

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 34»

ВЫПИСКА ИЗ ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ПРОГРАММЫ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ,
утвержденной приказом директора Средней школы № 34
от 29.08.2025г. №223

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по курсу внеурочной деятельности
«Умные игры»
социально-гуманитарное направление
основное общее образование
5-6 классы

Составитель:
Федотова Алёна Александровна

МО Каменск-Уральский ГО СО
2025-2026 учебный год

Пояснительная записка

Программа составлена и разработана в соответствии с требованиями:

- федерального Закона «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.2012);
- федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, утвержден Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. N 1897 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования";
- концепцией развития дополнительного образования детей (утв. Распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 №1726);
- приказа Министерства образования и науки Российской Федерации № 1008 от 29.08.2013. - Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- методическими рекомендациями Минбрнауки России № 09 3242 от 18.11.2015;
- в соответствии с требованиями «Санитарно- государственного санитарного врача РФ 29.12.2010 г. N 189, в редакции изменений №1, утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 29.06.2011 №85, изменение №2 утв. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 25.12.2013 №72, далее СанПиН 2.4.2. 2821-10).

Направленность рабочей программы внеурочной деятельности заключается в изучении настольных игр как одной из досуговой деятельности, способствующая развитию таких навыков как логическое мышление, внимательность, память, коммуникация, актёрское мастерство и умение организовывать.

Игра является основой работы внеурочной деятельности «Умные игры». Игра, как вид деятельности, представляет собой уникальный феномен действительности. Её многоплановость и функциональность вызывает глубокий интерес в различных областях знаний – философии, этнографии, искусствоведении, психологии. Для ребёнка игра может выступать, как средство саморазвития, самореализации, саморегуляции, стрессового контроля.

Игра способствует раскрытию различных сторон личности, сплочению коллектива, является стимулом неигровых видов деятельности, таких как учёба, труд и т.д. Используя такие игровые формы, как обучающие игры, игровой тренинг, личностно-диагностические игры, социально-ориентационные игры, можно широко вовлекать в игровую деятельность ребят, как младшего, так и старшего школьного возраста. Особое внимание программа уделяет развитию в играх интеллектуальных характеристик личности: памяти, внимания, способности к релаксации и коммуникативности, эрудиции и логики.

Новизна программы основывается на комплексном подходе к подготовке ученика «новой формации», умеющего жить в современных социально-экономических условиях: компетентного, мобильного, с высокой культурой делового общения, готового к принятию самостоятельных решений, умеющего эффективно взаимодействовать с деловыми партнерами.

Актуальность программы социально-гуманитарной направленности продиктована требованиями, которые предъявляет общество к человеку 21 века: ориентированность на знания и использование новых технологий, активное

стремление расширить свой жизненный горизонт, установка на рациональное использование своего времени и проектирование своего будущего, здоровый и безопасный образ жизни, эффективное социальное сотрудничество.

Педагогическая целесообразность обусловлена необходимостью создания системы воспитания, наиболее полно удовлетворяющей интересы обучающихся.

На изучение внеурочной деятельности «Умные игры» в учебном плане отводится 1 час в неделю (34 часа в год).

Целевой раздел

Цель программы: развитие мышления, памяти и речи, фантазии, усидчивости, ответственности, навыков восприятия и анализа полученной информации, а также развитие социальных навыков у обучающихся посредством настольных игр.

Для достижения этих целей ставятся следующие **задачи**:

- познакомить учащихся с многообразием современных научно-познавательных настольных игр;
- сформировать у учащихся практические игровые умения и навыки;
- научить разным игровым научно-познавательным направлениям в настольных играх;
- развить интеллектуальные и научно-познавательные способности учащихся;
- расширить кругозор, давать знания о различных сторонах жизни через игру;
- поучаствовать в соревнованиях для приобретения опыта;
- сформировать у обучающихся высокую общую культуру, нравственные, морально-психологические, деловые и организаторские качества, способствующие выбору жизненного пути в пользу высоконравственного, профессионального и ответственного служения своему Отечеству

Отличительные особенности данной общеобразовательной программы.

