

Рабочая программа
внеурочной деятельности
«Мир подвижных игр»
1 доп., 1 - 4 классы

1. Пояснительная записка.

Основой для разработки рабочей программы являются следующие нормативные документы:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года N 273-ФЗ. «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Санитарные правила 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
3. Приказ от 19.12.2014 №1599 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями)»;
4. Приказ Министерства просвещения РФ от 24 ноября 2022 г. № 1026 «Об утверждении федеральной адаптированной основной общеобразовательной программы обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями)»;
5. Приказ Министерства просвещения РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования» № 442 от 28.08.2020г.;
6. Локальные акты МКОУ «СКО школа-интернат №14 п.Надвоицы».

Рабочая программа внеурочной деятельности «Мир подвижных игр» составлена для учащихся с тяжёлыми множественными нарушениями развития (далее ТМНР). Данные занятия очень важны, потому что играют огромную роль в формировании, в развитии школьников с ТМНР. Обучающиеся с тяжёлыми множественными нарушениями развития часто не разговаривают, не воспринимают речь окружающих, не выполняют инструкции и просьбы, а часто даже не замечают взрослого, негативно с агрессией реагируют на любые попытки педагога организовать совместную деятельность. Занятия помогут найти подход к учащимся с ТМНР и заинтересовать их, расшифровать реакции и поведение школьников, понять, что ему понравится, а что будет неприятно.

Эти уроки направлены на то, чтобы учащиеся получали удовольствие от общения с другими, сами инициировали контакт, контролировали себя и своё поведение, конструктивно реагировали на раздражающие стимулы, быстро адаптировались к различным изменениям и к новым людям.

Цель программы: научить взаимодействовать, коммуницировать с другими людьми и получать удовольствие от этого, преодолевать нежелательное поведение.

Задачи программы:

- формирование умения действовать по подражанию, образцу, инструкции;
- развитие мышления, внимания, памяти, усидчивости, наблюдательности;
- формирование умения ориентироваться в пространстве;
- развитие речевой и двигательной активности во время совместной игры;
- развитие общей и мелкой моторики;
- формирование умения в ролевой игре соотносить роль с игровыми действиями;
- формирование умения следовать правилам игры;
- формирование распознавания эмоций;
- развитие игровых и социальных навыков и перенесение их в реальную жизнь.

2. Общая характеристика программы.

Игра — деятельность ребенка в условных ситуациях, моделирующих реальные ситуации; направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта. Игра является самым действенным средством коррекции психофизического развития детей с тяжёлыми множественными нарушениями развития. Процесс обучения игре, который мы рассматриваем как особую форму взаимодействия взрослых с детьми, обеспечивает не только формирование определенных игровых умений и навыков, но и активизацию их психической и двигательной сферы, развитие всех познавательных процессов, эмоционально-волевой сферы, навыков общения с взрослыми и сверстниками. Обучение детей игре строится на основе глубокого знания и учета индивидуальных возможностей развития каждого ученика. Трудности в освоении игровой деятельности у обучающихся с ТМНР оказываются как бы «запрограммированными» уже в раннем детстве. Основные причины, тормозящие самостоятельное последовательное становление игры: низкий уровень познавательной активности, запаздывание в сроках овладения двигательными функциями, предметными действиями, речью, эмоциональным общением с взрослыми.

Игра в процессе обучения и воспитания детей с ТМНР выступает как форма обучения и как деятельность, которой школьников специально обучают. Как форма обучения игра охватывает все образовательные области. Так, сенсорное и коммуникативное развитие обучающихся, формирование предметных действий, навыков изобразительной деятельности, трудовых навыков происходит в процессе игры взрослого с учеником.

Структура программы «Мир подвижных игр» учитывает особенности обучения учащихся различного возраста и интеллекта. Все этапы построены по принципу развертывания системы знаний от простого к сложному.

Формы занятий данной программы определяются возрастными психофизиологическими особенностями учащихся.

Используемые технологии.

Технология личностно-ориентированного обучения, развивающего обучения, здоровьесберегающая технология, игровая, информационная технология.

Чтобы получилось качественное групповое занятие необходимо организовать пространство, подготовить необходимое оборудование, продумать структуру занятия.

Обязательно включаются в содержание занятий такие элементы, как:

- знакомство;
- приветствие;
- дидактические игры;
- сенсомоторные игры;
- логоритмика;
- прощание.

Игровую терапию можно включить в любое другое занятие. Игра может быть как элемент отдыха, поощрения, для создания положительного эмоционального фона.

Желательно использовать помощников. Это могут быть специалисты других направлений, родители, дети-помощники.

Родители могут присутствовать на занятиях. В ходе занятия родители наблюдают, получают консультации от педагога, учатся играть со своими детьми. В дальнейшем родители продолжают играть дома, закрепляя умения и навыки.

Обучающиеся с ТМНР смогут участвовать в простых играх с другими детьми. То есть подвижные игры будут способом познакомиться, подружиться.

Согласно требованиям образовательных стандартов программа содержит материал, на основе которого формируется способность школьников применять умения на практике. Так как игра – это, не только игровые навыки, но и социализация – усвоение образцов поведения, психологических установок, социальных норм и ценностей, знаний, навыков, позволяющих обучающимся функционировать в обществе.

