

**Общеобразовательная автономная некоммерческая организация  
«Онлайн-школа «Самара - Безопасные Интернет Траектории»  
(ОАНО «Онлайн-школа «Самара - БИТ»)**

УТВЕРЖДЕНО

Директором ОАНО «ОНЛАЙН-ШКОЛА  
«САМАРА - БИТ»



*Петрушкин О.В.*  
Петрушкин О.В.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**курса внеурочной деятельности «Игропрактика»**  
для обучающихся 1 – 4 классов

**Самара, 2024**

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. Пояснительная записка
2. Цели и задачи изучения курса внеурочной деятельности «Игропрактика»
3. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Игропрактика»
4. Содержание курса «Игропрактика» (с указанием форм организации и видов деятельности)
5. Тематическое планирование

### **1. Пояснительная записка**

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Игропрактика» (далее – Программа) составлена на основе:

- Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопр. психологии. – 1966 – №6. – С. 62—68.
- Джонс Дж. К. Методы проектирования. – 2-е изд., доп. М.: Мир, 1986.
- Карелин А. Большая энциклопедия психологических тестов. Издательство: Эксмо, 2007 г.
- Щедровицкий Г. П. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности. // Избранные труды, 1995.
- Яцына А. Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие / «Издательские решения»
- Авторские игры Кокориной Анастасии Андреевны
- Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 31.05.2021г. № 286 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (с изменениями).
- Приказ Минпросвещения РФ от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 05.07.2022г. №ТВ–1290/03 «О направлении методических рекомендаций» (Информационно-методическое письмо об организации внеурочной деятельности в рамках реализации обновленных федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования).
- Санитарные правила СП 2.4.3648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 (далее – СП 2.4.3648-20).
- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685–21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 (далее – СанПиН 1.2.3685- 21).

- Приказ Министерства Просвещения РФ от 11.12.2020 №712 «О внесении изменений в некоторые федеральные государственные образовательные стандарты общего образования по вопросам воспитания обучающихся».

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 22.03.2021 г № 115 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования».

- Письмо МОиН РФ от 18.08.2017 №09–1672 «О направлении Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности».

- Федеральный закон от 24.09.2022 № 371-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации"»

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации № 569 от 18.07.2022 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования» (Зарегистрирован 17.08.2022 № 69676)

- Приказ Министерства Просвещения РФ от 18.05.2023 года №372 «Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования»;

- Письмо Минпросвещения России от 05.07.2022 № ТВ-1290/03 «О направлении методических рекомендаций»;

- Приказ Министерства Просвещения РФ от 5 декабря 2022 г. N 1063 «о внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 22 марта 2021 г. № 115»;

- Письмо Минпросвещения России от 07 мая 2020 г. № ВБ 976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий»

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 12 августа 2022 г. N 732 "О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. N 413"

- Устав Общеобразовательной Автономной Некоммерческой Организации «Мобильная Цифровая Школа – онлайн школа «БИТ».

- Основная образовательная программа Общеобразовательной Автономной Некоммерческой Организации «Мобильная Цифровая Школа – онлайн школа «БИТ».

На занятия отводится академический час (далее – час) в неделю (32 часа в учебный год).

В современном мире большую популярность имеют игры: настольные и видеоигры. Игры используются различными творческими группами, спортсменами, военно-историческими сообществами. Игровая практика укоренилась и в сфере образования, наряду с уроками и семинарами. Это стало привычным способом обучения и инструментом педагогов дошкольного, младшего школьного и среднего образования. Образовательные стандарты указывают на необходимость применения интерактивных и игровых средств в образовательном процессе. Игры проводятся в коллективах и преследуют за собой практический эффект. Игра является пространством свободного действия и пространством реализации личностных устремлений ученика.

Данный учебный курс внеурочной деятельности «Игропрактика» проводится онлайн, но не уступает по эффективности живому общению. Мы будем использовать преимущества дистанционного обучения. Игроки будут обеспечены свободой действий и мысли, а каждая игра будет индивидуальна и неповторима. На занятиях в школе при помощи игровых методов невозможно полностью погрузиться в одну игру, т.к. учителя их чередуют и ограничивают время 5-10 минутами. На курсе Игропрактики игроки будут погружены в атмосферу общения, логики, практики, фантазии и глубокой мысли, развиваясь по различным направлениям. Успех каждого игрока - это процесс взаимодействия с другими игроками и поиск причин, почему в игре что-то получилось лучше или хуже, чем другое. Мы не будем наблюдателями, игроки вовлечены в игровую среду и смогут сосредоточиться на внутренних процессах.