Основной отличительной особенностью данной программы является обучение детей разработке и проведению интеллектуальных игр и организации мероприятий, связанных с ними.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной программы, особенности контингента обучающихся.

Данная программа рассчитана на детей от 10 до 15 лет. Данный возраст является переходным от детства к юности. Он совпадает с обучением в школе и характеризуется глубокой перестройкой всего организма. Стоит обратить внимание на такую психологическую особенность данного возраста, как избирательность внимания.

Значимой особенностью мышления подростка является его критичность. У обучающегося, который всегда и со всем соглашался, появляется свое мнение, которое он демонстрирует как можно чаще, заявляя о себе. Средний школьный возраст — самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте учащимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие. Обучающимся интересны внеклассные мероприятия, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение. Самому

решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту.

Исследования внутреннего мира подростков показывают, что одной из самых главных моральных проблем среднего школьного возраста является несогласованность убеждений, нравственных идей и понятий с поступками, действиями, поведением. Система оценочных суждений, нравственных идеалов неустойчива.

В этом возрасте особое значение приобретает чувственная сфера. Свои чувства подростки могут проявлять очень бурно, иногда аффективно. Этот период жизни ребенка иногда называют периодом тяжелого кризиса. Признаками его могут быть упрямство, эгоизм, замкнутость, уход в себя, вспышки гнева.

Планируемые образовательные результаты:

Личностные результаты:

- воспитание патриота своей страны, своего родного края через репертуар и участие в тематических мероприятиях; ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
- воспитание у обучающегося уважения к сверстникам, старшему поколению, к истории своей страны через изучение игрового наследия, игровую практику и гуманитарную деятельность; приобретение опыта успешного межличностного общения на основе равенства, гуманизма, стремления к взаимопониманию и взаимопомощи;
- готовность к разнообразной совместной деятельности, активное участие в коллективных творческих работах, в решении конкретных ситуаций, связанных с организацией учебной работы и обучения по дополнительным общеразвивающим программам, соблюдение правил учебной дисциплины, установленных в образовательной организации;
- уважение к символам России, государственным праздникам, историческим и природным памятникам, традициям разных народов, проживающих в родной стране;
- осознание важности освоения художественного наследия мира, России и населяющих ее народов, эстетического восприятия окружающей действительности, понимания этнических культурных традиций и народного творчества;
- готовность к активному участию в жизни семьи, образовательной организации, родного края, страны;
- формирование заинтересованного отношения к собственному здоровью и здоровью окружающих;
- знание и выполнение норм безопасности;
- использование оптимальных двигательных режимов, режимов труда и отдыха;
- формирование художественно-эстетической картины мира, прекрасного и безобразного.

Метапредметные результаты:

- овладение познавательными универсальными учебными действиями: самостоятельно составлять алгоритм (или его часть), конструировать способ решения учебной задачи, оценивать его целесообразность и эффективность, учитывая время, необходимое для решения учебной задачи; осуществлять анализ требуемого содержания, представленного в письменном источнике, диалоге, дискуссии, различать его фактическую и оценочную составляющую; презентовать полученные результаты опытной, экспериментальной или исследовательской

деятельности;

- овладение регулятивными универсальными учебными действиями: самостоятельно планировать деятельность (намечать цель, создавать алгоритм, отбирая целесообразные способы решения учебной задачи); оценивать средства (ресурсы), необходимые для решения учебно-познавательных задач;

- овладение коммуникативными универсальными учебными действиями: владеть смысловым чтением текстов разного вида с целью решения различных учебных задач, для удовлетворения познавательных запросов и интересов – определять тему, главную идею текста, цель его создания; различать основную и дополнительную информацию, устанавливать логические связи и отношения, представленные в тексте; выявлять детали, важные для раскрытия основной идеи, содержания текста; участвовать в учебном диалоге – следить за соблюдением процедуры обсуждения, задавать вопросы на уточнение и понимание идей друг друга; сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога;

- овладение навыками работы с информацией: выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различного вида, давать оценку ее соответствия цели информационного поиска; соблюдать правила информационной безопасности в ситуациях повседневной жизни и при работе в сети Интернет.

