

ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

Направление: общеинтеллектуальное

Возраст учащихся: 11-13 лет

Срок реализации: 1 год (35 часов)

1. Пояснительная записка

Данная программа по обеспечению внеурочной деятельности разработана в соответствии с требованиями, предъявляемыми к общему основному образованию, имеет социальное направление.

Актуальность программы обеспечивается сложившейся к настоящему моменту ситуацией: отсутствием единых требований к воспитанию обучающихся, необходимостью формирования гармонично развитой личности ребёнка в процессе обучения и создание для этого специальных педагогических условий, сложностью встраивания воспитательных моментов в образовательный процесс. Программа учитывает возрастные особенности обучающихся и тип ведущей деятельности.

Курс направлен на развитие у детей эмоционального интеллекта, формирование ценностного ряда, отработку социальных ролей и получение социальных навыков.

Формы проведения занятий:

- лекция;
- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игра;
- конкурс;
- сообщения;
- презентация.

Основной вид деятельности: познавательная деятельность через стимулирование любознательности, исследовательского интереса обучающихся к конкретным ситуациям, явлениям. Следствием этого становится повышение общего уровня мотивации к обучению, саморазвитию.

Цель курса: формирование просоциальных навыков путём включения детей в совместную деятельность.

Задачи курса:

1. Научить детей осознавать, различать и контролировать свои эмоциональные состояния
2. Научить разрешать внутренние и внешние конфликты безопасными и социально-одобряемыми способами
3. Развить желание к самообразованию и самосовершенствованию
4. Помочь в выявлении существующих ценностей ребёнка и формировании индивидуального ценностного ряда, не противоречащего общечеловеческим ценностям
5. Воспитать чувство ответственности у обучающихся за свои поступки и их последствия
6. Научить работать в команде

Реализация программы предполагает групповую работу в различных вариантах: диспуты, игры, кейс технологии, тренинги, круглые столы и др.

Курс реализуется для ребят 5х-6х классов. Этот возраст наиболее сензитивный для освоения социального опыта. Для подростков жизненно необходимо научиться выстраивать гармоничные отношения с окружающими и с самим собой, находить равновесие между индивидуальными проявлениями и стремлением быть «как все». Научиться подчиняться требованиям и отстаивать свою точку зрения, умение сказать «нет», если предложение нарушает личные границы и убеждения.

Программа рассчитана на 35 часов, которые реализуются в течение одного года, в форме двух объединённых занятий один раз в неделю.

Формой промежуточной аттестации является: участие команд в интеллектуальных играх на уровне ОУ, районе, городе.

2. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры»

По завершению программы планируется получить следующие результаты:

Личностные:

- умение выстраивать диалог со сверстниками;
- умение взаимодействовать с педагогами;
- умение выходить из конфликтных ситуаций;
- умение отстаивать свою индивидуальность;
- целеустремлённость;
- лидерские качества;
- способность работать в команде;
- способность к эмпатии;
- повышение уровня эмоционального интеллекта.

Все личностные компетенции, полученные обучающимися после завершения курса внеурочной деятельности, направлены на снижение рисков “переходного возраста”: нарушение поведения, склонность к самодеструкции, приобретение вредных привычек и др.

Метапредметные:

- мотивация к самообразованию и самосовершенствованию;
- выявление актуальных ценностей ребёнка и формирование ценностного ряда на основе общечеловеческих норм;
- воспитание чувства ответственности у обучающихся за свои поступки и их последствия

3. Содержание курса внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры».

Формы организации и виды деятельности.

Игра “Только хорошее”. Основана на названиях личностных качеств, отражающих 4 области: эмоциональное состояние, деловые, мотивационные и коммуникативные качества. В ходе игры участники делятся на группы, выбирают качества, необходимые для какой-либо социальной роли (ученик, учитель, родитель, ребёнок, друг и т.д.), после представители групп аргументируют свои выборы. Ребята учатся анализировать, сопоставлять, различать, аргументировать свой выбор. Проявляют лидерские качества и

умение прислушиваться к чужому мнению. Задача организатора направлять обсуждение и защиту в правильное русло.

Игра “Имаджинариум”. Состоит из метафорических карт, изображение на которых можно трактовать по-разному. За счёт неоднозначного понимания позволяет выявить у детей проблемные области (деструктивные состояния, насилие, проблемы взаимоотношений). В процессе игры развивается воображение, эмпатия, логика, память и др. Игра позволяет выделиться ребятам, не очень успешным в учёбе, так как важны многие умения и навыки, а не только когнитивной направленности.

Кейс-технология. Предполагает решение конкретных проблемных ситуаций (кейсов). В данной программе перед прочтением заданной ситуации всем участникам раздаются роли: ученик, педагог, родитель, директор, отличник, многодетная мама и т.д. Ситуации решаются через призму своей роли. Способствует лучшему усвоению ребятами разных социальных ролей, помогает “примерить” разные типы поведения, формирует ответственность. Можно использовать для разрушения стереотипов или сложившихся убеждений. При достаточной подготовке можно роли раздавать “вслепую”, чтобы участники сами угадывали кто и какую роль исполнял.

