

Аннотация к рабочей программе внеурочной деятельности «Гейм- клуб» (1- 4 класс)

Рабочая программа «Гейм- клуба» является частью ООП НОО МБОУ «СОШ №7» по внеурочной деятельности (общеинтеллектуальное направление). Программа предназначена для учащихся 1-4 классов. Срок реализации программы – 4 года.

Цель:

- Дать учащимся первичные знания в области игровых технологий и элементарные навыки в работе с другими людьми (умение находить общий язык умение разрешать спорные моменты и решение различных конфликтных ситуаций).
- В занимательной форме обогатить кругозор учащихся знаниями, выходящими за рамки школьной программы, организовать внеурочную деятельность учащихся, дать возможность детям почувствовать себя участниками игровой ситуации.

Задачи:

Обучающие:

- Знакомство учащихся с классификацией игр.
- Стимулирование познавательной активности учащихся в изучении литературных, музыкальных произведений, выходящих за рамки школьной программы, истории и культуры города Абакана. Знакомство с судьбами государственных деятелей, писателей, художников, композиторов, с архитектурными и историческими памятниками.

Развивающие:

- Развитие навыков, связанных с работой над созданием той или иной игры, или пакета вопросов к ней, с работой над подготовкой того или иного творческого задания
- Развитие коммуникативной культуры учащихся в процессе работы на созданием и проигрыванием игр, подготовок творческих заданий
- Развитие творческого потенциала детей, их художественной и социальной активности.

Воспитательная:

Воспитание любви к своей школе, родному городу, его истории, культуре, искусству, боевому прошлому. Воспитание ответственности, доброжелательного отношения друг к другу, коллективизма. Формирование волевых установок. Воспитание бережного отношения к своей школе и классу, традициям города, его памятникам и архитектурным постройкам.

Содержание программы:

1. Тренировочные игры: используются следующие виды игры: викторина, брейн-ринг, блиц-вопросы, сюжетные интеллектуальные игры.
2. Игра на параллель: собственно игровые мероприятия, в которых на ряду с вышеперечисленными видами игр используются творческие задания и конкурсы.
3. Беседы, диспуты, подведение итогов мероприятий: используются беседы, диспуты, "Круглые столы", практикумы, тренинги, просмотр кинофильмов с последующим обсуждением.
4. Подготовка творческих номеров, выступлений: проходят в форме обсуждений, конкурсы на лучшее сочинение песни, выступления и пр., художественных выставок.

Программу составили:
ШМО учителей начальных классов