

**Рабочая программа  
курса внеурочной деятельности  
«Учимся играя»**

(реализация ФГОС НОО  
(Приказ Министерства просвещения Российской Федерации №286 от 31.05.2021 г.)  
и ФОП  
(Приказ Министерства просвещения Российской Федерации № 372 от 18.05.2023г.)

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа внеурочной деятельности «Учимся, играя» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утверждён Приказом Министерства просвещения Российской Федерации № 286 от 31 мая 2021 г. Данная программа составлена на основе авторской программы Т.В. Аристовой «Учимся, играя» и авторской программы И. В. Карпеевой «Что кому нравится»

**Направленность программы** – научно-познавательная и художественно-эстетическая.

**Основные виды деятельности** – игровая и познавательная.

Программа рассчитана на 40 часов, 5 часов в неделю (1 учебная четверть) в 1 классе.

**Актуальность** настоящей программы состоит в том, что она создает условия для социальной адаптации при начале обучения в школе, творческой самореализации личности ребёнка.

Содержание деятельности учащихся начальных классов во внеурочное время – это, прежде всего, единство познавательной и игровой деятельности. В игре, наполненной интересным познавательным материалом, дети получают возможность развивать свои личностные, познавательные, коммуникативные компетенции, проявляют себя эмоционально.

В связи с переходом на новый образовательный стандарт в настоящее время внеурочная деятельность является неотъемлемой частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени учащихся.

Данная программа способствует раскрытию индивидуальных способностей ребёнка, которые не всегда удаётся выявить на уроке, развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в одобряемой деятельности. Каждый вид деятельности – творческий, познавательный, игровой – обогащает коммуникативный опыт школьников. Занятия направлены на то, чтобы каждый ученик мог ощутить свою уникальность и востребованность.

### **Цель программы:**

1. Формирование основ учебной деятельности у младших школьников.
2. Становление внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе.
3. Создать условия для перехода от игрового восприятия художественных ценностей к общению с искусством, т.е. изменение внутренней позиции ребенка от художественно- игровой к художественно-коммуникативной.

### **Задачи программы:**

- 1) формирование у детей общеинтеллектуальных умений, повышение творческо- поисковой активности детей;
- 2) развитие пространственного восприятия и сенсомоторной координации, элементов логического мышления;
- 3) организация мыслительной деятельности, формирование творческого

мышления;

- 4) обучение навыкам работы с текстом, обучение навыкам самоконтроля, проведение эффективной диагностики интеллектуального и личностного развития;
- 5) сглаживание и сокращение адаптационного периода;
- 6) создание комфортной обстановки для раскрытия умственных способностей детей;
- 7) развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
- 8) развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- 9) развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- 10) формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
- 11) развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности учащихся;
- 12) формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
- 13) формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

### **Содержание программы**

Курс представляет собой игры и упражнения тренировочного характера, воздействующих непосредственно на психические качества ребёнка: память, внимание, наблюдательность, быстроту реакции, мышление, развитие пространственного восприятия и сенсомоторной координации.

Именно игра помогает младшим школьникам легко и быстро усваивать учебный материал, оказывая благотворное влияние на развитие и личностно-мотивационную сферу. Приступая к каждому заданию, учитель получает возможность выяснить в какой мере ребёнок нуждается в тренировке памяти, внимания, мышления, чему нужно уделить больше времени и сил. Если в начале учебного года выполнение многих заданий вызывает у детей трудности, так как на уроках они не встречались с заданиями такого типа, то в конце года учащиеся работают самостоятельно. Занятия построены так, что один вид деятельности сменяется другим - это позволяет сделать работу динамичной и менее утомительной. В целом факультативный курс «Развивающие игры» будет способствовать интеллектуально-логическому развитию младших школьников: развитию умений использовать знания для описания и моделирования пространственных отношений, формированию способности к продолжительной умственной деятельности и интереса к умственному труду, развитию элементов логического мышления, стремлению использовать полученные знания в повседневной жизни.

### **Программа включает в себя следующие направления:**

- формирование общеинтеллектуальных умений (операции анализа, сравнения, обобщения, выделение существенных признаков и закономерностей, гибкость мыслительных процессов);
- развитие внимания (устойчивость, концентрация, расширение объема, переключение, самоконтроль и т.д.);
- развитие памяти (расширение объема, формирования навыков запоминания, устойчивости, развитие смысловой памяти);
- развитие пространственного восприятия и сенсомоторной координации;
- формирование учебной мотивации;
- развитие личностной сферы.

