

муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа № 61» г. Перми

Принято

на педагогическом совете

Протокол № 10

от «30» августа 2021г.

Утверждаю

Директор МАОУ

«СОШ №61»

г. Перми

_____ Е.А. Костарева

«30» августа 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по курсу внеурочной деятельности
«Вместе веселей»
(2-4 класс)

составитель:
педагог-психолог
МАОУ «СОШ № 61»
Пермякова Т.О.

г. Пермь, 2021

Пояснительная записка

Позиция и обязанности ученика в школе предполагают высокий самоконтроль, дисциплину и организованность, что, безусловно, важно для формирования универсальных учебных действий. Помимо формирования знаний и учебных навыков, среди задач перед школой стоит - создание условий для развития и воспитания гармоничной личности. Сейчас основное общение происходит с помощью компьютера и мобильного телефона, коммуникативный компонент недостаточно развит. Игра – это площадка для общения. В играх накапливается опыт коллективных переживаний, формируется нравственное здоровье ребенка, накапливается необходимый в общении эмоциональный запас – уважительность к людям, бескорыстность, доброта, контактность. Организованная игра на перемене помогла бы ученикам снять эмоциональное напряжение, накопленное за время уроков без конфликтов и драк, получить положительные эмоции, опыт командной работы. К сожалению, многие из ребят просто не знают таких игр, поэтому возникла идея разработки краткосрочного курса, где каждый смог бы побыть в роли участника игры, усвоить правила, и в дальнейшем, использовать игру в компании друзей, на переменах в школе.

Цель программы краткосрочного курса «Вместе веселее»: развитие коммуникативных навыков учащихся начальной школы.

Задачи:

- 1)Формирование ценности "живого" общения.
- 2)Снятие эмоционального напряжения
- 3)Формирование навыков установления контакта (знакомство, самопрезентация)
- 4)Развитие психических процессов в игре (память, внимание, воображение, логическое мышление)
- 5) Формирование навыков работы в команде
- 6) Актуализация положительных эмоций
- 7) Формирование организационных навыков (организация игры, обозначение правил).

Организация и формы работы.

Продолжительность краткосрочного курса: 8 занятий

Продолжительность занятия: 45 мин

Курс занятий включает в себя 4 блока по 2 занятия:

1 блок: "Игры для знакомства".

Основная задача реализации программы: формирование навыков установления контакта (знакомство, самопрезентация). Данный блок включает в себя игры, направленные на запоминание имён в группе, а также знакомство с личностными особенностями участников.

2 блок: "Игры на внимание".

Основная задача реализации программы: развитие психических процессов в игре (память, внимание, воображение, логическое мышление).

3 блок: "Командные игры".

Основная задача реализации программы: формирование навыков работы в команде. В этом блоке будут использованы игры, направленные на сплочение, где команде необходимо вместе достичь общей цели.

4 блок: "Ролевая игра".

Основная задача реализации программы: развитие стратегического мышления, воображения, а также развитие организационных навыков. Последний блок включает в себя одно занятие, на котором ребята играют только в одну игру, но достаточно подробно анализируют её особенности.

Заключительное, восьмое занятие является итоговым, готовят и проводят его сами ребята.

Краткое описание структуры занятия:

Каждую встречу данного краткосрочного курса можно обозначить, как занятие с элементами тренинга, поэтому обсуждение игр проходит в кругу, включает в себя: "круг приветствия" в начале занятия и "круг завершения" в конце (рефлексия). В некоторых случаях, обсуждение в кругу возможно в процессе занятия, в случае возникающих конфликтов, спорных ситуаций, сильной эмоциональной реакции участников.

1)Приветствие «Круг приветствия»: ребятам предлагается передавать по кругу «волшебный предмет», называть своё имя и ответить на вопрос: "какие у тебя ожидания от предстоящего занятия?". Далее ребятам обозначается название блока игр и основная задача.

2)Основная часть занятия включает в себя обозначение правил игры и сам игровой процесс.

3) "Круг завершения": ребятам предлагается заполнить блокнот "путеводитель игр" и поделиться впечатлениями от игр.

Планируемые результаты

Личностные: ценность межличностного общения.

Метапредметные:

Регулятивные: умение организовывать свободное время в игровую деятельность.

Коммуникативные: навыки сотрудничества.

Предметные: умение соблюдать правила игры, организовывать игры.

Продукт деятельности: "Путеводитель игр"- блокнот с зафиксированными правилами понравившихся игр и отметками о проведении игры вне занятия.

