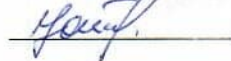


**ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«ШКОЛА-ИНТЕРНАТ «АБСОЛЮТ»**

**«Рассмотрено и  
принято»**

Методическим  
объединением  
Протокол № 1  
от 30.08.2019  
Руководитель МО  
Е.Н. Чаева



**«Согласовано»**  
30.08.2019

Зам. директора по УР  
Д.С. Шульгина



**«УТВЕРЖДАЮ»**

Введено приказом № 149/1 о/д  
от 30.08.2019

Директор  
М.М. Пронухаева



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
по внеурочной деятельности  
«Развивающие игры»  
За класс**

Рабочую программу составила: Чаева Е.Н.

- планируемые результаты освоения учебного предмета,
- содержание учебного предмета,
- тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы.

2019-2020 учебный год

## Аннотация к рабочей программе начальной школы внеурочной деятельности «Развивающие игры» (3 класс)

Место в учебном плане/недельная нагрузка	Рабочая программа по внеурочной деятельности «Развивающие игры» в 3 классе рассчитана на 34 часов в год в соответствии с учебным планом (1 часа в неделю, 34 учебных недель).
Базовый/ профильный/ углубленный/курс. Обоснование выбора курса	Программа полностью отражает базовый уровень подготовки школьников
Документы в основе составления рабочей программы	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ФГОС НОО</li> <li>2. Рабочая программа составлена на основе Закона РФ «О безопасности дорожного движения».</li> <li>3. Федеральной целевой программы «Повышение безопасности дорожного движения»</li> </ol>
Учебники	Рабочая программа ориентирована на использование методического пособия для учителей школ по безопасности дорожного движения.
Другие пособия (если используются)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Лусс Т.В. Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у детей с помощью ЛЕГО. М., 2003.</li> <li>2. Мозговой В.М., Яковлева И.М., Еремина А.А. Основы олигофренопедагогики. - М.,2008.</li> <li>3. Обучение детей с выраженным недоразвитием интеллекта // под ред. И.М. Бгажноковой. – М., 2007.</li> <li>4. Теплякова О.Н. Развивающие игры. М., 2010.</li> </ol>
Электронные ресурсы (если используются)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://obr-resurs.ru">http://obr-resurs.ru</a></li> <li>• <a href="http://risk-net.ru">http://risk-net.ru</a></li> <li>• <a href="http://www.proschkolu.ru">http://www.proschkolu.ru</a></li> <li>• <a href="http://www.uchportal.ru">http://www.uchportal.ru</a></li> <li>• <a href="http://interneturok.ru">http://interneturok.ru</a></li> </ul>

## Содержание внеурочной деятельности «Развивающие игры»

### Сюжетно-ролевые игры

Отражение в играх действий людей, их взаимоотношений. Исполнение в сюжете нескольких взаимосвязанных действий (готовить обед, накрывать на стол, принимать гостей, отправляться в поездку и т. п.).

Воспроизведение в играх ярких жизненных впечатлений (праздник, посещение зоопарка, празднование дня рождения).

Отображение в играх сказочных образов, образов животных, птиц, их характерных движений, интонаций голоса.

### Строительно-конструктивные игры

Создание несложных построек и использование их в игре (мебель, дорожка, забор, домик).

**Игровые умения и речевое общение.** В совместной со взрослыми игре принимать игровую ситуацию, вести ролевой диалог (мама и дочка, врач и больной). Выполнять цепочку игровых действий, связанных с определенной ролью, например, покупателя в магазине: зайти в магазин, поздороваться, попросить какой-либо товар, оплатить покупку, попрощаться, уйти из магазина. По побуждению взрослого создавать игровую обстановку (поставить мебель, принести постельные принадлежности и т.д.).

Использовать несложные реплики, связанные с той или иной ролью, например покупатель в магазине говорит: «Дайте мне, пожалуйста, чай», «Сколько стоит чай?» и т.п.

### Дидактические игры

Игры с предметами, дидактическими игрушками, с картинками. Игры на развитие умения выделять различные сенсорные признаки в предметах и их изображениях (цвет, величину, форму). Игры на выделение «правильных» и «неправильных» предметов (ведерко с донышком и без донышка, варежка с пальчиком и без пальчика, карандаш сломанный и целый и т.п.).

Объединение предметов в группы по одному признаку: по цвету, по форме, по величине. Раскладывание предметов в убывающем или возрастающем по величине порядке: от самого большого к самому маленькому, и наоборот. Определение предмета на ощупь, по звуку, вкусу, запаху, не глядя на них (игры типа «Чудесный мешочек», «Узнай кто позвал», «Узнай на вкус» и т.п.).

Игры на развитие пространственной и временной ориентации.

Настольные печатные игры (лото, кубики, мозаика, разрезные картинки и т.д.): складывание картинки из 2—4 частей, подбор предметных картинок к сюжетным (мама накрывает на стол — подберем для нее посуду; куклы собираются гулять — подберем им одежду и пр.).

