Министерство Просвещения Российской Федерации

Министерство общего и профессионального образования Ростовской области

Государственное казенное общеобразовательное учреждение Ростовской области «Новочеркасская специальная школа – интернат № 33»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Согласовано  педагогическим советом  протокол №1  от 28.08.2023г. | Согласовано  заместителем директора по учебной работе  \_\_\_\_\_\_\_\_О.С.Таранова | Утверждено  Директор ГКОУ РО Новочеркасской специальной школы – интерната №33 \_\_\_\_\_\_\_\_И.Е. Климченко  Приказ №125-ОД от 28.08.2023г. |

**АДАПТИРОВАННАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по внеурочной деятельности

«Игра. Досуговое общение»

Начальное общее образование 1 класс «а»

Количество занятий – 31 занятие

Составитель: учитель начальных классов

Некрасова Татьяна Александровна

Новочеркасск 2023 год

**Пояснительная записка**

Адаптированная рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе программы внеурочной деятельности Д.В. Григорьева «Игра. Досуговое общение». М.: Просвещение, 2012. В рамках реализации основной образовательной программы начального общего образования.

**Общая характеристика предмета**

Актуальность и педагогическая целесообразность программы внеурочной деятельности младших школьников, ориентированной на спортивно – оздоровительное направление духовно-нравственного воспитания, обусловлена тем, что в младшем школьном возрасте игра наряду с учением занимает важное место в развитии ребенка. При включении детей в ситуацию дидактической игры интерес к учебной деятельности резко возрастает, изучаемый материал становится для них более доступным, работоспособность значительно повышается.

Игра может стать оптимальным инструментом, который обеспечит не только успешность адаптации ребенка к новой ситуации развития, но и успешность его как субъекта собственной деятельности и поведения при социализации.

В процессе игры дети активизируют свое внимание, память, мышление, элемент соревнования добавляет интереса к игре. Постоянная смена вида деятельности, разнообразные формы работы способствуют снятию как физической, так и моральной нагрузки, ребенок больше двигается, чаще переключает внимание, что также способствует снятию напряжения. Кроме того, игра дает возможность показать свои способности даже самым слабым учащимся. Ввиду различных способов деятельности, каждый ребенок может выбрать задание по уровню. Таким образом в процессе игры решается много задач учебных, а также по сохранению физического и психического здоровья.

Включение игровых программ в жизнедеятельность младших школьников через внеурочную деятельность позволит оказывать эффективное влияние на их физическое, эмоциональное, интеллектуальное развитие, формирование основ учебной деятельности, первых навыков сотрудничества, положит начало формирования основ учебной деятельности. Со – творчество в игре, по мнению В. М. Шакуровой предполагает: субъект-субъектные отношения, активную позицию всех субъектов творческого процесса, обеспечение благоприятной, доброжелательной атмосферы, отказ от высказывания категорических оценок и резкой критики, создание условий для упражнений и практики, активизацию творческого самовыражения. При подборе игр учитывался наглядно-действенный характер мышления младшего школьника, необходимость всестороннего развития психики детей, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослыми.

Примерная внеурочная программа игровой деятельности школьников основывается на принципах природосообразности, культуросообразности, коллективности, диалогичности.

*Принцип природосообразности* предполагает, что игровая деятельность школьника согласуется с общими законами развития природы и человека, воспитывает его сообразно полу и возрасту, а также формирует у него ответственность за развитие самого себя. Возрастосообразность — одна из важнейших конкретизаций принципа природосообразности. На каждом возрастном этапе перед человеком встаёт ряд специфических задач, от решения

которых зависит его личностное развитие. Это естественно-культурные (достижение определённого уровня биологического созревания, физического и сексуального развития), социально-культурные (познавательные, морально-нравственные, ценностно-смысловые), социально-психологические (становление самосознания личности, её самоопределение в жизни) задачи.

*Принцип культуросообразности* предполагает, что игра школьников основывается на общечеловеческих ценностях культуры и строится в соответствии с ценностями и нормами тех или иных национальных культур, специфическими особенностями, присущими традициям тех или иных регионов, не противоречащими общечеловеческим ценностям.

Трактовка *принципа коллективности* применительно к игровой деятельности предполагает, что детская игра, как правило, осуществляется в детско-взрослых общностях и даёт юному человеку опыт жизни в обществе, опыт взаимодействия с окружающими людьми.

*Принцип диалогичности* предполагает, что духовно-ценностная ориентация детей и их развитие осуществляются в процессе такого игрового взаимодействия педагога и учащихся, содержанием которого является обмен ценностями (ценностями, выработанными историей культуры конкретного общества; ценностями, свойственными субъектам образования как представителям различных поколений и субкультур; индивидуальными ценностями конкретных субъектов образования), а также совместное продуцирование ценностей. Диалогичность воспитания не предполагает равенства между педагогом и школьником. Это обусловлено возрастными различиями, неодинаковостью жизненного опыта, асимметричностью социальных ролей. Но диалогичность требует не столько равенства, сколько искренности и взаимных понимания, признания и принятия.