Итоговое мероприятие: "Мастер игр". На последнем занятии игры проводят сами участники, разделившись на 4 команды согласно количеству блоков. В конце занятия каждый получает памятный сертификат "Мастер игр". Самые заинтересованные процессом ребята могут стать участниками проекта "Весёлые перемены", используя свои знания для организации переменок в младших классах начальной школы.

Содержание курса

Занятие 1. "Игры для знакомства"

1.«Круг приветствия»: ребятам предлагается передавать по кругу «волшебный предмет», называть своё имя и ответить на вопрос: "какие у тебя ожидания от предстоящего занятия?". Обозначение блока занятий и задач.

2. Основная часть:

1) Игра «Волейбол». Участники сидят в кругу, их задача перебрасывать друг другу воображаемый мяч, называя имя того, кому бросаешь. Мяч должен побывать у всех, два раза одному и тому же человеку бросать нельзя. Задача усложняется, если ограничить время игры (допустим, мяч должен побывать у всех участников за 30 сек.)

2) Игра «Снежный ком». Участники сидят в кругу. Ведущий первым называет своё имя. Следующий игрок, сидящий по часовой стрелке, называет имя первого игрока и своё. Ход переходит к следующему игроку. Он должен вспомнить два имени названные перед ним, а затем назвать своё и так далее. Количество имён нарастает, как снежный ком. Последний игрок называет все имена. Игру можно усложнить, добавив к имени любимый фрукт или любимую игру.

3) Игра "Поменяйтесь местами те, кто...". Участники игры сидят в кругу, ведущий стоит в центре круга и называет фразу "поменяйтесь местами те, кто ... (далее называет любой признак...кто любит кошек, у кого в одежде серый цвет, кто умеет играть на компьютере и т.д.). Участники, совпадающие по названному признаку, меняются местами. Задача ведущего занять место участника. Тот, кто не успел занять место, становится ведущим.

4) Игра «Ассоциации». Ведущий выходит из комнаты, оставшиеся в кругу участники, загадывают одного из игроков. Вернувшийся ведущий задает вопросы ("Если бы этот человек был цветом, то каким?", "Если бы он был погодой, как ее можно было бы описать?" и т.д.), пытаясь выяснить ассоциации участников и угадать человека.

3. "Круг завершения": ребятам предлагается заполнить блокнот "путеводитель игр" и поделиться впечатлениями от игр по кругу:

- Какая игра понравилась больше всего? Почему?
- Какая игра показалась трудной? В чём причина, как ты думаешь?

Занятие 2. "Игры для знакомства"

1.«Круг приветствия»: ребятам предлагается передавать по кругу «волшебный предмет», называть своё имя и ответить на вопрос: "какие у тебя ожидания от предстоящего занятия?" Обозначение блока занятий и задач.

2. Основная часть:

1) Игра "Давайте поздороваемся!"

Ведущий рассказывает о формах и способах приветствия у других народов, затем предлагает свободно двигаться в пространстве кабинета и встречаясь с кем-нибудь поприветствовать своих товарищей разными способами. Для этого, он называет различные способы: ладошками (рукопожатием), поклоном, объятием, мягкое рукопожатие обеими руками, касание только пальчиками пальцев и т.д.

2) Игра "Муха". Участники стоят в кругу. У ведущего в руках свёрнутая в рулон газета, его задача поймать муху, сидящую на голове у того, чьё имя названо. Задача участника, чьё имя названо первым, назвать другое имя человека, на которого перелетела воображаемая муха. Тот, кто не успел назвать имя и на ком поймали муху с помощью газеты, становится новым ведущим.

3) Игра "Кис - мяу". Один из участников встаёт спиной к остальным. Ведущий показывает глазами (или незаметно пальцем) на кого-нибудь из находящихся за спиной игроков и спрашивает «кис?», если игрок говорит

«брысь»), то ведущий продолжает выбирать. Если игрок говорит «мяу», то на этом человеке останавливались и просили его произнести "Мяу". Задача игрока угадать по голосу человека и назвать его имя.

4) Игра "Три факта". Один из участников группы перечисляет три "факта" о себе. Один из "фактов" должен оказаться ложным. Далее группе предлагается обсудить, какой из фактов может быть ложным и сделать выбор. Далее человек, который представлял факты, прямо говорит о лжи. (Пример: факт под номером два был неправдой). Человек может подробнее рассказать о реальных фактах своей жизни.

3. "Круг завершения": ребятам предлагается заполнить блокнот "путеводитель игр" и поделиться впечатлениями от игр по кругу:

- Какая игра понравилась больше всего? Почему?
- Какая игра показалась трудной? В чём причина, как ты думаешь?