## **2. Цели и задачи изучения курса внеурочной деятельности «Игропрактика»**

**Цель:** познакомить участников курса (обучающихся 1–4 классов общеобразовательных организаций) с различными видами игр, раскрыть личностные качества каждого участника, усовершенствовать коммуникативные навыки и навыки рефлексии, закрепить интеллектуальные знания и физические умения участников, раскрыть творческий потенциал, осознанность и лидерские качества.

### **Задачи:**

1. Получение учениками положительных эмоций и радости.

2. Улучшение навыков учеников в различных сферах жизни.
3. Социализация учениками и приобретение друзей, партнёров.
4. Изучение, понятие, оценка и принятие себя учениками во время игр.
5. Реализация творческих идей и свободы воображения.
6. Улучшение физического и психологического самочувствия участников курса.
7. Разработка учеником новой игры.

### **3. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Игропрактика»**

Занятия в рамках учебного курса направлены на обеспечение достижения обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов.

#### **3.1 Личностные результаты**

##### **Для ФГОС НОО (ООО или СОО):**

- умение выстраивать добропорядочные отношения в учебном коллективе, в творческой группе;
- готовность позитивно участвовать в коллективной и групповой работе учащихся;
- умение входить в коммуникацию со взрослыми людьми;
- соблюдение в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила устного общения (обращение, вежливые слова), понимает ценности нравственных норм, закреплённых в языке народа, для жизни и здоровья;
- готовность в ситуации конфликта искать пути его равноправного, ненасильственного преодоления, иметь терпение к другим мнениям, учитывать их в совместной работе;
- готовность осмысленно относиться к тому, что делает, знает для чего он это делает, соотносит свои действия и поступки с нравственными нормам;
- различает «что я хочу» и «что я могу»;
- умеет отвечать за результат дела, в случае неудачи «не прячется» за других;
- проявляет доброжелательность в отношении к другим, эмоциональную отзывчивость и сопереживание к чувствам родных и близких, одноклассников;
- ориентирован на здоровый образ жизни, ответственное отношение к своему здоровью;

- повышение уровня экологической культуры, осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения;
- осознание потенциального ущерба природе, который сопровождает ту или иную профессиональную деятельность, и необходимости минимизации этого ущерба;
- осознание своей роли как ответственного гражданина и потребителя в условиях взаимосвязи природной, технологической и социальной сред.

### **3.2. Метапредметные результаты**

#### **Для ФГОС (НОО, ООО или СОО):**

##### **1) овладение универсальными учебными познавательными действиями:**

Ученик умеет использовать компьютерную технику для решения поисковых задач, в том числе умеет вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; при этом от соблюдает нормы информационной избирательности, этики и этикета. На изученном предметном материале предьявляет овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям

##### **2) овладение универсальными учебными коммуникативными действиями:**

Ученик соблюдает в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила устного общения (обращение, вежливые слова). Может решать разные коммуникативные задачи, адекватно используя имеющиеся у него языковые средства (просьба, отказ, поздравление, доказательство...) Умеет презентовать результаты своей деятельности, в том числе средствами ИКТ. Ученик активно участвует в коллективном диалоге по постановке общей цели и путей её достижения, умеет договариваться о распределении функций и ролей при работе в паре, в творческой группе; умеет осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

##### **3) овладение универсальными учебными регулятивными действиями:**

Ученик намечает действия при работе в паре, составляет простой план действий при написании творческой работы, создании проектов.

В диалоге с учителем вырабатывает критерии оценки и определяет степень успешности выполнения своей работы и работы всех, исходя из имеющихся критериев, может совершенствовать критерии оценки и пользоваться ими в ходе оценки и самооценки. В ходе представления проекта может дать обоснованную

оценку его результатов. Сопоставляя свои действия и результат, понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации.