По завершении *первого года* обучения учащийся знает: посадку за столом, положение рук во время игры, принцип передвижения фигур и выкладывание тайлов, использование правильных комбинаций карт и кубиков; умеет правильно читать правила игры и сопоставлять их, знает длительность партий и паузы в игре, знаки, интервалы; понятия; читает с листа простейшие правила; в конце учебного года наизусть воспроизводит правила 3-4 игр.

По завершении *второго года* обучения учащийся знает: различные виды настольных игр; буквенно-цифровые обозначения игр; знает строение и состав игры – количество фишек, как выкладывать игровое поле, мотив игр, фразы, предложения; игровые жанры в конце учебного года профессионально играет и проводит 3-4 игры различного характера.

Предметные результаты:

- развитие интереса к национальной и мировой игровой индустрии;
- знание истории возникновения игровых направлений;
- развитие общего представления об игровых эпохах, стилях, направлениях, жанрах, индивидуальном игровом стиле;
- умение применять различные правила игр, прочитывать и играть в различные игры;
- умение находить удобную и правильную позицию по расстановке фигур и тайлов, играть;
- умение самостоятельно решать различные игровые задачи;
- развитие навыка чтения правил и пояснений к играм;
- умение исполнять сюжетные перипетии разными приёмами звукоизвлечения в настольно-коммуникативных играх.
- совершенствование навыков игрового мастерства: владение простыми актерскими трюками; умение определять задачу, сверхзадачу и сквозное действие; умение самостоятельно работать над созданием игр любых жанров; владение

индивидуальной программой для выступления и навыками свободного словесного общения перед аудиторией; владение навыками коллективной работы над играми и воплощения замысла с подключением к работе партнеров.

- освоение основных технологий социальной коммуникации и развития общественных связей; освоение ключевых современных форм, способов и методов анализа ситуации, выделения проблем и общественных инициатив, организации деятельности по решению проблемы, реализации и управления циклом реализации общественно-полезной деятельности.

Сроки реализации рабочей программы по курсу внеурочной деятельности Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы

Формы отслеживания результатов освоения общеобразовательной программы: проведение турнирной игры по спортивной мафии, организация эрудит-игры, разработка дискуссионной игры, придумывание своей имитационной игры, разработка своей сюжетно-ролевой игры.

Формы предъявления результатов освоения общеобразовательной программы: проведение турнира по настольным играм, организация деловой игры по теме «проф-ориентирование».

Содержание рабочей программы по курсу внеурочной деятельности

Настольная игра - индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности - они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.).

С другой стороны, сама по себе эта деятельность является не целью, а средством достижения игрового результата (победы в соревновании), причем и этот результат быстро теряет ценность сам по себе и цель смещается с результата непосредственно на процесс поиска и принятия решения.

5 класс

Раздел 1. Настольные игры и их роль. 20 часов (Теория - 5 часов, практика - 13 часов.)

Знакомство. Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Многообразие игр. Настольные игры. Виды настольных игр: битвы за пространство, преследование, замещение. Классические настольные игры: шашки, шахматы и нарды. Планирование индивидуального успеха. Ситуативные игры. Игровая задача в ролевой игре (контакт, влияние на собеседника, переговоры). Правила ролевой игры.

«Монополия». «Дай пять». «Uno». «Cluedo». «Башня». «Иманджинариум».

Раздел 2. Игры на развитие скорости, внимания и памяти. 7 часов (Теория - 2 часа, практика - 5 часов).

Игры на развитие скорости, внимания и памяти. Игра «Дубль», Игра «Мемори», Игра «Читай-хватай», Шахматы «Мемори». Игра «Открой букву».

Раздел 3. Игры на тематику животных. 5 часов (Теория - 2 часа, практика -

5 часов).

Игры на тематику животных. Название правил настольных игр по животным. Навыки игры «Экосистема». Игра «Коварный лис». Игра «Взрывные котята».