Занятие 3. "Игры на внимание"

1.«Круг приветствия»: ребятам предлагается передавать по кругу «волшебный предмет», называть своё имя и ответить на вопрос: "какие у тебя ожидания от предстоящего занятия?" Обозначение блока занятий и задач.

2. Основная часть:

1) Игра "Яблоко". Участникам предлагается встать в круг, выбирается игрок, который встаёт в центр круга. Далее ведущий просит игрока в центре круга закрыть глаза. В это время все участники прячут руки за спину и незаметно передают друг другу любой предмет (в нашем случае яблоко). Когда ведущий говорит «СТОП», игрок в центре круга открывает глаза, участники перестают передавать предмет. Задача игрока узнать по особенностям поведения, по эмоциям и движениям у кого на самом деле спрятан предмет.

2) Игра "Фантомас не продаётся". Все игроки чертят на полу мелом для себя круги - домики. После этого все встают в «паровозик» за ведущим, ведущий в произвольном направлении ведёт паровозик и рассказывает историю, в которой неожиданно звучит фраза «фантомас не продаётся», эта фраза-сигнал, который означает, что нужно срочно занимать свой домик – круг. Задача ведущего - занять чужой дом. Тот, кто остался без дома становится ведущим.

3) Игра "Почта". Каждый игрок по кругу называет город. Далее ведущий, в качестве диспетчера посылок, объявляет два города: пункт отправления и пункт прибытия посылки (города должны быть обязательно из

списка названных, например, «посылка отправляется из Перми в Москву»). Два человека, чьи города названы должны быстро сориентироваться и поменяться местами.

3. "Круг завершения": ребятам предлагается заполнить блокнот "путеводитель игр" и поделиться впечатлениями от игр по кругу:

- Какая игра понравилась больше всего? Почему?
- Какая показалась трудной? В чём причина, как ты думаешь?
- Сложно ли было быть внимательным?
- Какая игра лучше всего развивает память?

Занятие 4. "Игры на внимание"

1.«Круг приветствия»: ребятам предлагается передавать по кругу «волшебный предмет» и ответить на вопрос: «назови имя того, кого помнишь»? Обозначение блока занятий и задач.

2. Основная часть:

1) Игра «Фотоаппарат». Выбирается ведущий – ведущий будет фотографом, его задача запомнить фотографию. Задача остальных участников изобразить какую-либо фотографию и замереть на несколько секунд. После этого, фотограф закрывает глаза, участники меняют своё местоположение, позу или вообще уходят из кадра. Задача фотографа - восстановить первоначальную фотографию.

2) Игра «Одиннадцать». Все игроки встают в круг и перебрасывают мяч друг другу. Первый ребёнок, бросая мяч, громко говорит: «Один!». Дальше броски считают про себя. Тот, кому надо было бы бросать мяч одиннадцатый раз, мяч не ловит, а отбивает в центр круга, в пол. При этом говорит: «Одиннадцать!». Если всё получилось, то игра начинается заново. Если же ребёнок зазевался и поймал одиннадцатый мяч, то он садится на корточки в центр круга, а первый бросок делает его сосед справа. В следующей игре есть возможность спасти сидящего – отбить мяч в центр круга на одиннадцать и попасть мячом в того, кто сидит.

3) Игра «Сплетни». Для этой игры нужно выбрать 10 желающих, остальные – наблюдатели. Девять человек просят выйти за дверь, один остаётся в кабинете. Ведущий предлагает этому человеку внимательно послушать одну историю, постараться запомнить все детали. После того, как история рассказана, приглашается второй участник, теперь задача первого игрока – подробно пересказать историю, которую он только что слышал. Вторым игроком пересказывает третьему и т.д. Десятый участник пересказывает историю всем. Далее участникам и наблюдателям напоминают оригинал

истории. После данной игры необходимо обсудить, почему история изменилась, что произошло и акцентировать внимание учеников на том, что в жизни информация искажается подобным образом, поэтому любую информацию нужно уточнять, проверять у первоисточника.

3. "Круг завершения": ребятам предлагается заполнить блокнот "путеводитель игр" и поделиться впечатлениями от игр по кругу:

- Какая игра впечатлила тебя? Почему?
- Чему ты научился на занятии?
- Что нового узнал?

Занятие 5. "Командные игры"

1.«Круг приветствия»: ребятам предлагается передавать по кругу «волшебный предмет» и отвечать на вопрос: приходилось ли тебе работать в команде? Обозначение блока занятий и задач.

