

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент образования и науки Брянской области

**Общеобразовательная автономная некоммерческая организация
«Частная школа № 1»**

«СОГЛАСОВАНО»

Заместитель директора по УВР

 /Дюбенюк М. В./

от «28» августа 20 26 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ОАНО «Частная школа №1»

 /М. Ю. Охременко/

Приказ № 48 от «28» августа 20 26 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Науки в настолках»

(для обучающихся 1-4 классов)

г. Брянск 2026

Пояснительная записка

Данная программа дает возможность расширить и углубить практические умения, повышает уровень языковой культуры, создает условия для развития логического мышления и пространственных представлений учащихся.

Настольная игра заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревнование с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

Цель программы: - расширение зоны ближайшего развития ребенка и последовательный перевод ее в непосредственный актив, то есть в зону актуального развития.

Основные задачи программы:

1. развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации; умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
2. развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
3. развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
4. формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
5. развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности учащихся;
6. формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
7. формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

Отличительные особенности программы: практическая игровая направленность, проектные технологии.

Организационные принципы: занятия предполагают групповые формы работы. Программа предназначена для учащихся 1-4 классов, рассчитана на 0,5 часа в неделю, всего 17 часов.

Особенности организации учебного процесса.

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, пазлы, лото и домино различной тематики, шашки, что привлекательно для младших 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.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы

Личностными результатами изучения программы является формирование следующих умений:

- *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами изучения данной программы являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- *Учиться высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с определённой игрой.
- *Учиться работать* по предложенному учителем плану.
- *Учиться отличать* верно выполненное задание от неверного.
- *Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку* деятельности товарищей.

Познавательные УУД обучения (целевой ориентир плана воспитательной работы из раздела «Познавательное воспитание»):

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- Делать предварительный отбор источников информации: *ориентироваться* в правилах конкретной игры.
- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всего класса.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать и группировать* предметы и объекты по классам, видам, предназначениям.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД обучения (целевой ориентир плана воспитательной работы из раздела «Духовно-нравственное воспитание»):

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать и понимать* речь других.
- *Читать и пересказывать* текст.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- *Учиться выполнять различные роли* в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметными результатами изучения программы являются формирование следующих умений обучения (целевой ориентир плана воспитательной работы из раздела «Познавательное воспитание»):

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;

- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- определять последовательность событий;
- судить о противоположных явлениях;
- давать определения тем или иным понятиям;
- определять отношения между предметами типа «род» - «вид»;
- выявлять функциональные отношения между понятиями;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

Формы занятий:

- по количеству детей, участвующих в занятии: коллективная, групповая;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, тренинг, семинар, ролевая и деловая игра;
- по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.

Режим занятий:

Продолжительность занятий: 30 минут.

Виды деятельности: игровая, познавательная.

Система занятий по курсу «Настольные игры» позволяет решать следующие аспекты: познавательный, развивающий, воспитывающий.

Познавательный аспект:

- формирование и развитие различных видов памяти, внимания, воображения, а также логического мышления;
- формирование и развитие общеучебных умений и навыков.

Развивающий аспект:

- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- способствовать развитию пространственного восприятия и сенсорно-моторной координации.

Воспитывающий аспект:

- воспитание системы межличностных отношений.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Сроки изучения
1.	Игры- ассоциации, игры в дорогу	3	
2.	Логические игры	3	
3.	Игры с уклоном на математику	3	
4.	Игры с уклоном на русский язык	3	
5.	Развивающие настольные игры	3	

