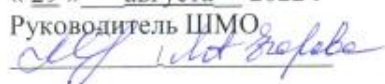


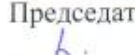
Согласовано на заседании
Школьного методического
объединения

Протокол № 1 от
« 29 » августа 2022 г

Руководитель ЦМО


Составлена на основе
Федерального
государственного
образовательного стандарта
основного общего
образования

Рассмотрено на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1 от
« 30 » августа 2022 г

Принято на заседании
Совета Лицея
Протокол № 1 от
« 30 » августа 2022 г
Председатель Совета Лицея
 /И.А.Волков

Утверждено руководителем
образовательной организации
Приказ № 99/ОД от
« 30 » августа 2022 г
Директор МБОУ «ФМЛ»
 (Д.А.Кельдышев)



**Рабочая программа
по курсу внеурочной деятельности
«Играллион»
для учащихся 7 класса МБОУ «ФМЛ»**

Составители:
Дробинина Наталья Николаевна
Мартышко Наталья Владимировна

Пояснительная записка

Актуальность данной программы заключается в том, что она отвечает ведущей деятельности младших и старших подростков - межличностной коммуникации.

Практическая значимость: представляемая развивающая психолого-педагогическая программа имеет социально-педагогическую направленность. В нее включены такие настольные игры как «Уно», «Цитадели», «Корова006», «Сет», «Гольфмания» и другие. Каждая игра направлена, в первую очередь, на развитие коммуникативной сферы учащихся, а так же на развитие внимания, памяти и логического мышления.

Вид программы: модифицированная.

Новизна данной программы заключается в использовании развлекательной игры в развивающих целях. Педагогическая целесообразность проведения занятий в форме данных игр состоит, с одной стороны, в организации неформального общения между учащимися и педагогом (а это важно как для установления и поддержания контакта между детьми и педагогом, так и для личностного развития детей). С другой стороны, за внешней игровой деятельностью скрыт комплекс заданий (упражнений) на внимание, память, мышление и речь. Так же это способ выхода большого количества энергии.

Участники программы

Учащиеся 7 класса. Ограничения по возрасту связаны с тем, что правила некоторых игр («Корова 006», «Цитадели») сложны для понимания детьми младшего возраста. Противопоказаний для участия в программе нет.

Цели и задачи программы

- Развитие децентрации: участники получают возможность встать на позицию другого, принять иную социальную роль (игра «Цитадели»);
- Развитие логического мышления и рефлексии: в каждой игре присутствует соревновательный момент и подразумевает наличие победителя. Для того, чтобы выиграть в играх, необходимо продумывать свои ходы на несколько шагов вперед, а так же делать выводы из совершенных ошибочных ходов;
- Развитие внимания и памяти: в ходе всех настольных игр необходимо следить за высказываниями других игроков, обращать внимание на их поведение, микро- и макромимику («Цитадели»), а так же уметь быстро реагировать на происходящее («Уно», «Сет», «Корова 006»);
- Развитие коммуникативной сферы. В игре ребенку мало прийти и продумать логическую цепочку действий и выводов, необходимо еще донести их до других игроков, притом сделать это так, чтобы убедить других игроков в правдивости и значимости своих слов. Таким образом, подростки учатся точной формулировке своих мыслей и владению мастерством слова.
- Умение следовать правилам. Все игры построены на четких соблюдениях правил и только от этого зависит успешное и интересное развитие процесса игры.
- Развитие самоконтроля и самообладания. Выдержка и самоконтроль требуются в первую очередь игрокам за отдельных персонажей. Для них важно суметь не раскрыть себя, при этом и не навлечь подозрений. Чтобы этого достичь, необходимо контролировать как свои высказывания и импульсивные поступки, так и макро- и микроимику. («Цитадели»). Так же самообладание необходимо ребенку для того, чтобы не набрать штрафных очков («Уно», «Сет», «Гольфмания»).

Отличительной особенностью программы является нестандартный подход к развитию комплекса умений и навыков – через настольную игру.

Сроки реализации программы

Длительность курса – 18 академических часов.

Длительность одного занятия - 1 академический час.

Время проведения занятий – в течение учебного года.

Частота проведения занятий – 1 раз в 2 недели.

Форма проведения занятий – 1-2 кона игры, групповая рефлексия.

Форма контроля: на последнем занятии учащимся предлагается написать небольшое сочинение, посвященное впечатлениям от курса, выводам, к которым учащиеся пришли за время обучения.

Ожидаемые результаты реализации программы

Промежуточные результаты: улучшение памяти, внимания, развитие логического мышления, улучшение взаимоотношений ребенка с другими (детьми и взрослыми) по субъективным оценкам самого ученика, других учащихся, педагогов, родителей.

