

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа № 26 города Сызрани городского округа Сызрань  
Самарской области (ГБОУ СОШ №26 г. Сызрани)

**Рассмотрена** на заседании  
методического объединения  
учителей гуманитарного  
цикла  
Протокол № 1  
от 29.08. 2022 г.

Проверена  
Заместитель директора по  
УВР \_\_\_\_\_  
Шалютина Н.А.

Утверждена  
Приказом № 260 от  
29.08.2022 г.  
Директор ГБОУ СОШ №26  
г. Сызрани  
\_\_\_\_\_Стягова Т.С.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### *Жизнь ученических сообществ*

10 -11 классы

Рабочая программа внеурочной деятельности «Жизнь ученических сообществ» составлена на основе Методического конструктора «Внеурочная деятельность школьников». Григорьев Д. В., П. В. Степанов. М. Просвещение. Данная программа рассчитана на учащихся 10 и 11 классов (16 – 18 лет) Время, отведенное на обучение, составляет по 34 часа в год (1 час в неделю).

Цель программы: создание благоприятных условий для развития коммуникативных навыков обучающихся.

## **1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

### **Личностные результаты**

- 1) интеллектуальное развитие личности;
- 2) стремление к речевому самосовершенствованию;
- 3) достаточный объем словарного запаса для свободного выражения мыслей и чувств в процессе речевого общения;
- 4) способность к самооценке на основе наблюдения.

### **Метапредметные результаты**

- 1) умение самостоятельно ставить новые задачи на основе развития познавательных мотивов и интересов;
- 2) формирование умения планировать, контролировать и оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условием её реализации;
- 3) формирование умения определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- 4) умение организовать сотрудничество и совместную деятельность с педагогом, сверстниками, старшими и младшими школьниками: определять цели, распределять функции и роли участников, взаимодействовать и работать в группе;
- 5) формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникативных технологий.

В результате работы по программе внеурочной деятельности «Жизнь ученических сообществ» обучающийся научится:

- использовать теоретические знания для анализа и решения проблем в коллективе;
- сотрудничать со сверстниками, педагогами, младшими школьниками;
- самостоятельно организовывать творческую деятельность в рамках КТД;
- проявлять качества лидера в различных жизненных ситуациях.
- организовывать и проводить с другими детьми изученные игры;
- использовать на практике полученные знания по развитию памяти, внимания, артистизма, физических качеств;
- подбирать задания для организации и проведения конкурсно-игровых программ.

Обучающийся получит возможность научиться:

- взаимодействовать со сверстниками, педагогами, младшими школьниками в ходе реализации коллективных творческих проектов;
- выразить своё отношение к проблеме лидерства в коллективе;

Обучающиеся познакомятся с:

- правилами общения в группе;
- правилами организации и проведения изученных игр;
- видами игр;
- правилами организации и проведения игровых программ.

## 2. Содержание курса внеурочной деятельности

Кто мы? Какие мы?

Учимся, познаём, играем. Мир игры. Игры на развитие внимания. Игры-ребусы. Игры-викторины. Игры в помещении. Игры на свежем воздухе.

Быстрее, выше, сильнее. Командные игры. Игры-эстафеты. Соревнования. Шахматы. Игры народов мира.

Сюжетно – ролевые игры.

Виды сюжетно-ролевых игр. Игра «Звёздные перекрёстки». Игра «Вердикт». Игра «Мы строим парк». Игра «Видим, слышим, ощущаем». Игра «Остров». Игра «Мальчишки и девочки». Игра «Семья». Игра «Экипаж».

Коллективные творческие дела.

Планирование, деление на группы. Работа в группах. КТД, анализ. Психологические игры.

Игры на взаимодействие. Игры на развитие артистизма. Игры на сплочение. Игры курса «Веревочный курс» Теоретическое занятие. Игры курса «Веревочный курс» практическое занятие. Игры на развитие памяти.

Игры по профориентации.

Игровое упражнение «Кто есть кто». Игровое упражнение «Человек — профессия».

Игровое упражнение «Вакансии»

## 3. Тематическое планирование

10 класс

№	Название темы	Количество часов
1.	Раздел 1. Кто мы? Какие мы?	1
2.	Раздел 2. Учимся, познаём, играем	6
3.	Раздел 3. Быстрее, выше, сильнее	5
4.	Раздел 4. Сюжетно – ролевые игры	9
5.	Раздел 5. Коллективные творческие дела	3
6.	Раздел 6. Психологические игры	6
7.	Раздел 7. Игры по профориентации.	3
8.	Заключение	1
	Всего	34

11 класс

№	Название темы	Количество часов
1.	Раздел 1. Введение	2
2.	Раздел 2. Ученическое самоуправление	2
3.	Раздел 3. Лидер	4
4.	Раздел 4. Самопрезентация	3
5.	Раздел 5. Общение	4
6.	Раздел 6. Команда лидера	2
7.	Раздел 7. Коммуникативные качества, самооценка	3
8.	Раздел 8. Конфликт	2
9.	Раздел 9. Виды и формы КТД	4
10.	Раздел 10. Разработка КТД	3
11.	Раздел 11. Ученическое самоуправление в России и за рубежом	2

12	Раздел 12. Итоговая игровая диагностика	3
		Всего 34