2. Основная часть:

1) Игра «Передай хлопок». Участникам предлагается встать в круг, начиная с любого игрока по часовой стрелке хлопнуть в ладоши – один круг. В это время ведущий включает секундомер и следит за временем передачи хлопка в первом кругу. Команде обозначается время, за которое они справились с заданием, и ставится новая задача – передать хлопок в два раза быстрее, например, за 30 секунд, третий круг – за 15 секунд.

После любой командной игры необходимо обсуждение, это позволяет анализировать свои поступки в команде и улучшать командную работу на следующих этапах. Ребята по кругу передают «волшебный предмет» и отвечают на вопросы:

- Смогла ли команда справиться с поставленной задачей?
- Кто помогал команде?
- Чьи действия казались не своевременными?

2)Игра «Постройтесь по...». Всем участникам предлагается построиться в шеренгу по какому-либо признаку (по росту: слева самый высокий участник, справа - самый низкий; по цвету волос, по месяцу рождения и т.д.). Особенностью этой игры является одно правило: выполнять задание нужно молча.

Обсуждение игры:

- Поделитесь эмоциями, мыслями об этом задании?
- Сложно ли было?
- Можете ли вы сказать, что помогли команде достигнуть поставленной задачи?

3) Игра «Узел». Команде выдаётся бельевая резинка с красной отметкой прямо по центру. Далее ведущий поясняет: сейчас всем участникам вашей команды нужно двумя руками взяться за резинку. Двигать по резинке руки, отпускать резинку или разговаривать во время выполнения задания запрещено! Иначе команда будет проходить задание сначала. Ваша задача – завязать узел на месте отметки. У вас есть возможность потренироваться и обсудить способы выполнения задания в течение 5 минут.

Обсуждение игры:

- Расскажите о том, что чувствуете?
- Удалось ли команде завязать узел?
- Сложно ли было соблюдать правила?
- Кто больше всех помогал команде?

3. "Круг завершения": ребятам предлагается заполнить блокнот "путеводитель игр" и поделиться впечатлениями от командных игр по кругу.

Занятие 6. "Командные игры"

1.«Круг приветствия»: ребятам предлагается передавать по кругу «волшебный предмет» и отвечать на вопрос: насколько ты готов к командной работе сегодня? Напоминание о том, что сегодня второе занятие блока «командные игры», основная задача - научиться деловому сотрудничеству, ради единой цели команды.

2.Основная часть:

1) Игра «одно число». Участники встают в круг, перед командой ставится задача – по хлопку ведущего, не договариваясь, показать одинаковое количество пальцев. У команды три попытки.

Обсуждение игры:

- Почему команда достигла именно таких результатов?
- Как вам удалось выполнить поставленную задачу?
- Что вы чувствуете?

2) Игра «Платформа». Ведущий демонстрирует перед участниками команды платформу. Для платформы можно использовать элемент гофрированного картона. Далее ведущий рассказывает о том, что несколько минут назад произошло крушение корабля, остался лишь кусок устойчивой платформы, на которой должна поместиться вся ваша команда. Если человек не смог уместиться на платформе - задание считается невыполненным, а человек - съеденным акулами. Задание считается выполненным, если всем

членам команды удалось удержаться на платформе ровно 1 минуту. Обсуждение игры аналогично обсуждению предыдущих командных игр.

3) Игра «Минное поле». Для данной игры необходимо мелом на полу (или на земле) расчертить минное поле 5*5 клеток. У ведущего есть единственный верный маршрут пересечения поля по клеткам. Перед командой ставится задача - пересечь минное поле с наименьшими временными и человеческими потерями. Пересечь минное поле должна вся команда! Первый участник интуитивно выбирает клетку и наступает на неё, выбор правильный - ведущий не реагирует, если участник попал на мину, ведущий говорит: «БАХ!» и участник возвращается в конец командной колонны. Найти нужный путь теперь будет пробовать второй член команды.

Обсуждение игры:

- Какие эмоции сейчас вы испытываете? Почему?
- Что было сложнее всего при выполнении этого задания?

3. "Круг завершения": ребятам предлагается заполнить блокнот "путеводитель игр" и поделиться впечатлениями от второго дня командных игр с помощью клубка ниток. Ведущий наматывает на указательный палец нить, делится впечатлениями и передаёт клубок другому участнику, который также делает несколько витков вокруг указательного пальца, таким образом, клубок должен побывать у всех, все должны высказаться. Далее команде даётся последнее задание: замотать клубок, пуская его в обратном направлении, каждый раз желая что-то доброе участнику команды.