Итоговое занятие. В рамках итогового занятия ребята придумывают как организовать турнир по настольным играм и проводят его для ребят из своего класса.

6 класс

Раздел 1. Логические игры. 15 часов (Теория - 5 часов, практика - 10 часов).

Логические игры. Спортивная мафия. Правила и методы ведения игры. Жесты и понятийный аппарат в спортивной мафии. Особенности игры за «чёрных» и «красных» в спортивной мафии. Роль ведущего в спортивной мафии. Применение усвоенных навыков на практике. Турнир по «спортивной мафии».

Раздел 2. Интеллектуально-познавательные игры. 8 часов (Теория - 2 часа, практика - 6 часов).

Интеллектуально-познавательные игры. Правила викторины. Соревнование в информированности и сообразительности.

Раздел 3. Эрудит игры. 12 часов (Теория - 4 часа, практика - 6 часов).

Эрудит игры. Понятие эрудит-игр. Классификация эрудит-игр и вопросов для них. Алгоритмы создания эрудит игры. «Пойми меня». «Что? Где? Когда?». «Брейн ринг». «О, счастливчик». «Угадай мелодию». Самостоятельная разработка эрудит-игры.

Итоговое занятие. В рамках итогового занятия ребята придумывают как организовать турнир по интеллектуальным играм и проводят его для ребят из своего класса.

7 класс

Раздел 1. Абстрактно-логические игры. 9 часов (Теория - 4 часа, практика - 5 часов).

Абстрактно-логические игры. Парные игры. Игра Цитадель, правила игры. Игры на бумаге (крестики-нолики, морской бой, ладошки, точки). 2 Игры: домино, лото.

Раздел 2. Деловые игры. 3 часа (Теория - 4 часа, практика - 5 часов).

Вводное занятие. Понятие деловые игры. Классификация деловых игр.

Раздел 3. Игры на знакомство. 10 часов (Теория - 5 часов, практика - 5 часов).

Игры на знакомство. Понятие «игры на знакомство». Классификация игр на знакомство. Блок игр на знакомство. Алгоритм создания игр на знакомство. Создание собственного блока игр на знакомство. Проведение собственного блока игр на знакомство.

Раздел 4. Игры на сплочение. 10 часов (Теория - 5 часов, практика - 5 часов).

Игры на сплочение. Понятие «игры на сплочение». Классификация игр на сплочение. «Тропа доверия». Алгоритм создания игр на сплочение. Создание собственной тропы доверия. Проведение собственной тропы доверия.

Итоговое занятие. В рамках итогового занятия ребята придумывают как организовать турнир по деловым играм и проводят его для ребят из своего класса.

8 класс

Раздел 1. Игры на развитие коммуникативных навыков. 12 часов (Теория - 5 часов, практика - 7 часов).

Коммуникативные игры. Понятие коммуникативных игр. Классификация коммуникативных игр. Игра «Элиас». Игра «Экивоки». Игра «Кто я?». Игра «Активити». Алгоритм создания коммуникативной игры. Разработка коммуникативной игры. Проведение собственных коммуникативных игр.

Раздел 2. Дискуссионные игры. 11 часов (Теория - 5 часов, практика - 5 часов).

Дискуссионные игры. Понятие дискуссионные игры. Классификация дискуссионных игр. «Кораблекрушение». «Дебаты». Алгоритм создания дискуссионной игры. Разработка дискуссионной игры. Проведение собственной дискуссионной игры.

Раздел 3. Имитационные игры. 10 часов (Теория - 5 часов, практика - 5 часов).

Имитационные игры. Понятие «имитационные игры». Классификация имитационных игр. «Назад в будущее». «Бесконечное чаепитие». Алгоритмы создания имитационной игры. Разработка собственной имитационной игры. Проведение разработанной имитационной игры.

Подготовка к итоговому занятию. Итоговое занятие. (В рамках итогового занятия ребята придумывают как организовать турнир по изученным играм и проводят его для ребят из своего класса.)