В основе программы лежит принцип разнообразия творческо-поисковых задач. При этом, основными выступают два следующих аспекта разнообразия: по содержанию и по сложности задач.

**Развитие восприятия.** Развитие слуховых, осязательных ощущений. Формирование и развитие пространственных представлений. Развитие умение ориентироваться в пространстве листа. Развитие фонематического слуха. Развитие восприятия времени, речи, формы, цвета, движения. Формирование навыков правильного и точного восприятия предметов и явлений. Тренировочные упражнения и дидактические игры по развитию восприятия и наблюдательности.

**Развитие памяти.** Диагностика памяти. Развитие зрительной, слуховой, образной, смысловой памяти. Тренировочные упражнения по развитию точности и быстроты запоминания, увеличению объёма памяти, качества воспроизведения материала.

**Развитие внимания.** Диагностика произвольного внимания. Тренировочные упражнения на развитие способности переключать, распределять внимание, увеличение объёма устойчивости, концентрации внимания.

**Развитие мышления.** Формирование умения находить и выделять признаки разных предметов, явлений, узнавать предмет по его признакам, давать описание предметов, явлений в соответствии с их признаками. Формирование умения выделять главное и существенное, умение сравнивать предметы, выделять черты сходства и различия, выявлять закономерности. Формирование основных мыслительных операций: анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения, умения выделять главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем решения логических задач и проведения дидактических игр.

**Развитие речи.** Развитие устойчивой речи, умение описывать то, что было обнаружено с помощью органов чувств. Обогащение и активизация словаря учащихся. Развитие умения составлять загадки, небольшие рассказы- описания, сочинять сказки. Формирование умения давать несложные определения понятиям.

### **Формы и виды контроля:**

- Игры в парах и малых группах

- Тестирование
- Игры-соревнования
- Викторины
- Практические работы

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

Задания на развитие внимания.

К заданиям этой группы относятся различные лабиринты и целый ряд игр, направленных на развитие произвольного внимания детей, объема внимания, его устойчивости, переключения и распределения. Выполнение заданий подобного типа способствует формированию таких жизненно важных умений, как умение целенаправленно сосредотачиваться, вести поиск нужного пути, оглядываясь, а иногда и возвращаясь назад, находить самый короткий путь, решая двух - трехходовые задачи.

Задания, развивающие память.

В программу включены упражнения на развитие и совершенствование слуховой и зрительной памяти. Участвуя в играх, школьники учатся пользоваться своей памятью и применять специальные приемы, облегчающие запоминание. В результате таких занятий учащиеся осмысливают и прочно сохраняют в памяти различные учебные термины и определения. Вместе с тем у детей увеличивается объем зрительного и слухового запоминания, развивается смысловая память, восприятие и наблюдательность, закладывается основа для рационального использования сил и времени.

Задания на развитие и совершенствование воображения.

Развитие воображения построено в основном на материале, включающем задания геометрического характера;

- дорисовывание несложных композиций из геометрических тел или линий, не изображающих ничего конкретного, до какого-либо изображения;
- выбор фигуры нужной формы для восстановления целого;
- вычерчивание уникальных фигур (фигур, которые надо начертить, не отрывая карандаша от бумаги и не проводя одну и ту же линию дважды);
- выбор пары идентичных фигур сложной конфигурации;
- выделение из общего рисунка заданных фигур с целью выявления замаскированного рисунка;
- деление фигуры на несколько заданных фигур и построение заданной фигуры из нескольких частей, выбираемых из множества данных;
- складывание и перекладывание спичек с целью составления заданных фигур. Совершенствованию воображения способствует работа с изографами (слова записаны буквами, расположение которых напоминает изображение того предмета, о котором идет речь) и числограммы (предмет изображен с помощью чисел).

Задания, развивающие мышление.

Приоритетным направлением обучения в начальной школе является развитие мышления. С этой целью в комплексе приведены задания, которые позволяют на доступном детям материале и на их жизненном опыте строить правильные суждения и проводить доказательства без предварительного теоретического

освоения самих законов и правил логики. В процессе выполнения таких упражнений дети учатся сравнивать различные объекты, выполнять простые виды анализа и синтеза, устанавливать связи между понятиями, учатся комбинировать и планировать. Предлагаются задания, направленные на формирование умений работать с алгоритмическими предписаниями (шаговое выполнение задания).

