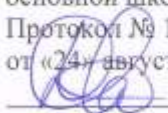
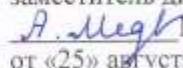
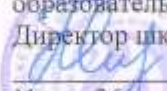
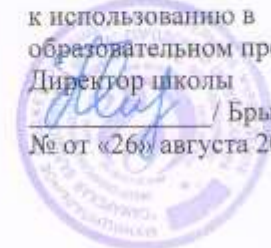


муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Самарская Вальдорфская школа»
городского округа Самара

Рассмотрена
на педагогической коллегии
основной школы
Протокол № 1
от «24» августа 2020г.
 / Щербатенко Д.И.

«ПРОВЕРЕНО»
заместитель директора по УВР
 Медведкова А.В.
от «25» августа 2020г.

«УТВЕРЖДАЮ»
к использованию в
образовательном процессе
Директор школы
 / Брысякина О.Ю.
№ от «26» августа 2020г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности
«Социальные игры»

8 класс

Самара 2020

Пояснительная записка

Цель программы: Социальное воспитание подростков.

Основными задачами программы являются:

1. Формирование социально ценного опыта;
2. Адаптация к социальной среде;
3. Развитие самосознания (формирование самопознания, развитие социальной активности);
4. Развитие коммуникативной сферы (воспитание эмпатической культуры, регулирование социальных ожиданий, формирование толерантности);
5. Ценностная ориентация личности.

Планируемые результаты

В результате изучения курса по данной программе у учащихся будут сформированы метапредметные результаты (личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные универсальные учебные действия).

Личностные УУД	Ценностно-смысловые ориентации личности	
	Осознает ценность общих интересов с другими людьми и наличие единомышленников в своём увлечении.	Л2
	Морально-нравственные ориентации личности	
	Способен следовать жёстко закреплённому индивидуальному морально-нравственному правилу.	Л4
	Образы индивидуальных личностей как носителей морально-нравственных ориентиров в общественном сознании. Способен следовать понятиям долга, обязанностей и ответственности. Осознает понятие права и свободы.	Л5
	Личностное и социальное самоопределение учащегося	
	Способен к пониманию своих возможностей относительно других и отношений с ними – индивидуальной роли и командных взаимодействий.	Л6
	Способен к осознанию экзистенциальных характеристик жизни (свобода, воля, ответственность, смысловая исполненность жизни).	Л7
	Способен к начальным формам национального самосознания и этническому самоопределению.	Л8
	Мотивационно-смысловые компоненты учебной деятельности	
	Способен к реализации группового совместного проекта по интересующей теме.	Л9
	Основы здоровьесберегающих стратегий жизнедеятельности	
	Обладает навыками здорового осмысленного времяпрепровождения вне школьной жизни. Осознает ответственность по отношению к собственному телу (гендерный аспект).	Л10
Регулятивные УУД	Умение планировать, контролировать и оценивать действия в соответствии с задачами и целью деятельности	
	Способен к осознанию познавательной проблемы в практической жизни.	Р1
	Способен оценивать результат работы, а не себя.	Р2
	Способен в групповой деятельности обозначить цель и пути её достижения. Проявляет интерес в качестве ведущей мотивации и опоры для всей учебной деятельности.	Р3
	Волевая саморегуляция личности	
	Обладает навыками волевой саморегуляции на основе обратной связи от одноклассников, выполняющих роль регуляторов поведения.	Р5
	Рефлексивное и критическое мышление личности	
	Способен к сопоставлению полученного практического результата деятельности и закономерностей, причинно-следственных связей, которые приводят к тому или иному результату.	Р6