6.	Экономические настольные игры	2	
----	-------------------------------	---	--

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

№ занятия	Тема занятия	Содержание занятия	Кол-во часов	Оборудование
		Игры – ассоциации		
1.	Ассоциации	Вас приглашает страна игр. Какие бывают игры? Представление игр и их происхождение. Ориентир на сплочение коллектива. Правила игры-ассоциации «Крокодил». Игра.	0,5 ч.	Игра « Крокодил»
2.	Игры-ассоциации	Правила игры.	0,5 ч.	Игра «Кто я?», «Имаджинариум»
3.	Игры-ассоциации «Народные промыслы», «Профессии».	Правила игры. Умение принимать правильное решение. Игра. Обсуждение схемы подсчёта очков.	0,5 ч.	Игры «народные промыслы», «Профессии»
4-5.	Игры в дорогу.	Кроссворды, чайнворд, найди отличие, морской бой, sudoku. Правила игры.	1 ч.	
6.	Словесные игры	«Слова», «Города». Правила игры. Игра. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов. По теме «Игры-ассоциации».	0,5 ч.	
		Логические игры		
7.	Игра «Падающая башня».	Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.	0,5 ч.	Игра «Падающая башня»
8-9.	Танграмм	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда.	1 ч.	Игры «Танграмм» (коробка с фигурками).
10-11.	Пазлы «Любимые герои мультфильмов», «Животные».	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков.	1 ч.	Коробки с пазлами разного размера, на разные темы.
12.	Игра «Крестики-нолики».	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	0,5 ч.	Бумага, фломастеры
		Игры с уклоном на математику		
13-14.	Устный счет.	В игровом процессе тренируется внимательность, концентрация и скорость реакции, активно работает память. Устный счет: свободно интегрируя арифметику в игру, малыши	1 ч.	Игры: «Котосовы», «Турбосчет».

		учатся использовать полученные навыки в жизни, не просто запоминая правила, а понимая смысл сложения и вычитания. Правила игры.		
15-16.	Умножение и деление.	Игры направлены на автоматический счет в уме деления и умножения, тренируют образное мышление, внимательность, тактическое мышление.	1 ч.	Игры: «Делиссимо», «Много-Много», «Цветариум», «7 на 9».
17-18.	Геометрика	Развивает такие качества, как наблюдательность, внимание, аналитическое мышление, умение вырабатывать и реализовывать стратегию.	1 ч.	Игра «Геометрика»
		Игры с уклоном русского языка		
19-20.	Игры на определение безударной гласной.	Это интересное домино с проверкой учит определять правильно безударную гласную, подбирая проверочные слова.	1 ч.	Игра «Спасти безударную».
21-22.	Игры на определение корня.	Позволяет ребенку быстро научиться выделять корень слова и делать разбор слова по составу.	1 ч.	Игра «Мы с тобой одного корня»
23-24.	Игры на обогащение словарного запаса.	Обогащает словарный запас, развивает словесно-логическое мышление и активность словаря, расширяет кругозор, совершенствует навыки чтения	1 ч.	Игра «Эрудит»
		Развивающие настольные игры		
25-28.	Игры на знание истории	Игры в доступной и увлекательной форме помогают развить историческую эрудицию.	2 ч.	Игры: «Таймлайн», «Хронолет»
29-30	Викторины	Расширяет знания ребенка по географии и мировым достопримечательностям.	1 ч.	Игры: «Викторина чемпионов» «Сундучок знаний. Вокруг света».
		Экономические настольные игры		
31-33.	Экономические игры	Эти игры знакомят ребенка с миром экономики, коммерции и даже оттачивания своих предпринимательских навыков. Эти игры отлично развивают навыки логистики, логическое мышление, способности к аналитике, интуицию и многое	1,5 ч.	Игры: «Колонизаторы», «Монополия», «Рынок».

