

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Департамент образования и науки ХМАО-Югры**

**Департамент образования администрации Сургутского района**

**МБОУ "Федоровская СОШ № 5"**

РАССМОТРЕНО  
Протокол заседания МО  
От 31.08.2023г. №1  
Руководитель МО

*М.А. Маракаева*

СОГЛАСОВАНО  
Протокол заседания  
методического совета от  
31.08.2023г. №1  
Заместитель директора  
Е.И. Приблуда

*Е.И. Приблуда*

УТВЕРЖДЕНО  
Приказом от 31.08.2023г.  
№647  
Директор школы  
Т.В. Артюшенко



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
по внеурочной деятельности**

По курсу: «Решающий ход»

Количество часов: 34

Уровень: **основное общее**

Разработчик: Гуторова Оксана Валериевна, педагог внеурочной деятельности.

На 2023-2024 учебный год

г.п. Федоровский

## СОДЕРЖАНИЕ

---

<b>Пояснительная записка .....</b>	<b>3</b>
<b>Планируемые результаты изучения учебного курса.....</b>	<b>4</b>
<b>Содержание курса «Решающий ход».....</b>	<b>5</b>
<b>Методическое обеспечение.....</b>	<b>9</b>

## Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Решающий ход» составлена **на основе:**

- федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования,
- примерной образовательной программы ООО;
- данная программа основывается на программах АНПО «Школьная лига» и Институт педагогики СПбГУ при поддержке Благотворительного фонда «Вклад в будущее»».

### Актуальность

Актуальность использования игры во внеурочной деятельности школьников обусловлена рядом обстоятельств.

Первое обстоятельство – это повышение интерактивности педагогических средств, увеличение доли игровых и виртуальных тренажёров, которые позволяют воссоздать значительное число условий решения тех или иных задач.

Второе обстоятельство связано с тем, что современному человеку нужно формировать особые условия, позволяющие сбросить напряжение, отвлечься от повседневных проблем, т.е. необходимо специально регулировать ситуацию релаксации, развлечения и активного отдыха, осваивать соответствующие способы и воспроизводить их в повседневности.

Третье обстоятельство исходит из современного осознания сложности, многомерности мира. Необходимо не просто передавать это знание подрастающему поколению, а напрямую включать детей и подростков в такие практики, где разнообразие значений, игра замыслов заставят выбирать собственную позицию и роль.

Четвёртое обстоятельство -снижение роли и значения общественных объединений и, как следствие, обеднение опыта взаимодействия у современных школьников.

**Цель программы:** Проект «Мастерские роста» это часть программы внеурочной деятельности, которая реализуется как инновационный педагогический проект на основе Программы развития личностного потенциала благотворительного фонда «Вклад в будущее». «Мастерские роста» – это проект, участники которого развивают свой личностный потенциал и помогают своей школе стать местом, где интересно жить и учиться.

Задачно-деятельностный подход помогает ребенку:

- Получить опыт выбора цели и своей роли в ее достижении
- Выстроить отношения с другими людьми в процессе реализации проекта
- Осознать свои сильные стороны и использовать ресурсы в решении задач
- Получить продуктивную обратную связь о своем проекте

**Форма организации образовательной деятельности:**

Игры:

Интеллектуально- познавательная;

подвижная;

настольная;

игра- драматизация;

ситуативная игра- упражнение;

игра на кооперацию;

комплексная игра- приключение.

**Технологии, используемые в обучении:** здоровьесбережения, игровые, обучение в сотрудничестве, развивающего обучения, развития критического мышления, личностно ориентированного обучения, информационно-коммуникационные, проблемно-диалогического обучения, элементы технологии групповой проектной деятельности и др.

**Целевая группа и время работы Мастерской:** Занятия в Мастерской будут проходить 1 раза в неделю (это 34 часа в год). По результатам работы в Мастерской каждый участник получит сертификат индивидуальных достижений с перечислением реализованных проектов.

## **Формы и средства контроля**

Работа в группе, проектная работа.

**Адресность.** Рабочая программа предназначена для обучающихся 9 классов.

Структура, логика изложения и содержание рабочей программы соответствуют требованиям ФГОС.

## **Планируемые результаты изучения учебного курса**

**Личностные результаты** отражаются в индивидуальных качественных свойствах обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программы:

- понимание особой роли правил в жизни общества и каждого отдельного человека;
- сформированность наблюдательности и фантазии;
- овладение навыками коллективной деятельности в процессе совместной игровой деятельности в команде одноклассников под руководством учителя;
- умение сотрудничать с товарищами в процессе совместной деятельности, умение видеть значимость своей роли в общем игровом сюжете;
- умение обсуждать и анализировать собственную игровую активность и действия одноклассников с позиций задач данной игры.