Поощряется любая активность обучающихся.

3. Описание места курса в учебном плане.

Программа «Подвижные игры» является частью внеурочной деятельности с реализацией 5 лет.

Класс	Количество учебных недель	Количество часов в неделю	Количество часов в год
1 (доп.)класс	33	2	66
1 класс	33	2	66
2 класс	34	2	68
3 класс	34	2	68
4 класс	34	2	68

4. Личностные и предметные результаты.

Личностные результаты освоения программы включают индивидуально-личностные качества и социальные (жизненные) компетенции обучающегося, социально значимые ценностные установки.

Планируемые личностные результаты:

- появление желания взаимодействовать с взрослыми и детьми;
- способность играть с удовольствием;
- способность удерживаться в длительном эмоционально насыщенном контакте в группе;
- овладение способностью переключаться между активностями;
- способность учитывать поведение партнёра по взаимодействию при достижении игровых целей: конкурировать, считать очки, побеждать и проигрывать.

Предметные результаты:

Минимальный уровень:

- выделять взрослого из окружающих предметов;
- смотреть в глаза, проявлять эмоции – смеяться и улыбаться;
- проявлять инициативу и приглашать взрослого в игру;
- принимать минимальные изменения в игре и совершать активные действия в игре.

Достаточный уровень:

- соблюдать ритуалы: здороваться, прощаться, убирать комнату после игр;
- сообщать о своих желаниях с использованием карточек;
- оказывать физическое воздействие на другого человека: толкать, тянуть и т. д.;
- реагировать на сигналы («на старт-внимание-марш», «замри»), на указательный жест;
- уметь отказываться и соглашаться;
- выполнять роль ведущего в знакомых играх;
- обращаться с игрушкой согласно её предназначению.

5. Содержание программы.

Программа «Мир подвижных игр» состоит из нескольких разделов: сенсомоторные, предметные, сюжетно-ролевые игры, игры с правилами.

Раздел 1. Совместные сенсомоторные игры.

Установление контакта. Исследование мотивации и формирование стартового набора игр. Введение простых правил. Введение организующих элементов и структурирование занятия. Усложнение взаимодействия, стимулирование проявления инициативы обучающегося с тяжёлыми множественными нарушениями развития,

введение элемента конкуренции. Обмен ролями, удержание роли. Музыкальные подвижные игры.

Раздел 2. Предметные игры.

Использование игрушки в соответствии с презентуемым ею образом. Соединение нескольких игрушек по смыслу. Выполнение отдельных предметно-игровых действий, цепочки предметно-игровых действий, развернутых игровых действий с игрушками и предметами. Выполнение действий с предметами в сочетании с бытовыми действиями.

Раздел 3. Сюжетно-ролевые игры или воображаемые игры.

Простые сюжеты и их усложнение. Проигрывание сюжета с использованием игрушек. Составление и введение диалогов. Использование действий «понарошку». Сложные сюжеты и инициация сюжетных ходов. Участие в ролевой игре без предметов. Гибкое изменение сюжета. Решение проблемных задач внутри сюжета. Усвоение речевого шаблона «а потом». Инициация учеником сюжетных ходов. Игра-драматизация.

Раздел 4. Игры с правилами, включающими несколько вариативных условий и условностей.

Усложнение сенсомоторных игр. Например, игра «Камень-ножницы-бумага», «Светофор», «Прятки с «тепло-холодно». Сложные игры с правилами. Например, игры «Съедобное-несъедобное», пантомима «Крокодил» и т. д. Подвижные игры, настольные игры, словесные (дидактические).

6. Тематическое планирование.

№	Содержание	Количество часов				
		1 дополнительный класс	1 класс	2 класс	3 класс	4 класс
1	Совместные сенсомоторные игры	66	66	-	-	-
2	Предметные игры	-	-	50	-	-
3	Сюжетно-ролевые игры	-	-	18	68	-
4	Игры с правилами	-	-	-	-	68

Основные виды учебной деятельности обучающихся:

- слушание учителя;
- наблюдение за демонстрациями учителя;
- самостоятельная работа с оборудованием;
- слушание музыки и песен;
- движение под музыку;
- игровая деятельность;
- просмотр презентаций, роликов;
- выполнение практических работ;
- моделирование и конструирование;
- выполнение действий по инструкции;
- выполнение действий по сигналу;
- выполнение действий по алгоритму.

7. Материально-техническое и методическое обеспечение.

- Подвижные игры
- Спортивный инвентарь
- Наглядные пособия
- Игрушки

- Мультимедийный проектор
- Ноутбук
- Презентации
- Ресурсы сети интернет.

Учебно-методическое обеспечение:

«Воспитание и обучение детей и подростков с тяжёлыми и множественными нарушениями развития» под ред. И. М. Бгажноковой, М., «Владос», 2013.

И. М. Бгажнокова, Л. Б. Баряева, Д. И. Бойков «Обучение детей с выраженным недоразвитием интеллекта» М., «Владос», 2013.