9 класс

Раздел 1. Диагностические игры. 10 часов (Теория - 5 часов, практика - 5 часов).

Диагностические игры. Понятие «диагностические игры». Классификация диагностических игр. «Открытие добра». «Огонёк». Алгоритм создания диагностических игр. Создание собственной диагностической игры. Проведение диагностической игры. Подготовка к итоговому занятию.

Раздел 2. Сюжетно-ролевые игры. 10 часов (Теория - 5 часов, практика - 5 часов).

Сюжетно-ролевые игры. Понятие сюжетно-ролевые игры. Классификация сюжетно-ролевых игр. «Ночь Триффидов». «Остаться в живых». «Зверополис». «Королевский бал».

Раздел 3. Квест-игры. 10 часов (Теория - 5 часов, практика - 5 часов).

Квест-игры. Понятие квест игры. Классификация квест игр. «Выйди из комнаты». Квест в реальности. Спортивный квест (экшн-игра). Создание и проведение собственной квест-игры для обучающихся из разных объединений.

Подготовка к итоговому занятию. Итоговое занятие. (В рамках итогового занятия ребята придумывают как организовать турнир по изученным играм и проводят его для ребят из своего класса.)

Календарно-тематическое планирование реализации рабочей программы по курсу внеурочной деятельности

5 класс

№	Дата	Тема занятия
Раздел 1. Настольные игры и их роль. 20 часов (Теория - 10 часов, практика - 10 часов.)		
1.		Знакомство.
2.		Первая встреча с игрой.

3.		Игра и жизнь.
4.		Правила игры, игровые роли, сюжет игры.
5.		Игровое состояние.
6.		Назначение игры.
7.		Многообразие игр.
8.		Настольные игры.
9.		Виды настольных игр: битвы за пространство, преследование, замещение.
10.		Классические настольные игры: шашки, шахматы и нарды.
11.		Планирование индивидуального успеха.
12.		Ситуативные игры.
13.		Игровая задача в ролевой игре (контакт, влияние на собеседника, переговоры).
14.		Правила ролевой игры.
15.		«Монополия».
16.		«Дай пять».
17.		«Uno».
18.		«Cluedo».
19.		«Башня».
20.		«Иманджинариум».

Раздел 2. Игры на развитие скорости, внимания и памяти. 7 часов (Теория - 2 часа, практика - 5 часов).

21.		Игры на развитие скорости, внимания и памяти.
22.		Игры на развитие скорости, внимания и памяти.
23.		Игра «Дубль»
24.		Игра «Мемори»
25.		Игра «Читай- хватай»
26.		Шахматы «Мемори»
27.		Игра «Открой букву»

Раздел 3. Игры на тематику животных. 8 часов (Теория - 2 часа, практика - 5 часов).

28.		Игры на тематику животных.
29.		Название правил настольных игр по животным.
30.		Навыки игры «Экосистема».
31.		Навыки игры «Экосистема».
32.		Игра «Коварный лис».
33.		Игра «Взрывные котята».
34.		Подготовка к итоговому занятию.
35.		Итоговое занятие.

6 класс

№	Дата	Тема занятия
Раздел 1. Логические игры. 15 часов (Теория - 5 часов, практика - 10 часов).		
1.		Логические игры.
2.		Понятие логических игр.
3.		Классификация логических игр.
4.		Алгоритмы создания логических игр.

