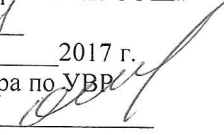


УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МО «БРАТСКИЙ РАЙОН»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ТУРМАНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

РАССМОТРЕНО

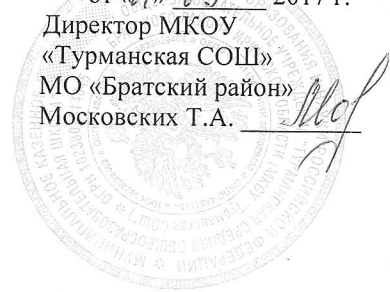
Заседание ШМО учителей
МКОУ «Турманская СОШ»
Протокол № 1
От «30» 08 2017 г.
Руководитель МО
Полякова У.С. 

СОГЛАСОВАНО

Заседание МС
МКОУ «Турманская СОШ»
Протокол № 1
от «31» 08 2017 г.
Зам. Директора по УВР
Онищук С.В. 

УТВЕРЖДАЮ

Приказ № 10-0
от «31» 08 2017 г.
Директор МКОУ
«Турманская СОШ»
МО «Братский район»
Московских Т.А. 



Рабочая программа
факультативного курса
«Развивающие игры»
(базовый уровень)
для учащихся 1 класса

Разработали:
Полякова Ульяна Сергеевна
учитель начальных классов
первая квалификационная категория

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная рабочая программа учебного предмета «Развивающие игры» для учащихся 1 класса разработана на основе требований к результатам ООП НОО МКОУ «Турманская СОШ » в соответствии с ФГОС НОО. В основе данной рабочей программы лежит программа развития познавательных способностей учащихся младших классов Н.А. Криволаповой, И.Ю. Цибасовой «Умники и умницы» с использованием методического пособия Развивающие задания и тесты-Языканова Е.В., Никольская И.Л., Тигранова Л.И. Программа направлена на общеинтеллектуальное развитие обучающихся.

Данная программа направлена на снятие эмоционального дискомфорта у младших школьников, особенно первоклассников, создание ситуации успеха, а также на коррекцию и развитие школьно-значимых психофизиологических и социальных функций в процессе учебной, изобразительной и игровой деятельности. Таким образом, система представленных на занятиях задач и упражнений позволяет решать все три аспекта учебной цели: познавательный, развивающий и воспитывающий.

Цель: Создание эмоционально-комфортной образовательной среды для успешного формирования и развития учебных, социальных и познавательных навыков учащихся .

Задачи:

1. Развитие у детей когнитивных умений и способностей, необходимых для успешного обучения в начальной школе.
2. Формирование устойчивой учебной мотивации на фоне позитивной Я-концепции детей, устойчивой самооценки и низкого уровня школьной тревожности.
3. Развитие у детей социальных и коммуникативных умений, необходимых для установления межличностных отношений со сверстниками и соответствующих ролевых отношений с педагогами.

Принципы построения занятий:

1. От простого к сложному.
2. По актуальности задач в период адаптации и на каждом возрастном этапе.
3. Каждое занятие рассчитано на 30—40 мин., темп и продолжительность занятий выбираются в зависимости от возрастной группы и особенностей класса.
4. Принцип «спирали» - через каждые 7 занятий задания повторяются;
5. Нарастивание темпа выполнения заданий;
6. Смена разных видов деятельности.

Так же в структуру занятий включены кинезиологические упражнения, успешно используемые психофизиологами для коррекции школьных трудностей. Необходимость

включения таких упражнений диктуется тем, что школьные методики обучения тренируют и развивают главным образом левое полушарие.

МЕСТО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

На изучение курса «Развивающие игры» в 1 классе отводится 1 ч в неделю. За год **33 часа** (33 учебные недели).

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Предлагаемые в 1 классе задания направлены на создание положительной мотивации, на формирование познавательного интереса к предметам и к знаниям вообще. Эта задача достигается с помощью специально построенной системы заданий, которые помогают преодолеть неустойчивость внимания первоклассников, произвольность процесса зрительного и слухового запоминания и ведут к развитию мыслительной деятельности.

В силу возрастных особенностей первоклассников им предлагаются в основном те задания, выполнение которых предполагает использование практических действий.