### **3.3. Предметные результаты**

#### **Для ФГОС НОО (ООО или СОО):**

- готовность к нравственному самосовершенствованию, духовному саморазвитию;
- освоение начальных логических знаний;
- сформированность финансовой грамотности;
- расширение межпредметного кругозора;
- сформированность дружелюбного отношения и толерантности к участникам группы;
- понимание своей роли в классе, в семье;
- освоение доступных способов изучения природы и общества (наблюдение, запись, измерение, опыт, сравнение, классификация и др., с получением информации из семейных архивов, от окружающих людей, в открытом информационном пространстве);
- развитие навыков устанавливать и выявлять причинно-следственные связи в окружающем мире.

### **4. Содержание курса «Игропрактика»**

Учебный курс содержит 9 блоков. Первый блок - вводное занятие. На первом занятии мы знакомимся и играем в пробные игры для сближения.

Последующие 6 блоков - обозначают разные типы игр.

1) Творческие игры. На 4 занятиях мы будем развивать воображение, самостоятельность, интуицию, узнаем больше о себе через творчество, изучим природу вокруг нас. Для этого блока понадобятся бумага и канцелярия.

2) Интеллектуальные игры. На 4 занятиях мы будем решать квесты, квизы, задачки, состязаться и тренировать логику, мышление, внимание и память.

3) Социально-деловые игры. На 4 занятиях мы примерим на себя разные роли, научимся финансовой грамотности, проявим лидерские качества, прогнозировать ситуацию и принимать решения, решать конфликты.

4) Психологические игры. На 4 занятиях мы научимся наблюдать через игру за эмоциями, повышать самооценку, силу воли, понимать свои цели, осознавать себя в мире, думать о будущем.

5) Физические игры. На 4 занятиях мы будем развивать координацию, внимание, память, командную игру, получим физические нагрузки.

6) Развлекательные игры. На 4 занятиях мы в развлекательной форме объединим все типы игр и получим от них ощущение радости и причастности к коллективу.

Восьмой блок - подготовка к созданию собственной игры. Мы ещё раз изучим виды игр, обсудим как их можно создавать, построим план работы и дедлайны выполнения.

Девятый блок - представление учениками собственных игр для остальных участников курса, игра вместе, получение зачёта по курсу.

Учебный курс близко связан с такими учебными предметами, как: русский язык, литература, математика, окружающий мир, биология, ИЗО, физкультура, английский.

Программа будет реализовываться в формах:

- урок-игра;
- лекция;
- диалог;
- дискуссия;
- практикум;
- проектирование;
- аттестация.

## 5. Тематическое планирование

№	Тема, раздел курса	Цифровые ресурсы	Количество часов	Дата проведения
1	Вводный урок	LMS 2	1	20.09.24
2	Творческие игры	LMS 2	4	27.09.24 04.10.24 11.10.24 18.10.24
3	Интеллектуальные игры	LMS 2 <a href="https://quizizz.com/?lng=ru">https://quizizz.com/?lng=ru</a>	4	25.10.24 1.11.24 08.11.24 15.11.24
4	Социально-деловые игры	LMS 2	4	22.11.24 29.11.24 06.12.24 13.12.24

5	Психологические игры	LMS 2 <a href="https://bubbl.us/">https://bubbl.us/</a>	4	20.12.24 27.12.24 17.01.25 24.01.25
6	Физические игры	LMS 2	4	31.01.25 07.02.25 14.02.25 21.02.25
7	Развлекательные игры	LMS 2 <a href="https://salo.fun/">https://salo.fun/</a> <a href="https://yandex.ru/games/category/educational">https://yandex.ru/games/category/educational</a>	4	28.02.25 07.03.25 14.03.25 21.03.25
8	Создание проектов - игр	<a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a> <a href="https://puzzlecup.com/crossword-ru/">https://puzzlecup.com/crossword-ru/</a> <a href="https://miro.com/">https://miro.com/</a> <a href="https://quizizz.com/?lng=ru">https://quizizz.com/?lng=ru</a>	3	28.03.25 04.04.25 11.04.25
9	Презентация проектов учеников курса	LMS 2	4	18.04.25 25.04.25 16.05.25 23.05.25
<b>Итого</b>			<b>32</b>	