Занятие 7. Ролевая игра

1.«Круг приветствия»: ребятам предлагается передавать по кругу «волшебный предмет», называть своё имя и ответить на вопрос: «играл ли ты когда-нибудь в ролевые игры?». Сегодня наша задача познакомиться с ролевой игрой. Ролевая игра – это игра с определённым сюжетом и ролями, которые сегодня сможет примерить на себя каждый из вас. Играть мы будем в очень популярную игру под названием «Мафия», игра не простая в правилах и организации, поэтому сегодня мы будем играть только в неё.

2. Основная часть: пояснение правил к игре, игровой процесс.

Участники садятся в круг, так чтобы все могли видеть друг друга. В начале игры участникам раздаются бумажки с обозначенными на них ролями:

- Мафия — трое, если играющих - 10 и более.
- Полиция — один или два

- Обычные, или «честные граждане» — остальные игроки.

Каждый игрок должен посмотреть свою карту, понять, кем он является в дальнейшем вести себя соответствующе. После раздачи начинается первый круг игры. Ведущий контролирует сюжет игры:

«Город заснул!»— все игроки, включая водящего, должны закрыть глаза. «Мафия проснулась!» — игроки, являющиеся мафией, поднимают головы и открывают глаза. «Мафия узнала друг друга!» — игроки должны найти друг друга глазами и установить контакт. При этом надо быть очень аккуратными, чтобы не выдать себя звуками или движениями. «Мафия указала жертву!» — по этой команде мафия должна (беззвучно!) договориться и показать на игрока, которого намерена «погубить». Водящий так же беззвучно может переспросить (показать пальцем) и кивком головы подтверждает, что запомнил их выбор. «Мафия засыпает!».

«Проснулась полиция!» — полиция открывает глаза и указывает на любого игрока. Ведущий должен кивком головы подтвердить, если это «мафия» или отрицательно помотать головой, если это «честный гражданин». «Полиция заснула!». «Все проснулись, кроме...» и водящий указывает игрока, который стал «жертвой» мафии. Он показывает свою карту и все убеждаются, что он был честным, несмотря на некоторые тёмные подозрения, бывшие у отдельных игроков. В случае если «ночью» жертвой стал один из «полицейских», то он имеет право на «последнее слово» — назвать одного из выясненных им члена «мафии» или, наоборот, указать на того, кто гарантированно «честный человек».

Далее начинается «день» и игроки снова продолжают своё обсуждение, уже с учётом новой информации. Так, круг за кругом, игра продолжается, и количество игроков уменьшается. Игра заканчивается, если «честным гражданам» удаётся уничтожить всю мафию, и тогда им засчитывается победа, или, наоборот, если «мафии» удаётся уничтожить всех «честных», включая полицейских.

Занятие 8. Подведение итогов

1.«Круг приветствия»: ребятам предлагается передавать по кругу «волшебный предмет», называть своё имя и ответить на вопрос: "какие у тебя ожидания от предстоящего занятия?" Поясняются особенности организации последнего занятия: сегодня на занятии вы покажете то, чему научились. Вам необходимо разбиться на 4 команды. Каждая команда будет представлять один из блоков занятий: «игры на знакомство», «игры на внимание», «командные игры», «ролевые игры». Ваша задача в течение 5 минут, с помощью вашего помощника «путеводителя игр», выбрать одну игру из

блока и провести её самостоятельно, чётко объясняя правила и контролируя ход игры.

2. Основная часть. Организация и проведение игр участниками краткосрочного курса.

3. "Круг завершения": ребятам предлагается поделиться впечатлениями от программы в целом:

- Какие знания и умения тебе удалось приобрести на данном краткосрочном курсе?
- Как это может помочь тебе в жизни?
- Что запомнилось больше всего?
- Как твое настроение?

Торжественно вручаются сертификаты «Мастера игры», самым активным и заинтересованным предлагается участие в проекте «Весёлые переменки» для организации игр на переменках с младшими классами.

Тематическое планирование

№	Тема	Кол-во ч.
1	Игры для знакомства	2
4	Игры на внимание	2
5	Командные игры	2
6	Ролевая игра	1
7	Обобщающее занятие	1

Список литературы

1. Леванова Е.А., Волошина А.Г, Телегина И.О., Соболева А.Н., Игра в тренинге – изд. Питер, 2013г. -208с.
2. Митрофанова М.А. Психологический тренинг в группе: Игры и упражнения: Учебное пособие.- Изд-во Института Психотерапии,2008 – 144с.
3. Образцова Т.Н. Психологические игры для детей, М.: Лада, 2010г.-192с.
4. Широкова Г.А, Жадько Е.Г. Практикум для детского психолога.- 8-е издание, М.: Феникс, 2011г.- 320с.