5.		Спортивная мафия.
6.		Правила и методы ведения игры.
7.		Жесты и понятийный аппарат в спортивной мафии.
8.		Особенности игры за «чёрных» и «красных» в спортивной мафии.
9.		Роль ведущего в спортивной мафии.
10.		Применение усвоенных навыков на практике.
11.		Применение усвоенных навыков на практике.
12.		Применение усвоенных навыков на практике.
13.		Применение усвоенных навыков на практике.
14.		Турнир по «спортивной мафии».
15.		Турнир по «спортивной мафии».
Раздел 2. Интеллектуально-познавательные игры. 8 часов (Теория - 4 часа, практика - 4 часа).		
16.		Интеллектуально-познавательные игры.
17.		Понятие интеллектуально-познавательных игр.
18.		Классификация интеллектуально-познавательных игр.
19.		Правила викторины.
20.		Соревнование в информированности и сообразительности.
21.		Соревнование в информированности и сообразительности.
22.		Соревнование в информированности и сообразительности.
23.		Соревнование в информированности и сообразительности.
Раздел 3. Эрудит игры. 12 часов (Теория - 4 часа, практика - 6 часов).		
24.		Эрудит игры.
25.		Понятие эрудит игр.
26.		Классификация эрудит игр.
27.		«Пойми меня».
28.		«Что? Где? Когда?».
29.		«Брейн ринг».
30.		«О, счастливчик».
31.		«Угадай мелодию».
32.		Самостоятельная разработка эрудит-игры.
33.		Самостоятельная разработка эрудит-игры.
34.		Подготовка к итоговому занятию.
35.		Итоговое занятие.

7 класс

№	Дата	Тема занятия
Раздел 1. Абстрактно-логические игры. 9 часов (Теория - 4 часа, практика - 5 часов).		
1.		Абстрактно-логические игры.
2.		Абстрактно-логические игры.
3.		Парные игры.
4.		Игра Цитадель, правила игры.
5.		Игры на бумаге (крестики-нолики, морской бой, ладошки, точки).
6.		Игры на бумаге (крестики-нолики, морской бой, ладошки, точки).

7.		Игры на бумаге (крестики-нолики, морской бой, ладошки, точки).
8.		Игры: домино, лото.
9.		Игры: домино, лото.
Раздел 2. Деловые игры. 3 часа (Теория - 4 часа, практика - 5 часов).		
10.		Вводное занятие.
11.		Понятие деловые игры.
12.		Классификация деловых игр.
Раздел 3. Игры на знакомство. 10 часов (Теория - 5 часов, практика - 5 часов).		
13.		Игры на знакомство.
14.		Понятие «игры на знакомство».
15.		Классификация игр на знакомство.
16.		Блок игр на знакомство.
17.		Алгоритм создания игр на знакомство.
18.		Создание собственного блока игр на знакомство.
19.		Создание собственного блока игр на знакомство.
20.		Создание собственного блока игр на знакомство.
21.		Проведение собственного блока игр на знакомство.
22.		Проведение собственного блока игр на знакомство.
Раздел 4. Игры на сплочение. 10 часов (Теория - 5 часов, практика - 5 часов).		
23.		Игры на сплочение.
24.		Понятие «игры на сплочение».
25.		Классификация игр на сплочение.
26.		«Тропа доверия».
27.		Алгоритм создания игр на сплочение.
28.		Создание собственной тропы доверия.
29.		Создание собственной тропы доверия.
30.		Создание собственной тропы доверия.
31.		Проведение собственной тропы доверия.
32.		Проведение собственной тропы доверия.
33.		Подготовка к итоговому занятию.
34.		Подготовка к итоговому занятию.
35.		Итоговое занятие.

8 класс

№	Дата	Тема занятия
Раздел 1. Игры на развитие коммуникативных навыков. 12 часов (Теория - 5 часов, практика - 7 часов).		
1.		Коммуникативные игры.
2.		Понятие коммуникативных игр.
3.		Классификация коммуникативных игр.
4.		Игра «Элиас».
5.		Игра «Экивоки».
6.		Игра «Экивоки».
7.		Игра «Кто я?».
8.		Игра «Активити».