**Игровые умения и речевое общение.** Принимать игровую задачу, выполнять действия в определенной последовательности, подбирать предметы по определенным признакам, соблюдать очередность, начинать действовать по сигналу и т. п. Отвечать на вопросы педагога по ходу игры: об игровых действиях, материалах и т.п.

Пользоваться в игре словами, обозначающими цвет, форму, величину предметов. Вслед за педагогом повторять правила игры («Какую куколку надо поселить в красном домике?», «У которой куклы красное платье?»).

### **Интеллектуальные игры**

Игры, требующие разнообразных движений: ходьба быстрая и медленная, бег, подпрыгивание. Игры на пространственную ориентировку, равновесие. Игры с действиями по сигналу. Игры с произношением простого текста. Игры с выразительной передачей игрового образа (мышки бегут легко, тихо-тихо ступают лапками; «веселые мячи» подпрыгивают высоко, быстро; моторы и самолетах работают громко, и самолеты летят ровно, поворачиваются медленно и т.п.).

**Игровые и речевые умения.** Действовать в подвижной игре соответственно сюжету и правилам (до 2-х правил). Уметь действовать по сигналу. Передавать в игре эмоциональные состояния персонажей. Проявлять интерес к совместным играм.

Отвечать на вопросы о том, в какую игру играли, какая любимая игра. Под руководством педагога произносить текстовку подвижной игры.

### **Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности**

#### **Личностные и предметные результаты освоения учебного курса.**

Учащиеся должны под контролем учителя **знать/понимать:**

- словесную инструкцию и в соответствии с ней выполнять коммуникативные действия;
- заданный вопрос, в соответствии с ним находить ответ в невербальной форме совместно с педагогом;

Учащиеся должны под контролем учителя **уметь:**

- совместно со взрослым, по подражанию действиям взрослого адекватно, в соответствии с функциональным назначением, использовать простые игрушки;
- выполнять с помощью взрослого игровые действия – по подражанию, по образцу;
- использовать в игре предметы – заменители бытового содержания;
- проявлять интерес к окружающим людям, играм и игрушкам;
- проявлять интерес и эмоциональную положительную реакцию к содержанию песенок, потешек, стихотворений;
- соотносить изучаемый материал с собственным опытом под руководством учителя;
- использовать в общении правила вежливости, адекватно реагировать на обращение педагогов.

### **Тематическое планирование по внеурочной деятельности «Игротерапия» в 3 классе**

№п/п	Название раздела	Тема урока	Кол-во часов
1	Строительно-конструктивные игры	Вводный инструктаж по Т/Б. Вводное занятие: вспомнить и поиграть в игры, разученные во 2 классе.	1

2	7 ч.	Разучивание новых физкультминуток к урокам.	1
3		Начать работу по созданию игры - макета «Я автомобилист».	1
4		Продолжить работу по созданию игры – макета «Я автомобилист».	1
5		Продолжить работу по созданию игры – макета «Я автомобилист».	1
6		Продолжить работу по созданию игры – макета «Я автомобилист».	1
7		Завершить работу по созданию игры – макета «Я автомобилист».	1
8		Дидактические игры 7 ч.	Дидактическая игра «Растения и животные» (2 вариант)
9	Ролевая игра «В магазине»		1
10	Игра « Чудесный мешочек », игра «Колечко»		1
11	Игра-рисунок «Мы в сказочном городе»		1
12	Дидактическая игра «Растения и животные» (1 вариант)		1
13	Повторение подвижной игры: «Самый меткий»		1
14	Дидактическая игра «Слова»		1
15	Сюжетно-ролевые игры 14 ч.	Сюжетно-ролевая игра «Накрываем стол»	1
16		«Танграм» (рисунки, составленные из геометрических фигур, полученных при делении квадрата на части)	1
17		«Подхвати палку» «Попробуй жонглировать»	1
18		Игровые упражнения по математике (из палочек сложить фигуру)	1
19		Игровые упражнения (фигуры) переложить палочки так, чтобы получилась новая фигура	1
20		«Разгадай кроссворд»	1
21		Отгадывание ребусов, загадок	1
22		«Угадай задуманное слово»	1
23		«Что изменилось?»	1
24		Дидактическая игра «Растения и животные»	1
25		Дидактическая игра «Слова».	1
26		Игра «Четвёртый лишний».	1
27		Подвижная игра «Платочек», игра «Угадай, чей голосок?»	1
28	«Танграм» (рисунки, составленные из геометрических фигур, полученных при делении квадрата на части)	1	

29	Интеллектуальные игры  <b>6 ч.</b>	«Разгадай кроссворд»	1
30		Пескотерапия «Мы на проезжей части дороги».	1
31		Отгадывание ребусов, загадок	1
32		Дидактическая игра «Составь слово».	1
33		Игра «Что изменилось?»	1
34		Итоговый урок «Играем вместе»	1
<b>ИТОГО:</b>			<b>34 часа</b>