

Использованы источники:

1. Никитин Б. «Ступеньки творчества, или развивающие игры».
2. Интернет.