**Целью** адаптированной рабочей программы по курсу внеурочной деятельности «Игра. Досуговое общение» является создание условий для достижения слепыми и слабовидящими обучающимися необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей.

**Задачи:**

- формирование основ игровой деятельности школьников;

- воспитание дисциплинированности, доброжелательного отношения к товарищам, формирование коммуникативных компетенций.

- обеспечение благоприятной элементарной адаптации слепого обучающегося к школьному обучению;

- оптимизация учебной нагрузки слепых обучающихся ответственности, учет возрастных и индивидуальных особенностей, особых потребностей слепых обучающихся;

- улучшение условий для развития слепого обучающегося; содействие развитию индивидуальности ребенка; нравственного, эмоционального волевого компонентов мировоззрения; познавательного интереса; потребности к самообразованию и творчеству; целеустремленности, аккуратности;

- формированию у слепых обучающихся потребности в продуктивной, социально-одобряемой деятельности, положительной «Я - концепции», которая характеризуется: уверенностью в доброжелательном отношении к нему других людей, убежденностью в успешном овладении им тем или иным видом деятельности, чувством собственной значимости.

**Место учебного предмета в учебном плане.**

В соответствии с учебным планом и годовым календарным учебным графиком ГКОУ РО Новочеркасской специальной школы – интерната № 33, рабочая программа по внеурочной деятельности «Игра. Досуговое общение» составлена в соответствии с возрастными особенностями обучающихся и рассчитана на проведение 1 занятия (30 минут) в неделю, 31 занятие в год (33 учебные недели).

I четверть-9 занятий;

II четверть-7 занятий;

III четверть-7 занятий;

IV четверть -8 занятий.

**Содержание обучения.**

*Первая встреча с игрой.*Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Игра и дети. Игра и взрослые. Многообразие игр.

*Интеллектуально-познавательные игры (викторины).*Интеллектуально-познавательная игра — соревнование в ин­формированности и сообразительности. Правила викторины. Викторины на знание правил дорожного движения, поведения в общественных местах (в школе, в транспорте, на улице).

*Подвижные игры.*Движение и сноровка в различных ви­дах человеческих занятий. Простые подвижные игры: прави­ла и виды. Игры с музыкальным сопровождением, сюжетные игры. Правила подвижных игр. Роли в подвижных играх: во­дящий, судья, организатор.

*Настольные игры.* Разнообразие настольных игр. Пар­ные игры. Игра в шашки — классическая настольная игра. Правила игры в шашки. Настольные игры на бумаге (крести­ки-нолики). Настольные игры в компании (домино и лото). Правила настольных игр в лото и домино.

*Игры-драматизации.*Ситуация в игре: участники (игро­вые роли), задачи и способы их решения участниками ситу­ации. Игровые диалоги-импровизации с игрушками. Сюжеты игр «В школе», «В гостях», «Экстремальная ситуация», «Добро как практическое волшебство».

*Ситуативные игры-упражнения.*Парное взаимодействие в игре. Влияние на партнёра, избирательная реакция на вли­яние, противостояние влиянию.

**Планируемые результаты.**

Занятия в рамках программы по внеурочной деятельности «Игра. Досуговое общение» направлены на обеспечение достижений школьниками следующих личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов.

*Личностные результаты*

- целостный, социально ориентированный взгляд на мир;

- ориентация на успех в учебной деятельности и понимание его причин;

- способность к самооценке на основе критерия успешной деятельности;

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;

- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;

- освоение моральных норм помощи тем, кто в ней нуждается, готовности принять на себя ответственность;

- освоение правил здорового и безопасного образа жизни.

*Метапредметные регулятивные*универсальные учебные действия:

- умения планировать, регулировать, контролировать и оценивать свои действия;

- планирование общей цели и пути её достижения;

- распределение функций и ролей в совместной деятельности;

- конструктивное разрешение конфликтов;

- осуществление взаимного контроля;

- оценка собственного поведения и поведения партнёра и внесение необходимых коррективов;

- принимать и сохранять учебную задачу;

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;

- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;

- различать способ и результат действия;

- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок,

- использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата.

*Познавательные*универсальные учебные действия:

- добывать новые знания: находить дополнительную информацию по содержанию курса, используя дополнительную литературу, свой жизненный опыт;

- перерабатывать полученную информацию, делать выводы;

- преобразовывать информацию из одной формы в другую: предлагать свои правила игры на основе знакомых игр;

- устанавливать причинно-следственные связи;

- строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, его строении, свойствах и связях.

*Коммуникативные* универсальные учебные действия:

- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;

- формулировать собственное мнение и позицию;

- договариваться и приходить к собственному решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

- строить понятные для партнера высказывания, учитывающие, что партнер знает и видит, а что нет;

- задавать вопросы;

- использовать речь для регуляции своего действия;

- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи.