Тематическое планирование строится с учётом разделов программы данного курса, учитывая, что в течение одного урока происходит развитие сразу нескольких процессов.

№ п/п	Название раздела
1	Развитие внимания.
2	Развитие пространственного восприятия.
3	Совершенствование мыслительных операций.
4	Развитие памяти.
5	Развитие логического мышления.
6	Совершенствование воображения.
7	Развитие аналитических способностей.
8	Развитие наглядно-образного мышления.
9	Развитие быстроты реакции.
10	Развитие сенсорной координации.
11	Обучение поиску закономерностей.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ УУД:

- Сравнение и оценивание выполнения своей работы,
- устойчивый познавательный интерес к новым видам деятельности,

- адекватного понимания причин успешности/неуспешности в ходе выполнения заданий.

РЕГУЛЯТИВНЫЕ УУД:

- Учиться работать по предложенному учителем плану,
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом,
- Составление плана решения проблемы совместно с учителем,
- В диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ УУД:

- Продолжение узора по приведённому образцу
- Деление слов на группы, нахождение лишнего

КОММУНИКАТИВНЫЕ УУД:

- Умение работать в паре, малых группах, выполнять различные роли (лидера, исполнителя)
- Умение договариваться, приходить к общему решению в совместной деятельности,
- Задавать вопросы
- Адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, владение монологической, диалогической формами речи.

ПРЕДМЕТНЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ изучения курса являются формирование следующих умений.

- 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 организации

1. Проектные уроки
2. Практические занятия
3. Групповые занятия

Виды деятельности

- ❖ Игры в парах и малых группах
- ❖ Тестирование
- ❖ Игры-соревнования
- ❖ Викторины
- ❖ Практические работы
- ❖ Графический диктант

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п / п	Тема урока	Кол-во часов
1	Пространственно-ориентационные задания.	1
2	Воспроизведение периодически повторяющегося узора. Мозаика. Разгадывание загадок	1
3	Графический диктант. Игра «Продолжи узор». Рисование по точкам.	1
4	Рисование по точкам. Разгадывание загадок	1
5	Подбор слов по аналогии. Игра «Исключи лишнее». Решение логических задач.	1
6	Рисование фигуры по клеточкам, по приведенному образцу. Продолжение закономерности.	1
7	Графические диктанты. Игра «Дорисуй девятое».	1
8	Рисование по точкам. Игра «Восстанови порядок».	1
9	Нахождение лишнего слова. Разгадывание загадок.	1
10	Продолжение цепочки слов. Игра «Внимательный художник».	1
11	Графический диктант. Рисование по точкам. Игра «Сложи квадрат»	1
12	Тренировка зрительной памяти. Подбор антонимов к данным словам.	1
13	Развитие логического мышления. Игра «Шифровальщик», «В зоопарке»	1
14	Игра «Четыре стихии», «Что можно сделать?»	1
15	Игра «Восстанови слова». Рисование подобной фигуры.	1
16	Нахождение подходящих слов к определениям. Дополнение до целого слова.	1
17	Невербальные задачи, предполагающие активизацию мышления. Нахождение закономерности в составлении узора.	1
18	Выбор правильного ответа. Нахождение слова в слове.	1
19	Нахождение слов среди букв в таблице. Нахождение лишнего слова.	1
20	Нахождение недостающей фигуры. Нахождение общего названия. Игра «Вставь по аналогии»	1
21	Классификация и деление слов на группы. Устанавливать связи между понятиями	1
22,23	Тренировка внимания. Соединение половинок слов. Раскрашивание картинки в соответствии с цифрами.	2
24,25	Тренировка внимания. Нахождение пар слов.	2
26	Подбор слов-антонимов. Раскрашивание картинки в соответствии со значками.	1
27	Превращение одних слов в другие. Игра «Составь слова».	1
28,29	Выбор правильного ответа. Нахождение в таблице названий фруктов. Раскрашивание картинки в соответствии с цифрами.	2
30	Игры «Собери слова», «Шифровальщик», «Аналогии».	1
31	«Допиши по аналогии». Соедини выражения.	1
32	Обобщение, анализирование, сопоставление.	1
33	Итоговое занятие	1

Описание психотехнических игр и упражнений.

Упражнения, направленные на развитие навыков саморегуляции, развитие свойств внимания, снятия эмоционального напряжения.

