

**Муниципальное общеобразовательное автономное учреждение  
средняя общеобразовательная школа с. Васильевки**

**РАССМОТРЕНО**

на заседании МО учителей  
Протокол № 01 от 29.08.2022 г.  
Руководитель МО Китова Н.Г.

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель директора школы  
по воспитательной работе  
от \_\_\_\_\_ Чубенко Я.А.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор  
МОАУ СОШ с.Васильевки  
Приказ № 597-о от \_\_\_\_\_ г.

**Рабочая программа  
курса внеурочной деятельности  
«Настольные игры на уроках физики»**

**7 класс**

направление деятельности:  
общеинтеллектуальное

Разработана  
Голубь Еленой Викторовной,  
учителем физики высшей  
квалификационной категории  
на 2022-2023 учебный год

**с.Васильевка**  
2022год

Рабочая программа внеурочной деятельности разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- 1.Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» ст.2 п.9; ст.47 ч.3 п5; ст. 48 ч.1 п.1;
- 2.Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования от 17 декабря 2010 г. N 1897 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 1 февраля 2011 г., регистрационный N 19644), с изменениями, внесенными приказами Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 декабря 2014 г. N 1644 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 6 февраля 2015 г., регистрационный N 35915) и от 31 декабря 2015 г. N 1577 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 2 февраля 2016 г., регистрационный N 40937); от 11 декабря 2020 г. № 712 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 25 декабря 2020 г., регистрационный N 61828).
- 3.Приказа Минпросвещения от 22.03.2021 № 115 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам — образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»;
- 4.СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением главного санитарного врача от 28.09.2020 № 28;
- 5.СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденных постановлением главного санитарного врача от 28.01.2021 № 2;
- 6.Учебного плана МАОУ СОШ с. Васильевки на 2022-2023 учебный год.
- 7.Основной образовательной программой основного общего образования МАОУ СОШ с.Васильевки на 2018-2023гг.;
- 8.Положения о рабочей программе по учебному предмету(курсу), курсу внеурочной деятельности МАОУ СОШ с. Васильевки от 30.05.2022г.(протокол №5 педагогического совета)
- 9.Рабочей программы воспитания МАОУ СОШ с. Васильевки;
10. Планирование составлено в соответствии с требованиями Государственного образовательного стандарта и примерной рабочей программы организации внеурочной деятельности. Начальное и основное образование. Под ред. В.А. Горского, 2-е издание, М.: Просвещение 2011г. (стандарты второго поколения); Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя/ Д.В.Григорьев, П.В.Степанов. – М.: Просвещение, 2011г.
- 11.Рабочая программа по предмету составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования (Приказ Министерства образования и науки РФ №1897 от 17.12. 2010г), на основе авторской программы Е. М. Гутник, А.В. Перышкина « Физика, 7-9 класс» -М. : Дрофа, 2010г.

## РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы

**Личностными результатами** изучения программы является формирование следующих умений:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

**Метапредметными результатами** изучения данной программы являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с определённой игрой.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими

учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Делать предварительный отбор источников информации: ориентироваться в правилах конкретной игры.
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать предметы и объекты по классам, видам, предназначениям.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Читать и пересказывать текст.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

**Предметными результатами** изучения программы являются формирование следующих умений:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- определять последовательность событий;
- судить о противоположных явлениях;
- давать определения тем или иным понятиям;
- выявлять функциональные отношения между понятиями;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### **Введение, 4 ч.**

История настольных игр. Представление игр и их происхождение. Игры и правила. Правила игры. Обязательны ли они для всех? Ассоциации. Правила игры-ассоциации. Игры-ассоциации «Закономерности», «Живая природа». Правила игры. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов по теме «Игры-ассоциации». Игра «Кроссворд». Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков.

### **Логические игры, 9 ч.**

Виды игр. «Морской бой. Правила игры. Организация и проведение игрового турнира». Игра «Крестики-нолики». Правила игры. Организация и проведение игрового турнира. Домино физическое. Лото физическое. Правила игры. Разновидность правил. Разрешение спорных вопросов, возникающих во время игры. Игры Интернета. Правила безопасного пользования интернетом, игры в интернете, как играть безопасно.