9.		Алгоритм создания коммуникативной игры.
10.		Разработка коммуникативной игры.
11.		Разработка коммуникативной игры.
12.		Проведение собственных коммуникативных игр.
Раздел 2. Дискуссионные игры. 11 часов (Теория - 4 часа, практика - 7 часов).		
13.		Дискуссионные игры.
14.		Понятие дискуссионных игр.
15.		Классификация дискуссионных игр.
16.		«Кораблекрушение».
17.		«Кораблекрушение».
18.		«Дебаты».
19.		«Дебаты».
20.		Алгоритм создания дискуссионной игры.
21.		Разработка дискуссионной игры.
22.		Разработка дискуссионной игры.
23.		Проведение собственной дискуссионной игры.
Раздел 3. Имитационные игры. 10 часов (Теория - 5 часов, практика - 5 часов).		
24.		Имитационные игры.
25.		Понятие «имитационные игры».
26.		Классификация имитационных игр.
27.		«Назад в будущее».
28.		«Назад в будущее».
29.		«Бесконечное чаепитие».
30.		Алгоритмы создания имитационной игры.
31.		Разработка собственной имитационной игры.
32.		Разработка собственной имитационной игры.
33.		Проведение разработанной имитационной игры.
34.		Подготовка к итоговому занятию.
35.		Итоговое занятие.

9 класс

№	Дата	Тема занятия
Раздел 1. Диагностические игры. 10 часов (Теория - 5 часов, практика - 5 часов).		
1.		Диагностические игры.
2.		Понятие «диагностические игры».
3.		Классификация диагностических игр.
4.		«Открытка добра».
5.		«Огонёк».
6.		«Огонёк».
7.		Алгоритм создания диагностических игр.
8.		Создание собственной диагностической игры.
9.		Создание собственной диагностической игры.
10.		Проведение диагностической игры.
Раздел 2. Сюжетно-ролевые игры. 10 часов (Теория - 3 часа, практика - 7 часов).		

11.		Сюжетно-ролевые игры.
12.		Понятие сюжетно-ролевых игр.
13.		Классификация сюжетно-ролевых игр.
14.		«Ночь Триффидов».
15.		«Ночь Триффидов».
16.		«Остаться в живых».
17.		«Остаться в живых».
18.		«Зверополис».
19.		«Зверополис».
20.		«Королевский бал».
Раздел 3. Квест-игры. 10 часов (Теория - 3 часа, практика - 7 часов).		
21.		Квест-игры.
22.		Понятие квест игры.
23.		Классификация квест игр.
24.		«Выйди из комнаты».
25.		«Выйди из комнаты».
26.		Квест в реальности.
27.		Квест в реальности.
28.		Спортивный квест (экшн-игра).
29.		Спортивный квест (экшн-игра).
30.		Создание собственной квест-игры для обучающихся из разных объединений.
31.		Создание собственной квест-игры для обучающихся из разных объединений.
32.		Проведение собственной квест-игры для обучающихся из разных объединений
33.		Подготовка к итоговому занятию.
34.		Подготовка к итоговому занятию.
35.		Итоговое занятие.

Компонент содержания программы воспитания по курсу внеурочной деятельности «Умные игры» основное общее образование 5-9 классы на 2024-2029 учебный год

Целевые ориентиры результатов воспитания на уровне основного общего образования.

Гражданско-патриотическое воспитание:

сознавать принадлежность к своему народу и к общности граждан России, проявлять уважение к своему и другим народам;

иметь первоначальные представления о правах и ответственности человека в обществе, гражданских правах и обязанностях;

принимать участие в жизни класса, общеобразовательной организации, в доступной по возрасту социально значимой деятельности.

Духовно-нравственное воспитание:

сознавать ценность каждой человеческой жизни, признавать индивидуальность и

достоинство каждого человека;

проявлять сопереживание, готовность оказывать помощь, выражать неприятие поведения, причиняющего физический и моральный вред другим людям, уважать старших;

владеть представлениями о многообразии языкового и культурного пространства России, иметь первоначальные навыки общения с людьми разных народов, вероисповеданий. Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:

Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:

бережно относиться к физическому здоровью, соблюдать основные правила здорового и безопасного для себя и других людей образа жизни, в том числе в информационной среде;

Трудовое воспитание:

проявлять уважение к труду, людям труда, бережное отношение к результатам труда, ответственное потребление;

Ценности научного познания:

выражать познавательные интересы, активность, любознательность и самостоятельность в познании, интерес и уважение к научным знаниям, науке;