Познав	Собственная познавательная активность учащегося	
	Способен к реализации индивидуальной проектной деятельности.	П1
	Общие приёмы решения учебных задач	
	Знаком с системой поиска в компьютерной информационной среде.	П4
Коммуникативные УУД	Социокультурная компетенция личности	
	Способен отстаивать свою точку зрения опираясь на существующие объективные закономерности или закон (истину в данный момент).	К1
	Способен к оказанию помощи другому и самостоятельному поиску поддержки. Способен к пониманию взаимосвязи «расширение пространства – расширение опыта общения с другими людьми».	К2
	Проявляет интерес к другим людям, отличным по возрасту, опыту и т.п.	
	Навыки свободного группового и межличностного взаимодействия	
	Способен к свободной групповой работе с участием взрослых и сверстников. Использует вербальные и невербальные средства передачи информации о собственном эмоциональном состоянии.	К3
	Способен предложить вариант разрешения конфликта.	
		К4

Предметные результаты

обучающийся научится:	обучающийся получит возможность научиться:
- Понимать правила игры; - Соблюдать технику безопасности при проведении игр; - Играть разные роли в соответствии с правилами игры; - Обсуждать результаты игры в группе; - Рефлексировать полученный опыт.	- Проводить самостоятельно игры для группы людей; - Подбирать игры в зависимости от ситуации и обстоятельств.

Содержание курса

I. Введение.

Понятие социальной игры. Виды. Правила и роли в играх. Техника безопасности при проведении игр.

II. Игры-знакомства

1. Участникам необходимо найти среди других членов группы тех, у кого одинаковый с ними цвет глаз, знак зодиака, любимый цвет, место проживания, имя и тому подобное.
2. Участники образуют 2 круга: один из внутреннего круга оказывает положительный знак внимания стоящему напротив, говоря о его личных качествах, умениях, внешности, манере поведения. «Внешний» отвечает: «Да, спасибо, я тоже думаю, что я... Но кроме того, я еще умею хорошо...» Далее они меняются ролями.
3. Каждый участник пишет на маленькой бумажке вопрос, на который хотел бы получить ответ (или на который сам бы хотел ответить). Бумажки с вопросами складываются в шляпу, перемешиваются и раздаются участникам в произвольном порядке. Каждый отвечает на тот вопрос, который ему достался.
4. Участники по очереди произносят фразу, начинающуюся со слов «Я никогда не...» (например, «Я никогда не прыгал с парашютом»). Остальные участники загибают по одному пальцу на руке, если для них утверждение неверно (т. е. они, например, прыгали с парашютом). Выигрывает тот, у кого останется последний не загнутый палец на руках. Ведущий заранее говорит, что фразы должны соответствовать реальности, и пальцы загибать надо по-честному. Нужно также оговорить, что в игре не используются фразы, связанные с половыми различиями. Выигрывает человек с самым разнообразным

жизненным опытом, а проигрывает с самым богатым, т. е. это может благотворно повлиять на самооценку человека

5. Участники разбиваются по парам (желательно сформировать пары менее знакомых друг с другом участников). В течение 10 минут каждый рассказывает напарнику о себе, потом представляет партнера остальным участникам, говоря о нем от первого лица, стоя за спиной и положив руки на плечи сидящего впереди партнера. Затем упражнение обсуждается. Упражнение может вызвать сильные переживания, во время обсуждения надо это учитывать.

