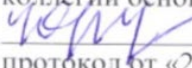
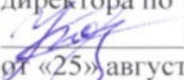


муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Самарская Вальдорфская школа»

Рассмотрена
на педагогической
коллегии основной школы
 Юртайкин А.Н.
протокол от «25» августа 2022г.

«ПРОВЕРЕНО»
заместитель
директора по УВР
 Косыгина Л.Н.
от «25» августа 2022г.



Брысякина О.Ю.

Приказ №157-ОД
от «26» августа 2022г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности
«Социальные игры»

8 класс

Самара 2022

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	<i>Ценностно-смысловые ориентации личности</i>	
	Осознает ценность общих интересов с другими людьми и наличие единомышленников в своём увлечении.	Л2
	<i>Морально-нравственные ориентации личности</i>	
	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
	<i>Личностное и социальное самоопределение учащегося</i>	
	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
	<i>Мотивационно-смысловые компоненты учебной деятельности</i>	
Способен к реализации группового совместного проекта по интересующей теме.	Л9	
<i>Основы здоровьесберегающих стратегий жизнедеятельности</i>		
Обладает навыками здорового осмысленного времяпрепровождения вне школьной жизни. Осознает ответственность по отношению к собственному телу (гендерный аспект).	Л10	
Регулятивные УУД	<i>Умение планировать, контролировать и оценивать действия в соответствии с задачами и целью деятельности</i>	
	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
	<i>Волевая саморегуляция личности</i>	
	Обладает навыками волевой саморегуляции на основе обратной связи от одноклассников, выполняющих роль регуляторов поведения.	Р5
<i>Рефлексивное и критическое мышление личности</i>		
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
Коммуникативные УУД	Общие приёмы решения учебных задач	
	Знаком с системой поиска в компьютерной информационной среде.	П4
	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:	<i>обучающийся получит возможность научиться:</i>
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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

неразнообразным 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 - пересечь 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