

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 30 имени Н. Н. Колокольцова»

Рассмотрено:
на педагогическом совете
протокол от 15.03.2019 № 18

Утверждено:
директор школы
Лехтина Л. П.
приказ МБОУ «СОШ № 30»
от 15.03.2019 № 84



Программа
курса внеурочной деятельности
«Поиграй-ка»

АООП обучающихся с УО (ИН), вариант 2

Содержание

Пояснительная записка	3
Общая характеристика курса внеурочной деятельности	3
Описание места курса внеурочной деятельности в учебном плане	4
Личностные и предметные результаты освоения курса внеурочной деятельности	4
Содержание курса внеурочной деятельности	5
Тематическое планирование с определением основных видов деятельности обучающихся	6
Описание материально-технического обеспечения образовательной деятельности	10

Пояснительная записка

Программа курса внеурочной деятельности «Поиграй-ка» (далее – Программа) разработана на основе требований к личностным результатам (возможным результатам) освоения адаптированной основной образовательной программы образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (далее – АООП обучающихся с УО (ИН)), вариант 2, и программы формирования базовых учебных действий.

Цель программы: оказание помощи учащимся в осмыслении собственных поступков через игровую деятельность.

Задачи:

- Содействовать усвоению норм и правил поведения в школе, на улице, в общественных местах;
- Способствовать снятию психического напряжения через игровую деятельность;
- Содействовать получению опыта взаимодействия с другими людьми.

Общая характеристика курса внеурочной деятельности

В ходе игровой деятельности ученики учатся контролировать собственное поведение, принимать решение, делать выбор (тактики, средств и пр.). Участие школьника в игре дает ему возможность осмыслить значение собственных поступков. Любая игра позволяет осуществить пробы нравственной позиции. Воспитательное значение несет и отношение участника к правилам игры. Кроме того, игровая деятельность помогает учащимся сбросить напряжение, широко известен психотерапевтический эффект игры, позволяющий выплеснуть негативные эмоции, подавленные установки (К.Р. Роджерс).

Программа основывается на принципах природосообразности, культуросообразности, коллективности, диалогичности. Принцип природосообразности предполагает, что игровая деятельность ребенка согласуется с общими законами развития природы и человека. Принцип культуросообразности предполагает, что игра школьников основывается на общечеловеческих ценностях культуры и строится в соответствии с ценностями национальной культуры региона. Трактовка принципа коллективности применительно к игровой деятельности предполагает, что игра осуществляется в детско-взрослых общностях и дает ребенку опыт в жизни в обществе, опыт взаимодействия с окружающим миром. Принцип диалогичности предполагает, что духовно-ценностная ориентация детей и их развитие осуществляется в процессе такого игрового взаимодействия

педагога и учащегося, содержанием которого является обмен ценностями, а также совместное продуцирование целей.

Программа предусматривает следующие виды игр:

- подвижные;
- игры-драматизации;
- музыкальные игры.

Описание места курса внеурочной деятельности в учебном плане

Программа курса внеурочной деятельности «Поиграй-ка» входит во внеурочную деятельность учебного плана АООП обучающихся с УО (ИН), вариант 2.

Сроки реализации: Программа реализуется в течение 9 учебных лет, всего – 152,5 часа:

Классы	Количество часов в неделю	Количество часов в год
1	0,5	16,5
2-9	0,5	17

Личностные и предметные результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты (возможные) освоения программы:

- 1) основы персональной идентичности, осознание своей принадлежности к определенному полу, осознание себя как «Я»;
- 2) социально-эмоциональное участие в процессе общения и совместной деятельности;
- 3) формирование социально ориентированного взгляда на окружающий мир в его органичном единстве и разнообразии природной и социальной частей;
- 4) формирование уважительного отношения к окружающим;
- 5) освоение доступных социальных ролей (обучающегося, сына (дочери), пассажира, покупателя и т.д.), развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 6) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки на основе представлений о нравственных нормах, общепринятых правилах;
- 7) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 8) развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Предметные результаты (возможные): приобретение знаний о способах самостоятельной организации игровой деятельности, выполнять

отдельные предметно-игровые действия, цепочки предметно-игровых действий.

Содержание курса внеурочной деятельности

1. «Экскурсия в страну игр»

Знакомство с игрой. Разнообразие игр. Правила игры. Культура игры. Человек играющий.

2. «Подвижные игры»

Движение и сноровка в игровой деятельности. Простые подвижные игры: правила и виды. Игры на свежем воздухе. Игры с музыкальным сопровождением. Музыкальные подвижные игры. Сюжетные игры. Роли в подвижных играх.

3. «Игры-драматизации»

Ситуация в игре: участники (игровые роли), задачи и способы их решения. Игровые диалоги – импровизации с игрушками. Сюжет «В школе». Сюжет «В гостях». Сюжет «В больнице». Сюжет «В театре». Сюжет «Экстремальная ситуация».

4. «Музыкальные игры»

Ритмика. Музыкальный слух. Музыкальный образ. Создание музыкального образа. Герои сказок. Музыкальные инструменты. Заводилочка.

Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности обучающихся

Условное обозначение: для обучающихся, владеющих устной речью

для обучающихся, не владеющих устной речью

№	Тема занятия	Классы									Основной вид учебной деятельности обучающихся
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	Экскурсия в страну игр	1	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	
		1	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	
1	Знакомство с игрой. Разнообразие игр	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	Рассматривает сюжетную картинку. Отвечает на вопросы. Выбирает подходящие картинки.
2	Правила игры	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	Понимает, что такое правила игры. Запоминает. Комментирует. Осуществляет перенос на себя
3	Культура игры. Человек играющий.	-	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	Рассматривает изображение. Соотносит изображение Выбирает изображение. Отвечает на вопросы.
1	Знакомство с игрой. Разнообразие игр	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	Рассматривает сюжетную картинку. Выбирает подходящие картинки по смыслу. Картинками отвечает на вопросы учителя.
2	Правила игры	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	Понимает, что такое правила игры. Запоминает. Выбирает подходящие по смыслу картинки.
3	Культура игры. Человек играющий.	-	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	Рассматривает изображение. Соотносит изображение. Выбирает изображение
	Подвижные игры	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
		7	7	7	7	7	7	7	7	7	
1	Правила безопасности во время подвижных игр	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	Узнает и запоминает правила безопасности. Отвечает на вопросы.
2	Простые подвижные игры: правила и виды.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Запоминает правила игры. Знакомство с играми «Веселая эстафета», «Тучи и ветер», «Пчелки», «Дождик».
3	Игры на свежем воздухе	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	Запоминает правила игры. Знакомство с играми «Море волнуется раз...», «Съедобное-несъедобное»,

№	Тема занятия Классы										Основной вид учебной деятельности обучающихся
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
											«Тише едешь», «Светофор», «Сделай фигуру».
4	Игры с музыкальным сопровождением.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Запоминает правила игры. Рассматривает картинки. Знакомится с играми «У жирафов», «Автомобиль». Повторяет действия за учителем, пробует выполнить действие самостоятельно.
5	Музыкальные подвижные игры	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Повторяет движения за учителем, героями сказок (на экране). Учится ритмично двигаться.
6	Сюжетные игры.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Запоминает правила игры. Учится самостоятельно изображать животных, насекомых, учится действовать по инструкции учителя
7	Роли в подвижных играх.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Учится выполнять определенную роль в игре.
1	Правила безопасности во время подвижных игр	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	Узнает и запоминает правила безопасности. Выбирает подходящие по смыслу картинки. Отвечает на вопросы при помощи картинок.
2	Простые подвижные игры: правила и виды.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Запоминает правила игры. Знакомство с играми «Веселая эстафета», «Тучи и ветер», «Пчелки», «Дождик».
3	Игры на свежем воздухе	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	Запоминает правила игры. Знакомство с играми «Море волнуется раз...», «Съедобное-несъедобное», «Тише едешь», «Светофор», «Сделай фигуру».
4	Игры с музыкальным сопровождением.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Запоминает правила игры. Рассматривает картинки. Знакомится с играми «У жирафов», «Автомобиль». Повторяет действия за учителем, пробует выполнить действие самостоятельно.
5	Музыкальные подвижные игры	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Повторяет движения за учителем, героями сказок (на экране). Учится ритмично двигаться.
6	Сюжетные игры.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Запоминает правила игры. Учится самостоятельно изображать животных, насекомых, учится действовать по инструкции учителя
7	Роли в подвижных играх.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Учится выполнять определенную роль в игре.
	Игры-драматизации	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
1	Ситуация в игре	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	Разрешение игровой ситуации при помощи учителя.

№	Тема занятия Классы										Основной вид учебной деятельности обучающихся
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
											Учится принимать решение, выбирать способ действия
2	Игровые диалоги – импровизации с игрушками.	1	1	1	1	1	1	-	-	-	Запоминает правила игры. Учится импровизировать, придумывать диалоги с учителем на определенную тему с мягкими игрушками
3	Сюжет «В школе».	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Запоминает правила игры. Учится импровизировать, придумывать диалоги с учителем, запоминает и повторяет правила поведения в школе
4	Сюжет «В гостях».	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	1	Запоминает правила игры. Учится импровизировать, придумывать диалоги с учителем, запоминает и повторяет правила поведения в школе
5	Сюжет «В больнице».	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	1	Запоминает правила игры. Учится импровизировать, придумывать диалоги с учителем, запоминает и повторяет правила поведения в больнице
6	Сюжет «В театре».	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Запоминает правила игры. Учится импровизировать, придумывать диалоги с учителем, запоминает и повторяет правила поведения в театре
7	Сюжет «Экстремальная ситуация».	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	Запоминает правила игры. Учится импровизировать, придумывать диалоги с учителем, запоминает и повторяет правила поведения в экстремальной ситуации
1	Ситуация в игре	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	Разрешение игровой ситуации при помощи учителя. Учится принимать решение, выбирать способ действия
2	Игровые диалоги – импровизации с игрушками.	1	1	1	1	1	1	-	-	-	Запоминает правила игры. Показывает действия мягкими игрушками
3	Сюжет «В школе».	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Запоминает правила игры. Учится импровизировать, придумывать диалоги с учителем, запоминает правила поведения в школе
4	Сюжет «В гостях».	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	1	Запоминает правила игры. Учится импровизировать, придумывать диалоги с учителем, запоминает правила поведения в школе
5	Сюжет «В больнице».	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	1	Запоминает правила игры. Учится импровизировать, придумывать диалоги с учителем, запоминает правила

Описание материально-технического обеспечения образовательной деятельности

Музыкальные инструменты: фортепиано, металлофон, арфа, бубен, маракасы, там-там.

Набор русских народных инструментов (ложки, рубель, трещотка, погремушка, свистулька, вертушка).

Набор «Кукольный театр».

Маски животных.

Комплект мультимедийного оборудования (ПК, интерактивная доска, колонки).

Набор карточек «Дикие и домашние животные».

Шашки.

Набор мягких игрушек.