III. Игры на тренировку коммуникативных навыков и сплочение группы

1. Участники должны встать друг к другу определенным образом, по заданию ведущего: нога к ноге, ухо к уху, и т. п.
2. Участники пишут на листке вопросы, которые хотели бы задать друг другу. Листочки перемешиваются, после чего каждый вытягивает вопрос и отвечает на него. В конце каждый может спросить конкретного человека о том, что его интересует.
3. Два-три человека берутся за руки цепочкой - это «белые медведи». Остальные участники - «пингвины». Задача «белых медведей» - ловить «пингвинов». Чтобы поймать «пингвина», «белые медведи» должны замкнуть вокруг него цепочку. Разрешается одновременно ловить нескольких «пингвинов». Пойманный «пингвин» становится «медведем».
4. Все участники встают в цепочку. Первый - «голова дракона», последний - «хвост». Голова должна поймать хвост. Для игры необходимо безопасное и просторное помещение.
5. Группа делится на две команды. Каждая команда втайне от другой решает, кем она будет - птицами, пауками или блохами. Две команды встают в линейки в центре зала лицом друг к другу. По команде они показывают друг другу жест, обозначающий выбранное животное. Пауки убегают от птиц, блохи от пауков, птицы от блох. Тот, кто не успел добежать до противоположной стены, переходит в другую команду. Необходимо просторное, безопасное помещение.
6. Мяч перекидывается в кругу (произвольно), и каждый, у кого в руках мяч, называет слово. Тот, кому мяч перекинули, называет слово-ассоциацию к сказанному предыдущим участником. Может быть задана тема для ассоциаций - чувства, части тела, проблемы, приятные вещи.
7. «Поводырь» ведет другого участника с закрытыми глазами на другой конец комнаты, преодолевая препятствия с помощью устных рекомендаций. Остальные наблюдают. Участники могут по-разному относиться к разным членам группы. Можно узнать заранее, кто с кем хочет идти, но может оказаться, что есть человек, которому никто не доверяет. В то же время, кому-то было бы полезно узнать, что ему доверяют.
8. Один из участников падает на сцепленные руки остальных участников с более высокой позиции, спиной. Задача группы - его не уронить. Важно обеспечить безопасность падающего.

IV. Игры на концентрацию внимания

1. Участники сидят в кругу, у одного из них нет стула. Все, подмигивая друг другу, должны найти партнеров, с которыми поменяются местами, а тот, у кого нет стула, должен успеть занять освободившееся место.
2. Все участники разбиваются по парам: один сидит, другой стоит за стулом. Один стул пустой. Тот, кто стоит за пустым стулом, взглядом приглашает к себе любого сидящего. Задача сидящего - пересесть на пустой стул, задача того, кто стоит у него за спиной - удержать его.

3. Вся группа задает определенный ритм с помощью хлопков по коленям и щелчков пальцами. Во время первого щелчка участники называют свое имя, во время второго - имя человека, на которого смотрят.
4. Группа разбивается на «тройки», все встают в колонны по три человека, лицом в круг. Первые в колонне - шишки, за ними желуди, последние - орехи. Ведущий, стоя в центре, называет один из предметов, и все названные должны найти себе место впереди любой другой тройки, и ведущий в том числе. Все участники получают новые названия соответственно положению в тройках. Тот, кому не хватило места, становится ведущим.
5. Ведущий может осалить того, у кого нет пары (за пару надо крепко держаться). Если образовалась тройка, «салить» можно того, кто присоединился последним. Необходимо просторное, безопасное помещение.
6. Участники сидят в кругу и передают друг другу два мяча, один мяч - «кролик», другой - «койот». Задача койота - поймать кролика. Кролик может прыгать из рук в руки, а койот только передаваться из рук в руки сидящих рядом. Если два мяча оказались в одних руках - койот поймал кролика.
7. Участники разбиваются на пары и встают лицом в круг так, чтобы один был перед другим. Вокруг круга бегают ведущий и «беглец». «Беглец» может встать впереди любой пары, тогда тот, кто стоит сзади, становится «беглецом». Если ведущий салит «беглеца», они меняются ролями.

V. Игры на развитие креативности

1. Каждый участник принимает разные образы: веселого человека, зануды, раздраженного, равнодушного, делового, и т. д., и представляется в выбранном образе окружающим.
2. Участники вытягивают по очереди бумажки с названиями чувств и молча мимически выражают это чувство.
3. На спину (лоб) участника приклеена бумажка с названием профессии. Участнику необходимо догадаться, о какой профессии идет речь. Можно задавать вопросы другим участникам, например, «что я делаю», «сколько платят» и т. д.

Тематическое планирование занятий курса

Тема	Кол-во часов
Введение	1
Игры-знакомства	3
Игры на тренировку коммуникативных навыков и сплочение группы	6
Игры на концентрацию внимания	5
Игры на развитие креативности	2
Итого	17