Задания «Найди лишнее», «Найди общее название», «Найди отличия» направлены на развитие вербально-логического мышления, т.е. таких качеств, как способность к классификации, абстрагированию.

Задания «Вставь слово (число)» направлены на развитие вербально-логического мышления – умения устанавливать связи между понятиями.

Задание «Шифровальщик» направлено на развитие внимания, ассоциативной памяти. Каждой цифре соответствует определённая буква (ключ дан в задании). Дети вместо цифр записывают соответствующие буквы и получают слово.

Задание «Нарисуй такую же фигуру», «Нарисуй по точкам» направлены на развитие зрительно-моторной координации, развитие пространственного воображения, образного мышления, внимания, памяти. Учит ориентироваться на листе в клеточку.

Задание «Обведи по точкам» направлено на развитие внимания, наблюдательности, развивает навыки устного счёта.

Задания «Разгадай ребус», «Отгадай загадку» направлены на развитие речи, обогащение словарного запаса, развитие логического мышления.

## **Предполагаемые результаты реализации программы:**

### **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:**

- Ориентация на листе в клеточку
- 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.
- 

**Предметные результаты** 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.

#### **Тематическое планирование.**

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Электронные образовательные ресурсы
1	Пространственно- ориентированные задания.	1	<a href="https://logiclike.com/2.0/cabinet/course">https://logiclike.com/2.0/cabinet/course</a>
2	Графические диктанты. Игра «Продолжи узор».	1	<a href="https://logiclike.com/2.0/cabinet/course">https://logiclike.com/2.0/cabinet/course</a>
3	Графические диктанты. Рисование по клеточкам.	1	<a href="https://logiclike.com/2.0/cabinet/course">https://logiclike.com/2.0/cabinet/course</a>
4	Что такое закономерность? Продолжение логического ряда. Игра «Восстанови порядок».	1	<a href="https://logiclike.com/2.0/cabinet/course">https://logiclike.com/2.0/cabinet/course</a>
5	Что такое закономерность? Продолжение логического ряда. Игра «Восстанови порядок».	1	<a href="https://logiclike.com/2.0/cabinet/course">https://logiclike.com/2.0/cabinet/course</a>
6	Нахождение лишнего слова. Игра «Дорисуй девятое».	1	<a href="https://logiclike.com/2.0/cabinet/course">https://logiclike.com/2.0/cabinet/course</a>
7	Продолжение цепочки слов. Игры «Внимательный художник», «Сложи рисунок»	1	<a href="https://logiclike.com/2.0/cabinet/course">https://logiclike.com/2.0/cabinet/course</a>
8	Вкусные конкурсы	1	<a href="https://logiclike.com/2.0/cabinet/course">https://logiclike.com/2.0/cabinet/course</a>
9	Подбор общего названия для группы		<a href="https://logiclike.com/2.0/cabinet/course">https://logiclike.com/2.0/cabinet/course</a>