1. «Нос, пол, потолок»

По команде дети показывают рукой направления: пол, окно, потолок, дверь, нос. Педагог сначала, проговаривая команду, показывает правильно, а затем называет одно направление, а показывает другое. Задача детей не ошибаться, выполнять только словесные команды, независимо от того, что показывает ведущий.

2. «Гномы – великаны»

По команде «Гномы» дети приседают, по команде «Великаны» встают. Ведущий сначала правильно показывает команды, затем произносит команду «Гномы», но не приседает и т.д. Задача детей не ошибаться, выполнять только словесные команды, независимо от того, что показывает ведущий.

Подобная игра «**Четыре стихии**». Команды: Земля, воздух, вода, огонь.

3. «Саймон сказал...» или «Пожалуйста...»

Ведущий произносит команду выполнить какое – либо действие (подпрыгнуть, повернуться, поднять правую руку). Если в начале команды звучит фраза «Саймон сказал...» или «Пожалуйста...» ее нужно выполнять, если нет, то не стоит. Главное не ошибиться и выполнять команды только с этими фразами.

4. «Запрещенное движение»

Предварительно договариваются, какие движения будут «запрещенными». Ведущий показывает какое-либо движение, а остальные его повторяют. Нельзя выполнять «запрещены» движения.

5. «Зеркало»

Ведущий показывает какое - либо движение или образ, остальные должны как зеркало точно его скопировать и показать. Выбирается «лучшее зеркало», которое продолжает игру.

6. «Веселый счет»

Возможны различные варианты проведения: счет до 10-20 в прямом и обратном порядке, сопровождающийся движениями (мотаем веревочку, поднимаемся по лесенке и т.д.)

- назови «соседей» цифры...

- «да» - «нет». Производится действие с числами, дается ответ, верен он или нет ($2+1=5$ «да» – хлопок, «нет» – тишина, можно и покричать)

7. «Зоопарк»

Каждый превращается в любое животное, героя сказок, сего характерными движениями, повадками. Остальные пытаются угадать.

Упражнения, направленные на развитие памяти.

8. «Мы собирались в поход...»

Обыгрывается ситуация сбора в поход. Игра идет по кругу. Первый называет свой предмет, который возьмет с собой, следующий повторяет названный предмет и добавляет свой, и так дальше продолжается по кругу.

9. «Что изменилось»

Множество вариантов. Например.

- выложить предметы, картинки. Попросить запомнить. Отвернулись или опустили головы, меняем расположение, количество, состав и т.д. предметов. Затем вопросы о характере изменений.
- 5-6 человек строятся в шеренгу, потом меняется их местоположение. Запомнить кто где стоял и вернуть на места.

10. «Повтори за мной»

Задание выслушать, запомнить и повторить или продолжить. Зачитываются слова, пары слов, словосочетания, предложения, скороговорки.

11. «Кто больше увидит и запомнит»

Детям предлагается за определенный промежуток времени осмотреть и запомнить все предметы, которые есть в комнате. Затем каждый по очереди называет любой предмет обстановки, не повторяясь. Выигрывает тот, кто последним называет предмет. Игру можно усложнять, например, называть предметы только на букву..., в которых два слога, и т.д.

Упражнения, направленные на развитие мышления.

12. «Закончи слово, предложение»

Произносится часть слова, предложения. Нужно его продолжить.

13. «Назови одним словом»

Предлагается ряд слов, нужно подобрать обобщающее.

14. «Превращения слов»

Предлагается ряд слов, их нужно :

- превратить в «большие» (рука - ручище), «маленькие» (дом – домик),
- превратить в похожие слова по смыслу (красивый – прекрасный)
- превратить в «слова – наоборот» (белый- черный)
- «смягчить» (мол – моль) и т.д.

15. «Бывает – не бывает»

Предлагается ряд действий, ситуаций. Бывает – хлопок, не бывает – тишина.

16. «Что можно сделать с ...»

Предлагается любой предмет Нужно придумать как можно больше вариантов его применения, даже самых фантастических

17. «Животные – растения»

Называются слова. Если это название растения нужно поднять руки вверх, если животного – хлопок, посторонний предмет – тишина. Возможны варианты.(птица, звери, рыбы; и т.д.)