Игра “Выбери меня” и Диспут “курение за или против?” Перед началом игр необходимо спросить - какие профессии их привлекают. Записать на отдельных листочках, предложить вытянуть и прорекламировать доставшуюся профессию. К каждому оратору назначается оппонент. Участники учатся выявлять и презентовать выгодные стороны профессии, отстаивать свой выбор, находить важные аргументы. Формируется уверенность, находчивость, настойчивость, целеустремлённость и другие нужные качества.

Круглый стол проходит по типу “Рефлексии” и сосредоточен на самооценке участников, что они получили или поняли о себе и о своём отношении к другим в процессе игры. Что было неожиданного, а что можно было предсказать. Дети учатся слушать друг друга, не перебивать, уважать чужое мнение, понимают, что восприятие у каждого человека индивидуально.

Кейс-технология по конкретным ситуациям предполагает ролевые игры по решению ситуаций, возникающих в нашей школе. Если возможно, дети могут сами анонимно задать ситуации, чтобы их прорешать. В этом формате дети получают алгоритмы решения тех или иных ситуаций, получают возможность взглянуть на свою ситуацию со стороны. Актуализируют личностные ресурсы для успешной социализации в подростковом возрасте.

4. Тематическое планирование

№ п/п	Содержание (тема занятия)	Кол-во часов
1	Отборочный этап игры на ассоциативное мышление “Имаджинариум”	8
2	Игра “только хорошее”	2
3	“Имаджинариум” полуфинал	2
4	Кейс “профилактика ПАВ”	4

5	Диспут “курение за или против?”	2
6	“Имаджинариум” Финал	1
7	Игра по профориентации «Выбери меня»	4
8	Круглый стол по итогам игры Имаджинариум	4
9	Кейс-технологии по отработке реальных ситуаций (с-п), оценка	8

Организационно-педагогические условия реализации программы

Материально-технические условия: для проведения занятий в рамках курса необходимо помещение с мобильными предметами обстановки (столы, стулья), чтобы была возможность группировать их в зависимости от формы проведения занятия. Необходим принтер, для распечатки методических материалов, индивидуальные пишущие принадлежности, раздаточные материалы – по необходимости.

Учебно-методическое обеспечение программы: программа разработана в соответствии с Положением об основном общем образовании. Список использованной литературы:

1. Андреева, Г. М. Социальная психология [Электронный ресурс]: учебник для высших учебных заведений / Г. М. Андреева. – 5-е изд. – Электрон. текстовые данные. – М. : Аспект Пресс, 2018. – 360 с. –Режим доступа: URL: <http://www.iprbookshop.ru/80711.html>
2. Жуйкова Л.П. Профессионально-личностное развитие педагога посредством интерактивных технологий на этапе вузовской подготовки
3. Загвязинский В.И. Теория обучения и воспитания : учебник для вузов по направлению подготовки "Психолого-педагогическое образование" : рек. УМО вузов РФ / В. И. Загвязинский, И. Н. Емельянова. – Москва : Академия, 2012. – 256 с.
4. Егорова П.А., Осин Е.Н., Кедрова Н. Б., Рогова И. В. О чём и как мечтают подростки: связь с уровнем тревоги и депрессии / Вопросы психологии № 3 / 2018г.: М.: АО «Первая образцовая типография» 2018. – С. 23-24.
5. Социально-педагогическое сопровождение семей уязвимых категорий населения : учебное пособие / З. И. Лаврентьева, Е. В. Киселева, О. А. Лаврентьева ; Новосиб. гос. пед. ун-т. – Новосибирск : НГПУ, 2018.
6. Обозов Н.Н. О трехкомпонентной структуре межличностного взаимодействия// Психология межличностного познания/ Под ред. А.А. Бодалева. М.: Педагогика, 1981. – С. 80-92.
7. Петрановская Л. Тайная опора: привязанность в жизни ребёнка. – М.: АСТ, 2015.
8. Реан А.А., Шагалов И.Л. Личностные ценности как предикторы переживания счастья подростками / Вопросы психологии №6/2018 – М. : АО «Первая образцовая типография». – 2018. – С.19-20.
9. Рязанова Т.А., Социально-педагогические условия взаимодействия выпускника приёмной семьи с биологической семьёй. ВКР Магистерская диссертация. - Новосибирск: НГПУ, – 2016. – С. 74-75.
10. Семья и личность: проблемы взаимодействия. 2014 Режим доступа: URL: www.iprbookshop.ru/51773.html

11. Современные направления психолого-педагогического сопровождения детства: материалы научно-практического семинара (Новосибирск, 7-8 апреля 2016г.) / под ред. Г.С.Чесноковой, Е.В. Ушаковой; редкол.: Р.О.Агавелян, Л.В.Ковригина, Т.В. Волошина и др.; Новосиб. гос. пед. ун-т. – Новосибирск: НГПУ, – 2016. – 264 с.
12. Чернова Г.Р., Слотина Т.В. Психология общения. Режим доступа: URL: <https://studfiles.net/preview/5662003/page:20/>
13. Шакурова М.В. Методика и технология работы социального педагога: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. –2-е изд., стереотип. – М.: «Академия», 2004. – 272 с.