	предметов. Игра «Шифровальщик»		
10	Как развить свое внимание? Игры на внимание	1	<a href="https://logiclike.com/2.0/cabinet/course">https://logiclike.com/2.0/cabinet/course</a>
11	Как развить свое внимание? Игры на внимание		<a href="https://logiclike.com/2.0/cabinet/course">https://logiclike.com/2.0/cabinet/course</a>
12	Что такое ребусы? Веселые ребусы	1	<a href="https://www.igraemsa.ru/">https://www.igraemsa.ru/</a>
13	Что такое ребусы? Веселые ребусы		<a href="https://www.igraemsa.ru/">https://www.igraemsa.ru/</a>
14	Решаем занимательные задачи. Развитие логического мышления.	1	<a href="https://www.igraemsa.ru/">https://www.igraemsa.ru/</a>
15	Решаем занимательные задачи. Развитие логического мышления.		<a href="https://www.igraemsa.ru/">https://www.igraemsa.ru/</a>
16	Кто придумал сказки?	1	<a href="https://www.igraemsa.ru/">https://www.igraemsa.ru/</a>
17	Литературный турнир	1	<a href="https://www.igraemsa.ru/">https://www.igraemsa.ru/</a>
18	Что такое интеллект? Игра «Диск для интеллектуалов»	1	<a href="https://www.igraemsa.ru/">https://www.igraemsa.ru/</a>
19	Что ты знаешь о птицах?	1	<a href="https://www.igraemsa.ru/">https://www.igraemsa.ru/</a>
20	Птичий КВН	1	<a href="https://www.igraemsa.ru/">https://www.igraemsa.ru/</a>
21	Викторина «Путешествие в сказочный лес»	1	<a href="https://www.igraemsa.ru/">https://www.igraemsa.ru/</a>
22	«В мире синонимов и антонимов»	1	<a href="https://www.igraemsa.ru/">https://www.igraemsa.ru/</a>
23	Нахождение слов среди букв в таблице. Игра «Наоборот» (слова-антонимы)	1	<a href="https://www.igraemsa.ru/">https://www.igraemsa.ru/</a>
24	Необычные игры. Принятие правил игры	1	<a href="https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitie-rechi/">https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitie-rechi/</a>
25	Звуковые игры	1	<a href="https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitie-rechi/">https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitie-rechi/</a>
26	Звуковые игры. Инсценирование	1	<a href="https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitie-rechi/">https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitie-rechi/</a>
27	На что похожа буква	1	<a href="https://www.igraemsa.ru/">https://www.igraemsa.ru/</a>
28	На что похожа буква. Выставка рисунков и поделок	1	<a href="https://www.igraemsa.ru/">https://www.igraemsa.ru/</a>
29	Игра «Составь слово».	1	<a href="https://www.maam.ru/">https://www.maam.ru/</a>
30	Игра-путешествие «Все обо всем»	1	<a href="https://www.igraemsa.ru/">https://www.igraemsa.ru/</a>
31	Игра «Веселые нотки»	1	<a href="https://www.maam.ru/">https://www.maam.ru/</a>
32	Праздник чисел «5 плюс 5»	1	<a href="https://www.maam.ru/">https://www.maam.ru/</a>
33	Игра-викторина «В поисках клада»	1	<a href="https://www.maam.ru/">https://www.maam.ru/</a>
34	Веселые головоломки	1	<a href="https://www.maam.ru/">https://www.maam.ru/</a>
35	Волшебные лабиринты	1	<a href="https://www.maam.ru/">https://www.maam.ru/</a>

36	Магические квадраты	1	<a href="https://www.maam.ru/">https://www.maam.ru/</a>
37	Занимательное моделирование. Моделирование геометрических фигур.	1	<a href="https://logiclike.com/2.0/cabinet/course">https://logiclike.com/2.0/cabinet/course</a>
38	Занимательное моделирование. Моделирование геометрических фигур.	1	<a href="https://logiclike.com/2.0/cabinet/course">https://logiclike.com/2.0/cabinet/course</a>
39	КВН «Пословицы и поговорки»	1	<a href="https://logiclike.com/2.0/cabinet/course">https://logiclike.com/2.0/cabinet/course</a>
40	Конкурс «Знаток года». Подведение итогов. Обобщение	1	<a href="https://logiclike.com/2.0/cabinet/course">https://logiclike.com/2.0/cabinet/course</a>

### Список литературы

1. Коннова Е.Г. РОСТ: развитие, общение, самооценка, творчество. - Легион Ростов-на-Дону, 2013 г.
2. Коннова Е.Г. РОСТ: развитие, общение, самооценка, творчество. - Легион Ростов-на-Дону, 2013 г. Индивидуальная тетрадь школьника.
3. Гвоздева Е., Плотникова Н. Волшебные лабиринты. – М.: Речь, 2011.
4. Гурьев А. Большая книга игр и головоломок для умного ребёнка. – М.: Ридерз Дайджест, 2006.
5. Надеждина В. Танграм. 1000 + 1 фигура. – Минск: Харвест, 2012.
6. Перельман Я. И. Веселые задачки и головоломки. – М.: АСТ, 2013.
7. Тюлле Эрве. Каляки-маляки. – М., 2012.
8. Федин С. В стране головоломок. Магические квадраты, игры со словами, числовые ребусы, кроссворды, лабиринты. – М.: Ридерз Дайджест, 2008.
9. Воробьева Т. А., Крупенчук О. И. Логопедические упражнения. Артикуляционная гимнастика. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2010.
10. Жиренко О.Е., Внеклассные мероприятия - М.: Вако, 2016.