**Метапредметные результаты** характеризуют уровень сформированности универсальных способностей учащихся, проявляющихся в познавательной и практической творческой деятельности:

- умение творческого видения: умение сравнивать, анализировать, выделять главное, обобщать;
- умение вести диалог, распределять функции и роли в процессе выполнения коллективной творческой работы;
- умение планировать и грамотно осуществлять учебные действия в соответствии с поставленной задачей, находить варианты решения различных творческих задач;
- умение рационально строить самостоятельную творческую деятельность, умение организовать место занятий;
- осознанное стремление к освоению новых знаний и умений, к достижению более высоких и оригинальных творческих результатов.

**Предметные результаты** характеризуют опыт учащихся в творческой деятельности, который приобретает и закрепляется в процессе освоения программы:

В познавательной сфере:

- познавать мир через игровую деятельность, представлять место и роль игр в жизни человека и общества;
- приобретать практические навыки и умения.

В ценностно-ориентационной сфере:

- понимать ценность культуры разных народов мира и место в ней отечественной культуры;
- уважать культуру других народов; осваивать эмоционально-ценностное отношение к жизни, духовно-нравственный потенциал, аккумулированный в играх; ориентироваться в системе моральных норм и ценностей.

В коммуникативной сфере:

- ориентироваться в социально-эстетических и информационных коммуникациях;
- организовывать диалоговые формы общения с со сверстниками.

В трудовой сфере:

- применять различные материалы и техники в организации игровой деятельности.

**Содержание  
курса «Решающий ход»**

Номер занятия	Название	Деятельность и результат работы
1	«Старт» программы	Самоопределение и выбор Мастерской
2-3	Вводное занятие Мастерской	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Сбор команды. Знакомство со списком задач на год.</li> <li>• Знакомство с медиа ресурсом Фонда. Игра «Палитра эмоций» <a href="https://teacher.vbudushee.ru/material/2">https://teacher.vbudushee.ru/material/2</a>.</li> </ul> или «Город эмоций» <a href="https://city-eigame.vbudushee.ru/">https://city-eigame.vbudushee.ru/</a> , обучающее видео об управлении эмоциями <a href="https://www.youtube.com/watch?v=chfh2VEooTo">https://www.youtube.com/watch?v=chfh2VEooTo</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Время на игру, анализ процесса и механики.</li> <li>• Распределение ролей, ответственности и Сменного Мастера.</li> <li>• Стартовая диагностика «Какие мы?».</li> </ul>
4-7	Реализация проекта «Карта перемен»	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Проведение дискуссии по итогам игры с обсуждением ключевых вопросов, которые выделили ребята.</li> <li>• Формулировка впечатления об игре от каждого участника Мастерской.</li> </ul>
8	Подведение итогов работы в первой Смене	<p>Оформление «Карты перемен». Подготовка текста для социальных сетей.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Рефлексия работы Мастерской.</li> <li>• Самооценка и самодиагностика об изменении отношения к изучению своих эмоций через игру.</li> </ul>

**План работы Смены «Оптимизм» (ноябрь-декабрь)**

Номер занятия	Название	Результаты
1	Постановка целей и задач Мастерской на Смену	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Планирование проведения игры «Мир профессий. Путь в будущее»: время, организация пространства, ресурсы для проведения .</li> <li>• Распределение ролей, ответственности и выбор Сменного мастера.</li> </ul>
2	Встреча Школьных мастерских	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Презентация результатов работы Мастерской.</li> <li>• Награждение за хорошую работу на предыдущей смене.</li> <li>• Рассказ о планах на смену «Оптимизм», защита красивой идеи.</li> </ul>

3-7	Реализация проекта «Строим свой «Путь в будущее»	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Обсуждение видеороликов или книг по теме Мастерской:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tMO_PzXCDAIs">https://www.youtube.com/watch?v=tMO_PzXCDAIs</a> – видео инструкция к игре <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CFdkwJiovxQ">https://www.youtube.com/watch?v=CFdkwJiovxQ</a> – видеогид по игре.</li> <li>● Изучение игры «Мир профессий. Путь в будущее»: играем в неё, анализируем правила, процесс, механику и результат.</li> <li>● Обсуждение на общей дискуссии результатов игры: каждый участник высказывает мнение, что понравилось в игре, а что можно было бы усовершенствовать. Фиксация итогов дискуссии.</li> <li>● Составление списка рекомендаций создателям игры по её усовершенствованию (минимум 10 пунктов). Работа проводится индивидуально или в группах, а её результаты собираются в единый документ.</li> </ul>
8	Подведение итогов работы во второй Смене	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Рефлексия работы Мастерской.</li> <li>● Пост в соцсетях школы о проектных решениях Мастерской.</li> <li>● Самооценка и самодиагностика.</li> <li>● Планирование и выбор сменного Мастера для смены «Жизнестойкость».</li> </ul>