Итоговые результаты: реализация психолого-педагогической программы предполагает развитие у учащихся децентрации, внимания, памяти, логического мышления, развитие коммуникативных навыков, самоконтроля и самообладания.

Критерии оценки достижения планируемых результатов

В конце курса учащиеся пишут сочинение на тему «Чему я научился, играя в настольные игры?».

Для количественного измерения произошедших изменений рекомендуется провести входную и выходную диагностику. Входная диагностика проводится перед началом реализации программы, выходная – после последнего занятия или в конце учебного года. Для диагностики рекомендуется следующие методики:

- «Корректурная проба» Бурдона - для изучения уровня развития внимания;
- тест «Логичность умозаключений».

Содержание программы

Тема 1. Правила и особенности их соблюдения. Учимся с ними взаимодействовать

«Уно»

Цель игры: первым избавиться от карт и по возможности помешать другим игрокам.

Оставшиеся на руках карты UNO – штрафные очки. Победителем считается тот, кто наберет 500 очков.

Правила игры: В УНО есть основная колода специальных игровых карт и «сброс», активные карты (такие, как «смена направления», «пропуск хода», «черная карта изменения цвета», «возьми 2 карты», «возьми 4 карты»), а также некоторое число карт на руках у игроков. Всего в игре 108 карт. Количество участников: от 2 до 10 игроков. В процессе игры выкладываются в сброс карты с тем же цветом или с той же картинкой, что и верхняя лежащая там карта. При этом можно использовать различные активные карты УНО, чтобы заставить других игроков пропустить ход или взять лишние карты, а также, чтобы изменить текущий цвет или направление хода.

В отличие от большинства настольных игр, в игре УНО не только постоянно меняется направление хода, но и сам ход может вне очереди переходить от игрока к игроку. Всё это происходит очень быстро, что придаёт игре азарт и создаёт множество весёлых ситуаций. Основное правило, давшее название игре, требует предупредить игроков о том, что у вас остаётся одна карта, сказав «УНО!». Соперники могут крикнуть «УНО!» вместо зазевавшегося игрока и ему придётся брать штрафные карты, когда победа так близка.

Подсчет очков: когда первый из игроков останется без карт, все баллы за карты остальных игроков суммируются и присваиваются победителю.

Через игровую форму дети учатся понимать и принимать правила, входить и выходить в/из группы, где уже есть установленные особенности поведения и общения, и контролировать себя.

«Гольфмания»

«Гольфмания» это юмористическая настольная игра в гольф для всей семьи. От двух и до шести игроков изучают лунку за лункой, забрасывая свои мячики при помощи карт

на грин, чужие же - в песчаные бункеры, а также глубокие озера с крокодилами. Карты экипировки помогут играющим лучше подойти к матчу, усилить свой удар или же избежать специально подстроенных врагом опасностей. Каждая партия в указанный гольф занимает от пятнадцати до двадцати пяти минут игрового времени (то есть без учета времени, уходящего на споры, хохот и препирательства).

Цель игры: первым набрать 18 очков и, по возможности, помешать другим игрокам сделать это.

Правила игры: в самом начале настольной игры все игроки получают карты на руки. Далее из колоды с лунками вытягивается карта с лункой. Затем игроки получают право играть с рук такие карты, как Местности, а также Опасности. Карты с Местностью создают некоторые проблемы с гладкостью поля - вырывают бункеры, сажают кусты, роют озера и реки. Карты с Опасностями подразделяются на три следующих типа:

Природные (ласковый пудель или же настырная землеройка, создающая ямы на поле), Погодные (палящее солнце или удар молнии) и Народные (к примеру, уличные зеваки, отвлекающие играющего в момент нанесения удара). На картах лунки отмечено, какие типы Опасности возможно отыграть на указанной лунке. Каждая отыгранная карта с Опасностью каким-либо образом меняет возможности играющих. С учетом приведенных изменений играющие поочередно совершают броски драйва, то есть кидают кубик и смотрят на карту лунки. На этой карте проставлены две специальные цифры. Цифра с клюшкой показывает, каков результат броска является максимально возможным на указанной лунке: получив наибольшее число при броске, играющий выбывает из данного этапа борьбы. Игроки, выполнившие удачный драйв, соревнуются в ударах на поле – это окончательные удары, забивающие мячи в данную лунку. Для этого играющие снова кубик один раз. Число, выпавшее на кубике - это список ударов, потребовавшихся игроку, чтобы его мяч попал в лунку. Конечно же, тот играющий, который сделал наименьший результат при броске в поле, выигрывает на лунке. В качестве приза игрок получает очки лунки. То самое число, которое написано на мячике. Далее процесс повторяется, но уже с новой лункой. Игрок, который первый наберет восемнадцать очков с лунок, выигрывает. Через игровую форму дети учатся быть понимать и принимать правила, соблюдать указанные на карточках условия, контролировать себя, быть внимательными.