### **Современные настольные игры, 5 ч.**

Современные игры. Виды, назначение, презентация игр, характеристика и правила. Монополия. Правила игры. Обозначение полей. Характеристики ходов. Объяснение алгоритма игры. Обсуждение правил. Организация и проведение игрового турнира. Любимые игры моей семьи. Презентации ваших игр, правила, особенности. Конструктор (ученический). Конструирование: по образцу, по условиям, по замыслу. Создание из отдельных элементов чего-то целого: домов, машин, мостов. Три основных вида конструирования. Поиск новых форм и идей. Получение определённого результата. Целенаправленность собственных действий.

### **Проектная деятельность, 16 ч.**

С чего начинаются игры? Выбор игрового направления проектной деятельности, организация дальнейшей работы, постановка целей и задач. Создание настольной игры, этапы. Выбор темы, этапы создания, составление правил игры. Дизайн игры.

Правила дизайна игры. Выбор необходимого инструмента. Наш игровой проект. Подготовка и создание игры.

Поиск новых форм и идей. Получение определённого результата. Презентация игрового проекта. Целенаправленность собственных действий. Турнир. Организация и проведение игрового турнира.

Основная форма организации учебного процесса – урок, экскурсия, лабораторная работа, игра, эвристическая беседа, проект.

Технология обучения – элементы игровой технологии, технологии проблемного обучения.

Вид контроля	Форма контроля
устный	фронтальный опрос
проектный	проект
практический	физический эксперимент, игра
графический	создание игры
наблюдение	дневник наблюдений
самоконтроль	рефлексия

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С УЧЁТОМ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ  
ВОСПИТАНИЯ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА ЧАСОВ, ОТВОДИМЫХ НА ОСВОЕНИЕ  
КАЖДОЙ ТЕМЫ**

№	Тема	Кол-во часов
	<b>Введение</b>	<b>4</b>
1	История настольных игр.	1
2	Игры и правила.	1
2	Ассоциации.	1
3	Игры-ассоциации «Закономерности», «Живая природа».	1
4	Игра «Кроссворд».	1
	<b>Логические игры</b>	<b>9</b>
5-6	Виды игр. «Морской бой».	2
7-8	Игра «Крестики-нолики».	2
9-10	Домино физическое.	2
11-12	Лото физическое.	2
13	Игры Интернета.	1
	<b>Современные настольные игры</b>	<b>5</b>
14	Современные игры.	1
15-16	Монополия.	2
17	Любимые игры моей семьи.	1
18	Конструктор (ученический).	1
	<b>Проектная деятельность</b>	<b>16</b>
19	С чего начинаются игры?	1
20-21	Создание настольной игры, этапы.	2
22-23	Дизайн игры.	2
24-31	Наш игровой проект.	8
32-33	Презентация игрового проекта.	2
34	Турнир.	1
	<b>Итого</b>	<b>34</b>

**КАЛЕНДАРНО -ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА  
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

№	Тема	Кол-во часов	Форма проведения занятия	Календарные сроки	
				план	факт
	<b>Введение</b>	<b>4</b>			
1	История настольных игр.	1	Вводный инструктаж, эвристическая беседа		
2	Игры и правила.	1	Практическое занятие		
2	Ассоциации.	1	Игра		
3	Игры-ассоциации «Закономерности», «Живая природа».	1	Игра		
4	Игра «Кроссворд».	1	Игра		
	<b>Логические игры</b>	<b>9</b>			
5-6	Виды игр. «Морской бой».	2	Игра		
7-8	Игра «Крестики-нолики».	2	Игра		
9-10	Домино физическое.	2	Игра		
11-12	Лото физическое.	2	Игра		
13	Игры Интернета.	1	Урок с использованием ИКТ		
	<b>Современные настольные игры</b>	<b>5</b>			
14	Современные игры.	1	Практическое занятие		
15-16	Монополия.	2	Игра		
17	Любимые игры моей семьи.	1	Игра		
18	Конструктор (ученический).	1	Игра		
	<b>Проектная деятельность</b>	<b>16</b>			
19	С чего начинаются игры?	1	Практическое занятие		
20-21	Создание настольной игры, этапы.	2	Проект		
22-23	Дизайн игры.	2	Проект		
24-31	Наш игровой проект.	8	Проект		
32-33	Презентация игрового проекта.	2	Проект		
34	Турнир.	1	Игра		
	<b>Итого</b>	<b>34</b>			