План работы Смены «Жизнестойкость» (январь-март)

Номер занятия	Название	Результаты
1	Планирование. Постановка целей и задач Мастерской на третью и четвертые Смены	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Выбор темы проекта: организация фестиваля игр или создание игры.</li> <li>● Освоение микро-курса КРОНА (проектная и/или исследовательская работа).</li> <li>● Определение ресурсов для решения задач.</li> <li>● Распределение ролей, ответственности, выбор Сменного мастера</li> </ul>
2	Встреча Школьных мастерских	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Презентация Мастерской и ее целей.</li> <li>● Награждение за хорошую работу.</li> <li>● Рассказ о планах на смену «Оптимизм», защита красивой идеи.</li> </ul>

3-6 (вариант 1)	Организация события «Школьный фестиваль игр»	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Работа в Мастерской, создание решений для «Школьного фестиваля игр».</li> <li>● Подготовка реквизита и презентационного материала к Фестивалю.</li> <li>● Приглашение в свой проект другие классы, родителей, администрацию школы.</li> <li>● Организация медиаподдержки проекта в сетях и в школе.</li> <li>● Выбор и подготовка пространства к проведению события.</li> </ul>
3-6 (вариант 2)	Реализация проекта «Своя игра»	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Выбор навыка или способности, которые будет развивать игра.</li> <li>● Создание составляющих игры: дизайн, легенда, система вознаграждения победителей, система обратной связи в игре, механика прохождения пути.</li> <li>● Проведение игры. Как вариант масштабирования – приглашение на игру ребят из других классов</li> <li>● Сбор обратной связи от участников</li> </ul>
7	Анализ результата проделанной работы	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Обсуждение в Мастерской полученного результата, высказывание предложений.</li> <li>● Исследование общественного мнения по тематике Мастерской.</li> <li>● Доработка проекта по замечаниям.</li> </ul>
8	Подведение итогов работы во второй Смене	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Рефлексия работы Мастерской.</li> <li>● Пост в соцсетях школы о проектных решениях Мастерской.</li> <li>● Самооценка и самодиагностика.</li> <li>● Планирование и выбор сменного Мастера для Смены «Мастерство».</li> <li>● Анализ обратной связи.</li> </ul>

План работы Смены «Мастерство» (апрель-май)

Номер занятия	Название	Результаты
1	Постановка целей и задач Мастерской на четвертую Смену	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Выбор направления участия – проектная или исследовательская работа.</li> <li>● Определение ресурсов для подготовки к конференции и Фестивалю мастерских.</li> <li>● Распределение командных ролей, ответственности.</li> </ul>

2-4	<p>Подготовка текста работы к участию в конференции и представлению Мастерской на Фестивале мастерских</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Работа в Мастерской, создание презентационных материалов (афиши, анонсы, флаеры) и механики обратной связи от участников игры или фестиваля игр.</li> <li>● Подготовка к загрузке работы на сайт конференции.</li> <li>● Доработка текста по результатам экспертизы.</li> <li>● Приглашение болельщиков на конференцию и фестиваль.</li> <li>● Подготовка пространства к Фестивалю Мастерских.</li> </ul>
5-6	Фестиваль мастерских	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Представление результатов работы Мастерской в творческой форме.</li> <li>● Выступление на конференции.</li> <li>● Организация работы группы поддержки.</li> <li>● Получение обратной связи от участников фестиваля.</li> </ul>
7	Подведение итогов работы Мастерской за год	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Рефлексия работы Мастерской.</li> <li>● Самооценка.</li> <li>● Финальная диагностика.</li> </ul>
8	Итоговая встреча. Квест «Сокровища книжной полки»	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Определение роста мастерства.</li> <li>● Представление результатов финальной диагностики и рефлексии «Какими мы стали?».</li> <li>● Награждение по итогам года.</li> <li>● Обсуждение планов на следующий год.</li> </ul>



## Методическое обеспечение

### Общенаучные основания

- Счастье и субъективное благополучие: к конструированию понятийного поля // К. Рифф, Д.А. Леонтьев
- Педагогика успеха // Е.И. Казакова

### Психологические основания

- Концепция личностного потенциала // Д.А. Леонтьев
- Теория социально-эмоционального развития // Е.А. Сергиенко
- Позитивная психология и диагностика благополучия школьников // Т.О. Гордеева

### Педагогические основания

- Педагогика общей заботы // И.П. Иванов
- Школа возможностей и педагогика достоинства // А.Г. Асмолов
- Развитие самостоятельности // Е.И. Казакова

### Средовые условия

- Проектирование личностно-развивающей образовательной среды // В.А. Ясвин