Тема 2. Развитие внимания и памяти: слушаем, смотрим, запоминаем.

«Корова 006»

Присказка: Как вы думаете, зачем коровам стадо? Зачем они всё время норовят собраться такой большой толпой?! Вам не кажется это странным?... Так вот, на самом деле они друг за другом следят – это их любимое развлечение! Может это кому-то покажется удивительным, но лучшие на свете шпионы – это коровы. Ну, в самом деле, кто же заподозрит корову?! Согласитесь, на первый взгляд они совершенно безобидны.

Правда есть среди них одна корова.... Её кодовое имя «006» (вообще-то она мечтала быть «007», но, увы, этот номер был уже кем-то занят). Эта корова в совершенстве освоила искусство шпионажа, вот только ей всё время не везёт: стоит ей приступить к слежке – и всех ближайших коров ждёт провал. В каком бы облике она не выступала в этот раз, вы всегда её узнаете – она будет 6-й! И если окажется, что шестая корова – ваша, то штрафные очки вам обеспечены...

Итак, вам предстоит помочь коровам в их шпионской игре, но при этом избежать встречи с 6-й коровой.

Цель игры: Набрать как можно меньше штрафных очков (они нарисованы на всех картах коров-агентов, но их число на разных картах отличается).

Правила игры: Каждый ход все игроки выбирают по одной карте из руки и кладут их перед собой рубашкой вверх (что именно надо учитывать при выборе карты, мы объясним чуть ниже). Затем все выбранные карты одновременно переворачиваются. Игрок, сыгравший карту с самым маленьким номером, первым кладёт её в один из рядов, затем

тот, кто сыграл карту с наименьшим номером из оставшихся, и т.д. – пока все открытые карты не будут разложены.

Когда приходит ваш черёд класть свою карту в ряд, вы должны следовать четырём правилам:

№1. **«По возрастанию»**. Карты в ряду должны идти по возрастанию (*в слежке коровы любят порядок!*).

№2. **«Минимальная разница»**. Вы должны выбрать ряд, где разница между вашей картой и последней в ряду – минимальна.

№3. **«Шестая корова»**. Если из-за первых двух правил, ваша корова оказалась 6-й в своём ряду – увы, вам не повезло (*мы предупреждали про шестую корову!*). Вы должны взять весь ряд себе, а свою корову положить первой в этом ряду. Забранные карты коров кладите рубашкой вверх в стопочку перед собой – это ваша «база агентов-неудачников». Эти карты в руки брать нельзя!

№4. **«Наименьшая карта»**. Если номер вашей карты такой маленький, что её нельзя положить ни в один из рядов (по правилу №1), то вам придётся забрать один из рядов «на базу». В этом случае вы сами решаете, какой именно ряд забрать. Ваша карта становится первой в освободившемся ряду.

Итак, каждый ход игроки выкладывают по 1 карте, затем эти карты раскладываются в ряды по четырём правилам. Карт у вас на руках 10, так что тур состоит из 10 ходов. Перед началом нового тура не забудьте смешать вместе все 104 карты – и бывшие в игре и отложенные в начале прошлого тура.

Подсчет очков: в конце каждого тура игроки берут карты коров, скопившиеся у них «на базе», подсчитывают штрафные очки и записывают результаты. Затем начинается новый тур. Игра заканчивается, когда по результатам нескольких туров кто-нибудь набирает 66 штрафных очков или больше – он объявляется проигравшим (и в качестве утешения получает титул «Повелитель Коров»). Победителем становится игрок, набравший меньше всех штрафных очков («Звезда Коровьего Шпионажа!»).

Через игру дети учатся внимательности, учатся обращать внимания на детали и быстро реагировать на определенные события, а так же развивают память.

«Сет»

Настольная игра «Set» – это лёгкая карточная игра на внимательность, сообразительность и умение сопоставлять. Состоит из 81 карты. На картах нарисованы простые фигуры, обладающие четырьмя характеристиками.

Цель игры: Игрокам нужно составить набор (по-английски – «set») из трёх карт, в котором каждая из характеристик изображённых фигур будет либо одинаковая для всего набора, либо разная – то есть не повторяющаяся ни на одной карте.

Правила игры: На стол выкладываются лицевой стороной вверх 12 карт. И все игроки начинают пристально на них смотреть... Как только кто-то увидит набор из трёх карт, он кричит «Set!» (или «Набор!» - как вам больше нравится), показывает другим игрокам карты, образующие набор, и под сокрушённые возгласы «Ах, да! Как просто! И куда я смотрел!», забирает эти три карты себе. Из колоды выкладываются три новые карты, чтобы на столе снова оказалось 12 карт, и игроки снова начинают пристально на них смотреть.

Подсчет очков: Игрок, увидевший больше всех наборов – побеждает. Эта игра направлена на развитие внимания и скорости реакции, так же расширяет объем внимания и памяти: дети учатся быстро находить сочетающиеся признаки и долго сосредотачиваться на каком-либо предмете.

Тема 3. Развитие абстрактно-логического мышления: учимся размышлять.

«Цитадели»

Присказка: Цитадели – это погружение в мир «средневековых городов, знати и интриг» (именно такие слова автор вынес на лицевую сторону коробки), где вам предстоит стать строителем своего средневекового города. Ваша задача – квартал за кварталом возвести самый великолепный и богатый город и, обойдя соперников, достигнуть наибольшего могущества и процветания. Для достижения столь амбициозной цели вам не обойтись без помощи влиятельных персон. Тонкое и расчётливое использование их специальных качеств является критическим для вашего успеха. Впрочем, ваши соперники не дремлют и, в свою очередь, делают всё, чтобы предугадать ваши планы... Будьте на чеку – в мире Цитаделей преимущество зачастую оказывается обманчивым!

Цель игры: все игроки занимаются созданием собственного города, используя карты «районов», которые они держат в руке и могут сыграть на стол, заплатив определённое количество золота. При этом каждый ход игрок имеет возможность выбрать того или иного персонажа, обладающего особыми способностями (например: Короля, Чародея, Зодчего, Вора и т.д.). Задача игры - построить свой город из 8 районов быстрее всех, при этом набрав наибольшее количество очков.

Правила игры. Ход состоит из двух фаз: в первой игрок либо получает два золота, либо тащит из колоды районов две карты и одну оставляет себе; во второй фазе игрок может построить один из районов, карта которого есть у него в руке, оплатив его строительство золотом. Помимо этого в любой момент хода игрок имеет право использовать специальную возможность своего текущего персонажа.

Именно правильное использование персонажей (а также умение просчитать или предугадать выбор других игроков) является ключевым моментом в Цитаделях. Персонажи перераспределяются между игроками каждый ход, причём благодаря оригинальному механизму выбора персонажа, вы не знаете, какими именно персонажами играют ваши соперники в этот раз, но обладаете частичной информацией об имевшихся у них вариантах выбора, что позволяет вам строить более или менее обоснованные предположения. Чтобы угадать выбор другого игрока вам зачастую потребуется также проанализировать его текущие нужды и учесть психологические факторы. Для успешной игры требуется уметь составлять воедино ходы соперников и вычислять причинно-следственные связи.

Тематическое планирование

Вся работа, проводимая по программе, носит **практический** характер.

№	Темы	Количество часов	Форма проведения
1	Правила и особенности их соблюдения. Учимся с ними взаимодействовать («Уно», «Гольфмания»)	6	Игра
2	Развитие внимания и памяти: слушаем, смотрим, запоминаем («Сет», «Корова 006»)	6	Игра
3	Развитие абстрактно-логического мышления: учимся размышлять («Цитадели»)	6	Игра

Методическое обеспечение программы

На первом занятии устанавливаются правила взаимодействия в группе, которые фиксируются на листе ватмана. В дальнейшем педагог, реализующий программу, на каждом занятии вешает свод правил на доску или стену. К правилам эффективного взаимодействия относятся следующие:

- правило «одного микрофона»;
- соблюдение игровых правил;
- спрашивать разрешение на присоединение к игре;
- не драться, не обзывать, не унижать другого игрока, даже если он не прав;

В случае, если участники не выполняют установленные правила взаимодействия, при первом нарушении правил ученику делается замечание, после трех замечаний педагог может отстранить его от игры на одно занятие.

После каждой из игр проходит обсуждение. Это требует активного участия ведущего (педагога). Так же ведущий является модератором игрового процесса и последующей дискуссии, дает обратную связь в групповой рефлексии. Для подготовки к занятию педагогу понадобится компьютер, подключенный к сети Интернет для предварительного ознакомления с правилами поведения игры.

Для занятия требуется: свободный учебный кабинет (наличие стульев и парт обязательно), игровые карточки.

Рекомендуемая литература

1. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. М., 2005.
2. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. – М., 2005.
3. Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1999.

Описание использованных игр в Интернете:

1. Игра «UNO» [Электронный ресурс]. URL: <http://igroved.ru/games/uno-series/uno/>
2. Игра «Гольфмания» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.populous.ru/products/Golfmania>
3. Игра «Корова 006» [Электронный ресурс]. URL: <http://igroved.ru/games/korova006/>
4. Игра «Сет» [Электронный ресурс]. URL: <http://igroved.ru/games/set/>
5. Игра «Цитадели» [Электронный ресурс]. URL: <http://igroved.ru/games/citadels/>