		другое.		
--	--	---------	--	--

2 – 4 классы

№ занятия	Тема занятия	Содержание занятия	Кол-во часов	Оборудование
		Игры – ассоциации		
1.	Ассоциации	Вас приглашает страна игр. Какие бывают игры? Представление игр и их происхождение. Ориентир на сплочение коллектива. Правила игры-ассоциации «Крокодил». Игра.	0,5 ч.	Игра « Крокодил»
2.	Игры-ассоциации	Правила игры.	0,5 ч.	Игра «Кто я?», «Имаджинариум»
3.	Игры-ассоциации «Народные промыслы», «Профессии».	Правила игры. Умение принимать правильное решение. Игра. Обсуждение схемы подсчёта очков.	0,5 ч.	Игры «народные промыслы», «Профессии»
4-5.	Игры в дорогу.	Кроссворды, чайнворд, найди отличие, морской бой, sudoku. Правила игры.	1 ч.	
6.	Словесные игры	«Слова», «Города». Правила игры. Игра. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов. По теме «Игры-ассоциации».	0,5 ч.	
		Логические игры		
7.	Игра «Падающая башня».	Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.	0,5 ч.	Игра «Падающая башня»
8-9.	Танграмм	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда.	1 ч.	Игры «Танграмм» (коробка с фигурками).
10-11.	Пазлы «Любимые герои мультфильмов», «Животные».	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков.	1 ч.	Коробки с пазлами разного размера, на разные темы.
12.	Игра «Крестики-нолики».	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	0,5 ч.	Бумага, фломастеры
		Игры с уклоном на математику		
13-14.	Устный счет.	В игровом процессе тренируется внимательность, концентрация и скорость реакции, активно работает память. Устный счет: свободно интегрируя арифметику в игру, малыши	1 ч.	Игры: «Котосовы», «Турбосчет».

		учатся использовать полученные навыки в жизни, не просто запоминая правила, а понимая смысл сложения и вычитания. Правила игры.		
15-16.	Умножение и деление.	Игры направлены на автоматический счет в уме деления и умножения, тренируют образное мышление, внимательность, тактическое мышление.	1 ч.	Игры: «Делиссимо», «Много-Много», «Цветариум», «7 на 9».
17-18.	Геометрика	Развивает такие качества, как наблюдательность, внимание, аналитическое мышление, умение вырабатывать и реализовывать стратегию.	1 ч.	Игра «Геометрика»
		Игры с уклоном русского языка		
19-20.	Игры на определение безударной гласной.	Это интересное домино с проверкой учит определять правильно безударную гласную, подбирая проверочные слова.	1 ч.	Игра «Спасти безударную».
21-22.	Игры на определение корня.	Позволяет ребенку быстро научиться выделять корень слова и делать разбор слова по составу.	1 ч.	Игра «Мы с тобой одного корня»
23-24.	Игры на обогащение словарного запаса.	Обогащает словарный запас, развивает словесно-логическое мышление и активность словаря, расширяет кругозор, совершенствует навыки чтения	1 ч.	Игра «Эрудит»
		Развивающие настольные игры		
25-28.	Игры на знание истории	Игры в доступной и увлекательной форме помогают развить историческую эрудицию.	2 ч.	Игры: «Таймлайн», «Хронолет»
29-30	Викторины	Расширяет знания ребенка по географии и мировым достопримечательностям.	1 ч.	Игры: «Викторина чемпионов» «Сундучок знаний. Вокруг света».
		Экономические настольные игры		
31-34.	Экономические игры	Эти игры знакомят ребенка с миром экономики, коммерции и даже оттачивания своих предпринимательских навыков. Эти игры отлично развивают навыки логистики, логическое мышление, способности к аналитике, интуицию и многое	2 ч.	Игры: «Колонизаторы», «Монополия», «Рынок».

		другое.		
--	--	---------	--	--

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса.

Методическое обеспечение программы:

1. Интернет – ресурсы:

<https://mel.fm/blog/zhenya-kats/64273-15-klassnykh-igr-kotoryye-ni-za-cto-ne-dadut-skuchat-v-doroge-smartfon-ne-prigoditsya>

Материально – техническое обеспечение программы:

1. Настольные игры:

«Крокодил», «Имаджинариум», «народные промыслы», «Профессии», «Падающая башня», «Котосовы», «Турбосчет», «Делиссимо», «Много-Много», «Цветариум», «7 на 9», «Геометрика», «Спасти безударную», «Мы с тобой одного корня», «Викторина чемпионов» «Сундучок знаний. Вокруг света», «Колонизаторы», «Монополия», «Рынок».