**Тематическое планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема, раздел курса** | **Программное содержание** | **Методы и формы организации обучения. Характеристика деятельности обучающихся** |
| 1 | Первая встреча с игрой (1 з.) | Встреча с игрой | Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Игра и дети. Игра и взрослые. Многообразие игр. |
| 2 | Интеллектуально-познавательные игры (викторины) (4 з.) | «Пазлы», «Совята», «Угадай животное по звуку». | Интеллектуально-познавательная игра — соревнование в информированности и сообразительности. Правила викторины. Викторины на знание правил дорожного движения, поведения в общественных местах . |
| 3 | Подвижные игры (14 з.) | «Горячая картошка», «Я знаю пять имён…», «Съедобное - несъедобное», «Салочки». | Движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. Простые подвижные игры: правила и виды. Игры с музыкальным сопровождением, сюжетные игры. Правила подвижных игр. Роли в подвижных играх: водящий, судья, организатор. |
| 4 | Настольные игры  (8 з.) | Шашки, крестики-нолики, домино и лото. | Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игра в шашки — классическая настольная игра. Правила игры в шашки. Настольные игры на бумаге. Настольные игры в компании. Правила настольных игр в лото и домино. |
| 5 | Игры-драматизации (2 з.) | «В школе», «В гостях», «Экстремальная ситуация», «Добро как практическое волшебство». | Ситуация в игре: участники (игровые роли), задачи и способы их решения участниками ситуации. Игровые диалоги-импровизации с игрушками. |
| 6 | Ситуативные игры-упражнения (2 з.) | «Мы в магазин», «Больница». | Парное взаимодействие в игре. Влияние на партнёра, избирательная реакция на влияние, противостояние влиянию. |
| **Всего: 31 час** | | | |

**Календарно – тематическое планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема урока** | **Кол-во**  **часов** | **Дата** |
| **I четверть** | | | |
| 1 | Встреча с игрой. | 1 | 1.09 |
| 2 | Подвижная игра с мячом «Горячая картошка». | 1 | 8.09 |
| 3 | Интеллектуально - познавательная игра «Самый умный». | 1 | 15.09 |
| 4 | Игра с мячом «Я знаю пять имён…» | 1 | 22.09 |
| 5 | Игра с мячом «Я знаю пять имён…» | 1 | 29.10 |
| 6 | Настольная игра «Пазлы». | 1 | 6.10 |
| 7 | Игра «Съедобное - несъедобное». | 1 | 13.10 |
| 8 | Игра «Съедобное - несъедобное». | 1 | 20.10 |
| 9 | Интеллектуальная игра «Совята». | 1 | 27.10 |
| **II четверть** | | | |
| 10 | Подвижная игра « Волк и овцы». | 1 | 10.11 |
| 11 | Подвижная игра «Гуси – лебеди». | 1 | 17.11 |
| 12 | Подвижная игра «Салочки». | 1 | 24.11 |
| 13 | Настольная игра «Лото». | 1 | 1.12 |
| 14 | Ситуативная игра «Мы в магазин». | 1 | 8.12 |
| 15 | Игра – драматизация. Постановка сказки «Теремок». | 1 | 15.12 |
| 16 | Настольная игра «Собери мозаику». | 1 | 22.12 |
| **III четверть** | | | |
| 17 | Подвижная игра «Два мороза». | 1 | 12.01 |
| 18 | Настольная игра «Шашки». | 1 | 19.01 |
| 19 | Ситуативная игра-упражнение «Больница». | 1 | 26.01 |
| 20 | Игра-драматизация «ПДД». | 1 | 2.02 |
| 21 | Подвижная игра «Следопыты». | 1 | 9.02 |
| 22 | Настольная игра «Времена года». | 1 | 1.03 |
| 23 | Подвижная игра «Море волнуется раз…» | 1 | 15.03 |
| **IV четверть** | | | |
| 24 | Подвижная игра «Передай другому». | 1 | 29.03 |
| 25 | Ситуативная игра-упражнение «Я в автобусе». | 1 | 5.04 |
| 26 | Интеллектуально - познавательная игра «Давай со мной за звездами». | 1 | 12.04 |
| 27 | Дидактическая игра «Угадай, что в мешочке». | 1 | 19.04 |
| 28 | Ситуативная игра - упражнение « Семья за столом». | 1 | 26.04 |
| 29 | Интеллектуально - познавательная игра «Угадай животное по звуку» | 1 | 3.05 |
| 30 | Подвижная игра «Светофор». | 1 | 17.05 |
| 31 | Подвижная игра «Угадай, кто?». | 1 | 24.05 |

**Лист внесения изменений в рабочую программу**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема (темы) урока | Дата проведения в соответствии с КТП | Дата проведения с учетом корректировки | Причина  корректир-ки | Способ, форма корректир-ки | Согласов-е с администр-ей школы |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |