

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Рыбинская средняя общеобразовательная школа № 7 имени Героя Советского Союза Г.П. Кузьмина»
✉ 663970, Красноярский край, Рыбинский район, с. Рыбное, ул. Кузьмина, 1а.
☎ 8(39165)64-121, e-mail: shkolaN7-1@yandex.ru

Рассмотрен
методическим Советом
« 26 » августа 2022г протокол № 1

Утвержден
приказом директора от
«31 » августа 2022 г № 01-05-130\2

Сборник рабочих программ курсов внеурочной деятельности
на 2022/23 уч.г.

с. Рыбное
2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности «Музейная азбука»
в 1 классе на 2022-2023 уч.г.

Учитель: Кузина Екатерина Викторовна

с. Рыбное
2022 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа кружка «Музейная азбука» составлена в соответствии с требованиями:

- Федерального государственного общеобразовательного стандарта начального общего образования
- планируемых результатов начального общего образования;
- учебного плана школы;
- календарного учебного графика;
- федерального перечня учебников, рекомендованных Министерством образования РФ;
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010г. № 189 Г.Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»;
- Положения о рабочей образовательной программе.

В современных условиях жизни российского общества воспитание стало главным социальным и государственным приоритетом. В современном обществе обнаруживается дефицит нравственности, дефицит культуры. Стоит ли винить современную молодёжь в бездуховности, злости и жестокости? На чьём опыте им учиться, кто может быть для них идеалом? Для необходимого воспитательного воздействия нужен положительный пример, необходимо показать детям, что существует другой мир — мир, полный духовных нравственных идей, творчества, культуры.

«Музейная азбука» приобщает детей к миру прекрасного, познакомит их с историческими ценностями, с особенностями музейной работы, содействовать приобщению детей к историческому наследию города, Отечества. Она позволяет эффективно влиять на процесс воспитания учащихся с разных позиций: мотивационно-ценностной, интеллектуальной, деятельностной, эмоционально волевой.

Цели программы:

- создавать условия для приобретения опыта общения с культурно историческими ценностями музея;
- создавать условия для художественного, эмоционально-ценностного, социального, культурного развития, творческой самореализации личности ребёнка, для формирования гражданско-патриотических чувств у детей;
- создать условия для формирования целостной картины мира на основе знакомства с экспозициями музеев;

Задачи программы:

- содействовать развитию художественного восприятия мира, воображения, образного и ассоциативного мышления, научного мировоззрения, креативного мышления учащихся;
- воспитывать любовь и уважение к прошлому своего города, к истории своей семьи, своего народа, Отечества;
- расширить кругозор, развить познавательные интересы и способности учащихся;
 - приобщить ребёнка к миру искусства;
 - формировать «образ музея» как храма культуры, в котором хранятся художественные коллекции культурно-исторического значения разнообразной направленности (исторические, художественные, профильные и т.д.);
 - содействовать осознанию детьми значимости деятельности по сохранению историко-культурного наследия села, страны;
 - формировать первичные умения поисковой, исследовательской, проектной деятельности;
 - формировать навыки культурного поведения в общественных местах;
 - развивать познавательные, коммуникативные, социальные способности детей.

Место курса в плане внеурочной деятельности

Курс введен в часть учебного плана, формируемого образовательным учреждением в рамках **духовно-нравственного направления внеурочной деятельности**.

Программой предусмотрено проведение занятий «Музейная азбука» во внеурочной деятельности в 16 классе- 0,5 ч в неделю, всего 17 ч.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ «Музейная азбука».

Учащиеся получают возможность научиться:

- работать с источниками разных типов: как с вещественными, так и с письменными, устными и информационными источниками;
- находить и осуществлять отбор нужной информации;
- анализировать источники по заданным критериям;
- высказывать свою точку зрения, приводить аргументы;
- наблюдать, описывать, строить тексты, отвечать на вопросы;
- находить причины и следствия событий, происходящих в историко-географическом пространстве;
- сравнивать свой образ жизни с образом жизни людей, живших в другом времени или в другом географическом пространстве;
- выделять общее и частное в поведении людей и явлениях культуры;
- вести записи при работе с документами.

Данная программа способствует формированию у школьников следующих видов универсальных учебных действий:

- *Личностные универсальные учебные действия:*
- -формирование социальной активности личности,
- -гражданская идентичность в форме осознания «Я» как гражданина России, чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю.
- *Регулятивные универсальные учебные действия:*
- -учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;
- -планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;
- -адекватно воспринимать оценку учителя.
- *Познавательные универсальные учебные действия:*
- -строить речевое высказывание в устной форме;
- -осуществлять поиск и выделять конкретную информацию с помощью учителя;
- -устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;
- -включаться в творческую деятельность под руководством учителя.
- *Коммуникативные универсальные учебные действия*
- -строить понятные для партнёра высказывания, учитывающие, что партнёр знает и видит, а что нет;
- -договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- -задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности.

Оценка результативности:

- подведение итогов работы в кружке (опрос, анкетирование, выпуск газеты, вечер отдыха);
- участие в различных конкурсах

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Благодаря работе в музее школьники получают возможность включиться в социально значимую деятельность по сохранению историко-культурного наследия села. Обучение может осуществляться в **форме сюжетных игр, музейных уроков, экскурсий, практической работы с фондами музея, экспедиций.**

Особая музейная среда расширяет и оживляет процесс познания истории, а занятия, проходящие в форме игры, дают возможность детям совершить увлекательное путешествие в прошлое страны, познакомиться с бытом и нравами наших далёких предков, погрузиться в атмосферу сказок, старинных обрядов и фольклора.

Содержание курса

1. Вводное занятие. Основные понятия и термины музееведения.

Цели и задачи занятий по программе «Музейная азбука». Основные понятия и термины в музейном деле (музей, вернисаж, выставка, фонды, экскурсия, экспозиция и др.).

Практическая работа(2): викторина «Кто больше назовёт музейных терминов?»; составление кроссворда на тему музея (совместно с родителями). Экскурсия в краеведческий музей.

2. Что такое музей? Где мы были? Что мы видели?

За что вещи попадают в музей? Просмотр видеофрагментов (использование ресурсов Интернета, компьютерных программ); игра «Экскурсовод и экскурсанты» (экскурсовод представляет вещь, экскурсанты задают вопросы)

3. За что вещи попадают в музей?

Просмотр видеофрагментов (использование ресурсов Интернета, компьютерных программ); игра «Экскурсовод и экскурсанты» (экскурсовод представляет вещь, экскурсанты задают вопросы)

4. Музейные профессии.

Основные профессии: экскурсовод, хранитель, смотритель, обсуждение похода в музей; викторина «Угадай, кто это?», творческая работа «Музей» (отзыв, рекомендация). Возникновение и становление музеев, их роль в жизни человека

Практическая работа: творческая работа «Музей» (отзыв, рекомендация).

5. Какие бывают музеи?

Музейная сеть и классификация музеев. Принципы классификации музеев в Российской Федерации.

6. Права и обязанности юных музеевцев.

Правила поведения в музее. Права и обязанности юных музеевцев. (Беседа; викторина)

7. Посещение краеведческого музея.

Практическая работа(3): обзорная экскурсия в краеведческий музей своего села;

8. Фонды музея. Работа с фондами.

Определение понятий «фонды музея», «изучение музейных фондов», «музейный предмет», «экспонат», «артефакт» и др. Музейные предметы как основа работы краеведческого музея. Научная организация фондов музеев. Состав и структура музейных фондов. Пополнение фондов краеведческого музея. Использование фондов для организации выставочной работы и проведения экскурсий. Учёт фондов музея.

Практическая работа(1): знакомство с фондами краеведческого музея; составление учётной карточки экспоната школьного музея.

9. Поисково-исследовательская и научная деятельность музея

Музеи как современные научные и поисково-исследовательские центры. Основные направления научно-исследовательской деятельности: разработка научной концепции музея; комплектование фондов; изучение музейных предметов и коллекций; хранение и охрана фондов; реставрация, музейная педагогика.

Практическая работа: участие в поисково-исследовательской деятельности краеведческого музея в соответствии с тематикой и планом его деятельности; выполнение индивидуального поисково-исследовательского задания.

10. Выставочная деятельность музея.

Понятия «музейная экспозиция», «экспонат», «экспозиционный материал», «тематическая структура», «экспозиционные комплексы» и др. Экспозиционные материалы (музейные предметы, копии, тексты, фотокомментарии, указатели и др.).

Экспозиции (постоянные и временные, тематические) в краеведческом музее. Термины «выставка» и «выставочная деятельность музея». Задачи и функции выставки краеведческого музея. Классификация выставок.

Практическая работа: участие в подготовке тематической экспозиции краеведческого музея.

11.«Бабушкин сундук».

Семейные реликвии. Беседа; представление семейных реликвий, подготовка выставки.

12. Подготовка и проведение итогового мероприятия

Подведение итогов обучения. Совместный анализ деятельности каждого участника экспедиции, его вклада в общее дело.

Практическая работа: проверка знаний, умений и навыков обучающихся; оформление экспозиций и выставок;

13.Подведение итогов работы. Обсуждение личных итогов и итогов работы класса; планирование работы на будущий год.

Календарно - тематический план

№ п/п	Дата	Тема учебного занятия	Количество часов			Содержание деятельности	
			всего	Теория	Практика	Теор.часть занятия/форма организац. деят-ти	Практич. Часть занятия/форма орган. Деят-ти
1 2		1.Вводное занятие. Основные понятия и термины музееведения.	2	1	1	Вводное занятие. Цели и задачи занятий по программе «Музейная азбука». Основные понятия: выставка, музей; экскурсия, экскурсовод, экспозиция. Беседа.	Ознакомление с информацией в сети Интернет, поиск основных понятий и терминов музейного дела; составление словаря музейных терминов; викторина «Кто больше назовёт музейных терминов?»; составление кроссворда на тему музея (совместно с родителями). Экскурсия в школьный музей.Беседа: Что понравилось? Почему? Викторина, экскурсия.
3		3.Что такое музей? Музееведение как научная дисциплина.	1	1		История возникновения музея. Беседа.	Работа в библиотеке: поиск информации, работа с текстами, с иллюстрациями. Поиск информации
4		4.За что вещи попадают в музей?	1	1		Просмотр видеофрагментов (использование ресурсов Интернета, компьютерных программ);	Игра «Экскурсовод и экскурсанты» (экскурсовод представляет вещь, экскурсанты задают вопросы).

						Просмотр видеофрагментов, беседа.	Игра.
5		5.Музейные профессии (экскурсовод, хранитель, смотритель),	1	0,5	0,5	Обсуждение похода в музей. Беседа.	Викторина «Угадай, кто это?», творческая работа «Музей» (отзыв, рекомендация). Викторина, творческая работа
6-7		7.Права и обязанности юных музейщиков. (Мы пришли в музей). Посещение краеведческого музея.	2		2	Правила поведения в музее. Беседа.	Викторина Экскурсия в краеведческий музей
8-9		9.Фонды музея.	2	1	1	Знакомство с фондами сельского музея; работа с материалами,. Беседа.	Работа с фондами. Экскурсия в краеведческий музей
10		12.Поисково-исследовательская и научная деятельность музея	1	1		Музеи как современные научные и поисково-исследовательские центры. Основные направления научно-исследовательской деятельности: разработка научной концепции музея; комплектование фондов; изучение музейных предметов и коллекций; хранение и охрана фондов; реставрация, музейная педагогика, социально-психологические исследования; исследования в области истории, теории и методики музейного дела. Поисково-исследовательская деятельность сельского краеведческого музея. Беседа.	Участие в поисково-исследовательской деятельности школьного краеведческого музея в соответствии с тематикой и планом его деятельности; Выполнение индивидуального поисково-исследовательского задания.

11-12		13.Выставочная деятельность музея.	2	1	1	Классификация выставок. Беседа.	Посещение выставок, Экскурсия в музей
13		14.«Бабушкин сундук». Семейные реликвии.	2		2	Представление семейных реликвий; Беседа.	Музейные уроки-события
14-15		15.Выставочная деятельность музея.	2		2	Классификация выставок. Беседа.	Экскурсии (2)
16-17		16.Подготовка и проведение итогового мероприятия.	2	1	1	Подготовка экспозиций к выставке, планирование работы. Беседа.	Самостоятельная работа детей: поисковая, творческая и оформительская; подготовка выступления в роли экскурсовода. Проведение выставки в роли экскурсовода, представление своей работы на выставке. самостоятельная работа детей, участие в проведении выставки в музее.
Всего			17	7,5	9,5		

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по курсу внеурочной деятельности
«Музейная азбука»
во 2 классе на 2022-23 уч.г.

Учитель: Владыкина И.Ю.

с. Рыбное

2022г.

Пояснительная записка.

В основу авторской программы внеурочной деятельности художественно – эстетического направления «Музейная азбука» Чураковой Н.А., Малаховской О.В. положены идеи и положения Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и Концепции **духовно-нравственного** развития и воспитания личности гражданина России.

Курс внеурочной деятельности «Музейная азбука» разработан как целостная система введения в художественную культуру и включает в себя знакомство с разными жанрами живопись: натюрмортом, пейзажем, портретом, бытовой и исторической картинами. Они изучаются в контексте взаимодействия с другими искусствами, а также в контексте конкретных связей с жизнью общества и человека.

Цели внеурочной деятельности:

- познакомить обучающихся с разными жанрами живописи: натюрмортом, пейзажем, портретом, бытовой и исторической картинами;
- дать начальное представление о логике развития живописного языка: от классической выстроенности академических композиций через реалистическую повествовательность — к импрессионистической пленэрности;
- сформировать первичные представления о целостности художественного мира того или иного художника, с этой целью в пособии неоднократно используется прием сравнительного анализа двух картин одного и того же автора.

Задачи:

1. дать начальное представление о логике развития живописного языка: от классической выстроенности академических композиций через реалистическую повествовательность – к импрессионистической пленэрности;
2. сформировать первичные представления о целостности художественного мира того или иного художника: с этой целью в пособии неоднократно используется прием сравнительного анализа двух картин одного и того же автора.
3. Воспитание патриотизма через осознание ребёнком сопричастности истории искусства своей страны.
4. Помощь в понимании своей принадлежности государству, представляющему каждому его гражданину определённые права и требующие исполнения определённых обязанностей; воспитание основ правового сознания.
5. Воспитание толерантности, уважения к ценностям других народов, культур, понимание неповторимости и уникальности каждого изучаемого полотна.
6. Обогащение знаниями, раскрывающими прошлое, историю, способствующими приращению ребёнком социальных ценностей, определённых норм морали, нравственности.
7. Создание условий для самоопределения, саморазвития и самореализации детей в процессе активной творческой деятельности.

Формы и режим занятий: ведущей формой организации занятий является групповая.

Наряду с групповой формой работы, во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям.

Преподавание курса «Музейная азбука» проводится во второй половине дня. Важность этого курса для младших школьников подчеркивается тем, он осуществляется в рамках программы формирования познавательной деятельности, рекомендованного для внеурочной деятельности новым стандартом. Внеурочная работа проводится в учебном кабинете, в музеях разного типа, на экскурсиях, в парках (в лесу, на лугу, в поле). Она включает проведение экскурсий, заседаний научных клубов младших школьников, диспутов. Предусматривает поиск необходимой недостающей информации в энциклопедиях, справочниках, книгах (в том числе в изданиях из школьной библиотеки), на электронных носителях, в Интернете. Источником информации могут быть и умные взрослые: учителя-предметники, работники музеев библиотекарь, родители школьников.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы курса «Музейная азбука»

Курс внеурочной деятельности способствует формированию эстетической и культурологической грамотности и соответствующих компетентностей – умений проводить наблюдения, проводить поиск информации в энциклопедиях и других изданиях, в видеотеке, в электронных носителях, в интернете, на экскурсиях, из рассказов взрослых. В результате изучения курса «Музейная азбука» в начальной школе должны быть достигнуты определенные результаты.

Личностные результаты отражаются в индивидуальных качественных свойствах учащихся, которые они должны приобрести в процессе освоения учебного предмета по программе «В мире красоты»:

- ✓ эмоционально-ценностное отношение к природе, человеку, обществу;
- ✓ различать и передавать в художественно-творческой деятельности характер, эмоциональное состояние и своё отношение средствами художественного языка;
- ✓ чувство гордости за культуру и искусство Родины, своего народа;
- ✓ уважительное отношение к культуре и искусству других народов нашей страны и мира в целом;
- ✓ понимание особой роли культуры и искусства в жизни общества и каждого отдельного человека;
- ✓ сформированность эстетических чувств, художественно-творческого мышления, наблюдательности и фантазии;
- ✓ сформированность эстетических потребностей — потребностей в общении с искусством, природой, потребностей в творческом отношении к окружающему миру, потребностей в самостоятельной практической творческой деятельности;
- ✓ овладение навыками коллективной деятельности в процессе совместной творческой работы в команде одноклассников под руководством учителя;
- ✓ умение сотрудничать с товарищами в процессе совместной деятельности, соотносить свою часть работы с общим замыслом;
- ✓ умение обсуждать и анализировать с позиций творческих задач данной темы, с точки зрения содержания и средств его выражения.

Метапредметные результаты характеризуют уровень сформированности универсальных способностей учащихся, проявляющихся в познавательной и практической творческой деятельности:

- ✓ умение видеть и воспринимать проявления художественной культуры в окружающей жизни;
- ✓ овладение умением вести диалог, распределять функции и роли в процессе выполнения коллективной творческой работы;
- ✓ использование средств информационных технологий для решения различных учебно-творческих задач в процессе поиска дополнительного изобразительного материала, выполнение творческих проектов отдельных упражнений по живописи, графике, моделированию и т.д.;
- ✓ умение планировать и грамотно осуществлять учебные действия в соответствии с поставленной задачей, находить варианты решения различных художественно-творческих задач;
- ✓ умение рационально строить самостоятельную творческую деятельность, умение организовать место занятий;
- ✓ осознанное стремление к освоению новых знаний и умений, к достижению более высоких и оригинальных творческих результатов.

Предметные результаты характеризуют опыт учащихся в художественно-творческой деятельности, который приобретается и закрепляется в процессе освоения учебного предмета:

- ✓ знание основных видов и жанров пространственно-визуальных искусств;
- ✓ понимание образной природы искусства;
- ✓ эстетическая оценка явлений природы, событий окружающего мира;
- ✓ применение художественных умений, знаний и представлений в процессе выполнения художественно-творческих работ;
- ✓ способность узнавать, воспринимать, описывать и эмоционально оценивать несколько великих произведений русского и мирового искусства;
- ✓ умение обсуждать и анализировать произведения искусства, выражая суждения о содержании, сюжетах и выразительных средствах;
- ✓ усвоение названий ведущих художественных музеев России и художественных музеев своего региона;
- ✓ умение видеть проявления визуально-пространственных искусств в окружающей жизни: в доме, на улице, в театре, на празднике;
- ✓ способность использовать в художественно-творческой деятельности различные художественные материалы и художественные техники;
- ✓ способность передавать в художественно-творческой деятельности характер, эмоциональные состояния и свое отношение к природе, человеку, обществу;
- ✓ умение характеризовать и эстетически оценивать разнообразие и красоту природы различных регионов нашей страны;
- ✓ умение рассуждать о многообразии представлений о красоте у народов мира, способности человека в самых разных природных условиях создавать свою самобытную художественную культуру;
- ✓ умение узнавать и называть, к каким художественным культурам относятся предлагаемые (знакомые по урокам) произведения изобразительного искусства и традиционной культуры;
- ✓ способность эстетически, эмоционально воспринимать красоту городов, сохранивших исторический облик, — свидетелей нашей истории;
- ✓ умение приводить примеры произведений искусства, выражающих красоту мудрости и

богатой духовной жизни, красоту внутреннего мира человека.

Способами определения результативности программы являются: диагностика, проводимая в конце каждого года обучения в виде естественно-педагогического наблюдения.

3.3. Содержание программы курса «Музейная азбука»

3.3.1. Учебно-тематический план программы.

2 класс – 17 часов

Тема занятия	Кол-во часов	Содержание материала
Введение. И. Хруцкий. «Цветы и фрукты». Натюрморт	1	Называние изображенных на картине плодов и цветов, составляющих букет. Расширение лексического запаса (цвет и его оттенки в природе), знакомство с миром цветов. Величина цветов и плодов, составляющих композицию. Мастерство автора в создании выразительных деталей. Нахождение выделенных деталей, предметов. Определять целое и части.
Г. Серебрякова. «За завтраком (За обедом)»	1	Своеобразный семейный портрет. Дети в семье Серебряковых. Рассмотрение детей, сидящих в столовой. Знакомство с фрагментами портретов художницы и ее мужа. «Знакомство» с конкретными детьми: имя, возраст; сравнение детей друг с другом.
Г. Серебрякова. «На кухне. Портрет Кати»	1	Развитие наблюдательности и внимания. Что главное в полотне: изображение человека или предметов? Отношение девочки к продуктам: жесты, характеристика движений.
В. Поленов. «Московский дворик»	1	Обследование двора с целью внимательного наблюдения за людьми, животными и растениями (дети, мама; лошадка, курочки; цветы, травы).
А.А.Киселёв «Усадьба в Туапсе»	1	Поиск объектов, предложенных для анализа. Умение выделять предметы, важные для объяснения причинно-следственных связей.
И. Левитан. «Свежий ветер. Волга»	1	Речные суда на картине. (Слева: вёсельная лодка, пароход, парусная лодка. Справа: баржи и буксир. Самоходные парусные баржи.) Название картины. Можно ли увидеть

А.А.Киселёв «Морской вид»	1	ветер? Направление его? Что говорит о ветре название картины? Какими запахами может быть насыщен ветер? Суда на море.
Б. Кустодиев. «Морозный день»	2	Темы и объекты изображаемые художником. Мир природы и человека. Наблюдение за постройками (вид, забор). Приметы, подтверждающие, что день морозный. Люди на улице (много/мало). Бег саней: детали одежды и другие изображения. Какие звуки могут быть слышны с улицы тем, кто смотрит на нее из окон?
К. Брюллов. «Последний день Помпеи»	1	Знания художника об историческом событии и организации археологической работы. Свидетельства сильного землетрясения, грозы и молний на полотне. Работа с большой рамкой над изображениями участников трагического события. Создание ощущения нависшей над городом страшной угрозы.
И. Горюшкин-Сорокопудов. «Базарный день в старом городе»	1	Сценка из старинной жизни. Одежда людей, подвоз товаров для продажи. Рассмотрение товаров в Торговых рядах. Базарные дни в старину. Торговые ряды. Стены и ворота городского кремля, древней крепости. Купола храма. Продавцы и покупатели. Звуки торговых рядов.
И. Горюшкин-Сорокопудов. «Сцена из 17-го столетия»	1	Дома, особенности старинных построек. Время года: начало зимы или начало весны? Следы полозьев саней; следы людей. Выделение фрагментов картины по заданным названиям: ориентировка в местонахождении на картине фрагментов Выявление содержания замысла художника и особенностей его воплощения.
В. Маковский. «Две сестры (Две дочери)»	1	Двойное название картины: персонажи на полотне. Одежда и причина разной обеспеченности. Детали картины, указывающие на интересы персонажей, особенности их работы и жизни.
В. Маковский. «Две матери. Мать приемная и родная»	1	Персонажи картины и ее название. Соотношение названия картины и вероятной ситуации. Предположения о взаимоотношениях героев картины.

К.А. Коровин. «За чайным столом»	1	Рассматривание предметов на репродукции картины. Стол, посуда (чашки, чайные стаканы в подстаканниках, фарфоровый молочник, белое блюдо). Самовар, его состояние (блестящий, начищенный/тусклый). Помещение, время года, состояние погоды. Одежда людей. Общение. Возраст. Уютно ли людям? Рассматривание фрагментов по названиям.
К.А. Коровин. «Алупка»	1	Алупка стала в начале 20-го века модным курортом. Юг это или север? Что на картине помогает об этом догадаться? \Туапсе 1910г южный город. Дворец и пейзаж, который его окружает. Изображение окон на кружке-фрагменте. Морской берег. Выделение фрагмента «Лодки на берегу». Рассматривание фрагмента в лупу.
А.А.Киселёв «Вид с веранды дома в Туапсе»	1	Позы людей.\Пейзаж, вид веранды, кресла.
ИТОГО	17	

Календарно-тематическое планирование курса «Музейная азбука»

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения	Корректировка
1.	Введение. И. Хруцкий. «Цветы и фрукты». Натюрморт	1	09.09.	
2.	Г. Серебрякова. «За завтраком (За обедом)» Своеобразный семейный портрет. Фрагменты портрета.	1	23.09.	
3.	Г. Серебрякова. «На кухне. Портрет Кати» Использование информационных технологий в процессе поиска дополнительного материала.	1	07.10.	
4.	В. Поленов. «Московский дворик»	1	21.10.	
5.	А.А.Киселёв «Усадьба в Туапсе»	1	11.11.	
6.	И. Левитан. «Свежий ветер. Волга»	1	25.11.	

7.	А.А.Киселёв «Морской вид»	1	02.12.	
8.	Б. Кустодиев. «Морозный день» Темы и объекты, изображаемые художником.	1	16.12	
9.	К. Брюллов. «Последний день Помпеи» Сбор информации об историческом событии, изображенном на картине	1	12.01.	
10.	И. Горюшкин-Сорокопудов. «Базарный день в старом городе» Выполнение набросков стен и ворот городского кремля.		27.01	
11.	И. Горюшкин-Сорокопудов. «Сцена из 17-го столетия» Выделение фрагментов картины по заданным названиям.	1	10.02.	
12.	В. Маковский. «Две сестры(Две дочери)» Двойное название картины: персонажи на полотне. Сбор информации.	1	24.02.	
13.	В. Маковский. «Две матери. Мать приемная и родная» Персонажи картины и её название	1	10.03.	
14.	К.А. Коровин. «За чайным столом» Определение жанра картины. Рассматривание фрагментов.	1	07.04.	
15.	К.А. Коровин. «Алупка» Темы и объекты, изображаемые художником.	1	21.04.	
16.	А.А.Киселёв «Вид с веранды дома в Туапсе»	1	05.05.	
17.	И.Е. Репин. «Портрет Павла Михайловича Третьякова»	1	19.05.	
	ИТОГО	17		

Список литературы.

1. Байрамова Л. Нестеров, Серия: Мир шедевров. 100 мировых имен в искусстве.– М.: Классика, 2001.
2. Данилова И.Е. Судьба картины в европейской живописи.– СПб: Искусство – СПб, 2005.
3. Докучаева В. Борис Кустодиев. Жизнь в творчестве. – М.: Изобразительное искусство, 1991.
4. Журавлева Е.В. Владимир Егорович Маковский. – М.: Искусство, 1972.
5. Забытые имена. Русская живопись 19-го века/ Энциклопедия; авт.-сост. А.А. Шести-миров – М.: Белый город, 2004.
6. Круглов В.Ф. Зинаида Евгеньевна Серебрякова.– СПб: Золотой век. Художник Рос-сии. 2004.
7. Кузнецов С.О. Живописец Иван Хруцкий. Проблемы изобразительного искусства 19-го столетия. – Ленинград, 1990.
8. Мальцева Ф.С. Мастера русского пейзажа. Вторая половина XIX века. – М.: Искус-ство, 2002.
9. Ненарокова И. Константин Коровин. – М.: Слово, 1997.
10. Павел и Сергей Третьяковы. Жизнь. Коллекция. Музей. К 150-летию Третьяков-ской галереи. – М.: Махаон, 2006.
11. Русское искусство: Очерки о жизни и творчестве художников. – М.: Искусство, 1971.
12. Чуракова Н.А. Понимание классических и неклассических языков искусства как основание эстетического мировосприятия младших школьников/ Проблемы и перспек-тивы реализации личностно-ориентированной модели образования средствами УМК «Перспективная начальная школа» // Материалы Межрегиональной научно-практической конференции, Омск, 8–10 апреля 2008

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса

внеурочной деятельности

«Волшебный мир оригами»

(художественно-эстетическое направление)

(1 -2 класс)

Составила: Зинченко О.Ю.

С. Рыбное

2022

Пояснительная записка

Настоящая рабочая программа по оригами для 1-2 классов составлена на основе:

- ФЗ «Об образовании Российской Федерации» № 273 ФЗ от 29 декабря 2012г.
- ФГОС НОО (ФГОС НОО-3),
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 12.05.2011г №03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении ФГОС НОО»
- Постановления Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № СП 2.4.3648-20, Санитарные правила Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"
- УП МБОУ «Рыбинская СОШ № 7 имени Героя Советского Союза Г.П. Кузьмина» на 2022-2023 учебный год.

Программа внеурочной деятельности по оригами является общекультурной модифицированной программой художественно-эстетической направленности и рассчитана на 17 часов в год (0,5 часа в неделю) в 1 и 2 классах.

Занятия по оригами были составлены по материалам книги С. Ю. Афонькина и Е. Ю. Афонькиной. «Уроки оригами в школе и дома» с использованием дополнительного материала из книги Т. Б. Сержантовой «366 моделей оригами».

Актуальность предмета «Оригами» состоит в развитии пространственного воображения, умении читать чертежи, следовать устным инструкциям учителя и удерживать внимание на предмете работы в течении длительного времени.

Занятия дают способность работать руками, приучают к точным движениям пальцев под контролем сознания, развивают творческие способности детей, устную речь ребёнка, стремятся сделать её красивой и грамотной, учат ребят свободному общению, знакомят с основным геометрическим материалом.

Значение оригами для развития ребенка

- Учит детей различным приемам работы с бумагой, таким, как сгибание, многократное складывание, надрезание, склеивание.
- Развивает у детей способность работать руками, приучает к точным движениям пальцев, у них совершенствуется мелкая моторика рук, происходит развитие глазомера.
- Учит концентрации внимания, так как заставляет сосредоточиться на процессе изготовления поделки, учит следовать устным инструкциям.
- Стимулирует развитие памяти, так как ребенок, чтобы сделать поделку, должен запомнить последовательность ее изготовления, приемы и способы складывания.
- Знакомит детей с основными геометрическими понятиями: круг, квадрат, треугольник, угол, сторона, вершина и т.д., при этом происходит обогащение словаря ребенка специальными терминами.
- Развивает пространственное воображение – учит читать чертежи, по которым складываются фигурки и представлять по ним изделия в объеме, помогает развитию чертёжных навыков, так как схемы понравившихся изделий нужно зарисовывать в тетрадку.
- Развивает художественный вкус и творческие способности детей, активизирует их воображение и фантазию.
- Способствует созданию игровых ситуаций, расширяет коммуникативные способности детей.

- Совершенствует трудовые навыки, формирует культуру труда, учит аккуратности, умению бережно и экономно использовать материал, содержать в порядке рабочее место.
- Большое внимание при обучении оригами уделяется созданию сюжетно-тематических композиций, в которых используются изделия, выполненные в технике оригами.

Оригинальность композиции достигается тем, что фон, на который наклеиваются фигуры, оформляют дополнительными деталями, выполненными в технике аппликации. Так, в зависимости от темы композиции, создают нужную окружающую обстановку, среду обитания: луг с цветами, островок в пруду, небо с облаками, тучами, ярким солнцем, бушующее море и т.п.

Для выразительности композиции большое значение имеет цветовое оформление. При помощи цвета передается определенное настроение или состояние человека или природы. В процессе создания композиций у детей формируется чувство центра, симметрии, представление о глубине пространства листа бумаги. Они учатся правильно располагать предметы на плоскости листа, устанавливать связь между предметами, расположенными в разных частях фона (ближе, выше, ниже, рядом), что требует изменения величины фигур. Предметы, которые находятся вблизи, должны быть большими по размеру, чем те же предметы, но расположенные чуть дальше или вдали. Так дети осваивают законы перспективы. Таким образом, создание композиций при обучении оригами способствует применению школьниками знаний, полученных на уроках труда, рисования, природоведения.

Цель программы.

Занятия оригами направлены на разностороннее интеллектуальное и эстетическое развитие младших школьников, и повышение эффективности их обучения в средней школе.

Задачи программы:

Обучающие

- Знакомство детей с основными геометрическими понятиями и базовыми формами оригами.
- Формирование умения следовать устным инструкциям, читать и зарисовывать схемы изделий.
- Обучение различным приемам работы с бумагой.
- Применение знаний, полученных на уроках природоведения, труда, рисования и других, для создания композиций с изделиями, выполненными в технике оригами.

Развивающие:

- Развитие внимания, памяти, логического и абстрактного мышления, пространственного воображения.
- Развитие мелкой моторики рук и глазомера.
- Развитие художественного вкуса, творческих способностей и фантазии детей.

Воспитательные:

- Воспитание интереса к искусству оригами.
- Расширение коммуникативных способностей детей.
- Формирование культуры труда и совершенствование трудовых навыков.

Воспитательные результаты внеурочной деятельности школьников распределяются по трем уровням.

Первый уровень результатов – приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, об устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т.п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие обучающегося со своими учителями (в основном и дополнительном образовании) как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов – получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной социальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретенных социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов – получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком

Отличительные особенности данной программы

Данная программа рассчитана на полный курс обучения детей в начальной школе и адаптирована для учащихся начальной школы. В процессе обучения возможно проведение корректировки сложности заданий и внесение изменений в программу, исходя из опыта детей и степени усвоения ими учебного материала. Программа включает в себя не только обучение оригами, но и создание индивидуальных и коллективных сюжетно-тематических композиций, в которых используются изделия, выполненные в технике оригами.

Во время занятий оригами для снятия излишней возбудимости детей, создания непринужденной и творческой атмосферы можно использовать аудиокассеты с записями звуков живой природы и музыки.

Формы и методы обучения

В процессе занятий используются различные формы занятий:

традиционные, комбинированные и практические занятия; лекции, игры, праздники, конкурсы, соревнования и другие.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.);
- наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.);
- практический (выполнение работ по инструкционным картам, схемам и др.).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательский – самостоятельная творческая работа учащихся.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях:

- фронтальный – одновременная работа со всеми учащимися;

- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- групповой – организация работы в группах.
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем и др.

Планируемые результаты:

Личностные:

- осознание ответственности человека за общее благополучие,
- осознание своей этнической принадлежности,
- гуманистическое сознание,
- гражданская идентичность в форме осознания «Я» как гражданина России, чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю,
- начальные навыки адаптации в динамично изменяющемся мире,
- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе,
- ценностное отношение к природному миру,
- готовность следовать нормам здоровьесберегающего поведения.

Познавательные:

- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем различного характера
- узнавать, называть и определять объекты и явления окружающей действительности в соответствии с содержанием программы;
- использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач;
- моделировать;
- обработка информации;
- оценка информации;
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- установление причинно-следственных связей;
- обобщение;
- построение рассуждения.

Регулятивные:

- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации,
- определять последовательность промежуточных целей и соответствующих им действий с учетом конечного результата;
- составлять план и последовательность действий;

- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности;
- предвосхищать результат;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- использовать установленные правила в контроле способа решения;
- вносить необходимые дополнения и изменения в план и способ действия .

Коммуникативные:

- определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- определять общую цель и пути ее достижения;
- осуществлять взаимный контроль;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- задавать вопросы;
- строить понятные для партнёра высказывания;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- разрешать конфликты на основе учёта интересов и позиций всех участников;
- координировать и принимать различные позиции во взаимодействии;
- аргументировать свою позицию и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;
- оказывать в сотрудничестве взаимопомощь.

Результаты внеурочной деятельности.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

- Проведение выставок работ учащихся: – в классе, – в школе,
- Участие в школьных, муниципальных и краевых конкурсах.

Содержание программы

№ п/п	Наименование разделов	Количество часов	Характеристика деятельности учащихся
1.	Беседа по охране труда	0,5	Знакомство с видами бумаги и её основными свойствами, с инструментами для обработки.

			Правила безопасности труда при работе ручным инструментом.
2.	Знакомство с оригами	0,5	Знакомство с историей возникновения искусства «Оригами»
3.	Базовая форма «Треугольник»	1,5	Знакомство с базовой формой «Треугольник». Складывание изделий на основе данной базовой формы.
4.	Базовая форма «Воздушный змей»	1,5	Знакомство с базовой формой «Воздушный змей». Складывание изделий на основе данной базовой формы.
5.	Базовая форма «Двойной треугольник»	2	Знакомство с базовой формой «Двойной треугольник». Складывание изделий на основе данной базовой формы.
6.	Базовая форма «Двойной квадрат»	2	Знакомство с базовой формой «Двойной квадрат». Складывание изделий на основе данной базовой формы.
7.	Базовая форма «Конверт»	1,5	Знакомство с базовой формой «Конверт». Складывание изделий на основе данной базовой формы.
8.	Цветы к празднику 8 марта	1,5	Складывание цветов на основе изученных базовых форм. Оформление композиций и поздравительных открыток
9.	Летние композиции	2	Цветочные композиции на основе простых базовых форм. Легенды о цветах. Складывание цветов, деревьев.
10	Вперед – лето!	2	Легенды о цветах. Складывание цветов, деревьев.
11	Итоговое занятие.	1	Подведение итогов работы за год. Беседа на тему «Чему мы научились на занятиях?»
12	Оформление выставочных работ	1	Выставка моделей, изготовленных в течение года. Проведение конкурса «Самые умелые руки». Вручение грамот.
	ИТОГО:	17	

Календарно-тематическое планирование

№ урока	Тема урока	Дата		Причины корректировки
		план	факт	
1.	Инструменты и приспособления.	1		
2.	История оригами			
3.	Стилизованный цветок.	1		
4.	Композиция «Птицы в лесу».			
5.	Утка.	1		
6.	Лебедь.			
7.	Композиция «Птицы в пруду».	1		
8.	Бабочка.			
9.	Рыбка.	1		
10.	Надувной кролик.			
11.	Надувная рыбка.	1		
12.	Цветок.			
13.	Тюльпан.	1		
14.	Жаба.			
15.	Композиция «Островок в пруду».	1		
16.	Пароход.			
17.	Подводная лодка.	1		
18.	Композиция «В море».			
19.	Подснежник.	1		
20.	Открытка «Букет гвоздик».			
21.	Бутоны роз. Композиция «Букет роз».	1		
22.	Лилия.			
23.	Нарцисс.	1		
24.	Волшебный цветок.			
25.	Композиция "Цветы".	1		
26.	Яхта.			
27.	Парусный кораблик - гонки на столе.	1		

28.	Маска "Настроение".			
29.	Аппликация по собственному замыслу.	1		
30.	Итоговое занятие.	1		
31.	Оформление выставочных работ.	1		

Предполагаемые результаты реализации программы

Должны знать:

- Что такое оригами;
- Историю возникновения оригами;
- Основные приемы работы, способ складывания базового треугольника.
- Название, назначение, правила пользования ручными инструментами для обработки бумаги, картона, и других материалов.
- Приемы складывания модулей;
- Правила техники безопасности;

Должны уметь:

- Подбирать бумагу нужного цвета;
- Пользоваться чертежными инструментами, ножницами;
- Выполнять разметку листа бумаги;
- Пользоваться схемой;
- Анализировать образец, анализировать свою работу;
- Составлять композицию из готовых поделок.
- Уметь красиво, выразительно эстетически грамотно оформить игрушку.

Обучающиеся должны овладеть навыками:

- Разметки листа бумаги;
- Складывания базового модуля;
- Резания.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Конструирование и моделирование»
ДЛЯ 3-4 КЛАССА
на 2022-2023 учебный год

Составила
ФИО: Мучкина Л.А.
Учитель физики
I кв. категории.

с. Рыбное

Пояснительная записка

Нормативной основой для разработки и реализации курса внеурочной деятельности являются:

- Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 05.07.2021 № 64101)

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденного приказом Минобрнауки России от 30.08.2013 г № 1015,

- - Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утв. Приказом Минобрнауки России от 17.05.2012 г № 413;

- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28

- Основной образовательной программой (НОО, ООО, СОО) МБОУ «Рыбинская СОШ № 7 имени Героя Советского Союза Г. П. Кузьмина».

Программа рассчитана на 17 часов (0,5 часа в неделю)

Целью курса Сформировать элементы технического мышления, графической грамотности и конструкторских умений, дать младшим школьникам начальное конструкторское развитие, начальные геометрические представления. Усилить развитие логического мышления и пространственных представлений.

Основной задачей курса является развитие познавательных способностей и общеучебных умений и навыков; интеллектуальное развитие учащихся, формирование качеств мышления, характерных для математической деятельности и необходимой для продуктивной жизни в обществе; развитие пространственного воображения, аккуратности, внимания, умения анализировать, синтезировать и комбинировать.

Планируемые результаты освоения курса «Конструирование и моделирование»

Программа обеспечивает достижение личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты

- Положительное отношение и интерес к изучению математики.
- Целостное восприятие окружающего мира.

— Развитую мотивацию учебной деятельности и личностного смысла учения, заинтересованность в приобретении и расширении знаний и способов действий, творческий подход к выполнению заданий.

— Рефлексивную самооценку, умение анализировать свои действия и управлять ими.

— Навыки сотрудничества с взрослыми и сверстниками.

— Установку на здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, к работе на результат.

Метапредметные результаты

— Способность принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, находить средства и способы её осуществления.

— Овладение способами выполнения заданий творческого и поискового характера.

— Умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её выполнения, определять наиболее эффективные способы достижения результата.

— Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.

— Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать объекты, как числа, числовые выражения, равенства, неравенства, плоские геометрические фигуры.

— Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения.

— Овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Предметные результаты

— Использование приобретённых математических знаний для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также для оценки их количественных и пространственных отношений.

— Овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, основами счёта, измерения, прикидки результата и его оценки, наглядного представления данных в разной форме (таблицы, схемы, диаграммы), записи и выполнения алгоритмов.

— Приобретение начального опыта применения математических знаний для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач.

— Умения выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, выполнять и строить алгоритмы и стратегии в игре, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, представлять, анализировать и интерпретировать данные.

Организационные условия реализации программы

Программа предназначена для детей 8-9 лет.

Программа рассчитана на проведение 1 занятия в две недели для каждого класса.

Формы работы

- индивидуальная
- групповая
- коллективная

Содержание курса 3 класс (17 часов)

1. Пространственные, линейные и плоскостные представления. Пространственные представления. Расположение объектов: вверху, внизу, справа, слева, перед, за, между, рядом. Точка. Линия. Линии прямые и кривые. Линии замкнутые и незамкнутые.

2. Ломаная линия. Отрезок. Конструирование линейных и плоскостных объектов из отрезков одинаковой длины (счетных палочек) и отрезков разной длины (куски проволоки) - геометрических фигур, букв, цифр, различных предметов: елочки, домики, лодочки с парусом. Представление о плоском угле. Сравнение углов «на глаз» и путем наложения. Выделение равных углов. Отыскивание углов в окружающих предметах. Построение углов.

3. Простейшие геометрические фигуры. Многоугольник. Простейшие геометрические фигуры: треугольник, прямоугольник, квадрат. Изготовление многоугольника на плоскости из палочек (одинаковой и разной длины), из кусков проволоки. Построение многоугольника из простейших геометрических фигур: прямоугольников, квадратов, треугольников. Разбиение многоугольника на прямоугольники, квадраты, треугольники. Конструирование различных композиций, бордюров из геометрических фигур на плоскости. Составление плоских предметов из заданных частей геометрической формы. Выполнение заданий на видоизменение данной или построенной фигуры.

4. Величины геометрических фигур. Измерение длины и ширины прямоугольника. Понятие площади прямоугольника. Определение размеров заготовки прямоугольной (квадратной) формы. Разметка и вырезание прямоугольника заданных размеров по краю бумаги прямоугольной формы. Изделия: закладки, открытки, игрушки, аппликации, тематические композиции из геометрических фигур по образцу, по описанию, по замыслу, по указанию их назначения.

5. Систематизация и обобщение знаний. Повторение пройденного материала. Подведение итогов. Выставка лучших работ.

4 класс (17 часов)

1. Простейшие геометрические фигуры Представление о геометрической фигуре угол. Угольник. Построение прямоугольного угла на нелинованной бумаге. Получение моделей простейших геометрических фигур путем перегибания листа бумаги неправильной формы. Вычерчивание прямоугольника, квадрата на клетчатой бумаге. Построение прямоугольника на нелинованной бумаге по кромке листа бумаги, картона. Получение квадрата из бумаги прямоугольной формы. Деление прямоугольника (квадрата) с помощью линейки и угольника на другие геометрические фигуры меньших размеров (прямоугольники, квадраты, треугольники) Деление квадрата на прямоугольники, квадраты, треугольники. Вырезание из бумаги и картона полученных фигур. Построение прямоугольника (квадрата) из простейших геометрических фигур.

2. Окружность. Круг. Замкнутая кривая линия. Окружность и овал. Сходство и различие. Центр окружности, радиус, диаметр. Изображение окружности с помощью циркуля. Концентрические окружности. Вычерчивание «розеток». Изготовление модели окружности из проволоки, ниток. Взаимное расположение окружностей. Вписанные и описанные окружности. Круг. Изготовление модели круга из бумаги. Сходство и различие между кругом и окружностью. Деление круга на части. Сектор. Сегмент. Изготовление модели часов, выпуклой звезды. Изготовление плоскостных сюжетных картин по заданной теме с использованием кругов, овалов, их элементов. Изготовление предметов технической направленности (трактор, экскаватор, автомобиль, ракета, самолет) в виде аппликаций из моделей изученных геометрических фигур. Графическое изображение на бумаге изготавливаемых изделий. Знакомство со схематическим чертежом, техническим рисунком, их чтение и конструирование изделий по ним, применяя творческий подход и фантазию.

3. Конструктор и техническое моделирование. Конструктор и его виды. Назначение. Знакомство с деталями конструктора, монтажными инструментами. Приёмы работы с конструктором. Правила техники безопасности и личной гигиены при работе с конструктором и монтажными инструментами. Изучение правил. Организация рабочего места. Виды соединения деталей в конструкторе: обычное, шарнирное, жесткое, внахлестку. Подвижные и неподвижные механизмы. Изготовление изделий: садовая тележка, вертолёт, дорожный знак, бульдозер, водный транспорт, детская площадка.

Тематическое планирование

№ п/п	разделы программы и темы	количество часов на изучение раздела (темы)
	3 класс	
	Пространственные, линейные и плоскостные представления	2
	Ломаная линия	5
	Простейшие геометрические фигуры. Многоугольник	5
	Величины геометрических фигур	3
	Систематизация и обобщение знаний	2

	4 класс	
	Окружность.	4
	Простейшие геометрические тела	8
	Конструктор и техническое моделирование.	3
	Систематизация и обобщение знаний	2

Календарно-тематическое планирование

3 класс

№ п/п	Тема занятия	Всего часов	теория	практика	дата проведения планируемая	дата проведения фактическая
Пространственные, линейные и плоскостные представления						
1	Точка. Линия, изображение точки и линий на бумаге. Линии: прямая, кривая, взаимное расположение линий на плоскости. Замкнутая и незамкнутая кривая.	1	1			
2	Виды бумаги: тонкая, толстая, гладкая, шероховатая и др. и их назначение. Основные приёмы обработки бумаги: сгибание, складывание, разметка по шаблону и т. д.	1	0,5	0,5		
Ломаная линия						
3	Отрезок. Вычерчивание отрезка с использованием линейки. Преобразование фигур, составленных из полочек, по заданным условиям	1	0,5	0,5		
4	Обозначение геометрических фигур буквами. Изготовление бумажных полосок разной длины. Конструирование модели «Самолёт» из бумажных полосок.	1		1		
5	Луч. Вычерчивание луча. Сравнение прямой, отрезка и луча	1	1			
6	Угол. Прямой угол. Непрямые углы. Чертёжный треугольник.	1	1			

	Виды углов: прямой, острый, тупой, развёрнутый					
7	Ломаная. Замкнутая, незамкнутая ломаная. Вершины, звенья ломаной. Изготовление модели ломаной из проволоки. Длина ломаной.	1		1		
Простейшие геометрические фигуры. Многоугольник						
8	Многоугольник. Углы, стороны, вершины многоугольника. Треугольник, четырёхугольник, пятиугольник и др. Классификация многоугольников по числу сторон	1	1			
9	Прямоугольник. Св-во противоположных сторон прямоугольника. Изображение прямоугольника на бумаге в клетку. Квадрат. Преобразование прямоугольника в квадрат и квадрат в прямоугольник. Чертёж. Обозначение на чертеже линии сгиба.	1		1		
10	Изготовление геометрического набора треугольников..	1		1		
11	Изготовление аппликаций «Домик», «Чайник», «Ракета» с использованием геометрического набора треугольников.	1		1		
12	Изготовление узоров, составленных из геометрических фигур, по заданному образцу и по воображению	1		1		
Величины геометрических фигур						
13	Определение размеров заготовки прямоугольной (квадратной) формы	1	1			
14	Разметка и вырезание прямоугольника заданных размеров по краю бумаги прямоугольной формы.	1		1		
15	Изготовление изделий из бумаги: закладки, открытки, игрушки, аппликации, тематические композиции из геометрических фигур по образцу, по описанию, по замыслу, по указанию их назначения.	1		1		
Систематизация и обобщение знаний						

16	Повторение пройденного материала.	1	1			
17	Выполнение творческого задания с использованием полученных знаний	1		1		
	итого:	17	7	10		

4 класс

№ п/п	Тема занятия	Всего часов	теория	практика	дата проведения планируемая	дата проведения фактическая
Окружность						
1	Разметка окружности. Деление окружности (круга) на 2, 4, 8 равных частей.	1	1			
2	Изготовление модели цветка с использованием деления круга на 8 равных частей.	1		1		
3	Деление окружности на 3, 6, 12 равных частей	1	1			
4	Изготовление модели часов.	1		1		
Простейшие геометрические тела						
5	Решение топологических задач. Подготовка учащихся к изучению объемных тел.	1		1		
6	Прямоугольный параллелепипед. Куб. Развертка параллелепипеда.	1	1			
7	Каркасная модель куба. Развертка куба.	1		1		
8	Измерение углов. Транспортир Построение углов заданной градусной меры	1		1		
9	Построение равнобедренного и равностороннего треугольников	1		1		
10	Площадь. Вычисление площади фигур сложной конфигурации	1				
11	Конус, цилиндр	1	1			
12	Изготовление макетов технических объектов путем сочетания геометрических фигур и тел.	1		1		

Конструктор и техническое моделирование.						
13	Работа с набором «Конструктор».	1		1		
14	Изготовление по приведённым рисункам моделей «Подъёмный кран» и «Транспортёр»	1		1		
15	Составление схемы сборки по предложенной модели	1		1		
Систематизация и обобщение знаний						
16	Повторение пройденного материала.	1	1			
17	Выполнение творческого задания с использованием полученных знаний	1		1		
	итого:	17	5	12		

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по курсу внеурочной деятельности
«Эколята»
во 2 классе на 2022-23 уч.г.

Учитель: Владыкина И.Ю.

с. Рыбное

2022г

Пояснительная записка.

Во все времена взаимоотношения между Человеком и Природой являлись одним из важнейших факторов, определяющих статус цивилизации и духовный климат эпохи. В настоящее время для сохранения жизни на Земле необходимо освоение новых ценностно-нормативных отношений, позволяющих преодолеть отчуждение человека от Природы. Для этого создаётся система непрерывного экологического воспитания и образования.

Поддерживая искренний интерес ребёнка к окружающему, следует помнить о воспитании бережного отношения к природе.

Экологическое воспитание личности младшего школьника является важнейшей частью его мировоззренческой подготовки.

Экологическое воспитание младших школьников означает формирование у них экологического сознания – сознательного отношения к окружающей природной среде с целью охраны и рационального использования природных ресурсов. Главной целью экологического воспитания является формирование личности, характеризующейся развитым экологическим сознанием и культурой.

Экологическая культура человека проявляется в его отношении к Природе, в умении обращаться с ней. Формирование этой культуры длительный процесс, который обычно начинается в семье и продолжается в школе и вне её. Цель формирования экологической культуры младших школьников состоит в воспитании ответственного, бережного отношения к Природе. Достижение этой цели возможно при условии систематической работе, как в школе, так и во внеучебной деятельности, во внеклассной работе по предмету (с помощью кружков), по формированию у учащихся системы научных знаний, направленных на познание законов Природы и общества, при формировании у детей потребности в общении с Природой и готовности к природоохранительной деятельности.

Внеурочная деятельность является оптимальной формой работы по формированию экологической культуры младших школьников.

Система работы с учащимися начальных классов значительно расширяет и углубляет их знания о природе, формирует эмоциональную восприимчивость.

Внеурочная деятельность формирует практические умения и знакомит с разнообразной деятельностью по оказанию помощи природе.

Внеурочная деятельность по экологии в начальной школе требует от ребёнка развитой способности экологического мышления. Она проявляется в умении эффективно использовать экологические знания, в творческом подходе к предотвращению и устранению отрицательных для Природы последствий своей деятельности.

С учётом анализа теории и опыта накопленного в области экологического образования была разработана программа экологического воспитания младших школьников в рамках кружка «Эколята».

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы: 7 - 10 лет.

Сроки реализации программы: 4 года

Режим занятий: Содержание программы ориентировано на добровольные разновозрастные группы детей. Учебный план предусматривает 1 занятие в две не недели

продолжительностью 45 мин каждое. Количество аудиторных занятий не превышает 50 % от общего количества занятий.

Место проведения занятий – учебные кабинеты, пришкольный учебно-опытный участок, читальный зал библиотеки, природные объекты села, лаборатории кабинетов химии, физики, биологии.

Цели программы:

1. Обеспечение усвоения учащимися основных положений экологической науки на основе изучения явлений природы, растительного мира, животного мира, влияния человека на окружающую среду;
2. Формирование понятий научной картины мира, материальной сущности и диалектического характера биологических процессов и явлений, роли и места человека в биосфере, активной роли человека как социального существа;
3. Формирование ответственного отношения к природе и готовности к активным действиям по ее охране.

Задачи:

Обучающие:

- дать ребёнку системные знания об окружающем его мире в соответствии с его возрастом и способностями;
- научиться применять на практике полученные знания.
- формировать представления о краеведческой работе.

Развивающие:

- развивать у воспитанников эстетические чувства и умение любоваться красотой и изяществом природы;
- формировать и развивать у детей навыки психологической разгрузки при взаимодействии с миром природы;
- повышать общий интеллектуальный уровень подростков;
- развивать коммуникативные способности каждого ребёнка с учётом его индивидуальности, научить общению в коллективе и с коллективом, реализовать потребности ребят в содержательном и развивающем досуге;
- развивать творческую деятельность.

Воспитательные:

- прививать чувство доброго и милосердного отношения к окружающему нас миру;
- воспитывать чувство ответственности, дисциплины и внимательного отношения к людям;
- воспитывать потребность в общении с природой;
- способствовать формированию экологического восприятия и сознания общественной активности;
- способствовать укреплению здоровья ребят, посредством общения с природой и проведению массовых мероприятий на свежем воздухе.

Методы обучения:

К изучаемым темам указаны практические работы, экскурсии, фенологические наблюдения, практическая деятельность, которым должно уделяться самое серьезное внимание.

Только на основе наблюдений, исследований (проектов) и практической деятельности возможно осуществление экологического воспитания.

Одним из условий формирования экологической личности является ознакомление каждого ребенка школьного возраста с природой той местности, на которой он проживает. Поэтому, один из важнейших принципов организации работы кружка — краеведческий, реализация которого дает возможность детям полнее понять местные и региональные экологические проблемы. В связи с этим в содержание бесед, экскурсий включена информация о состоянии природы родного города и области.

Программа работы кружка строится таким образом, чтобы в процессе эко-логического воспитания осуществляется комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы ребенка, т.е. предполагает наличие таких направлений, как познавательного, познавательно-развлекательного, практического, исследовательского.

Познавательное направление работы кружка включает цикл познавательных мероприятий (используются следующие формы: дидактические игры, беседы, путешествия, спектакли, викторины), которые способствуют более глубокому расширению экологических знаний младших школьников.

Познавательно-развлекательное направление работы ставит целью знакомства учащихся начальных классов с компонентами живой и неживой природы, влияние деятельности человека на эти компоненты в игровой занимательной форме: это (театрализованные представления на экологическую тему, праздники, утренники, устные журналы, **экологические** игры, игры-путешествия.

Изучение растительного и животного мира, водоемов, родного края, связанное с практическими делами (практическое направление работы кружка «Юный эколог») посадкой деревьев и кустарников, озеленением класса, подкормкой птиц, способствует привитию бережного отношения младших школьников к родной природе.

Исследовательское направление работы кружка осуществляется в рамках следующих мероприятий: экскурсий, фенологических наблюдений, опытов которые способствуют развитию мышления, анализу полученных результатов.

Педагогическая идея состоит в выработке мотивации:

к дальнейшему углублению знаний в сфере интересов;

к формированию таких качеств, как целеустремленность, твердость, стремление к риску, терпение;

к воспитанию чувства ответственности, доброты, милосердия, гуманного отношения к окружающему миру.

Подходы к образовательному процессу основаны на педагогических принципах обучения и воспитания.

1. Принцип добровольности (зачисление ребёнка в группу возможно только по его желанию).
2. Принцип адекватности (учёт возрастных особенностей детей).
3. Принцип систематичности и последовательности в освоении знаний и умений.
4. Принцип доступности (весь предлагаемый материал должен быть доступен пониманию ребёнка).

5. Принцип обратной связи (педагога интересуют впечатления детей от занятия).
6. Принцип ориентации на успех.
7. Принцип взаимоуважения.
8. Принцип индивидуально-личностной ориентации воспитания (индивидуальный подход, система поощрений, опора на семью).
9. Принцип связи обучения с жизнью.
10. Принцип сознательности, творческой активности и самостоятельности учащихся.
11. Принцип креативности (творчества) и коллективности.
12. Принцип научности содержания и методов образовательного процесса.
13. Принцип опоры на интерес (все занятия интересны ребёнку).

Формы организации внеурочной деятельности:

- учебные занятия;
- познавательные беседы;
- экологические игры;
- викторины;
- поиск информации в читальном зале библиотеки;
- экскурсии;
- наблюдения;
- опыты;
- эксперименты;
- организация выставок, фотовыставок, презентаций;
- защита проектов;
- совместная деятельность обучающихся и родителей.

Содержание программы внеурочной деятельности связано с такими учебными предметами, как:

- русский язык;
- литературное чтение;
- окружающий мир;
- технология;
- изобразительное искусство;

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Тема занятия	Виды деятельности	Формы занятия
Подготовка к акции «посвящение в Эколята». Акция.	Изучение клятвы и гимна эколят.	Акция
Мы- эколята!	Беседа о Проекте, роли эколят в жизни страны.	Беседа

Умей гулять на природе. В гости к Природе.	Составление памятки " Правила поведения на природе". Наблюдение.	Экскурсия в школьный сад.
Фантазии с Природой.	Изготовление работ из природного материала	Выставка творческих работ эколят
Природа вокруг нас. Разнообразие Природы Кузбасса.	Просмотр видеоролика "Волшебная природа Кузбасса"	Заочное путешествие
Кладовые богатства Кузбасса. Водоёмы нашего края.	Работа в пособии	Тематическое занятие
Времена года. Природа нашего края в разные времена года.	Участие в мероприятии	Тематическое мероприятие. Библиотека ЛК
Красная книга Кузбасса.	Работа в пособии	Тематическое занятие.
Помоги Природе, помоги своему другу!	Постановка сценки " Как мы весну встречали"	Театрализация
Заботьяся о Природе.	Чтение и обсуждение экологической сказки "Спасём лес !" Участие в проекте " Чем я могу помочь Природе?"	Беседа на экологическую тему. Проект " Чем я могу помочь Природе?"
Чудеса Природы.	Изготовление работ по теме	Выставка рисунков Эколят.
День Земли	Участие в мероприятии, выставке рисунков.	Тематическое мероприятие в КДЦ
Природа - твой друг, значит, обижать её нельзя.	Сбор материала для газеты и выпуск газеты № 1	Выпуск стенгазеты " Берегиня"
Встречай любовью стаи птички...	Участие в мероприятии	Тематическое мероприятие. Библиотека ЛК.
Сохраним Природу от пожаров.	Изготовление и распространение листовок "Сохраним Природу от пожаров".	Акция распространения листовок
Трудимся на благо Природы.	Уборка территории школы	Трудовой десант
Экология.	Работа в пособии	Тематическое занятие

**Календарно-тематическое планирование занятий внеурочной деятельности
«Эколята» 2класса на 2022-2023 учебный год,**

№ п/п	Название темы	Количество часов	Дата
----------	---------------	------------------	------

1	Подготовка к акции посвящения в «Эколята». Акция.	1	
2	Мы- эколята!	1	
3	Умей гулять на природе. В гости к Природе.	1	
4	Фантазии с Природой.	1	
5	Природа вокруг нас. Разнообразие Природы Кузбасса.	1	
6	Кладовые богатства Кузбасса. Водоёмы нашего края.	1	
7	Времена года. Природа нашего края в разные времена года.	1	
8	Красная книга Кузбасса.	1	
9	Помоги Природе, помоги своему другу!	1	
10	Заботиться о Природе.	1	
11	Чудеса Природы.	1	
12	День Земли.	1	
13	Природа - твой друг, значит, обижать её нельзя.	1	
14	Встречай любовью стаи птички...	1	
15	Сохраним Природу от пожаров.	1	
16	Трудимся на благо Природы.	1	
17	Экология.	1	

Содержание программы

Вводное занятие. Мир вокруг нас.

Что такое экология? Знакомство детей с целями и задачами занятий, правилами поведения при проведении практических работ. Выясняем, что такое экология. Экология – наука, изучающая собственный дом человека, дом растений и животных в природе, жизнь нашего общего дома – планеты Земля.

Путешествие в осень.

Изучение текстов о природе. Наблюдения за солнцем и ветром. Экологические игры на свежем воздухе.

Экскурсия в осенний парк. Различение деревьев и кустарников на природе по кроне и листьям. Сбор опавших листьев и семян этих растений с целью сушки. Определение названий растений по опавшим листьям, плодам, шишкам. Зарисовка листьев. Сушка листьев.

Экологические игры.

Лес – наше богатство.

Изучение текстов о лесе. Наблюдения за лиственными и хвойными деревьями. Определение различий.

Составление в группах и объяснение правил поведения в различных ситуациях в лесу.

Анализ использования человеком богатств природы.

Составление правил охраны леса.

Путешествие за капелькой воды.

Экскурсия к водоёму. Наблюдение за жизнью водоёма.

Составление рисунка-схемы пути воды из реки в море. Сравнение реки и моря.

Знакомство с речными и морскими рыбами. Определение названий рыб по рисунку. Приведение примеров речных и морских рыб.

Объяснение причин загрязнения воды и гибели рыб в водоёмах. Определение связи между загрязнением воды и здоровьем человека.

Составление правил охраны водоёмов.

Удивительный мир животных.

Знакомство с экзотическими животными.

Сравнение и различие диких и домашних животных. Наблюдения за домашними животными.

Составление правил ухода за животными в доме, в живом уголке школы, в зоопарке. Знакомство с работой человека на пасеке.

Наблюдение за внешним видом, характерными особенностями представителей насекомых, рыб, птиц, зверей (на примере своей местности).

Наблюдение за жизнью животных, составление рассказов о любимых домашних питомцах. Фотовыставка «Наши любимцы».

Объяснение роли животных в природе и жизни людей (на примере своей местности).

Наши пернатые друзья.

Экскурсия в парк. Наблюдение за поведением, внешним видом, характерными особенностями птиц на улице.

Различение зимующих и перелётных птиц. Объяснение причины отлёта птиц в тёплые края.

Наблюдение зимующих птиц, различение зимующих птиц по рисункам и в природе.

Обсуждение формы кормушек и виды корма для птиц. Составление правил подкормки птиц.

Работа с иллюстрациями с изображением птиц, чтение стихов, рассказов, разгадывание загадок.

Подготовка отчета в группах. Выставка материалов. Презентации по материалам экскурсионного занятия.

Красная книга родного края.

Знакомство с растительным и животным миром родного края. Обсуждение многообразия растений и животных края. Выяснение особенностей жизни животных. Знакомство с исчезающими растениями и животными родного края.

Причины исчезновения их и необходимость их защиты каждым человеком. Составление и обсуждение мер по охране редких растений и животных. Красная книга Краснодарского края.

Сад на подоконнике.

Наблюдение за комнатными растениями школы и узнавание их по рисункам.

Работа с иллюстрациями с изображением различных комнатных растений. Определение названий частей растений.

Составление правил ухода за комнатными растениями.

Подготовка рассказа об особенностях любимого комнатного растения.

Мир похож на цветной луг.

Наблюдение за дикорастущими и культурными растениями и узнавание их по рисункам и в природе.

Знакомство с необычными растениями.

Формулирование выводов об условиях, необходимых для жизни растений.

Наблюдение растений клумбы и луга узнавание их по рисункам. Составление рассказа о любимом цветке.

Подготовка отчета в группах. Презентации по материалам экскурсионного занятия.

Итоговое занятие. Мы – друзья природы.

Подготовка сообщений о взаимосвязи между человеком и природой.

Результаты развития универсальных учебных действий в ходе освоения курса «Эколята» (второй год обучения):

Познавательные УУД:

- подведение под понятия, выведение следствий;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений;

- умение структурировать знания;
- рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности;
- смысловое чтение, извлечение информации;
- определение основной и второстепенной информации.

Регулятивные УУД:

- способность принимать, сохранять цели и следовать им в учебной деятельности;
- умение действовать по плану и планировать свою деятельность;
- преодоление импульсивности, непроизвольности;
- понимание и принятие учащимся учебной задачи, поставленной учителем;
- умение учитывать выделенные учителем ориентиры действия и построение ориентировочной основы в новом учебном материале в учебном сотрудничестве с учителем;

Коммуникативные УУД:

- учет разных мнений и умение обосновать собственное;
- умение договариваться, находить общее решение;
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Личностные УУД:

- принятие обучающимися правил здорового образа жизни;
- развитие морально-этического сознания;
- получение обучающимся опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Материально-техническое обеспечение программы

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	Количество
1. Библиотечный фонд (книгопечатная продукция)		
	Александрова, Ю. Н. Юный эколог Текст /Ю. Н. Александрова, Л. Д. Ласкина, Н.В. Николаева. – Волгоград: Учитель, 2010. – 331 с.	К
	Гаев, Л. Наши следы в природе Текст /Л. Гаев, В. Самарина. – М. : Недра, 1991.	К
	Елизарова Е. М. Знакомые незнакомцы Текст /Е. М. Елизарова. – Волгоград: Учитель, 2007.	К
	Ердаков, А. Экологическая сказка для первоклассников Текст /А. Ердакова //Начальная школа. – 1992. - № 11-12. – С.19-22.	К
	Кларина, М. М. Экономика и экология для малышей. Текст / М. М. Кларина. – М.: Вита - Пресс, 1995.	К
	Моложавенко, В. С. Тайна красоты Текст / В. С. Моложавенко. – М., 1993.	К
	Плешаков, А. А. Экологические проблемы и начальная школа Текст /А. А. Плешаков// Начальная школа. – 1991. - № 5. – С. 2-8.	К

Плешаков, А. А. Великан на поляне или первые уроки экологической этики Текст /А. А. Плешаков. – М.: Просвещение, 2009.	К
Плешаков, А. А. Зелёные страницы Текст /А. А. Плешаков. – М.: Просвещение, 2008.	К
Энциклопедия. Я познаю мир. Экология. – М.: ООО Издательство «Астрель», 2000.	К
Энциклопедия. Мир животных (т. 2, т. 7). – М.: Просвещение, 1989.	К
Энциклопедия. Неизвестное об известном. – М.: РОСМЕН, 1998.	К
Энциклопедия животных. – М.: ЭКСМО, 2007.	К
Энциклопедия. Что такое. Кто такой. – М.: Педагогика-Пресс, 1993.	К
	К
	К
2. Печатные пособия	
Репродукции картин в соответствии с программой обучения.	Д
Плакаты по окружающему миру и кубановедению.	Д
3. Технические средства обучения	
Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц, постеров и картинок.	Д
Аудиоцентр/ магнитофон.	Д
Мультимедийный проектор.	Д
Экспозиционный экран.	Д
Компьютер.	Д
4. Экранно-звуковые пособия	
Видеофильмы по предмету, презентации.	Д
5. Учебно-практическое оборудование	
Наборы карандашей, красок, альбомов для рисования.	К
Наборы пластилина, цветной бумаги, картона, ножниц.	К
6. Натуральные объекты	
Коллекции плодов растений.	Д
Гербарии культурных и дикорастущих растений (с учетом содержания обучения).	Д
Живые объекты (комнатные растения)	Д
7. Игры и игрушки	
Мягкие игрушки, игрушки, настольные игры.	П
8. Оборудование кабинета	
Ученические столы 2-местные с комплектом стульев.	К
Стол учительский с тумбой.	Д
Шкафы для хранения учебников, дидактических материалов, пособий и пр.	Д
Настенные доски для вывешивания иллюстративного материала.	Д
Подставки для книг, держатели для схем и таблиц и т. п.	Д

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности «Проектные задачи и эксперименты»

в 4-5 классе на 2022-23 уч.г.

Составила:
учитель начальных классов
высшей квалификационной категории
Узунова Т.И.

с. Рыбное

2022

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Проектные задачи и эксперименты» составлена в соответствии с требованиями:

- Федерального государственного общеобразовательного стандарта начального общего образования;
- на основе авторской программы Пинжениной С.В., Титаренко Н.Н. курса внеурочной деятельности «Проектные задачи и эксперименты»;
- планируемых результатов начального общего образования,
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 № 28
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача России от 28.01.2021.

- учебного плана школы;
- календарного учебного графика;
- федерального перечня учебников, рекомендованных Министерством образования РФ;
- Положения о рабочей образовательной программе.

Целью программы курса внеурочной деятельности «Проектные задачи и эксперименты» является формирование коммуникативных, регулятивных, познавательных УУД школьников.

Задачи

- Развивать познавательную активность учащихся как важнейший компонент любой деятельности человека.
- Формировать познавательные, регулятивные, коммуникативные результаты, заявленные в «Программе формирования универсальных учебных действий» ФГОС.
- Формировать лидерские качества, инициативность и навыки сотрудничества.
- Повысить мотивацию обучения, в наибольшей степени реализовать способности, возможности, потребности и интересы ребёнка.

Место учебного курса в учебном плане

Курс введен в часть учебного плана, формируемого образовательным учреждением в рамках общеинтеллектуального направления внеурочной деятельности.

Программа данного курса представляет систему занятий продуктивного взаимодействия учеников в малых группах сменного состава и развития у них алгоритмического, экспериментального и творческого типов мышления, рассчитана на 1 год обучения. В четвертом классе 17 часов (0,5 час в неделю, в 5 классе- 17 часов (0,5 ч в неделю).

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель учащимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение учащихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты выполнения тестовых заданий и заданий из конкурса эрудитов, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно;

– косвенным показателем эффективности данных занятий может быть повышение успеваемости по разным школьным дисциплинам, а также наблюдения учителей за работой учащихся на других уроках (повышение активности, работоспособности, внимательности, улучшение мыслительной деятельности).

Описание ценностных ориентиров содержания учебного курса:

Среди важнейших ценностных ориентиров начального образования отмечаются следующие:

1. Формирование психологических условий развития общения, кооперации, сотрудничества на основе:
 - доброжелательности, доверия и внимательности к людям, готовности к сотрудничеству и дружбе, оказанию помощи тем, кто в ней нуждается;
 - уважения к окружающим – умения слушать и слышать партнёра, признавать право каждого на собственное мнение и принимать решения с учётом позиции всех участников.
2. Развитие умения учиться как первого шага к самообразованию и самовоспитанию:
 - развитие широких познавательных интересов, инициативы и любознательности, мотивов познания и творчества;
 - формирование способности к организации своей учебной деятельности (планированию, контролю, оценке).
3. Развитие самостоятельности, инициативы и ответственности личности как условия её

самоактуализации:

- формирование самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе, готовности открыто выражать и отстаивать свою позицию, критичности к своим поступкам и умения адекватно их оценивать;
- развитие готовности к самостоятельным поступкам и действиям, ответственности за их результаты;
- формирование целеустремлённости и настойчивости в достижении целей, готовности к преодолению трудностей и жизненного оптимизма.

Раздел 1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Познавательные УУД
Выпускник научится:
<ul style="list-style-type: none">• осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы;• использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач;• строить речевое высказывание в устной и письменной форме;• ориентироваться на разнообразие способов решения задач;• основам смыслового чтения художественных и познавательных текстов, выделять существенную информацию из текстов разных видов;• осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;• осуществлять синтез как составление целого из частей;• проводить сравнение, сериацию и классификацию по заданным критериям;• устанавливать причинно-следственные связи;• строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, его строении, свой-

ствах и связях;

- обобщать, т. е. осуществлять генерализацию и выведение общности для целого ряда или класса единичных объектов на основе выделения сущностной связи;
- осуществлять подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков и их синтеза;
- устанавливать аналогии;
- владеть общим приемом решения задач.

Выпускник получит возможность научиться:

- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты;
- осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
- произвольно и осознанно владеть общим приемом решения задач.

Регулятивные УУД

Ученик научится:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;
- планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;
- учитывать правило в планировании и контроле способа решения;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия;
- оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок;
- выполнять учебные действия в материализованной, громкоречевой и умственной форме.

Выпускник получит возможность научиться:

- в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале;

- осуществлять констатирующий и превосходящий контроль по результату и по способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания;
- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия.

Коммуникативные УУД

Ученик научится:

- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- строить понятные для партнера высказывания, учитывающие, что партнер знает и видит, а что нет;
- задавать вопросы;
- контролировать действия партнера;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи.

Ученик получит возможность научиться:

- учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей;
- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;
- понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы;
- аргументировать свою позицию и координировать ее с позициями партнеров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;
- продуктивно разрешать конфликты на основе учета интересов и позиций всех его участников;
- с учетом целей коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности;
- адекватно использовать речевые средства для эффективного решения разнообразных коммуникативных задач.

Чтение: работа с информацией

Раздел «Получение, поиск и фиксация информации»

Выпускник научится:

- воспринимать на слух и понимать различные виды сообщений (бытового характера, художественные и информационные тексты);
- осознанно читать тексты с целью удовлетворения интереса, приобретения читательского опыта, освоения и использования информации;
- использовать такие виды чтения, как ознакомительное, изучающее, поисковое; осознавать цель чтения и выбирать в соответствии с ней нужный вид чтения;
- работать с информацией, представленной в разных форматах (текст, рисунок, таблица, диаграмма, схема);
- ориентироваться в соответствующих возрасту словарях и справочниках;
- составлять список используемой литературы и других информационных источников, заполнять адресную и телефонную книги.

Выпускник получит возможность научиться:

- находить несколько источников информации, пользоваться словарями и справочниками на электронных носителях;

- систематизировать подобранные информационные материалы в виде схемы или электронного каталога при подготовке собственных работ (сообщений, сочинений, простых исследований, проектов и т. п.).

Раздел «Понимание и преобразование информации»

Выпускник научится:

- находить информацию, факты, заданные в тексте в явном виде: числовые данные, отношения (например, математические) и зависимости; вычленять содержащиеся в тексте основные события и устанавливать их последовательность;
- понимать информацию, представленную в неявном виде: например, выделять общий признак группы элементов, характеризовать явление по его описанию; находить в тексте несколько примеров, доказывающих приведенное утверждение, и т. д.;
- интерпретировать и обобщать информацию: интегрировать содержащиеся в разных частях текста детали сообщения; устанавливать связи, не высказанные в тексте напрямую, интерпретировать их, соотнося с общей идеей текста; формулировать, основываясь на тексте, простые выводы; понимать текст, не только опираясь на содержащуюся в нем информацию, но и обращая внимание на жанр, структуру, язык текста;
- преобразовывать информацию из сплошного текста в таблицу (дополнять таблицу информацией из текста); преобразовывать информацию, полученную из рисунка, в текстовую задачу; заполнять предложенные схемы с опорой на прочитанный текст;
- анализировать и оценивать содержание, языковые особенности и структуру текста; определять место и роль иллюстративного ряда в тексте.

Выпускник получит возможность научиться:

- для поиска нужной информации использовать такие внешние формальные элементы текста, как подзаголовки, иллюстрации, сноски;
- делать выписки из используемых источников информации, составлять письменные отзывы, аннотации.

Раздел «Применение и представление информации»

Выпускник научится:

- передавать собеседнику/партнеру важную для решаемой учебной задачи информацию, участвовать в диалоге при обсуждении прочитанного или прослушанного;

- составлять устно небольшое монологическое высказывание по предложенной теме, заданному вопросу;
- описывать по определенному алгоритму объект наблюдения, сравнивать между собой два объекта, выделяя два-три существенных признака;
- по результатам наблюдений находить и формулировать правила, закономерности и т. п.;
- группировать, систематизировать объекты, выделяя один-два признака;
- определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов (на основе предложенного набора действий, включающего избыточные шаги).

Выпускник получит возможность научиться:

- на основе прочитанного принимать несложные практические решения;
- создавать небольшие собственные письменные тексты по предложенной теме, представлять одну и ту же информацию разными способами, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию;
- выступить перед аудиторией сверстников с небольшими сообщениями, используя иллюстративный ряд (плакаты, презентацию).

Раздел «Оценка достоверности получаемой информации»

Выпускник научится:

- на основе имеющихся знаний, жизненного опыта подвергать сомнению достоверность имеющейся информации, обнаруживать недостоверность получаемой информации, пробелы в информации и находить пути восполнения этих пробелов;
- в процессе работы с одним или несколькими источниками выявлять содержащуюся в них противоречивую, конфликтную информацию.

Выпускник получит возможность научиться:

- находить способы проверки противоречивой информации;
- определять достоверную информацию в случае наличия конфликтной ситуации.

Раздел 2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В курсе внеурочной деятельности используется тетрадь-практикум «Проектные задачи и эксперименты», которая содержит 30 внеурочных занятий для учащихся 3 - 4 классов. Задания направлены на формирование продуктивного взаимодействия учеников в малых группах сменного состава и развития у них алгоритмического, экспериментального и творческого типов мышления. Школьники, выполняя задания, учатся проявлять максимальную самостоятельность при организации всех этапов проектов, экспериментов и творческих заданий.

Каждое занятие состоит из четырёх блоков:

1. Решение проектной задачи.
2. Эксперимент
3. Творческое задание
4. Рефлексия

Решение проектной задачи

Под *проектной задачей* понимается задача, в которой через систему или набор заданий целенаправленно стимулируется система детских действий, направленных на получение еще никогда не существовавшего в практике ребенка результата («продукта»), и в ходе решения

которой, происходит качественное самоизменение группы детей. Проектная задача принципиально носит групповой характер.

Фактически проектная задача задает общий способ проектирования с целью получения нового (до этого неизвестного) результата.

Какие педагогические эффекты имеет подобный тип задач?

- Задает реальную возможность организации взаимодействия (сотрудничества) детей между собой при решении поставленной ими самими задачи.
- Определяет место и время для наблюдения и экспертных оценок за деятельностью учащихся в группе.
- Учит (без явного указания на это) способу проектирования через специально разработанные задания.
- Дает возможность посмотреть, как осуществляет группа детей «перенос» известных им предметных способов действий модельную ситуацию, где эти способы изначально скрыты, а иногда и требуют переконструирования.

Таким образом, в ходе решения системы проектных задач у младших школьников могут быть сформированы следующие способности:

- рефлексировать (видеть проблему; анализировать сделанное — почему получилось, почему не получилось; видеть трудности, ошибки);
- целеполагать (ставить и удерживать цели); планировать (составлять план своей деятельности);
- моделировать (представлять способ действия в виде схемы-модели, выделяя все существенное и главное);
- проявлять инициативу при поиске способа (способов) решения задачи;
- вступать в коммуникацию (взаимодействовать при решении задачи, отстаивать свою позицию, принимать или отклонять точки зрения других).

Эксперимент

Структура естественно-экспериментального задания состоит из стимула и задачной формулировки. Стимул представлен как содержательно противоречивый реалистичный сюжет, учитывающий современные интересы и возможности школьников. Задачная формулировка содержит перечень необходимых действий для получения результата. Содержание стимула не только активизирует познавательный интерес школьников, но и позволяет им сориентироваться в предложенном противоречии, и, что самое важное, способствует появлению желания проверить свои предположения экспериментальным путем.

В результате таким образом организованной экспериментальной деятельности у младших школьников формируются важные экспериментальные умения:

- осознанная организация рабочего места для эксперимента;
- подбор необходимого оборудования,;
- проведение собственно эксперимента с самостоятельно измененным сюжетом;
- наблюдение за его ходом;
- измерение параметров;
- осмысление полученных результатов.

Творческое задание

Это продуктивная форма деятельности обучающихся, направленная на овладение творческим опытом познания, создания, преобразования, использования в новом качестве объектов материальной и духовной культуры в процессе образовательной деятельности, организованной в сотрудничестве с педагогом. Любую деятельность, в том числе и творческую, можно представить в виде выполнения определенных заданий. Для успешности реализации креативности целесообразно использовать системный подход, то есть единство разнообразных видов творческих заданий и методов их выполнения; определение соотношения различных видов творческой деятельности:

- придумать:
 - положительные качества человека на заданные буквы;

- слова по заданной теме, начинающиеся на заданную букву;
- буриме с выбранными рифмами;
- задачку по математике по мотивам сказки;
- рассказ от имени вещи;
- окончания стихотворений;
- законченную историю из слов на одну и ту же букву;
- слоган к занятию;
- предложение со «спрятанным» словом;
- историю с заданным завершением;
- диалог-алфавит;
- полезное изобретение (описать и нарисовать);
- ассоциации к предмету;
- рифмовку с заданными словами;
- синквейн к заданному слову;
- представить живой картинкой:
 - вид спорта;
 - фрагмент из жизни сказочного героя;
 - пословицу или фразеологизм;
 - выбранный цвет;
- изобразить на бумаге:
 - эмблему группы;
 - имя в стиле времён года;
 - ребус, шифрующий название выбранной профессии;
 - комикс на заданную тему;
 - животное - гибрид;
- обсудить и записать:
 - качества, необходимые для эффективной работы в группе;
 - пожелания, начинающиеся на заданную букву;
 - действия группы на занятии;
 - обращение к герою в разных ситуациях;
 - положительные приобретения на занятии;
 - положительные и отрицательные последствия события.

Рефлексия

Умственная деятельность человека, направленная на осмысление своих действий, анализ своих чувств.

Для рефлексии выбраны два вопроса:

- роль в команде (это может быть одна, две или все три роли),
- предпочтительная роль (та, которая нравится учащемуся больше всего). Рекомендуется учителю по результатам наблюдений отмечать степень участия каждого ученика в выполнении заданий:
- 3 балла - ведущая роль, лидер;
- 2 балла - активный исполнитель;
- 1 балл - пассивный исполнитель;
- 0 баллов - не принимал участия в выполнении задания.

Раздел 3. Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Наименование разделов и тем			Основные виды деятельности: ПП - проектно-познавательная, ПЦО - проблемно-ценностное общение	Дата проведения
	Форма деятельности: Проектная задача	Форма деятельности: Эксперимент	Форма деятельности: Творческое задание		
1.	Вводное занятие. Что такое проектная задача и эксперимент. Как работать в команде?			ПЦО	02.09
2.	Расписание уроков	Сила магнита	Дружба	ПП, ПЦО	09.09
3.	Обставить квартиру	Аплодисменты	Пожелания одноклассникам	ПП, ПЦО	16.09
4.	Сказка и не только	Косы и пучки	Сотрудничество	ПП, ПЦО	23.09
5.	Конструирование	Водяная горка	5 действий	ПП, ПЦО	30.09
6.	Знакомства и одежда	Про «колбаски» и	Эмблема группы	ПП, ПЦО	07.10
7.	Фразеологизмы	Шарики в бутылках	Живая картинка	ПП, ПЦО	14.10
8.	Салфетки	Тянем-потянем	Двустигище «Класс»	ПП, ПЦО	21.10
9.	Лампочки для гирлянды	Стакан-присоска	Сказочная задачка	ПП, ПЦО	28.10
10.	Упаковки для подарков	Течёт, течёт, не вы-	Обращение	ПП, ПЦО	11.11
11.	Прага: экскурсии	Превращение тру-	Рассказ-загадка	ПП, ПЦО	18.11
12.	Зимняя школа	Лёд заку-	Живая картинка	ПП, ПЦО	25.11
13.	Снежинки на окна	Вода мягкая и жёст-	Закончи стихотворение	ПП, ПЦО	02.12
14.	Этикетные жанры	Преграда из бумаги	Нарисуй букву	ПП, ПЦО	09.12
15.	Аквариум с рыбками	Греческая колонна	История на «С»	ПП, ПЦО	16.12
16.	Турнир Чемпионов	Плавающая пи-	Слоган	ПП, ПЦО	23.12
17.	Шкатулки по инструкции	Помогите, таю!	Ребус	ПП, ПЦО	13.01

Описание материально-технического обеспечения образовательной деятельности

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	Количество
1. Библиотечный фонд (книгопечатная продукция)		
1.1	Примерная программа курса внеурочной деятельности по формированию информационных умений учащихся начальной школы «Проектные задачи и эксперименты » авторов Пинжениной С.В., Титаренко Н.Н.	1
1.2	Тетрадь- практикум для занятий	12
1.3	Проектные задачи и эксперименты Методическое пособие для учителей Учебно-методическое пособие. Н.Н.Титаренко, С.В.Пинженина – Екатеринбург: АНО «Центр Развития Молодёжи», 2018 г. – 17 с.	1
2. Оборудование класса		
2.1	Парта ученическая	13
2.2	Стул ученический	26
2.3	Стол учителя	1
2.4	Стул учителя	1
2.5	Мультимедийный проектор	1
2.6	Ноутбук	1
2.7	Интерактивная доска	1

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Робототехника»

в 5-7 классах на 2022-23 уч.г.

Общеинтеллектуальное направление

Учитель: **Мучкина Л.А.**

с. Рыбное

2022г.

Всего часов в год: 5 класс – 17 ч.

6 класс – 17 ч.

7 класс – 17 ч.

Всего часов в неделю: 5 класс – 0,5 ч.

6 класс – 0,5 ч.

7 класс – 0,5 ч.

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Робототехника» составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта на основе платформы LEGO MINDSTORMS Education с использованием авторской программы Л.Ю. Овсяницкая, Д.Н. Овсяницкий, А.Д. Овсяницкий «Курс программирования робота EV3 в среде Lego Mindstorms EV3».

Для реализации программы используются образовательные конструкторы фирмы Lego - конструктор LEGO MINDSTORMS Education EV3.

Срок реализации программы - 3 года. Объем занятий –17 ч. в год в каждом классе.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

Самостоятельная организация учебной деятельности (постановка цели, планирование, определение оптимального соотношения цели и средств и др.). Владение навыками контроля и оценки своей деятельности, умением предвидеть возможные последствия своих действий. Поиск и устранение причин возникших трудностей. Оценивание своих учебных достижений, поведения, черт своей личности, своего физического и эмоционального состояния. Осознанное определение сферы своих интересов и возможностей. Соблюдение норм поведения в окружающей среде, правил здорового образа жизни.

Владение умениями совместной деятельности: согласование и координация деятельности с другими ее участниками; объективное оценивание своего вклада в решение общих задач коллектива; учет особенностей различного ролевого поведения (лидер, подчиненный и др.).

Оценивание своей деятельности с точки зрения нравственных, правовых норм, эстетических ценностей. Использование своих прав и выполнение своих обязанностей как гражданина, члена общества и учебного коллектива.

Метапредметные результаты:

Использование для познания окружающего мира различных методов (наблюдение, измерение, опыт, эксперимент, моделирование и др.). Определение структуры объекта познания, поиск и выделение значимых функциональных связей и отношений между частями целого. Умение разделять процессы на этапы, звенья; выделение характерных причинно-следственных связей.

Определение адекватных способов решения учебной задачи на основе заданных алгоритмов. Комбинирование известных алгоритмов деятельности в ситуациях, не предполагающих стандартное применение одного из них.

Сравнение, сопоставление, классификация, ранжирование объектов по одному или нескольким предложенным основаниям, критериям. Умение различать факт, мнение, доказательство, гипотезу, аксиому.

Исследование несложных практических ситуаций, выдвижение предположений, понимание необходимости их проверки на практике. Использование практических и лабораторных работ, несложных экспериментов для доказательства выдвигаемых предположений; описание результатов этих работ.

Творческое решение учебных и практических задач: умение мотивированно отказываться от образца, искать оригинальные решения; самостоятельное выполнение различных творческих работ; участие в проектной деятельности.

Предметные результаты:

Понимание роли и места робототехники в жизни современного общества;

Знание основных сведений из истории развития робототехники в России и мире;

Знание основных понятий робототехники, основных технических терминов, связанных с процессами конструирования и программирования роботов;

Знание правил и мер безопасности при работе с электроинструментами;

Понимание общего устройства и принципа действия роботов;

Знание основных характеристик основных классов роботов;

Усвоение общей методики расчета основных кинематических схем;

Знание порядка отыскания неисправностей в различных роботизированных системах;

Усвоение методики проверки работоспособности отдельных узлов и деталей;

Знание основ популярных языков программирования;

Знание правил техники безопасности при работе в кабинете оснащенным электрооборудованием;

Понимание основных законов электрических цепей, правил безопасности при работе с электрическими цепями, основных радиоэлектронных компонент;

Понимание определения робототехнического устройства, наиболее распространенных ситуации, в которых применяются роботы;

Понимание перспектив развития робототехники, основных компонент программных сред;

Понимание основных принципов компьютерного управления, назначение и принципы работы цветого, ультразвукового датчика, датчика касания, различных исполнительных устройств;

Знание различных способов передачи механического воздействия, различных видов шасси, видов и назначений механических захватов

По завершении курса обучающиеся научатся

1. собирать простейшие модели с использованием EV3;
2. самостоятельно проектировать и собирать из готовых деталей манипуляторы и роботов различного назначения;
3. использовать для программирования микрокомпьютер EV3 (программировать на дисплее микрокомпьютера)
4. владеть основными навыками работы в визуальной среде программирования, программировать собранные конструкции под задачи начального уровня сложности;
5. разрабатывать и записывать в визуальной среде программирования типовые управления роботом
6. пользоваться компьютером, программными продуктами, необходимыми для обучения программе;
7. подбирать необходимые датчики и исполнительные устройства, собирать простейшие устройства с одним или несколькими датчиками, собирать и отлаживать конструкции базовых роботов
8. правильно выбирать вид передачи механического воздействия для различных технических ситуаций, собирать действующие модели роботов, а также их основные узлы и системы

9. вести индивидуальные и групповые исследовательские работы.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Введение

Знакомство с миром Lego. История создания и развития компании Lego. Введение в предмет. Роботы. Виды роботов. Значение роботов в жизни человека. Основные направления применения роботов. Искусственный интеллект. Правила работы с конструктором LEGO Управление роботами. Методы общения с роботом. Состав конструктора LEGO MINDSTORMS EV3. Визуальные языки программирования. Их основное назначение и возможности. Команды управления роботами. Среда программирования модуля, основные блоки.

Знакомство с роботами LEGO MINDSTORMS EV3 EDU. Правила техники безопасности при работе с роботами-конструкторами. Правила обращения с роботами. Основные механические детали конструктора. Их название и назначение. Модуль EV3. Обзор, экран, кнопки управления модулем, индикатор состояния, порты. Установка батарей, способы экономии энергии. Включение модуля EV3. Запись программы и запуск ее на выполнение. Сервомоторы EV3, сравнение моторов. Мощность и точность мотора. Механика механизмов и машин. Виды соединений и передач и их свойства. Сборка роботов. Сборка модели робота по инструкции. Программирование движения вперед по прямой траектории. Расчет числа оборотов колеса для прохождения заданного расстояния.

Датчики LEGO MINDSTORMS EV3 EDU и их параметры. Датчики. Датчик касания. Устройство датчика. Практикум. Решение задач на движение с использованием датчика касания. Датчик цвета, режимы работы датчика. Решение задач на движение с использованием датчика цвета. Ультразвуковой датчик. Решение задач на движение с использованием датчика расстояния. Гироскопический датчик. Инфракрасный датчик, режим приближения, режим маяка. Подключение датчиков и моторов. Интерфейс модуля EV3. Приложения модуля. Представление порта. Управление мотором.

Конструирование

Инструктаж по технике безопасности. Сборка опытной модели. Конструирование полигона. Знакомство с программированием. Написание простейшего алгоритма и его запуск. Применение алгоритма и модели на полигоне. Повторение изученного. Развитие модели и сборка более сложных моделей.

Программирование

История создания языка LabView. Визуальные языки программирования Разделы программы, уровни сложности. Знакомство с RCX. Инфракрасный передатчик. Передача программы. Запуск программы. Команды визуального языка программирования LabView. Изучение Окна инструментов. Изображение команд в программе и на схеме. Работа с пиктограммами, соединение команд. Знакомство с командами: запусти мотор вперед; включи лампочку; жди; запусти мотор назад; стоп. Отработка составления простейшей программы по шаблону, передачи и запуска программы.

Составление программы. Сборка модели с использованием мотора. Составление программы, передача, демонстрация. Линейная и циклическая программа. Составление программы с использованием параметров, зацикливание программы. Знакомство с датчиками. Условие, условный переход. Датчик касания (Знакомство с командами: жди нажато, жди отжато, количество нажатий). Датчик цвета, ультразвуковой датчик (Датчик освещенности. Влияние предметов разного цвета на показания датчика освещенности. Знакомство с командами: жди темнее, жди светлее).

Практикум по сборке роботизированных систем Измерение освещенности. Определение цветов. Распознавание цветов. Использование конструктора Lego в качестве цифровой лаборатории. Измерение расстояний до объектов. Сканирование местности. Сила. Плечо силы. Подъемный

кран. Счетчик оборотов. Скорость вращения сервомотора. Мощность. Управление роботом с помощью внешних воздействий. Реакция робота на звук, цвет, касание. Таймер. Движение по замкнутой траектории. Решение задач на криволинейное движение. Конструирование моделей роботов для решения задач с использованием нескольких разных видов датчиков. Решение задач на выход из лабиринта. Ограниченное движение.

Проектная деятельность в группах

Разработка собственных моделей в группах, подготовка к мероприятиям, связанным с ЛЕГО. Выработка и утверждение темы, в рамках которой будет реализовываться проект. Конструирование модели, ее программирование группой разработчиков. Презентация моделей.

Календарно-тематическое планирование 5 класс

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения	
			План	Факт
1.	Введение в робототехнику. Роботы. Виды роботов. Значение роботов в жизни человека. Основные направления применения роботов.	0,5		
2	Правила техники безопасности при работе с роботами-конструкторами.	0,5		
3	Знакомство с комплектом LEGO MINDSTORMS EV3.	0,5		
4	Основные механические детали конструктора и их назначение.	0,5		
5	Модуль EV3.	0,5		
6	Обзор, управление, установка и запуск программ	0,5		
7	Основные механизмы конструктора.	0,5		
8	Виды соединений и передач и их свойства.	0,5		
9	Сборка базовой модели робота по инструкции.	0,5		
10	Сборка базовой модели робота по инструкции.	0,5		
11	Программирование движения вперед по прямой траектории.	0,5		
12	Расчет числа оборотов колеса для прохождения заданного расстояния.	0,5		
13	Датчик касания. Устройство датчика.	0,5		
14	Датчик касания. Устройство датчика.	0,5		
15	Практикум. Решение задач на движение с использованием датчика касания.	0,5		
16	Практикум. Решение задач на движение с использованием датчика касания.	0,5		

17	Датчик цвета, режимы работы датчика.	0,5		
18	Датчик цвета, режимы работы датчика.	0,5		
19	Решение задач на движение с использованием датчика цвета	0,5		
20	Ультразвуковой датчик.	0,5		
21	Решение задач на движение с использованием датчика расстояния	0,5		
22	Гироскопический датчик.	0,5		
23	Гироскопический датчик.	0,5		
24	Подключение датчиков и моторов.	0,5		
25	Интерфейс модуля EV3.	0,5		
26	Среда программирования	0,5		
27	Среда программирования	0,5		
28	Счетчик касаний. Ветвление по датчикам.	0,5		
29	Методы принятия решений роботом.	0,5		
29	Программное обеспечение EV3.	0,5		
30	Программное обеспечение EV3.	0,5		
31	Проект «Tribot» . Программирование и функционирование робота	0,5		
32	Проект «Tribot» . Программирование и функционирование робота	0,5		
33	Проект «Tribot» . Программирование и функционирование робота	0,5		
34	Подведение итогов за год. Перспективы работы на следующий год.	0,5		
	итого	17		

Календарно-тематическое планирование 6 класс

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения	
			План	Факт
1	Введение. Техника безопасности. Конструктор ЛЕГО Mindstorms EV3: аппаратное и программное обеспечение.	0,5		
2	Конструирование первого робота «Гиробой»	0,5		
3	Изучение программы робота «Гиробой». Программирование: создание своей программы.	0,5		
4	Изучение программы робота «Гиробой». Программирование: создание своей программы.	0,5		

5	Конструирование первого робота «Сортировщик цветов»	0,5		
6	Изучение программы робота «Сортировщик цветов». Программирование: создание своей программы.	0,5		
7	Изучение программы робота «Сортировщик цветов». Программирование: создание своей программы.	0,5		
8	Изучение программы робота «Сортировщик цветов». Программирование: создание своей программы.	0,5		
9	Конструирование первого робота «Щенок»	0,5		
10	Изучение программы робота «Щенок». Программирование: создание своей программы.	0,5		
11	Изучение программы робота «Щенок». Программирование: создание своей программы.	0,5		
12	Изучение программы робота «Щенок». Программирование: создание своей программы.	0,5		
13	Конструирование первого робота «Рука робота H25»	0,5		
14	Изучение программы робота «Рука робота H25». Программирование: создание своей программы.	0,5		
15	Изучение программы робота «Рука робота H25». Программирование: создание своей программы.	0,5		
16	Конструирование первого робота «Робот-танк»	0,5		
17	Изучение программы робота Конструирование первого робота «Робот-танк». Программирование: создание своей программы.	0,5		
18	Изучение программы робота Конструирование первого робота «Робот-танк». Программирование: создание своей программы.	0,5		
19	Конструирование первого робота «Знап»	0,5		
20	Изучение программы робота Конструирование первого робота «Знап». Программирование: создание своей программы.	0,5		
21	Изучение программы робота Конструирование робота «Знап». Программирование: создание своей программы.	0,5		
22	Конструирование первого робота «Лестничный вездеход»	0,5		
23	Изучение программы робота Конструирование первого робота «Лестничный вездеход». Программирование: создание своей программы.	0,5		
24	Изучение программы робота Конструирование первого робота «Лестничный вездеход». Программирование: создание своей программы.	0,5		
25	Конструирование первого робота «Слон»	0,5		
26	Изучение программы робота Конструирование первого робота «Слон». Программирование: создание своей программы.	0,5		
27	Изучение программы робота Конструирование первого робота «Слон». Программирование: создание своей программы.	0,5		

28	Конструирование первого робота «Фабрика спиннеров»	0,5		
29	Изучение программы робота Конструирование первого робота «Фабрика спиннеров». Программирование: создание своей программы.	0,5		
30	Изучение программы робота Конструирование первого робота «Фабрика спиннеров». Программирование: создание своей программы.	0,5		
31	Творческий проект «Мой полезный робот»	0,5		
32	Творческий проект «Мой полезный робот»	0,5		
33	Творческий проект «Мой полезный робот»	0,5		
34	Творческий проект «Мой полезный робот»	0,5		
	всего	17		

Календарно-тематическое планирование 7 класс

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения	
			План	Факт
1	Правила техники безопасности при работе с роботами-конструкторами.	0,5		
2	Комплектация LEGO MINDSTORMS EV3.	0,5		
3	Движение вдоль сторон квадрата.	0,5		
4	Решение задач на движение вдоль сторон квадрата.	0,5		
5	Программные блоки и палитры программирования.	0,5		
6	Редактор контента.	0,5		
7	Решение задач на движение по кривой.	0,5		
8	Использование нижнего датчика освещенности.	0,5		
9	Решение задач на движение вдоль линии.	0,5		
10	Программирование модулей.	0,5		
11	Решение задач на прохождение по полю из клеток	0,5		
12	Измерение освещенности.	0,5		
13	Использование конструктора в качестве цифровой лаборатории.	0,5		
14	Измерение расстояний до объектов.	0,5		
15	Сканирование местности.	0,5		
16	Сила. Плечо силы.	0,5		
17	Счетчик оборотов.	0,5		

18	Управление роботом с помощью внешних воздействий.	0,5		
19	Реакция робота на звук, цвет, касание.	0,5		
20	Движение по замкнутой траектории.	0,5		
21	Решение задач на криволинейное движение.	0,5		
22	Конструирование моделей роботов для решения задач с использованием нескольких разных видов датчиков.	0,5		
23	Конструирование моделей роботов для решения задач с использованием нескольких разных видов датчиков.	0,5		
24	Решение задач на выход из лабиринта.	0,5		
25	Ограниченное движение.	0,5		
26	Проверочная работа №2 по теме «Виды движений роботов»	0,5		
27	Проверочная работа №2 по теме «Виды движений роботов»	0,5		
28	Работа над проектами.	0,5		
29	Работа над проектами.	0,5		
30	Конструирование собственной модели робота.	0,5		
31	Конструирование собственной модели робота.	0,5		
32	Программирование и испытание собственной модели робота.	0,5		
33	Программирование и испытание собственной модели робота.	0,5		
34	Программирование и испытание собственной модели робота.	0,5		
	всего	17		

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности «Психология общения»
6 - 7 класс

Составила:
Редченко Светлана Владимировна
педагог-психолог
I квалификационная категория

с. Рыбное

1. Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Психология общения» для 6-7 классов составлена в полном соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом общего образования, требованиями к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, фундаментальным ядром содержания основного общего образования, примерной программой по психологии.

Цель: повышение нравственной составляющей личности, умение конструктивно общаться.

Задачи:

- познание и воспитание собственной личности подростка посредством межличностного общения;
- развитие адекватной оценочной деятельности, направленной на анализ собственного поведения и поступков окружающих людей;
- воспитание интереса к окружающим людям, развитие взаимоуважения, взаимодоверия и сочувствия;
- развитие навыков общения в различных ситуациях.

Общение — основное условие гармоничного развития подростка, важнейший фактор формирования личности, один из главных видов деятельности человека, направленный на познание и оценку самого себя через посредство других людей. Общение со взрослыми и сверстниками даёт возможность подростку усваивать эталоны социальных норм поведения. В определённых жизненных ситуациях школьник сталкивается с необходимостью подчинить своё поведение моральным нормам и требованиям. Поэтому важным моментом в нравственном развитии подростка становится знание норм общения и понимания их ценности и необходимости. Личностные, психологические факторы выступают на первый план в работе над этой важной задачей. Психологическая культура, толерантность, позитивное самоотношение, чувство собственного достоинства, способность к рефлексии и самосовершенствованию, понимание интересов, мотивов, чувств и потребностей окружающих людей, умение строить свои отношения с окружающими, уважая их права, и отстаивать свои права конструктивным способом — все это относится к необходимым компонентам личности гражданина современного общества.

II. Описание места учебного предмета

В программу включены 17 занятий, которые будут проводиться в часы внеурочной деятельности по 1 занятию в неделю в течение одного полугодия. Каждое занятие будет носить практический характер. Полученные на занятиях умения дети смогут применять на различных уроках, при решении жизненных задач.

III. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

1 Планируемые результаты

Учащиеся будут анализировать и оценивать общение, а именно:

- корректность речевого поведения;
- уместность использования несловесных (невербальных) средств общения - жестов, мимики, телодвижений, интонации в устных высказываниях.

Научатся общаться при решении риторических задач, в частности:

- ориентироваться в ситуации общения, вступая в контакт и поддерживая его (на элементарном уровне);
- уместно использовать словесные и несловесные средства общения.

Личностные результаты

- обучающийся получит возможность для формирования внутренней позиции школьника;

- формирование ответственного отношения к учению;
- готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости учения, выраженного в преобладании обучения и познания;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Предметные результаты

- знание индивидуальных и эмоциональных особенностей людей;
- знание правил работы в тренинговой группе;
- знание способов разрешения конфликтных ситуаций;
- умения вести конструктивный диалог;
- умение определять жизненные цели и задачи.

Учащиеся получают возможность научиться:

- понимать себя, свои желания, мечты, ценности;
- вести конструктивную беседу;
- учитывать мнение других людей при взаимодействии, вставать на сторону собеседника;
- бесконфликтному поведению со сверстниками и взрослыми людьми.

В результате у школьников должны быть развиты навыки общения и социальной адаптации, выражающиеся:

- в знании прав личности как основы адекватного взаимодействия с окружающими;
- в обучении умению сотрудничать;
- в снижении уровня конфликтности;
- в умении принимать самого себя и других людей, осознавая свои и чужие достоинства и недостатки;
- в умении осознавать свои чувства, причины поведения, последствия поступков;
- в понимании необходимости самому делать выбор и нести за него ответственность;
- в формировании потребности самоизменения и личностном росте.

Вид контроля

Формы промежуточного контроля знаний, умений, навыков: наблюдение; беседа. В конце прохождения программы проводится заключительное занятие, на котором учащиеся продемонстрируют полученные навыки и умения.

IV. Календарно-тематическое планирование 6 класс

Количество часов: всего - **17 часов**

в неделю - **1 час в первом полугодии**

№	Тема	Количество часов	Дата проведения
6 класс			
1.	«Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались!»	1	
2.	«Познакомимся поближе»	1	

3.	«Потребности и мотивация»	1	
4.	«Сотрудничество»	1	
5.	«Сплоченность»	1	
6.	«Самооценка»	1	
7.	«Конфликт»	1	
8.	«Конфликт – неэффективное общение»	1	
9.	«Мой мир»	1	
10.	«Я и мой внутренний мир. Самопознание. Самоосмысление. Самопринятие»	1	
11.	«Умение слушать»	1	
12.	«Наши особенности»	1	
13.	«Я — это я, и это замечательно!»	1	
14.	«Почувствуй себя любимым»	1	
15.	«Доверие в жизни человека»	1	
16.	«Я тебе доверяю»	1	
17.	«Наши ресурсы»	1	
	ИТОГО	17	

IV. Календарно-тематическое планирование 7 класс

Количество часов: всего - **17 часов**

в неделю - **1 час во втором полугодии**

№	Тема	Количество часов	Дата проведения
1	«Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались!»	1	
2	«Познакомимся поближе»	1	
2	«Как завязать дружбу?»	1	
4	«Как поддерживать дружеские отношения?»	1	
5	«Агрессия и гнев»	1	
6	«Эмоции. Как справиться с гневом?»	1	
7	«Конфликт»	1	
8	«Конфликт – неэффективное общение»	1	
9	«Преодолеваем страхи»	1	
10	«Уверенность и неуверенность в себе»	1	
11	«Сделай себя счастливей»	1	
12	«Умение слушать»	1	
13	«Наши особенности»	1	
14	«Я — это я, и это замечательно!»	1	
15	«Почувствуй себя любимым»	1	
16	«Доверие в жизни человека»	1	
17	«Путь доверия»	1	
	ИТОГО	17	

V. Материально - техническое обеспечение программы «Учись оценивать себя»:

1. Бадмаев Б.Ц. Психология обучения речевому мастерству. М., 2008- 214с..
2. Богуславская Н.Е., Купина Н.А. Веселый этикет (учебное пособие по развитию

- коммуникативных способностей ребенка). - Екатеринбург: "ЛИТУР", 2011. - 192с.
3. Вачков И.В. Основы технологии группового тренинга. М., 2001- 116с.
 4. Гойхман О.Я., Надеина Т.М. Речевая коммуникация. М., 2003- 58 с.
 5. Григорьева Т.Г. Основы конструктивного общения. Практикум.- Новосибирск: Изд-во Новосиб. Ун-та; М.: Совершенство, 2005. - 116с.
 6. Игры: обучение, тренинг, досуг /под ред. В.В. Петрусинского, «Новая школа», М., 2004.
 7. Насонкина С.А. Уроки этикета/ Худ. И.Н. Ржевцева. - СПб.: Изд-во "ДЕТСТВО- ПРЕСС", 2003. - 40с.: Ил.
 8. Панфилова М.А. Игротерапия общения: Тесты и коррекционные игры. Практическое пособие для психологов, педагогов и родителей. - М.: "Издательство ГНОМ и Д", 2008. - 160с. (В помощь психологу.)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Информационная безопасность»

в 8-9 классах на 2022-23 уч.г.

Общекультурное направление

Учитель: **Зуб Ольга Александровна**

с. Рыбное

2022г.

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Информационная безопасность», направление «общекультурное направление» для учащихся 8-9 классов составлена в соответствии с:

1. Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 года № 273-ФЗ;
2. Федеральным государственным стандартом ООО (Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 N 1897);
3. Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам основного общего образования, утвержденного приказом Минобрнауки России от 30.08.2013 г. № 1015;
4. Основной образовательной программой ООО МБОУ «Рыбинская СОШ № 7 имени Героя Советского Союза Г. П. Кузьмина»;
5. Постановлением Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № СП 2.4.3648-20, Санитарные правила Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"
6. Положением о внеурочной деятельности.

Курс является важной составляющей частью работы с учащимися, активно использующими различные сетевые формы общения (социальные сети, игры, пр.), задумывающимися о своей личной безопасности, безопасности своей семьи и своих друзей, а также проявляющими интерес к изучению истории и технологических основ информационной безопасности.

Направление программы курса внеурочной деятельности общекультурное.

Реализация программы даёт возможность раскрытия индивидуальных способностей школьников, развития интереса к различным видам индивидуальной и групповой деятельности, закрепления умения самостоятельно организовать свою учебную, в том числе проектную деятельность. Кроме того, программа курса дает возможность закрепить ряд результатов обучения, предусмотренных программами учебных курсов по предметам «Информатика» и «Основы безопасности жизнедеятельности».

Цель программы:

- формирование активной позиции школьников в получении знаний и умений выявлять информационную угрозу, определять степень ее опасности, предвидеть последствия информационной угрозы и противостоять им;
- обеспечение условий для профилактики негативных тенденций в информационной культуре учащихся, повышения защищенности детей от информационных рисков и угроз.

Задачи программы:

- дать представление о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- сформировать навыки ответственного и безопасного поведения в современной информационно-телекоммуникационной среде;
- сформировать навыки по профилактике и коррекции зависимого поведения школьников, связанного с компьютерными технологиями и Интернетом;
- сформировать общекультурные навыки работы с информацией (умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс);
- дать представление о видах и способах распространения вредоносных кодов, способов защиты личных устройств;
- познакомить со способами защиты от противоправных посягательств в сети Интернет, защиты личных данных.

Планируемые результаты

Предметные универсальные учебные действия	Информатика*	ОБЖ*
Выпускник научится	анализировать доменные имена компьютеров и адреса документов в интернете	безопасно использовать средства коммуникации, безопасно вести и применять способы самозащиты при попытке мошенничества, безопасно использовать ресурсы интернета
Выпускник получит возможность	овладеть: - приемами безопасной организации своего личного пространства данных с использованием индивидуальных накопителей данных, интернет-сервисов и т.п., - основами соблюдения норм информационной этики и права	овладеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности при формировании современной культуры безопасности жизнедеятельности, использовать для решения коммуникативных задач в области безопасности жизнедеятельности различные источники информации, включая Интернет-ресурсы и другие базы данных

Метапредметные результаты

В ходе изучения учебного курса обучающиеся усваивают опыт проектной деятельности и навыки работы с информацией, в том числе в текстовом, табличном виде, виде диаграмм и пр.

Регулятивные универсальные учебные действия

В результате освоения учебного курса обучающийся сможет:

- идентифицировать собственные проблемы и определять главную проблему;
- выдвигать версии решения проблемы, формулировать гипотезы, предвосхищать конечный результат;
- ставить цель деятельности на основе определенной проблемы и существующих возможностей;
- формулировать учебные задачи как шаги достижения поставленной цели деятельности;
- обосновывать целевые ориентиры и приоритеты ссылаясь на ценности, указывая и обосновывая логическую последовательность шагов;
- определять необходимые действие(я) в соответствии с учебной и познавательной задачей и составлять алгоритм их выполнения;
- обосновывать и осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения учебных и познавательных задач;
- определять/находить, в том числе из предложенных вариантов, условия для выполнения учебной и познавательной задачи;
- выстраивать жизненные планы на краткосрочное будущее (заявлять целевые

ориентиры, ставить адекватные им задачи и предлагать действия, указывая и обосновывая логическую последовательность шагов);

- выбирать из предложенных вариантов и самостоятельно искать средства/ресурсы для решения задачи/достижения цели;
- составлять план решения проблемы (выполнения проекта, проведения исследования);
- определять потенциальные затруднения при решении учебной и познавательной задачи и находить средства для их устранения;
- описывать свой опыт, оформляя его для передачи другим людям в виде технологии решения практических задач определенного класса;
- определять совместно с педагогом и сверстниками критерии планируемых результатов и критерии оценки своей учебной деятельности;
- систематизировать (в том числе выбирать приоритетные) критерии планируемых результатов и оценки своей деятельности;
- отбирать инструменты для оценивания своей деятельности, осуществлять самоконтроль своей деятельности в рамках предложенных условий и требований;
- оценивать свою деятельность, аргументируя причины достижения или отсутствия планируемого результата;
- находить достаточные средства для выполнения учебных действий в изменяющейся ситуации и/или при отсутствии планируемого результата;
- работая по своему плану, вносить коррективы в текущую деятельность на основе анализа изменений ситуации для получения запланированных характеристик продукта/результата;
- устанавливать связь между полученными характеристиками продукта и характеристиками процесса деятельности и по завершении деятельности предлагать изменение характеристик процесса для получения улучшенных характеристик продукта;
- сверять свои действия с целью и, при необходимости, исправлять ошибки самостоятельно;
- определять критерии правильности (корректности) выполнения учебной задачи;
- анализировать и обосновывать применение соответствующего инструментария для выполнения учебной задачи;
- свободно пользоваться выработанными критериями оценки и самооценки, исходя из цели и имеющихся средств, различая результат и способы действий;
- оценивать продукт своей деятельности по заданным и/или самостоятельно определенным критериям в соответствии с целью деятельности;
- обосновывать достижимость цели выбранным способом на основе оценки своих внутренних ресурсов и доступных внешних ресурсов;
- фиксировать и анализировать динамику собственных образовательных результатов.
- наблюдать и анализировать собственную учебную и познавательную деятельность и деятельность других обучающихся в процессе взаимопроверки;
- соотносить реальные и планируемые результаты индивидуальной образовательной деятельности и делать выводы;
- принимать решение в учебной ситуации и нести за него ответственность.

Познавательные универсальные учебные действия

В результате освоения учебного курса обучающийся сможет:

- выделять общий признак двух или нескольких предметов или явлений, объяснять их сходство;
- объединять предметы и явления в группы по определенным признакам, сравнивать, классифицировать и обобщать факты и явления;
- выделять явление из общего ряда других явлений;
- определять обстоятельства, которые предшествовали возникновению связи между явлениями, из этих обстоятельств выделять определяющие, способные быть причиной данного явления, выявлять причины и следствия явлений;
- строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям от частных явлений к общим закономерностям;
- строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки;

- излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи;
- самостоятельно указывать на информацию, нуждающуюся в проверке, предлагать и применять способ проверки достоверности информации;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе познавательной и исследовательской деятельности (приводить объяснение с изменением формы представления; объяснять, детализируя или обобщая; объяснять с заданной точки зрения);
- делать вывод на основе критического анализа разных точек зрения, подтверждать вывод собственной аргументацией или самостоятельно полученными данными;
- переводить сложную по составу (многоаспектную) информацию из графического или формализованного (символьного) представления в текстовое, и наоборот;
- анализировать/рефлексировать опыт разработки и реализации учебного проекта, исследования (теоретического, эмпирического) на основе предложенной проблемной ситуации, поставленной цели и/или заданных критериев оценки продукта/результата.
- критически оценивать содержание и форму текста;
- определять необходимые ключевые поисковые слова и запросы;
- осуществлять взаимодействие с электронными поисковыми системами, словарями;
- формировать множественную выборку из поисковых источников для объективизации результатов поиска;
- соотносить полученные результаты поиска со своей деятельностью.

Коммуникативные универсальные учебные действия

В результате освоения учебного курса обучающийся сможет:

- определять возможные роли в совместной деятельности;
- играть определенную роль в совместной деятельности;
- принимать позицию собеседника, понимая позицию другого, различать в его речи: мнение (точку зрения), доказательство (аргументы), факты; гипотезы, аксиомы, теории;
- определять свои действия и действия партнера, которые способствовали или препятствовали продуктивной коммуникации;
- строить позитивные отношения в процессе учебной и познавательной деятельности;
- корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения, в дискуссии уметь выдвигать контраргументы, перефразировать свою мысль (владение механизмом эквивалентных замен);
- критически относиться к собственному мнению, с достоинством признавать ошибочность своего мнения (если оно таково) и корректировать его;
- предлагать альтернативное решение в конфликтной ситуации;
- выделять общую точку зрения в дискуссии;
- договариваться о правилах и вопросах для обсуждения в соответствии с поставленной перед группой задачей;
- организовывать учебное взаимодействие в группе (определять общие цели, распределять роли, договариваться друг с другом и т. д.);
- устранять в рамках диалога разрывы в коммуникации, обусловленные непониманием/неприятием со стороны собеседника задачи, формы или содержания диалога;
- определять задачу коммуникации и в соответствии с ней отбирать речевые средства;
- отбирать и использовать речевые средства в процессе коммуникации с другими людьми (диалог в паре, в малой группе и т. д.);
- представлять в устной или письменной форме развернутый план собственной деятельности;
- соблюдать нормы публичной речи, регламент в монологе и дискуссии в соответствии с коммуникативной задачей;
- высказывать и обосновывать мнение (суждение) и запрашивать мнение партнера в рамках диалога;
- принимать решение в ходе диалога и согласовывать его с собеседником;
- создавать письменные «клишированные» и оригинальные тексты с использованием необходимых речевых средств;
- использовать вербальные средства (средства логической связи) для выделения

смысловых блоков своего выступления;

- использовать невербальные средства или наглядные материалы, подготовленные/отобранные под руководством учителя;
- делать оценочный вывод о достижении цели коммуникации непосредственно после завершения коммуникативного контакта и обосновывать его.
- целенаправленно искать и использовать информационные ресурсы, необходимые для решения учебных и практических задач с помощью средств ИКТ;
- выбирать, строить и использовать адекватную информационную модель для передачи своих мыслей средствами естественных и формальных языков в соответствии с условиями коммуникации;

Личностные результаты

- осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к окружающим людям в реальном и виртуальном мире, их позициям, взглядам, готовность вести диалог с другими людьми, обоснованно осуществлять выбор виртуальных собеседников;
- готовность и способность к осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учетом устойчивых познавательных интересов;
- освоенность социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- сформированность ценности безопасного образа жизни; интериоризация правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в информационно-телекоммуникационной среде.

Содержание программы

Содержание программы соответствует темам примерной основной образовательной программы основного общего образования (ПООП ООО) по учебным предметам «Информатика» и «Основы безопасности жизнедеятельности», а также расширяет их за счет привлечения жизненного опыта обучающихся в использовании всевозможных технических устройств (персональных компьютеров, планшетов, смартфонов и пр.), позволяет правильно ввести ребенка в цифровое пространство и корректировать его поведение в виртуальном мире.

ПООП ООО по:			
информатика		О Б Ж	
Тема	Работа в информационном пространстве. ИКТ	Тема	Основы комплексной безопасности
Разделы	Виды деятельности в сети Интернет Приемы, повышающие безопасность работы в сети Интернет Личная информация, средства ее защиты.	Разделы	Информационная безопасность подростка

Основное содержание программы представлено разделами «Безопасность общения», «Безопасность устройств», «Безопасность информации».

Для проведения занятий могут быть использованы презентации, проекты, памятки, подготовленные в ходе выполнения заданий по темам пособия.

№ п/п	Тема	Основное содержание	Количество часов	Дата проведения
Тема 1. «Безопасность общения» 8 класс				
1	Общение в социальных сетях и мессенджерах	Социальная сеть. История социальных сетей. Мессенджеры. Назначение социальных сетей и мессенджеров. Пользовательский контент.	1	
2	С кем безопасно общаться в интернете	Правила добавления друзей в социальных сетях. Профиль пользователя. Анонимные социальные сети.	1	
3	Пароли для аккаунтов социальных сетей	Сложные пароли. Онлайн генераторы паролей. Правила хранения паролей. Использование функции браузера по запоминанию паролей.	1	
4	Безопасный вход в аккаунты	Виды аутентификации. Настройки безопасности аккаунта. Работа на чужом компьютере с точки зрения безопасности личного аккаунта.	1	
5	Настройки конфиденциальности в социальных сетях	Настройки приватности и конфиденциальности в разных социальных сетях. Приватность и конфиденциальность в мессенджерах.	1	
6	Настройки конфиденциальности в социальных сетях. Практическая работа		1	
7	Публикация информации в социальных сетях	Персональные данные. Публикация личной информации.	1	
8	Кибербуллинг	Определение кибербуллинга. Возможные причины кибербуллинга и как его избежать? Как не стать жертвой кибербуллинга. Как помочь жертве кибербуллинга.	1	
9	Публичные аккаунты	Настройки приватности публичных страниц. Правила ведения публичных страниц.	1	
10	Фишинг	Фишинг как мошеннический прием. Популярные варианты распространения фишинга.	1	

11	Фишинг	Отличие настоящих и фишинговых сайтов.	1	
12	Фишинг	Как защититься от фишеров в социальных сетях и мессенджерах.	1	
13	Выполнение теста. Обсуждение тем индивидуальных и групповых проектов		1	
14-17	Выполнение и защита индивидуальных и групповых проектов		4	

Тема 2. «Безопасность устройств» 9 класс

1	Что такое вредоносный код	Виды вредоносных кодов. Возможности и деструктивные функции вредоносных кодов.	1
2	Распространение вредоносного кода	Способы доставки вредоносных кодов. Исполняемые файлы и расширения вредоносных кодов. Вредоносная рассылка. Вредоносные скрипты. Способы выявления наличия вредоносных кодов на устройствах. Действия при обнаружении вредоносных кодов на устройствах.	1
3	Методы защиты от вредоносных программ	Способы защиты устройств от вредоносного кода. Антивирусные программы и их характеристики. Правила защиты от вредоносных кодов.	1
4	Распространение вредоносного кода для мобильных устройств	Расширение вредоносных кодов для мобильных устройств. Правила безопасности при установке приложений на мобильные устройства.	1
5-7	Выполнение и защита индивидуальных и групповых проектов		3

Тема 3 «Безопасность информации»

1	Социальная инженерия: распознать и избежать	Приемы социальной инженерии. Правила безопасности при виртуальных контактах.	1
2	Ложная информация в Интернете	Фейковые новости. Поддельные страницы.	1
3	Безопасность при использовании платежных карт в Интернете	Транзакции и связанные с ними риски. Правила совершения онлайн покупок. Безопасность банковских сервисов.	1
4	Беспроводная технология связи	Уязвимости Wi-Fi-соединений. Публичные и непубличные сети. Правила работы в публичных сетях.	1
5	Резервное копирование данных	Безопасность личной информации. Создание резервных копий на различных устройствах.	1
6	Выполнение теста. Обсуждение тем индивидуальных и групповых проектов		1
7-8	Выполнение и защита индивидуальных и групповых проектов		2
	Повторение, резерв		2

	Итого		34
--	-------	--	----

Требования к содержанию итоговых проектно-исследовательских работ

Критерии содержания текста проектно-исследовательской работы

1. Во введении сформулирована актуальность (личностную и социальную значимость) выбранной проблемы. Тема может быть переформулирована, но при этом четко определена, в необходимости исследования есть аргументы.
2. Правильно составлен научный аппарат работы: точность формулировки проблемы, четкость и конкретность в постановке цели и задач, определении объекта и предмета исследования, выдвижении гипотезы. Гипотеза сформулирована корректно и соответствуют теме работы.
3. Есть планирование проектно-исследовательской деятельности, корректировка ее в зависимости от результатов, получаемых на разных этапах развития проекта. Дана характеристика каждого этапа реализации проекта, сформулированы задачи, которые решаются на каждом этапе, в случае коллективного проекта – распределены и выполнены задачи каждым участником, анализ ресурсного обеспечения проекта проведен корректно
4. Используется и осмысливается междисциплинарный подход к исследованию и проектированию и на базовом уровне школьной программы, и на уровне освоения дополнительных библиографических источников
5. Определён объём собственных данных и сопоставлено собственное проектное решение с аналоговыми по проблеме. Дан анализ источников и аналогов с точки зрения значимости для собственной проектно-исследовательской работы, выявлена его новизна, библиография и интернет ресурсы грамотно оформлены
6. Соблюдены нормы научного стиля изложения и оформления работы. Текст работы должен демонстрировать уровень владения научным стилем изложения.
7. Есть оценка результативности проекта, соотнесение с поставленными задачами. Проведена оценка социокультурных и образовательных последствий проекта на индивидуальном и общественном уровнях.

Критерии презентации проектно-исследовательской работы (устного выступления)

1. Демонстрация коммуникативных навыков при защите работы. Владение риторическими умениями, раскрытие автором содержание работы, достаточная осведомленность в терминологической системе проблемы, отсутствие стилистических и речевых ошибок, соблюдение регламента.
2. Умение чётко отвечать на вопросы после презентации работы.
3. Умение создать качественную презентацию. Демонстрация умения использовать IT-технологии и создавать слайд презентацию на соответствующем его возрасту уровне.
4. Умение оформлять качественный презентационный буклет на соответствующем его возрасту уровне.
5. Творческий подход к созданию продукта, оригинальность, наглядность, иллюстративность. Предоставлен качественный творческий продукт (макет, программный продукт, стенд, статья, наглядное пособие, литературное произведение, видео-ролик, мультфильм и т.д.).
6. Умение установить отношения коллаборации с участниками проекта, наметить пути создания сетевого продукта. Способность наметить пути сотрудничества на уровне взаимодействия с членами кружка или секции, проявление в ходе презентации коммуникабельности, благодарности и уважения по отношению к руководителю, консультантам, умение четко обозначить пути создания сетевого продукта.
7. Ярко выраженный интерес к научному поиску, самостоятельность в выборе проблемы, пути ее исследования и проектного решения.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Введение в информатику»

в 6 классах на 2022-23 уч.г.

Общеинтеллектуальное направление

Учитель: **Зуб Ольга Александровна**

с. Рыбное

2022г.

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Введение в информатику», направление «общеинтеллектуальное» для учащихся 6 класса составлена в соответствии с:

7. Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 года № 273-ФЗ;
 8. Федеральным государственным стандартом ООО (Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 N 1897);
 9. Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам основного общего образования, утвержденного приказом Минобрнауки России от 30.08.2013 г. № 1015;
 10. Основной образовательной программой ООО МБОУ «Рыбинская СОШ № 7 имени Героя Советского Союза Г. П. Кузьмина»;
 11. Постановление Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № СП 2.4.3648-20, Санитарные правила Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"
6. Положение о внеурочной деятельности.

Внеурочная деятельность по информатике и ИКТ в 6 классах является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных (операциональных) личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов, способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Цели:

- формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
- подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
- раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ.

Задачи:

формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;

- формирование умений моделирования и применения компьютера в разных предметных областях;
- формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- формирование умений и навыков работы над проектами по разным школьным дисциплинам.

Программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей учащихся.

Внеурочная деятельность является неотъемлемой частью основной общеобразовательной программы, целью которой является достижение ребёнком результатов, соответствующих программам основного образования, за счёт расширения информационной, предметной и культурной среды.

Общая характеристика учебного курса.

Настоящая программа создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка. Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески.

Курс внеурочной деятельности «Введение в информатику» помогает расширить знания и практические умения учащихся в области компьютерной графики, текстового редактора. Программа «Введение в информатику» для 6 классов предусматривает изучение следующих техник: компьютерная графика, текстовый редактор.

Занятия проводятся в кабинете информатики. Данная программа предполагает использование форм и методов обучения, адекватных возрастным возможностям школьника:

- игры;
- беседы;
- соревнования;
- творческий практикум;
- презентации проектов.

Место учебного предмета в учебном плане.

Реализация данной рабочей программы внеурочной деятельности ориентирована на 6 классы – 17 часов в год; 0,5 часа в неделю.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса.

Личностные образовательные результаты:

1. широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
2. готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
3. интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
4. основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
5. способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
6. готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
7. способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
8. развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
9. способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты:

1. уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
2. владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения,

классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,

3. владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
4. владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
5. широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;
6. владение базовыми навыками исследовательской деятельности, выполнения творческих проектов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
7. владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Предметные образовательные результаты

в сфере познавательной деятельности:

1. освоение основных понятий и методов информатики;
2. выделение основных информационных процессов в реальных ситуациях, нахождение сходства и различия протекания информационных процессов в различных системах;
3. выбор языка представления информации в соответствии с поставленной целью, определение внешней и внутренней формы представления информации, отвечающей данной задаче диалоговой или автоматической обработки информации (таблицы, схемы, графы, диаграммы);
4. преобразование информации из одной формы представления в другую без потери её смысла и полноты;
5. решение задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;

в сфере ценностно-ориентационной деятельности:

1. понимание роли информационных процессов как фундаментальной реальности окружающего мира и определяющего компонента современной информационной цивилизации;
2. следование нормам жизни и труда в условиях информационной цивилизации;
3. авторское право и интеллектуальная собственность; юридические аспекты и проблемы использования ИКТ в быту, учебном процессе, трудовой деятельности;

в сфере коммуникативной деятельности:

1. получение представления о возможностях получения и передачи информации с помощью электронных средств связи, о важнейших характеристиках каналов связи;
2. овладение навыками использования основных средств телекоммуникаций, формирования запроса на поиск информации в Интернете с помощью программ навигации (браузеров) и поисковых программ;
3. соблюдение норм этикета, российских и международных законов при передаче информации по телекоммуникационным каналам.

в сфере трудовой деятельности:

1. рациональное использование распространённых технических средств информационных технологий для решения общепользовательских задач и задач учебного процесса, усовершенствование навыков полученных в начальной школе;
2. выбор средств информационных технологий для решения поставленной задачи;
3. использование текстовых редакторов для создания и оформления текстовых документов (форматирование, сохранение, копирование фрагментов и пр.), усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
4. создание и редактирование рисунков, чертежей, усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;

5. приобретение опыта создания и преобразования информации различного вида, в том числе с помощью компьютера.

в сфере эстетической деятельности:

1. знакомство с эстетически-значимыми компьютерными моделями из различных образовательных областей и средствами их создания;
2. приобретение опыта создания эстетически значимых объектов с помощью возможностей средств информационных технологий (графических, цветовых, звуковых, анимационных).

в сфере охраны здоровья:

1. понимание особенностей работы со средствами информатизации, их влияния на здоровье человека, владение профилактическими мерами при работе с этими средствами;
2. соблюдение требований безопасности и гигиены в работе с компьютером и другими средствами информационных технологий.

Содержание курса "Введение в информатику" для 6 классов

I. Компьютерная графика

Роль компьютерной графики в жизни современного человека. Растровая графика. Форматы графических файлов. Интерфейс и основные возможности растрового графического редактора Paint. Создание, редактирование и сохранение растровых изображений.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс графического редактора Paint. Форматы графических файлов».
- Практическая работа № 2 «Инструменты графического редактора Paint».
- Практическая работа № 3 «Сборка рисунка из деталей».
- Практическая работа № 4 «Создание рисунка "Открытка на праздник"».
- Практическая работа № 5 «Построение изображений с помощью Shift».
- Практическая работа № 6 «Создание рисунка "Кубик"».
- Практическая работа № 7 «Создание рисунка "Узор из кружков"».
- Практическая работа № 8 «Создание рисунка "Новогодняя ёлочка"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- назначение растровой графики;
- форматы графических файлов;

- основные возможности и инструменты графического редактора Kolour Paint.

Уметь:

- сохранять графическое изображение в различных форматах;
- создавать и редактировать изображения в растровом графическом редакторе Kolour Paint;

II. Текстовый редактор

Создание документов в текстовых редакторах. Ввод, редактирование и сохранение текстового документа. Форматирование текстового документа. Форматирование символов, абзацев, создание списков, колонтитулов, колонок. Работа с таблицами в текстовом редакторе. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс текстового редактора».
- Практическая работа № 2 «Ввод и редактирование текста».
- Практическая работа № 3 «Форматирование текста: атрибуты шрифта».
- Практическая работа № 4 «Форматирование текста: атрибуты абзаца»
- Практическая работа № 5 «Создание, редактирование и форматирование списков».
- Практическая работа № 6 «Форматирование страницы: заливка, подложка, обрамление».
- Практическая работа № 7 «Создание таблиц, редактирование таблиц».

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- понятие текстового редактора, виды редакторов
- принципы создания и редактирования текстовых документов
- способы форматирования текстовых документов: шрифта, абзаца, страницы
- принципы создания, редактирования и форматирования таблиц

Уметь:

- создавать, редактировать и сохранять текстовые документы
- форматировать текстовые документы и их составляющие: шрифт, абзац
- оформлять документы особыми способами: колонтитулы, списки, колонки
- создавать, редактировать и форматировать таблицы
- создавать изображения в текстовом редакторе с помощью встроенных графических примитивов

Календарно-тематическое планирование

№ уро ка	Тема урока	Основные виды деятельности	Дата 6А		Дата 6Б	
			план	факт	План	факт
1	Техника безопасности. Введение в компьютерную графику	<p>Аналитическая деятельность:</p> <p>- выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы);</p> <p>- планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых;</p> <p>- определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений;</p> <p>Практическая деятельность:</p> <p>- использовать простейший (растровый) графический редактор для создания и редактирования изображений; - создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами.</p>				
2	Интерфейс графического редактора Paint.					
3	Знакомство с инструментами графического редактора					
4	Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей.					
5	Создание рисунка «Открытка на праздник».					
6	Построения с помощью клавиши Shift.					
7	Создание рисунка «Кубик».					
8	Создание рисунка «Узор из кругов».					
9	Создание рисунка «Экзотическая бабочка».					
10	Создание рисунка «Новогодняя елочка».					
11	Индивидуальный проект					
12	Текстовый процессор Word.	<p>Аналитическая деятельность:- соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности тестового процессора по их реализации; - определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.</p> <p>Практическая деятельность:- создавать несложные текстовые документы;</p> <p>- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста;</p> <p>- осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;</p>				
13	Правила набора текста.					
14	Редактирование текста. Форматирование текста.					
15	Создание, таблиц. Ввод текста. Редактирование таблиц.					
16	Работа с графическими объектами в текстовом редакторе					
17	Индивидуальный проект					

		<p>- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;</p> <p>- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы.</p>				
--	--	---	--	--	--	--

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение

Методические материалы

1. Презентации теоретического материала по всем темам курса
2. Практические работы по всем темам курса

Аппаратные средства

1. Экран и мультимедийный проектор
2. Персональные компьютеры
3. Принтер
4. Сеть для выхода в Интернет

Интернет-ресурсы

1. www.festival.-1september.ru - Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков»
2. www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики.
3. <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках.
4. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
5. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)

Планируемые результаты изучения курса в 6 классе.

Планируемые результаты освоения учащимися курса "Введение в информатику" в 6 классе уточняют и конкретизируют общее понимание личностных, метапредметных и предметных результатов как с позиции организации их достижения в образовательном процессе, так и с позиции оценки достижения этих результатов.

По окончании курса учащийся 6 класса сможет:

1. углубить и развить представления о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
2. работать в графическом редакторе: создавать и редактировать графические изображения, создавать открытки, коллажи и т.п.
3. работать в текстовом редакторе: вводить, редактировать, форматировать и сохранять текстовый документ, оформлять текст в виде колонок, списков, устанавливать колонтитулы, создавать и редактировать таблицы.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Я-волонтер»

Направление: социальное

Уровень образования: основное общее образование (7 класс)

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Екимцова А.К.
(социальный педагог)

с.Рыбное
2022

Пояснительная записка

Курс внеурочной деятельности «Школа волонтера» предназначен для работы с обучающимися 7 класса в рамках социального направления внеурочной деятельности и направлен на формирование у обучающихся активной жизненной позиции, духовно-нравственного развития обучающихся, усвоение ими гуманистических, демократических и традиционных ценностей, моральных норм, воспитание чувства ответственности и гражданской идентичности.

Образование для современного ученика – это не только овладение базовыми знаниями, но и поиск ответов на самые главные вопросы: «Для чего я живу?», «В чем смысл моего существования?». В Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования в разделе личностных результатов реализации образовательной программы выпускник школы характеризуется как:

- осознающий и принимающий ценности человеческой жизни, семьи, гражданского общества, человечества;
- социально активный, уважающий закон и правопорядок, соизмеряющий свои поступки с нравственными ценностями, осознающий свои обязанности перед семьей, обществом, Отечеством.

В Концепции социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 года (кратко – «Стратегия 2020») среди важных проблем российского образования названо «недостаточное развитие социальной компетентности у выпускников школ», а в качестве приоритетных образовательных установок рекомендовано формирование и обучающихся «позитивных социальных установок». За последние годы многое изменилось, были поставлены новые задачи, но эти установки остались актуальными. Так, в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года среди основных направлений развития воспитания декларируется поддержка общественных объединений, т.е. «широкое привлечение детей к участию в деятельности социально значимых познавательных, творческих, культурных, краеведческих, благотворительных организаций и объединений, волонтерском движении».

Школа не может и не должна оставаться в стороне от решения этих задач. Сегодня роль школы в формировании у ребенка ценностных ориентиров, активной гражданской позиции является неоспоримой, и эта задача возлагается государством на школу. Закон «Об образовании в Российской Федерации» трактует понятие «образование» не только как «знания, умения, навыки», но и как «ценностные установки», «опыт деятельности». Реализация Федеральных государственных образовательных стандартов в современной школе предполагает обязательное наличие курсов внеурочной деятельности, их направленность на достижение личностных и метапредметных результатов.

Программа внеурочной деятельности «Школа волонтера» отвечает задачам социального направления внеурочной деятельности, нацеленного на формирование осознанной, инициативной, социально полезной деятельности. Она составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования.

Целью курса является не только интеллектуальное, но и духовно-нравственное, творческое и физическое развитие человека, а также удовлетворение его особых индивидуальных образовательных потребностей и интересов.

Задачи курса:

- формирование у обучающихся представления об отечественных и мировых традициях волонтерского движения;
- осознание обучающимися ответственности за настоящее и будущее своей страны, формирование у них активной жизненной позиции;
- формирование у обучающихся опыта и навыков для реализации собственных идей и проектов в социальной сфере;
- освоение обучающимися форм социально-преобразовательной деятельности.

Методическое обеспечение курса представлено учебным пособием «Школа волонтера» (авторы Т. Н. Арсеньева, А. В. Коршунов, А. А. Соколов), рабочей программой курса. Пособие обеспечивает реализацию содержания курса, включает теоретические материалы об истории волонтерского движения, его сущности и особенностях и практические занятия, рекомендации, учебные кейсы. В процессе выполнения практических заданий обучающиеся смогут определить свои интересы, выбрать направления волонтерской работы, оценить перспективы разработки собственных волонтерских проектов.

Данный курс рекомендуется для организации работы волонтерских кружков, клубов и других форм общественно полезных практик на уровне среднего общего образования. На групповых и индивидуальных занятиях возможно использование широкого спектра видов деятельности: решение учебных кейсов, разбор ситуаций, организация акций и т.д.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Школа волонтера»

В результате освоения материала курса внеурочной деятельности «Школа волонтера» обучающиеся научатся:

- осознавать важность уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре;
- вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;
- осознавать свою готовность к решению моральных проблем на основе личностного выбора;
- понимать ценность нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- понимать значимость целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии;
- сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

- владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности; организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- работать индивидуально и в группе; находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов участников группы;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей, планирования и регуляции своей деятельности.

Содержание курса

внеурочной деятельности «Школа волонтера»

Тема 1. Вводное занятие (1 ч)

Введение. Волонтерство в повседневной жизни.

Тема 2. Путешествие в мир волонтерства (добровольчества) (16 ч)

Волонтерская (добровольческая) деятельность: кто такие волонтеры (добровольцы); кто нуждается в помощи волонтеров (добровольцев); в чем заключается волонтерский (добровольческий) труд; особенности волонтерского (добровольческого) труда; как работают волонтеры (добровольцы). История развития волонтерства (добровольчества): развитие волонтерства в мире; развитие волонтерства в России. Направления волонтерской (добровольческой) деятельности. Основные принципы добровольческого труда. Разнообразие форм участия в волонтерской деятельности. Как волонтеры преодолевают трудности: учимся общаться с незнакомыми и малознакомыми людьми; учимся соотносить свои желания со своими возможностями; учимся выстраивать приоритеты в деятельности; формируем правильные представления о работе и ее результатах; учимся работать в команде; волонтерский труд и будущая профессия. Настольная игра «Путешествие в мир добровольчества»

Виды деятельности: беседа, работа в группе, мозговой штурм, ролевая игра, создание инструкции, диалог-игра, решение учебных кейсов, выступление с подготовленным сообщением, работа с интернет-ресурсами, создание коллажа.

Тема 3. Волонтерский труд: нужный, интересный, твой! (17 ч)

Школьное волонтерское объединение: что делать, если объединения в школе нет; что делать, если школьное объединение уже есть. Выбираем лидера. Выбираем направление работы объединения. Формируем имидж волонтерского объединения. Работаем в команде. Социальный квест «Не умеешь – научись»: что мы называем социальным квестом; о тимуровском движении. Наши мероприятия: от идеи – к результату. Привлекаем новых волонтеров: какие формы и методы используем; активное убеждение. Урок добровольчества – залог успеха! Деловая игра «Проводим волонтерское мероприятие». Дружим с другими организациями. Настольная игра «Мы команда добрых дел»

Виды деятельности: беседа, диалог-игра, выступление с подготовленным сообщением, работа с интернет-ресурсами, создание плаката, разбор учебных кейсов, создание самопрезентации, деловая игра.

Примерное тематическое планирование

курса внеурочной деятельности «Школа волонтера»

Примерное тематическое планирование для уровня основного общего образования составлено из расчета общей учебной нагрузки 34 ч. за 1 год обучения: 1 ч. в неделю в 7 классе.

№ п/п	Тема занятия	Содержание занятия	Количество часов
Тема 1. Вводное занятие (1 ч)			
1	Введение. Повседневное волонтерство.	Вводное занятие	1
Тема 2. Путешествие в мир волонтерства (добровольчества) (16 ч)			
2	Волонтерская (добровольческая) деятельность	Кто нуждается в помощи волонтеров (добровольцев)	1
3	Цель деятельности волонтеров	Волонтерство в советский период и в современной России	1
4-5	Особенности волонтерского (добровольческого) труда	В чем заключается волонтерский (добровольческий) труд	2
6	Как работают волонтеры (добровольцы)	Примеры волонтерской (добровольческой) работы	1
7-8	История развития волонтерства (добровольчества)	Развитие волонтерства в России и мире.	2
9-10	Направления волонтерской (добровольческой) деятельности	Разнообразие волонтерской (добровольческой) деятельности	2
11	Основные принципы добровольческого труда	Принципы добровольца, характерные его деятельности	1
12	Разнообразие форм участия в волонтерской деятельности	Основные виды добровольческих мероприятий. Формы участия в добровольческой деятельности.	1
13	Как волонтеры преодолевают трудности. Учимся общаться с незнакомыми и малознакомыми людьми.	Изучение и развитие коммуникативных навыков при взаимодействии с незнакомыми и малознакомыми людьми.	1
14	Как волонтеры преодолевают трудности.	Учимся выстраивать приоритеты в деятельности. Формируем правильные представления о работе и ее результатах.	1
15	Учимся работать в команде	Особенности работы в команде. Навыки, необходимые для работы в команде.	1
16	Волонтерский труд и будущая профессия	Волонтерство как форма профориентации. Реализация навыков, полученных в волонтерской деятельности, в будущей профессии.	1
17	Путешествие в мир добровольчества	Настольная игра о добровольчестве, его направлениях, формах работы.	1
Тема 3. Волонтерский труд: нужный, интересный, твой! (17 ч)			
18	Школьное волонтерское объединение	Что делать, если объединения в школе нет. Что делать, если объединение уже есть.	1
19-20	Выбираем лидера	Функции лидера в добровольчестве. Компетенции, необходимые лидеру.	2

21-22	Выбираем направление работы объединения	Выбор направления добровольческой работы. Распределение обязанностей внутри коллектива.	2
23	Формируем имидж волонтерского объединения	Образ волонтерского объединения. Отношение окружающих к волонтерскому объединению и волонтерству в целом.	1
24	Работаем в команде	Создание атмосферы внутри коллектива. Распределение обязанностей. Применение навыков работы в команде.	1
25-26	Социальный квест «Не умеешь – научись»	Что мы называем социальным квестом. О тимуровском движении	2
27-28	Наши мероприятия: от идеи – к результату	Организация добровольческого мероприятия.	2
29-30	Привлекаем новых волонтеров	Какие формы и методы используем. Активное убеждение. Урок добровольчества – залог успеха	2
31	Деловая игра «Проводим волонтерское мероприятие»	Практический опыт проведения добровольческого мероприятия. Анализ проведенного мероприятия.	1
32-33	Дружим с другими организациями	Установление партнерских отношений с другими организациями.	2
34	Настольная игра «Мы команда добрых дел»	Обобщение полученных знаний и навыков.	1

ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Юридическая школа подростка»

для 8-9 классов

Составила:
учитель истории и обществознания
Шагапова Ольга Владимировна

с. Рыбное
2022 г

Пояснительная записка

Содержание правового образования подростков определяется с учётом коренных изменений, которые происходят в России и новым характером отношений между государством, личностью и социальным положением гражданина.

Правосознание личности формируется под влиянием окружающей правовой деятельности, научной организации правового обучения и юридической практики государства. Воспринимая эти требования, человек соотносит их с реальной правовой практикой, вырабатывает соответствующие оценочные суждения о праве. Происходит накопление правовых знаний, вырабатывается индивидуальная позиция по отношению к действующему праву.

Активное применение ситуаций правовой ориентации (в играх, тренингах, упражнениях) способствует не только проверке, но и закреплению полученных правовых знаний. При использовании ситуации правовой ориентации создаются такие условия, которые заставляют учащихся напряжённо трудиться. Ведь именно в процессе преодоления трудностей возникает осознание, и чем сложнее будет ситуация, тем выше будет результат.

Практическая направленность правового воспитания, формирования законопослушного гражданина предполагает, что недостаточно иметь юридическую информацию, важно уметь грамотно ею пользоваться. Только тогда право защищает человека. В процессе учёбы школьники должны освоить специальные умения и навыки, научиться законным и нравственным способом защиты прав и свобод. Гражданское общество начинается с воспитания гражданина.

Цель: Формирование правовой культуры у учащихся, посредством ознакомления учащихся с их основными правами на основе нормативно-правовых документов международного, федерального, регионального, муниципального и школьного уровней. Профилактика правонарушений несовершеннолетних.

Задачи:

- Информирование учащихся об основных нормативных документах, законопроектах, регулирующих и защищающих их жизнедеятельность. Содействие в предупреждении антиобщественного, антисоциального поведения учащихся.
- Воспитание желания жить и трудиться, соблюдая нормы гражданского права.
- Воспитание чувства ответственности за совершенные дела и поступки.

Учебный материал делится на две части: теоретический и практический

Ожидаемые результаты:

Учащиеся должны:

- **Знать** содержание наиболее законодательных актов (или фрагментов из них), общие правила применения права, содержание прав и свобод человека, порядок приобретения и утраты гражданства РФ; правила, соблюдение которых способствует охране личной безопасности человека от преступных посягательств;
- **Иметь представление** о действиях и поступках, составляющих угрозу безопасности личности; о месте гражданина России в осуществляющей системе экономических и политических отношений, регулируемых правом, об условиях и порядке участия в качестве субъектов правоотношений в экономической и политической жизни страны; о видах юридической ответственности граждан;
- **Усвоить** совокупность конкретных правил поведения в школе, на улице, в учреждениях культуры, на зрелищных мероприятиях, в местах отдыха, основанных на уважении к правам и свободам других граждан;
- **Различать** правомерное и неправомерное поведение, основание и порядок назначения наказаний; полномочия судов, органов внутренних дел, прокуратуры, адвоката, нотариуса.

Предметные результаты:

- относительно целостное представление об обществе и человеке, о сферах и областях общественной жизни, механизмах и регуляторах деятельности людей;
- знание ряда ключевых понятий, умение объяснять явления правовой действительности с опорой на эти понятия;
- приверженность гуманистическим и демократическим ценностям, патриотизм и гражданственность;
- умение взаимодействовать в ходе выполнения групповой работы, вести диалог, участвовать в дискуссии, аргументировать свою точку зрения
- знания, умения и ценностные установки, необходимые для сознательного выполнения подростками основных социальных ролей в пределах своей дееспособности.

Личностные результаты изучения:

- формирование стремления к самосовершенствованию в образовательной области «Обществознание»;
- стремление к совершенствованию собственной правовой культуры в целом;
- мотивирование на посильное и созидательное участие в жизни общества, любви и уважения к Отечеству, на отношении к человеку, его правам и свободам как высшей ценности.

Метапредметные результаты проявляются в:

- умении сознательно организовывать свою познавательную деятельность от постановки цели до получения и оценки результата;
- способности анализировать разные социальные, правовые ситуации, выбирать адекватные способы деятельности и модели поведения;
- овладении различными видами публичных выступлений (высказывания, монолог, дискуссия) и следовании этическим нормам и правилам ведения диалога;
- умении выполнять познавательные и практические задания, в том числе и с использованием проектной деятельности на занятиях;
- определение собственного отношения к явлениям современной жизни, формирование своей точки зрения;
- оценку своих учебных достижений, поведения, черт своей личности с учетом мнения других людей, в том числе для корректировки собственного поведения в окружающей среде; выполнение в повседневной жизни этических и правовых норм, экологических требований.

Формы проведения и виды деятельности :

Игры

Тесты и анкетирование

Круглые столы

Викторина, ток – шоу, правовая игра, ролевая игра

Диалоги, дискуссии, практикумы, сообщения, беседы

Конкурсы рисунков, плакатов, мини-сочинений, выпуск газет, листовок

Решение ситуационных задач

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

8 класс

№ п/п	Тема	Всего часов	Дата	
			план	факт
1.	Вводное занятие. Зачем нам необходимо знать законы? (знакомство, распределение обязанностей)	1		
2.	Права и обязанности школьников	1		
3.	Что такое вина? Что такое ответственность? Виды юридической ответственности. “Я – игра”	1		
4.	Конвенция ООН о правах ребенка (ст. 12, 13, 15, 17, 18)	1		
5.	Викторина “Человек. Личность. Гражданин”	1		
6.	Игра “Кто кого, или подросток в мире вредных привычек”	1		
7.	Круглый стол “Я – гражданин России”	1		
8.	Диагностика (интересы, проблемы, конфликтные ситуации)	1		
9.	Здоровый образ жизни. “Вредным привычкам скажем нет”	1		
10.	Круглый стол “Курить бросим – яд в папиросе!”	1		
11.	“Стоит ли идти за Клинским?” Преступления, совершаемые подростками.	1		
12.	Влияние молодежных групп. Неформалы.	1		

13.	Природа наркотизма. Механизм воздействия наркогенных веществ.	1		
14.	Формирование зависимости от наркотиков.	1		
15.	Характеристика основных групп наркогенных веществ, используемых в молодежной среде. Просмотр презентаций.	1		
16.	Анкетирование (отношение к наркотикам) Итоговое занятие	1		
17.	Итоговое занятие – практикум “Защити свои права”	1		
	Всего	17 часов		

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

9 класс

№ п/п	Тема	Всего часов	Дата	
			план	факт
1.	Вводное занятие. Знакомство с программой. Правила внутреннего распорядка.	1		
2.	Круглый стол «Кто виноват и что делать?»	1		
3.	Правовая защита подростка.	1		
4.	Встреча с сотрудниками инспекции по делам несовершеннолетних	1		
5	Игра-обсуждение «Эпидемия»	1		
6	Викторина «Я гражданин»	1		
7.	Меры наказания за хранение, употребление и сбыт наркотических веществ.	1		
8.	Викторина «Человек. Личность. Гражданин»	1		
9	«Власть и порядок в обществе»	1		
10	Преступление и наказание (об уголовном праве)	1		
11	Игра «Умей сказать нет!»	1		
12	Семейный кодекс РФ (ст. 54,56)	1		
13	Семейный кодекс РФ (ст. 57,60)	1		
14	Трудовой кодекс РФ (ст. 265)	1		

15	Ролевая игра «Права и обязанности родителей и детей»	1		
16	Знакомство с профессиями – следователь, инспектор по делам несовершеннолетних	1		
17	Итоговые диагностики – уровень гражданских и патриотических качеств личности, уровень воспитанности, диагностика склонности к отклонению в поведении	1		
	Всего	17 часов		

**Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Информационная безопасность»**

Направление: социальное

Уровень образования: среднее общее образование (10-11 класс)

Срок реализации 1 год

составил: Екимцова А.К.
(социальный педагог)

с.Рыбное

2022

1. Результаты освоения курса

- Предметные:
- Выпускник научится:
- анализировать доменные имена компьютеров и адреса документов в интернете;
- безопасно использовать средства коммуникации,
- безопасно вести и применять способы самозащиты при попытке мошенничества,
- безопасно использовать ресурсы интернета.

Выпускник овладеет:

- приемами безопасной организации своего личного пространства данных с использованием индивидуальных накопителей данных, интернет-сервисов и т.п.

Выпускник получит возможность овладеть:

- основами соблюдения норм информационной этики и права;
- основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности при формировании современной культуры безопасности жизнедеятельности;
- использовать для решения коммуникативных задач в области безопасности жизнедеятельности различные источники информации, включая Интернет- ресурсы и другие базы данных.

Метапредметные.

Регулятивные универсальные учебные действия.

В результате освоения учебного курса обучающийся сможет:

- идентифицировать собственные проблемы и определять главную проблему;
- выдвигать версии решения проблемы, формулировать гипотезы, предвосхищать конечный результат;
- ставить цель деятельности на основе определенной проблемы и существующих возможностей;
- выбирать из предложенных вариантов и самостоятельно искать средства/ресурсы для решения задачи/достижения цели;
- составлять план решения проблемы (выполнения проекта, проведения исследования);
- описывать свой опыт, оформляя его для передачи другим людям в виде технологии решения практических задач определенного класса;
- оценивать свою деятельность, аргументируя причины достижения или отсутствия планируемого результата;
- находить достаточные средства для выполнения учебных действий в изменяющейся ситуации и/или при отсутствии планируемого результата;
- работая по своему плану, вносить коррективы в текущую деятельность на основе анализа изменений ситуации для получения запланированных характеристик продукта/результата;
- принимать решение в учебной ситуации и нести за него ответственность.

Познавательные универсальные учебные действия.

В результате освоения учебного курса обучающийся

сможет: - выделять явление из общего ряда других явлений;

- определять обстоятельства, которые предшествовали возникновению связи между явлениями, из этих обстоятельств выделять определяющие, способные быть причиной данного явления, выявлять причины и следствия явлений;
- строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям;
- излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи;

- самостоятельно указывать на информацию, нуждающуюся в проверке, предлагать и применять способ проверки достоверности информации;
- критически оценивать содержание и форму текста;
- определять необходимые ключевые поисковые слова и запросы.

Коммуникативные универсальные учебные действия.

В результате освоения учебного курса обучающийся сможет:

- строить позитивные отношения в процессе учебной и познавательной деятельности;
- критически относиться к собственному мнению, с достоинством признавать ошибочность своего мнения (если оно таково) и корректировать его;
- договариваться о правилах и вопросах для обсуждения в соответствии с поставленной перед группой задачей;
- делать оценочный вывод о достижении цели коммуникации непосредственно после завершения коммуникативного контакта и обосновывать его.
- целенаправленно искать и использовать информационные ресурсы, необходимые для решения учебных и практических задач с помощью средств ИКТ;
- выбирать, строить и использовать адекватную информационную модель для передачи своих мыслей средствами естественных и формальных языков в соответствии с условиями коммуникации;
- использовать компьютерные технологии (включая выбор адекватных задаче инструментальных программно-аппаратных средств и сервисов) для решения информационных и коммуникационных учебных задач, в том числе: вычисление, написание писем, сочинений, докладов, рефератов, создание презентаций и др.;
- использовать информацию с учетом этических и правовых норм;
- создавать информационные ресурсы разного типа и для разных аудиторий, соблюдать информационную гигиену и правила информационной безопасности.

Личностные.

- осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к окружающим людям в реальном и виртуальном мире, их позициям, взглядам, готовность вести диалог с другими людьми, обоснованно осуществлять выбор виртуальных собеседников;
- готовность и способность к осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учетом устойчивых познавательных интересов;
- освоенность социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- сформированность понимания ценности безопасного образа жизни; интeриоризация правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в информационно- телекоммуникационной среде.

Содержание программы учебного курса (Модуль 1).

Содержание программы соответствует требованиям к образовательным результатам освоения ООП в ОУ, по учебным предметам «Информатика» и «Основы безопасности жизнедеятельности», а также расширяет их за счет привлечения жизненного опыта обучающихся в использовании всевозможных технических устройств (персональных компьютеров, планшетов, смартфонов и пр.), позволяет правильно ввести ребенка в цифровое пространство и корректировать его поведение в виртуальном мире.

Основное содержание программы представлено разделами «Безопасность общения», «Безопасность устройств», «Безопасность информации».

Каждый раздел учебного курса (Модуля 1) завершается выполнением проектной работы по одной из тем, предложенных на выбор учащихся и/или проверочного теста.

За счет часов, предусмотренных для повторения материала (4 часа), возможно проведение занятий для учащихся 4-6 классов. Эти занятия в качестве волонтерской практики могут быть проведены учащимися, освоившими программу. Для проведения занятий могут быть использованы презентации, проекты, памятки, онлайн занятия, подготовленные в ходе выполнения учебных заданий по основным темам курса.

Раздел 1. «Безопасность общения»

Тема 1. Общение в социальных сетях и мессенджерах. 1 час.

Социальная сеть. История социальных сетей. Мессенджеры. Назначение социальных сетей и мессенджеров. Пользовательский контент.

Тема 2. С кем безопасно общаться в интернете. 1 час.

Персональные данные как основной капитал личного пространства в цифровом мире. Правила добавления друзей в социальных сетях. Профиль пользователя. Анонимные социальные сети.

Тема 3. Пароли для аккаунтов социальных сетей. 1 час.

Сложные пароли. Онлайн генераторы паролей. Правила хранения паролей. Использование функции браузера по запоминанию паролей.

Тема 4. Безопасный вход в аккаунты. 1 час.

Виды аутентификации. Настройки безопасности аккаунта. Работа на чужом компьютере с точки зрения безопасности личного аккаунта.

Тема 5. Настройки конфиденциальности в социальных сетях. 1 час.

Настройки приватности и конфиденциальности в разных социальных сетях. Приватность и конфиденциальность в мессенджерах.

Тема 6. Публикация информации в социальных сетях. 1 час. Персональные данные. Публикация личной информации.

Тема 7. Кибербуллинг. 1 час.

Определение кибербуллинга. Возможные причины кибербуллинга и как его избежать? Как не стать жертвой кибербуллинга. Как помочь жертве кибербуллинга.

Тема 8. Публичные аккаунты. 1 час.

Настройки приватности публичных страниц. Правила ведения публичных страниц. Овершеринг.

Тема 9. Фишинг. 2 часа.

Фишинг как мошеннический прием. Популярные варианты распространения фишинга. Отличие настоящих и фишинговых сайтов. Как защититься от фишеров в социальных сетях и мессенджерах.

Выполнение и защита индивидуальных и групповых проектов. 3 часа.

Раздел 2. «Безопасность устройств»

Тема 1. Что такое вредоносный код. 1 час.

Виды вредоносных кодов. Возможности и деструктивные функции вредоносных кодов.

Тема 2. Распространение вредоносного кода. 1 час.

Способы доставки вредоносных кодов. Исполняемые файлы и расширения вредоносных кодов. Вредоносная рассылка. Вредоносные скрипты. Способы выявления наличия вредоносных кодов на устройствах. Действия при обнаружении вредоносных кодов на устройствах.

Тема 3. Методы защиты от вредоносных программ. 2 час.

Способы защиты устройств от вредоносного кода. Антивирусные программы и их характеристики. Правила защиты от вредоносных кодов.

Тема 4. Распространение вредоносного кода для мобильных устройств. 1 час.

Расширение вредоносных кодов для мобильных устройств. Правила безопасности при установке приложений на мобильные устройства.

Выполнение и защита индивидуальных и групповых проектов. 3 часа.

Раздел 3 «Безопасность информации»

Тема 1. Социальная инженерия: распознать и избежать. 1 час.

Приемы социальной инженерии. Правила безопасности при виртуальных контактах.

Тема 2. Ложная информация в Интернете. 1 час.

Цифровое пространство как площадка самопрезентации, экспериментирования и освоения различных социальных ролей. Фейковые новости. Поддельные страницы.

Тема 3. Безопасность при использовании платежных карт в Интернете. 1 час. Транзакции и связанные с ними риски. Правила совершения онлайн покупок.

Безопасность банковских сервисов.

Тема 4. Беспроводная технология связи. 1 час.

Уязвимость соединений. Публичные и непубличные сети. Правила работы в публичных сетях.

Тема 5. Резервное копирование данных. 1 час.

Безопасность личной информации. Создание резервных копий на различных устройствах.

Тема 6. Основы государственной политики в области формирования культуры информационной безопасности. 2 час.

Доктрина национальной информационной безопасности. Обеспечение свободы и равенства доступа к информации и знаниям. Основные направления государственной политики в области формирования культуры информационной безопасности.

Выполнение и защита индивидуальных и групповых проектов. 3 часа. Повторение. Волонтерская практика. 3 часа.

Тематическое планирование учебного курса (Модуль 1).

№ п/п	Тема	Количество часов	Основное содержание	Материально-техническое, информационное обеспечение
Тема 1. «Безопасность общения»				
1	Общение в социальных сетях и мессенджерах	1	Социальная сеть. История социальных сетей. Мессенджеры. Назначение социальных сетей и мессенджеров. Пользовательский контент.	Интерактивный комплекс
2	С кем безопасно общаться в интернете	1	Персональные данные как основной капитал личного пространства в цифровом мире. Правила добавления друзей в социальных сетях. Профиль пользователя. Анонимные социальные сети.	Интерактивный комплекс
3	Пароли для аккаунтов социальных сетей	1	Сложные пароли. Онлайн генераторы паролей. Правила хранения паролей. Использование функции браузера по запоминанию паролей.	Ноутбуки мобильного класса
4	Безопасный вход в аккаунты	1	Виды аутентификации. Настройки аккаунта. Работа на чужом компьютере с точки зрения безопасности личного аккаунта.	Ноутбуки мобильного класса
5	Настройки конфиденциальности в социальных сетях	1	Настройки приватности и конфиденциальности в разных социальных сетях. Приватность и конфиденциальность в мессенджерах.	Ноутбуки мобильного класса
6	Публикация информации в	1	Персональные данные. Публикация	Ноутбуки мобильного класса

	социальных сетях		личной информации.	
7	Кибербуллинг	1	Определение кибербуллинга. Возможные причины кибербуллинга и как его избежать? Как не стать жертвой кибербуллинга. Как помочь жертве кибербуллинга.	Интерактивный комплекс
8	Публичные аккаунты	1	Настройки приватности публичных страниц. Правила ведения публичных страниц. Овершеринг.	Ноутбуки мобильного класса
9	Фишинг	2	Фишинг как мошеннический прием. Популярные варианты	Интерактивный комплекс
			распространения фишинга. Отличие настоящих и фишинговых сайтов. Как защититься от фишеров в социальных сетях и мессенджерах.	
10	Выполнение и защита индивидуальных и групповых проектов	3		Интерактивный комплекс
Тема 2. «Безопасность устройств»				
1	Что такое вредоносный код	1	Виды вредоносных кодов. Возможности и деструктивные функции вредоносных кодов.	Вычислительный блок интерактивного комплекса
2	Распространение вредоносного кода	1	Способы доставки вредоносных кодов. Исполняемые файлы и расширения вредоносных кодов. Вредоносная рассылка. Вредоносные скрипты. Способы выявления наличия вредоносных кодов на устройствах. Действия при	Вычислительный блок интерактивного комплекса

			обнаружении вредоносных кодов на устройствах.	
3	Методы защиты от вредоносных программ	2	Способы защиты устройств от вредоносного кода. Антивирусные программы и их	Ноутбуки мобильного класса

			характеристики. Правила защиты от вредоносных кодов.	
4	Распространение вредоносного кода для мобильных устройств	1	Расширение вредоносных кодов для мобильных устройств. Правила безопасности при установке приложений на мобильные устройства.	Ноутбуки мобильного класса
5.	Выполнение и защита индивидуальных и групповых проектов	3		Ноутбуки мобильного класса
Тема 3 «Безопасность информации»				
1	Социальная инженерия: распознать и избежать	1	Приемы социальной инженерии. Правила безопасности при виртуальных контактах.	Ноутбуки мобильного класса
2	Ложная информация в Интернете	1	Цифровое пространство как площадка самопрезентации, экспериментирования и освоения различных социальных ролей. Фейковые новости. Поддельные страницы.	Ноутбуки мобильного класса
3	Безопасность при использовании платежных карт в Интернете	1	Транзакции и связанные с ними риски. Правила совершения онлайн покупок. Безопасность банковских сервисов.	Вычислительный блок интерактивного комплекса
4	Беспроводная технология	1	Уязвимость соединений. Публичные	Ноутбуки мобильного класса

	связи		и непубличные сети. Правила работы в публичных сетях.	
5	Резервное копирование данных	1	Безопасность личной информации. Создание резервных копий на различных устройствах.	Вычислительный блок интерактивного комплекса
6	Основы государственной политики в области формирования культуры информационной безопасности	2	Доктрина национальной информационной безопасности. Обеспечение свободы и равенства доступа к информации и знаниям. Основные направления формирования культуры информационной безопасности.	Интерактивный комплекс
7	Выполнение и защита индивидуальных и групповых проектов	3		Интерактивный комплекс
8	Повторение, волонтерская практика, резерв	3		Ноутбуки мобильного класса
	Итого	34		

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ВЕКТОР УСПЕХА»
(социальное направление)
для 10 класса
на 2022-2023 учебный год

Составила:

Потапенко Наталья Николаевна

учитель технологии

1 квалификационной категории

с. Рыбное

Пояснительная записка

Рабочая программа разработана на основе следующих нормативных документов и материалов:

- Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования.
- Основной образовательной программы среднего общего образования МБОУ «Рыбинская СОШ №7 имени Героя Советского Союза Г.П. Кузьмина».
- Плана внеурочной деятельности МБОУ «Рыбинская СОШ №7 имени Героя Советского Союза Г.П. Кузьмина».
- Календарного учебного графика на 2022 - 2023 учебный год.
- Положения о рабочей программе курса внеурочной деятельности МБОУ «Рыбинская СОШ №7 имени Героя Советского Союза Г.П. Кузьмина».

Программа внеурочной деятельности «Вектор успеха» по социальному направлению разработана для учащихся 10 класса в соответствии с новыми требованиями ФГОС СОО. Внеурочная деятельность является составной частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени учащихся.

Профориентация школьников — приоритетная государственная задача, закреплённая в национальном проекте «Образование». Профориентация и построение молодым человеком своего профессионального пути связаны не только с его успешной самореализацией, но и с вкладом в экономическое развитие как региона, так и страны в целом. С введением Федерального Государственного Образовательного Стандарта второго поколения воспитательный процесс должен строиться на основе развития у учащихся психологической готовности к выбору, профессиональному и личностному самоопределению. Правильный выбор профессии – один из значимых факторов успешности в жизни человека. В жизни каждого человека профессиональная деятельность занимает важное место.

Мир профессий огромен. Найти свое место в нем, обрести уверенность в себе, стать профессионалом – процесс длительный. Проблема профессиональной ориентации с учётом личностных факторов становится в наши дни, как никогда актуальна.

Данной программой определяется, что учащиеся понимают роль и место психологической компетентности в построении правильно жизненной стратегии и успешного достижения поставленных целей. Успешность профессионального самоопределения тесно связана с общим развитием личности, показателем психического развития, способностью к самоанализу, уровнем мотивации. Данный курс знакомит школьников с общими основами выбора профиля обучения (информационными, психологическими, практическими). Знание этих основ обеспечивает учащимся принятие адекватного решения, как о выборе конкретного профиля, так и о пути дальнейшего образования.

Программа «Вектор успеха» направлена на расширение кругозора учащихся по профориентации и создание условий для формирования личностных качеств. Она реализуется в рамках регионального проекта «Успех каждого ребёнка» национального проекта «Образование».

Цель: психолого-педагогическое сопровождение учащихся 10 класса в выборе индивидуального маршрута профессиональной деятельности с учетом индивидуальных особенностей, склонностей и возможностей, создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей.

Задачи:

Образовательные:

- ✓ расширять у детей представления о разнообразии профессий на основе характерных трудовых процессов и результатов труда, представления о

- ✓ структуре труда (цель, мотив, материал, трудовые действия, результат);
- ✓ расширять знания детей о родных людях, их профессиях, значимости их труда в семье и обществе;
- ✓ активизировать в речи слова, родовые понятия и видовые обобщения, связанные с темой, учить выражать свое отношение к той или иной профессии.

Воспитательные:

- ✓ воспитывать в детях чувство уважения к труду взрослых;
- ✓ расширение кругозора, уточнение представлений об окружающем мире, создание положительной основы для воспитания социально-личностных чувств;
- ✓ воспитание физических, психологических, социальных качеств, необходимых для полноценного развития личности.

Данная Программа составлена в соответствии с возрастными особенностями учащихся и рассчитана на проведение 34 часа в год в 10 классе. Время одного занятия – 45 минут. Занятия проводятся во время, отведённое для внеурочной деятельности 1 раза в неделю.

Формы деятельности:

- самоанализ;
- анализ научных и художественных источников, СМИ;
- анализ практических примеров проблемных ситуаций;
- групповые дискуссии;
- индивидуальная работа;
- индивидуальная и групповая проектная работа;
- психотренинг;
- психодиагностические процедуры, онлайн-диагностика на платформе «Билет в будущее» для определения профессиональных интересов и склонностей ребенка;
- экскурсии на предприятия района и области;
- просмотр и обсуждение Всероссийских открытых уроков в рамках проекта «Проектория»;
- участие в проекте «Билет в будущее».

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Курс внеурочной деятельности «Вектор успеха» ориентирован на формирование личностных и метапредметных результатов учащихся.

Личностные результаты:

- мотивированность и направленность на активное и созидательное участие в будущем общественной и государственной жизни;
- заинтересованность не только в личном успехе, но и в развитии различных сторон жизни общества, в благополучии и процветании своей страны;
- воспитание уважительного отношения к труду, интерес к профессиям, желание овладеть какой-либо профессиональной деятельностью;
- формирование поведенческих навыков трудовой деятельности, ответственность, дисциплинированность, самостоятельность в труде.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по

социальному направлению «Мир профессий» - является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Регулятивные УУД

- планирование процесса познавательно-трудовой деятельности;
- определение адекватных способов решения учебной или трудовой задачи на основе заданных алгоритмов;
- определение адекватных способов решения учебной или трудовой задачи на основе заданных алгоритмов;
- проявление инновационного подхода к решению учебных и практических задач;
- самостоятельная организация и выполнение различных работ;
- рациональное использование учебной и дополнительной информации для выбора профессии.

Познавательные УУД

- приведение примеров, подбор аргументов, формирование выводов по обоснованию выбора профессии и отражение в устной или письменной форме результатов своей деятельности;
- выявление потребностей профессии;
- выбор для решения познавательных и коммуникативных задач различных источников информации, включая энциклопедии, словари, интернет-ресурсы и другие базы данных;
- проведение различных исследований и социального опроса по потребностям в различных профессиях;
- документирование результатов исследований и опросов;
- оценивание своих способностей и готовности к выбранной профессии.

Коммуникативные УУД

- согласование и координация совместной деятельности с другими ее участниками;
- оценивание своей познавательной деятельности с точки зрения нравственных, правовых норм;
- диагностика результатов деятельности по принятым критериям и показателям;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии.

Предметными результатами обучающихся изучения курса «Мир профессий» являются:

- владеть информацией о разнообразии мира профессий в сферах «Человек-человек», «Человек-природа», «Человек-техника», «Человек-знаковая система», «Человек-природа»;
- владеть специальной терминологией;
- понимать значимость труда людей в жизни человека и общества;
- объективно оценивать свои собственные силы, возможности, выделять и опираться на свои позитивные качества;
- уметь оценивать роль и значение социальных проблем труда и современный рынок труда с его требованиями к профессионалу;
- обладать основами экономических знаний. Социально – экономические условия современной России.
- знать об особенностях организации и функционирования рынка образовательных услуг;
- уметь прогнозировать свое профессиональное будущее; составлять и пользоваться резюме и портфолио.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

1. Содержание программы

Содержание	Формы организации и виды деятельности
<i>10 класс (34 часа)</i>	
Раздел I. «Путь к самопознанию. Образ «Я» и профессии» (14ч.)	
Внутренний мир человека и возможности его познания	<i>Беседа.</i> <i>Метод самонаблюдения: оценка себя на основе собственных наблюдений.</i> <i>«Кто я?», процесс самооткрытия, самопостижения и самопознания.</i>
Представления о себе и выборе профессии.	<i>Беседа.</i> <i>Онлайн диагностика на платформе «Билет в будущее» Она включает в себя более 60 тестов и интерактивные игры, которые помогают определить профессиональные интересы и склонности ребенка. Чем больше тестов проходит школьник, тем точнее система определяет его интересы. Все тесты разработаны на основе доказанных научных теорий в</i>
	<i>области психологии и профориентации.</i> <i>Онлайн-тренажер «Примерочная профессий». Онлайн-тренажер “Примерочная профессий” на портале "ПроеКТОриЯ позволяет старшеклассникам в игровой форме познакомиться с востребованными профессиями, а также получить рекомендации по их выбору.</i>
Типичные ошибки при выборе профессии	<i>Беседа.</i> <i>Создание памятки «Ошибки при выборе профессии».</i> <i>Типичные ошибки при выборе профессии.</i>
Раздел II. « Психические особенности личности» (8ч)	
Свойства нервной системы в профессиональной деятельности.	<i>Лекция - беседа.</i> <i>Общее представление о нервной системе и ее свойствах (сила, подвижность, уравновешенность).</i> <i>Ограничения при выборе некоторых профессий, обусловленные свойствами нервной системы</i>
Свойства нервной системы. Диагностические процедуры	<i>Теппинг-тест. Проба Ланчиса.</i>
Темперамент в становлении профессиональной личности	<i>Беседа.</i> <i>Общее представление о темпераменте. Психологическая характеристика основных типов темперамента, особенности их проявления в учебной и профессиональной деятельности.</i>

Темперамент. Диагностические процедуры	<i>Практическая работа «Определение типа темперамента». Опросник Айзенка.</i> Темперамент. Типы темпераментов.
Эмоциональные состояния личности	<i>Беседа.</i> Эмоции и чувства, их функции в профессиональной деятельности. Основные формы эмоциональных переживаний (настроения, аффекты, фрустрация, стрессовые состояния).
Эмоциональные состояния личности. Диагностические процедуры.	<i>Опросник «Беспокойство — тревога». Опросник Баса-Дарки.</i>
Волевые качества личности	<i>Беседа.</i> Воля – основа характера. Волевые качества и профессия.
Волевые качества личности. Диагностические процедуры.	<i>Опросник «Какая у меня воля?».</i>
Раздел III « Многообразие мира профессии» 14ч.	
Что ты знаешь о еде? (Первый открытый урок, посвященный развитию агропромышленного комплекса)	<i>Просмотр и обсуждение открытых онлайн-уроков, реализуемых с учетом опыта цикла открытых уроков «Проектория», направленных на раннюю профориентацию в условиях реализации регионального проекта «Успех каждого ребенка».</i>
Дом, в котором хочется жить	
Нереальная реальность	
Спасти жизнь человека	
Искусственный интеллект: помощник или конкурент?	
Космос далекий и близкий	
Как превратить идею в деньги	
Доброе дело, перевернувшее мою жизнь	
Профессия - чемпион	
Большой открытый урок «Направления прорыва»	
Проснулся утром - убери свою планету	
Менделеев? Элементарно!	

НаСТРОЙся на БУДУЩЕЕ	
Ура! Мультки!	
Профессия -- руководитель	
Моя будущая профессия. Какой я еевижу?	Мир профессий, или какую дверь открыть. Как я ориентируюсь в мире новых профессий?

Тематическое планирование10 класс

№	Раздел, тема	Количество часов
	<i>Раздел I. «Путь к самопознанию. Образ «Я» и профессии»</i>	8
1	Внутренний мир человека и возможности его познания	1
2	Представления о себе и выборе профессии.	1
3-5	Онлайн диагностика на платформе «Билет в будущее»	3
6,7	Онлайн-тренажер «Примерочная профессий».	2
8	Типичные ошибки при выборе профессии	1
	<i>Раздел II. « Психические особенности личности»</i>	8
9	Свойства нервной системы в профессиональной деятельности.	1
10	Свойства нервной системы. Диагностические процедуры	1
11	Темперамент в становлении профессиональной личности	1
12	Темперамент. Диагностические процедуры	1
13	Эмоциональные состояния личности	1
14	Эмоциональные состояния личности. Диагностические процедуры.	1
15	Волевые качества личности	1
16	Волевые качества личности. Диагностические процедуры.	1
	<i>Раздел III « Многообразие мира профессии»</i>	12
17,18	Участие в практических мероприятиях в формате профессиональных проб	2
19	Что ты знаешь о еде?	1
20	Дом, в котором хочется жить	1
21	Нереальная реальность	1

22	Спасти жизнь человека	1
23	Искусственный интеллект: помощник или конкурент?	1
24	Космос далекий и близкий	1
25	Как превратить идею в деньги	1
26	Доброе дело, перевернувшее мою жизнь	1
27	Профессия - чемпион	1
28	Большой открытый урок «Направления прорыва»	1
29	Проснулся утром - убери свою планету	1
30	Менделеев? Элементарно!	1
31	НаСТРОЙся на БУДУЩЕЕ	1
32	Ура! Мульттики!	1
33	Профессия -- руководитель	1
34	Моя будущая профессия. Какой я ее вижу?	1
	Итого	34

Литература

1. Внеурочная деятельность в школе [Электронный ресурс] – Режим доступа: konf // www.ipkps.bsu.edu.ru
2. <https://proektoria.online/lessons> ВСЕРОССИЙСКИЕ ОТКРЫТЫЕ УРОКИ
3. <http://bilet-help.worldskills.ru/> - проект «Билет в будущее»
4. Стандарты второго поколения. Концепция под ред. А.М. Кондакова, А.А. Кузнецова.
5. Захаров Н. Н. Профессиональная ориентация школьников / Н. Н. Захаров. - М. : Просвещение.
6. Клименко Г.Б., Каченя Г. М. Технология формирования готовности выпускников основной школы к профессиональному самоопределению // Учебно – методический и научно – практический журнал «Профильная школа». – 2011. - №1.
7. Концепция развития дополнительного образования детей, утверждённой распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р (Распоряжение Правительства от 24 апреля 2015 г. № 729-р).
8. Косогоров В. «Выбор жизненного пути» / «Классное руководство и воспитание школьников». Изд.дом «Первое сентября».2010г.
9. Новак М. «Профориентационная методика» / «Школьный психолог». «Ради» 2010г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

«Риторика»

для 10-11 классов

на 2022-2023 учебный год

Составила
Гармаева Ж.В.

с.Рыбное

1. Пояснительная записка

Факультативный курс **Риторика** ориентирован на школьников 10-11 классов, желающих повысить свою языковую культуру, овладеть не только культурой слова, но и культурой мысли об избранном предмете. Кроме того, риторика – единственная дисциплина, изучение которой позволяет познать законы порождения словесных произведений и воплотить эти знания на практике, используя риторические техники.

Направление деятельности: познавательное.

Факультативный курс рассчитан на 67 часов и изучается в течение двух лет по 1 часу в неделю.

Формы проведения занятий:

- индивидуальная и групповая поисково-исследовательская деятельность, ориентирующая обучающихся на самостоятельный поиск и обобщение разнообразного лексического материала;
- тренинги, на которых обучающиеся выполняют индивидуальные задания, выступают с сообщениями;
- викторины на лучшего знатока русского слова;
- семинары, на которых обучающиеся защищают свои творческие работы.

Виды деятельности:

- групповая работа, индивидуальная работа, исследовательская деятельность, проектная деятельность.

Принципы отбора материала для данной программы определяются её основной целью - предоставление учащимся современного риторического образования и её **основными задачами:**

- приобщить учеников к истории отечественной риторической культуры, включить каждого из них в русло отечественной речевой традиции как самостоятельную личность, носителя собственного индивидуального, культурного и свободного слова;
- помочь школьникам овладеть основными элементами речевого мастерства в области наиболее востребованных жанров публичной ораторской речи, то есть получить необходимые для успешной социализации компетенции.

Программа предполагает:

- предоставление учащимся основ знаний о речевом общении, принципах его совершенствования, причинах и признаках успеха или неудачи;
- в освоении учащимися методов и способов работы над своей речью, принципов эффективного речевого поведения в различных ситуациях общения;
- формирование у школьников понимания реальности и важности национально-культурных различий в речевом поведении, овладение ими основными принципами и способами налаживания взаимопонимания между носителями различных национальных культур.

Формы контроля.

Сообщение на лингвистическую тему, доклад, реферат, анализ художественных текстов, исследовательская работа, презентация, проект.

2. Планируемый результат освоения курса.

В конце первого года обучения учащиеся должны *знать*:

- общие сведения об истории риторических учений;
- основные этапы работы над устным выступлением.
- признаки риторического текста.
- основные смысловые модели, используемые в речи;

Учащиеся должны *уметь*:

- вникнуть в замысел чужой речи;
- определить цель своего выступления и сформулировать небольшой по объему тезис;
- подобрать аргументы и расположить их в определенном порядке с учетом аудитории;
- сделать речевое оформление небольшого текста с учетом адресата;

— выступить перед аудиторией с небольшим риторическим текстом в определенном жанре;

- отрефлексировать выступление.

В конце второго года обучения учащиеся должны знать:

- общие требования к описанию, повествованию, рассуждению;
- общие требования к беседе;
- общие требования к проведению конструктивного спора;
- основные тропы и фигуры речи.

Учащиеся должны иметь представление об элементах деловой риторики.

Учащиеся должны уметь:

- при анализе чужого текста выделить основные мысли и аргументы автора и составить свое высказывание по проблеме текста;
- строить несложную деловую беседу;
- вести конструктивное обсуждение проблемы.
- составить резюме

Программа предполагает развитие у учащихся следующих компетенций:

1. Аналитико-риторической (способности анализировать речевую ситуацию, оценивать собственное и партнёров речевое поведение и его результаты при публичном выступлении и в диалогическом межличностном общении; аналитического слушания; риторического анализа текста)
2. Контролирующе-риторической (способности к самоконтролю в процессе речи в различных речевых ситуациях)
3. Творчески-риторической (создание риторических произведений различных жанров в различных речевых ситуациях)
4. Коммуникативно-риторической (способности устанавливать и поддерживать коммуникативный контакт противостоять нарушениям понимания и разрыву контакта).

3. Содержание учебного курса риторики в 10 классе.

1. История риторики и особенности речевого идеала.

Традиционное определение риторики. Сила слова в общественной жизни

Особенности и сущность современного красноречия.

Истоки риторики: софисты. Сократ. «Риторика» Аристотеля.

«Краткое руководство к красноречию» М. В. Ломоносова. «Общая риторика» Н. Ф. Кошанского.

Возрождение риторики во второй половине XX в. Определение предмета современной риторики.

Общая риторика и её основные разделы в соответствии с этапами классического риторического канона. Аргументация. Современные частные риторики.

2. Основные риторические категории и элементы риторического мастерства.

Речевое событие как основная единица речевого поведения и общения. Дискурс. Речевая ситуация и её компоненты.

Участники, отношения между ними, обстоятельства как основные компоненты речевой ситуации.

Речевое действие (речевой акт) как основная единица речевого поведения и понятие лингвопрагматики.

Прямые и косвенные сообщения. Формы метасообщений.

3. Мастерство беседы

Гармония как принцип успешного речевого общения. Образ говорящего как система свойств личности. Эффективность речи и образ говорящего. Обаяние и артистизм как риторические понятия и их проявления в поведении говорящего.

Уверенность говорящего и «право на речь». Ораторский страх. Страх и волнение.

4. Законы риторики.

Законы риторики и гармония речевого события. Закон гармонизирующего диалога как наиболее общий закон риторики.

Сущность второго закона риторики — закона продвижения и ориентации адресата на «карте» речи.

Третий закон риторики — закон эмоциональности речи.

Четвёртый закон общей риторики — закон удовольствия.

Риторические средства и принципы создания удовольствия адресата от речи. Взаимосвязь и взаимозависимость четырёх законов общей риторики

3. Содержание учебного курса риторики в 11 классе.

1. Риторические тропы и фигуры речи.

Понятие риторического идеала. Два противоположных типа риторического идеала сегодня и их истоки.

Смысловые особенности тропов и их риторические возможности. Риторический троп.

Метафора и метонимия.

Ирония, парадокс, намёк.

Риторические фигуры: понятие, классификация. Антитеза и градация как важнейшие риторические фигуры. Типы периодов. Важность диалогизации речи и её риторические средства.

Содержание и метод поэтапного риторического анализа. Приёмы и этапы создания риторического эскиза речи.

2. Структура публичного выступления.

Структура и эскиз публичной речи в различных речевых ситуациях.

Общая характеристика аргументирующей речи как речи специфической для риторки. Риторика и логика: различия в аргументации. Работа с аргументами и их расположением.

Особенности и этапы информирующей речи. Задачи ратора в информирующей речи.

Свойства внимания, существенные для оратора. Работа ратора по управлению вниманием. Основные способы подготовки к публичному выступлению.

Импровизированное выступление: особенности, ожидание аудитории и речевое поведение ратора.

Мимика, жест, движения тела и «язык позы» (телесная кинесика), использование пространства в публичном выступлении.

3. Типы и модели беседы.

Беседа и её типы. Две обобщающие и противоположные модели беседы.

Гедонистическая (дружеская) и светская беседа. Их различия.

Деловая ситуация и деловая беседа. Беседа как средство разрешения конфликта.

Тост и комплимент как малые жанры эпидейктической и гедонистической речи.

4. Спор: стратегии, тактики, поведение.

Спор, истина, мнение. Что особенно важно при обучении мастерству спора. Важнейшие тактики и приёмы спора.

Аргументы рациональные и иррациональные. Источники рациональных аргументов. Виды аргументов по силе и месту в аргументативной системе.

Ошибки и уловки в споре. Тезис и наиболее распространённые ошибки (уловки) в тезисе. Ошибки (уловки) в рациональных аргументах. Основные уловки или ошибки в демонстрации.

4. Тематическое планирование курса

«РИТОРИКА»

10 класс

№ урока	Тема урока	Содержание	Виды деятельности учащихся	Планируемая дата проведения	Фактическая дата проведения
1-2	Традиционное определение риторики	Традиционное определение риторики. Сила слова в общественной жизни	Слушать, конспектировать и анализировать сообщаемые учителем сведения. Находить в собственной жизненной практике, в текстах художественной литературы и в истории доказательства силы слова по образцам, предложенным в учебнике, и анализировать их. Участвовать в диалоге в риторическом классе. Создавать на уроке краткие высказывания с обоснованием доказательности найденных самостоятельно примеров. Выполнять задания учебника		
3-4	Риторика в современном мире	Особенности и сущность современного красноречия	Знать понятие красноречия, основные особенности современного красноречия и его отличие от такового середины — конца XX столетия. Участвовать в диалоге с учителем и классом по поставленной проблеме. Анализировать сообщаемое учителем и приводить собственные примеры и доводы		
5-6	Предмет риторики в античной Греции	Истоки риторики: софисты. Сократ. «Риторика» Аристотеля	Овладевать умением аналитического чтения материалов учебника, сопоставления противоположных моделей красноречия, овладевать активной и культурной диалогической речью в ситуации урока и умением строить лаконичные монологические высказывания с выражением собственного мнения и его кратким обоснованием		
7-8	Предмет риторики в России (VII—XIX вв.)	«Краткое руководство к красноречию» М. В. Ломоносова. «Общая риторика» Н. Ф. Кошанского	Знать время создания и понимать особую ценность двух указанных источников в отечественной словесной культуре, их сходство и различие. Уметь анализировать материалы учебника и сообщаемое учителем в аспекте оценки роли источников в современной речевой среде		
9-10	Определение современной риторики	Возрождение риторики во второй половине XX в. Определение предмета современной риторики	Знать понятие «предмет научной дисциплины» и понимать социальные корни становления риторики и особенностей её предмета. Овладевать диалектическим и аналитическим подходами к пониманию сущности риторики как дисциплины, её двойственной и неоднозначной роли в обществе и истории. Учиться анализировать собственный жизненный опыт и степень коммуникации		
11-12	Современная общая и частные риторики	Общая риторика и её основные разделы в соответствии с этапами классического риторического канона. Аргументация. Современные частные риторики	Анализировать под руководством учителя взаимосвязь и взаимозависимость этапов классического риторического канона (пути от мысли о предмете — к речи (тексту) о нём), ценностную иерархию этих этапов и их роль в риторических трактатах, с одной стороны, и в создании текста — с другой. Различать общее и частное на примере сопоставления общей риторики и частных риторических дисциплин. Знать области повышенной речевой ответственности профессионала и гражданина		

13-14	Речевое событие, дискурс, речевая ситуация	Речевое событие как основная единица речевого поведения и общения. Дискурс. Речевая ситуация и её компоненты	Овладевать антропоцентрическим подходом к анализу речи и общения. Понимать взаимосвязь речевой компетенции и полноценной жизненной (личной, социальной, профессиональной) реализации человека. Знать терминологическое значение слова «дискурс» в риторике, овладевать структурным и ситуативным мышлением; знать основные элементы структуры речевой ситуации		
15-16	Структура речевой ситуации	Участники, отношения между ними, обстоятельства как основные компоненты речевой ситуации	Овладевать умением аналитического чтения материалов учебника и умениями слушания. Учиться соотносить наблюдаемое (жизненный опыт) и описанное в учебнике (результат теоретических обобщений). Учиться анализировать, оценивать и контролировать собственное речевое поведение (самоанализ, самооценка, самоконтроль). Знать о существовании и особенностях лингвопрагматики как особой области современной лингвистики, источника материала для современной риторики. Понимать различия между лингвопрагматикой как онтологической дисциплиной и риторикой как деонтологической дисциплиной, ориентированной не на норму, а на идеал (ср. отношения психологии и педагогики). Выполнять задания и упражнения учебника		
17-18	Словесный поступок (речевой акт)	Речевое действие (речевой акт) как основная единица речевого поведения и понятия лингвопрагматики			
19-20	Виды сообщений: прямое и косвенное	Прямые и косвенные сообщения. Формы метасообщений	Учиться анализу конкретных речевых ситуаций. Овладевать диалектическим и диалогическим подходом к оценке фактов и ситуаций коммуникации — живого речевого общения. Знать психологические результаты взаимопонимания и риторические (поведенческие)		
21-22	Гармония речевого общения и образ говорящего	Гармония как принцип успешного речевого общения. Образ говорящего как система свойств личности. Эффективность речи и образ говорящего. Обаяние и артистизм как риторические понятия и их проявления в поведении говорящего	Знать содержание и проявления общей категории гармонии и её конкретной риторической реализации. Овладевать пониманием образа как структурной совокупности отдельных признаков. Анализировать реальные и идеальные образы-имиджи человека, вырабатывать адекватное представление о собственном реальном и желаемом образе. Учиться корректным высказываниям о себе и других, в глаза и за глаза. Понимать сущность и природу личностного обаяния и артистизма и их роли в успешном речевом общении и риторической деятельности. Учиться проявлениям обаяния и артистизма		
23-24	Важнейшие качества говорящего. Уверенность	Уверенность говорящего и «право на речь». Ораторский страх. Страх и волнение	Знать причины и проявления стресса. Овладевать техниками борьбы со стрессом. Понимать различия страха и волнения. Тренировать навыки самоанализа, самооценки и самоконтроля. Развивать уверенность как одно из важнейших свойств оратора, необходимых для продуктивного речевого поведения. Анализировать приведённый в учебнике материал по проблеме, учиться соотносить полученные сведения со своим поведением -		
25-26	Первый закон современной общей риторики и	Законы риторики и гармония речевого собы-	Знать структурную организацию системы общериторических законов. Понимать диалектическую взаимосвязь и взаимозависимость		

	принципы его реализации	тия. Закон гармонизирующего диалога как наиболее общий закон риторики	законов общих и частных. Овладевать аналитико-синтетическими способностями соотносить многообразие жизненных проявлений и отвлечённых законов, обобщающих их разнообразие. Понимать первенствующую роль диалога (двустороннего отношения равноправных и равноценных партнёров) как речевой практики, психологического состояния и мировоззрения личности, определяющую статус человека		
27-28	Второй закон риторики	Сущность второго закона риторики — закона продвижения и ориентации адресата на «карте» речи	Развивать умения аналитического слушания и чтения. Понимать процесс речи и её текст как ментальную карту продвижения от начала к концу по последовательным «пунктам» — микротемам (топосам) маршрута. Понимать необходимость последовательного и неуклонного продвижения как основную задачу говорящего и способ демонстрации адресату процесса перемещения по ментальной карте речи и конкретного местонахождения на ней в узловых позициях речи (ориентации)-		
29-30	Третий закон риторики	Третий закон риторики — закон эмоциональности речи	Знать понятие «эмоция» и способы демонстрации эмоций в речевом поведении. Овладевать разными (в зависимости от речевой ситуации) степенями эмоциональности речи. Понимать необходимость меры в демонстрации эмоций и нужной степени эмоциональности для восприятия речи и управления вниманием адресата		
31-32	Четвёртый закон риторики.	Четвёртый закон общей риторики — закон удовольствия. Риторические средства и принципы создания удовольствия адресата от речи.	Знать исторические риторические открытия в области управления вниманием адресата: получить общие представления о «приятном» в риторике софистов, деятельности Сократа и трактате Аристотеля.		
33	Единство общериторических законов	Взаимосвязь и взаимозависимость четырёх законов общей риторики	Сформировать собственное мнение о необходимости и о мере использования «приятного» адресату в речевом общении в различных речевых ситуациях. Представлять себе риторические и поведенческие приёмы создания.		
34	Практикум по речевому высказыванию		Тренировать умение кратких и при этом содержательных публичных выступлений в риторическом классе с выражением и обоснованием своего мнения об общериторических законах и о важности каждого из них для самого ученика.		

4. Тематическое планирование курса

«РИТОРИКА»

11 класс

№ п/п	Тема урока	Содержание	Виды деятельности учащихся	Планируемая дата проведения	Фактическая дата проведения
1-2	История риторики и риторический идеал.	Понятие риторического идеала. Два противоположных типа риторического идеала сегодня и их истоки.	Аналитически слушать объяснительную речь учителя.		
3-4	Риторический троп. Метафора и метонимия. Ирония, парадокс, намёк.	Смысловые особенности тропов и их риторические возможности.	Слушать, анализировать, письменно фиксировать основные положения объяснений учителя. Понимать отличие тропа от фигуры речи. Анализировать тексты.		
5-6	Риторическая фигура. Антитеза, градация. Повтор. Период. Фигуры диалогизации.	Риторические фигуры: понятие, классификация. Антитеза и градация как важнейшие риторические фигуры. Типы периодов. Важность диалогизации речи и её риторические средства.	Знать принципиальное отличие тропов от фигур. Уметь видеть фигуры и тропы, анализируя обиходно-бытовую речь. Знать разновидности повтора и их функции. Понимать ключевую роль фигур диалогизации в установлении и поддержании коммуникативного контакта.		
7-8	Риторический анализ речи.	Содержание и метод поэтапного риторического анализа.	Самостоятельный риторический анализ предложенных учителем текстов.		
9-10	Риторический эскиз речи	Приёмы и этапы создания риторического эскиза речи.	Самостоятельная разработка риторического эскиза кратких выступлений.		
11-12	Структура публичного выступления и его эскиз.	Структура и эскиз публичной речи в различных речевых ситуациях.	Разработка эскиза публичной речи в соответствии с его общей структурой и с учётом переходов между отдельными этапами речи.		
13-14	Аргументирующая речь. Введение. Заключение. Основная часть аргументирующей речи.	Общая характеристика аргументирующей речи как речи специфической для риторики. Риторика и логика: различия в аргументации. Работа с аргументами и их расположением.	Самостоятельно составлять план речи. Выбирать тактику введения и заключения в соответствии с риторической ситуацией. Знать различия аргументов по силе и месту в аргументативной системе.		
15-16	Информирующая речь.	Особенности и этапы информирующей речи. Задачи ратора в	Самостоятельно разработать информирующую речь на		

		информирующей речи.	выбранную тему с заданным учителем регламентом, анализировать и оценивать выступления.		
17-18	Управление вниманием аудитории и подготовка к речи.	Свойства внимания, существенные для оратора. Работа ритора по управлению вниманием. Основные способы подготовки к публичному выступлению.	Знать основные принципы управления вниманием. Уметь употреблять риторические средства и приёмы управления вниманием.		
19-20	Импровизированное выступление	Импровизированное выступление: особенности, ожидание аудитории и речевое поведение ритора.	Самостоятельные импровизированные выступления на темы, предложенные одноклассниками; их анализ и оценка.		
21-22	Движение в речи: мимика, жест.	Мимика, жест, движения тела и «язык позы»(телесная кинесика), использование пространства в публичном выступлении.	Тренировать отдельные элементы кинесической техники ораторской деятельности. Анализ фрагментов ораторских выступлений.		
23-24	Беседа и её типы. Путь к взаимопониманию. Неофициальная беседа и её жанры.	Беседа и её типы. Две обобщающие и противоположные модели беседы. Гедонистическая (дружеская) и светская беседа. Их различия.	Анализ жизненного опыта и наблюдений, текстов художественной литературы. Знать принципы продуктивного поведения в беседе и уметь использовать их для достижения гармонизирующего эффекта общения.		
25-26	Основы деловой беседы.	Деловая ситуация и деловая беседа. Беседа как средство разрешения конфликта.	Подготовить краткие сообщения, сопровождаемые показом отдельных элементов и целых ситуаций делового общения (собеседование).		
27-28	Мастерство комплимента и тоста	Тост и комплимент как малые жанры эпидейктической и гедонистической речи.	Готовить и произносить в классе тексты этих малых риторических жанров, совместно обсуждать и оценивать выступления. Переход к импровизации.		
29-30	Спор: стратегии, тактики, поведение.	Спор, истина, мнение. Что особенно важно при обучении мастерству спора. Важнейшие тактики и приёмы спора.	Знать тактики и приёмы спора, его основные стратегии. Учиться анализировать, оценивать и контролировать своё и партнёров поведение в споре.		
31-32	Виды аргументов: общая классификация. Рациональные аргументы.	Аргументы рациональные и иррациональные. Источники рациональных аргументов. Виды	Подготовить доказательные выступления о том, какие аргументы больше		

	Эмоциональные аргументы.	аргументов по силе и месту в аргументативной системе. Ошибки и уловки в споре. Тезис и наиболее распространённые ошибки (уловки) в тезисе. Ошибки (уловки) в рациональных аргументах. Основные уловки или ошибки в демонстрации.	распространены в СМИ – рациональные или иррациональные – и о причинах этого. Знать свойства тезиса и требования к нему в споре. Уметь выявить и назвать тип ошибки (уловки), относящийся к тезису спора. Научиться выявлять и называть такие ошибки, оценивать общий уровень достоверности аргументации в тексте.		
33	Резерв				

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Подвижные игры»

в 1-4 классах,

обучающихся по адаптированным программам,

на 2022-23 уч.г.

Учитель: **Гревцева Л.В.**

с. Рыбное

2022г.

Настоящая рабочая программа «Подвижные игры» по спортивно-оздоровительному направлению разработана в соответствии с основными положениями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, требованиями основной общеобразовательной программы начального общего образования МБОУ «Рыбинская СОШ № 7 имени Героя Советского Союза Г.П.Кузьмина».

Нормативно-правовой и документальной базой программы внеурочной деятельности, по формированию культуры здоровья учащихся на уровне начального общего образования являются:

- Федеральный закон от 29.12.2012г.№273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции);
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06 октября 2009 года № 373 (в ред. Приказа Министерства образования и науки РФ от 29 декабря 2014 г. № 1643, Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 декабря 2015 года № 1576);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам–образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования (утв. Приказом Министерства образования и науки РФ от 30 августа 2013 г. №1015);
- Письмо Департамента общего образования Министерства образования и науки Российской Федерации от 12.05.2011г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении Федерального государственного образовательного стандарта общего образования».
- Письмо Минобрнауки Российской Федерации от 14 декабря 2015 г. № 09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ».
- Постановление Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № СП 2.4.3648-20, Санитарные правила Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"
- Адаптированная образовательная программа НОО МБОУ ««Рыбинская СОШ № 7 имени Героя Советского Союза Г.П.Кузьмина».
- Комплексная программа физического воспитания (авторы В.И. Лях, А.А. Здаевич)

Программа рассчитана на 34 занятия (по 20 минут один раз в неделю.) для учащихся 1-4 классов, обучающихся по адаптированной программе:

Цель курса: удовлетворить потребность учащихся в движении, стабилизировать эмоции, научить владеть своим телом, развить физические, умственные и творческие способности, нравственные качества.

Основными задачами данного курса являются:

- укрепление здоровья учащихся посредством развития физических качеств;
- развитие двигательных реакций, точности движения, ловкости;
- развитие сообразительности, творческого воображения;
- развитие коммуникативных умений;
- воспитание внимания, культуры поведения;
- создание проблемных ситуаций, активизация творческого отношения обучающихся к себе;
- обучить умению работать индивидуально и в группе,
- развить природные задатки и способности учащихся;
- развитие доброжелательности, доверия и внимательности к людям, готовности к сотрудничеству и дружбе, оказание помощи тем, кто в ней нуждается.

- развитие коммуникативной компетентности младших школьников на основе организации совместной продуктивной деятельности.

Образовательный процесс в современной школе постоянно усложняется, и это требует от учащихся значительного умственного и нервно-психического напряжения. Доказано, что успешность адаптации к новым условиям обеспечивается, помимо других важных факторов, определенным уровнем физиологической зрелости детей, что предполагает хорошее здоровье и физическое развитие, оптимальное состояние центральной нервной системы и функций организма, определенный уровень сформированности двигательных навыков и развития физических качеств. Это дает возможность выдерживать достаточно серьезные психофизические нагрузки, связанные со школьным режимом и новыми условиями жизнедеятельности.

Однако невысокий уровень здоровья и общего физического развития многих детей, поступающих в первый класс, дальнейшее его снижение в процессе обучения представляют сегодня серьезную проблему.

У многих первоклассников наблюдается низкая двигательная активность, широкий спектр функциональных отклонений в развитии опорно-двигательного аппарата, дыхательной, сердечно-сосудистой, эндокринной и нервной систем, желудочно-кишечного тракта и др.

Детский организм по своим анатомо-физиологическим особенностям более чувствителен к неблагоприятным влияниям окружающей среды, а потому нуждается в таких внешних условиях обучения и воспитания, которые исключили бы возможность вредных влияний и способствовали бы укреплению здоровья, улучшению физического развития, повышению успешности учебной деятельности и общей работоспособности.

В связи с этим обязательная оздоровительная направленность развивающего образовательного процесса должна быть напрямую связана с возможностями игры, которыми она располагает как средством адаптации младших школьников к новому режиму. Игра способна в значительной степени обогатить и закрепить двигательный опыт детей и минимизировать те негативные моменты, которые имелись в их предшествующем физическом развитии и/или продолжают существовать. Результативно это может происходить только в том случае, если педагог хорошо знает индивидуальные особенности и потребности физического развития своих учащихся, владеет рациональной технологией «встраивания» разнообразных подвижных, спортивных игр в режим жизнедеятельности младшего учащегося и обладает широким арсеналом приемов использования их адаптационного, оздоровительно-развивающего потенциала.

Программа предусматривает задания, упражнения, игры на формирование коммуникативных, двигательных навыков, развитие физических навыков. Это способствует появлению желания общения с другими людьми, занятиями спортом, интеллектуальными видами деятельности. Формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

В процессе игры учащиеся учатся выполнять определенный алгоритм заданий, игровых ситуаций, на этой основе формулировать выводы. Совместное с учителем выполнение алгоритма – это возможность научить учащегося автоматически выполнять действия, подчиненные какому-то алгоритму.

Игры – это не только важное средство воспитания, значение их шире – это неотъемлемая часть любой национальной культуры. В «Подвижные игры» вошли: народные игры, распространенные в России в последнее столетие, интеллектуальные игры, игры на развитие психических процессов, таких как: внимание, память, мышление, восприятие и т.д. Они помогают всестороннему развитию подрастающего поколения, способствуют развитию физических сил и психологических качеств, выработке таких свойств, как быстрота реакции, ловкость, сообразительность и выносливость, внимание, память, смелость, коллективизм. Некоторые игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Результатом внеурочных занятий «Подвижные игры» является формирование универсальных учебных действий (УУД).

Будут сформированы универсальные компетенции:

- умение организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения её цели;
- умение активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей;
- умение доносить информацию в доступной, эмоционально-яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.

Личностные результаты

Учащиеся должны:

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

Метапредметные результаты:

регулятивные УУД:

- ✓ определять и формировать цель деятельности с помощью учителя;
- ✓ проговаривать последовательность действий во время занятия;
- ✓ учиться работать по определенному алгоритму

познавательные УУД:

- ✓ умение делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;

коммуникативные УУД:

- ✓ умение оформлять свои мысли в устной форме
- ✓ слушать и понимать речь других;
- ✓ договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения и следовать им;
- ✓ учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера и исполнителя).

Предметные результаты

Учащиеся должны:

- организовывать отдых и досуг с использованием разученных подвижных игр;
- обобщать и углублять знаний об истории, культуре народных игр;
- представлять подвижные игры как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовки человека;
- формировать навыки здорового образа жизни;
- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения;
- организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры и элементы соревнований,
- осуществлять их объективное судейство;
- бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения;
- взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и

- соревнований;
- в доступной форме объяснять правила (технику) выполнения двигательных действий, анализировать и находить ошибки, эффективно их исправлять;
- выполнять технические действия из базовых видов спорта, применять их в игровой и соревновательной деятельности;
- применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях.
- организовать и провести со сверстниками разученные подвижные игры, в летнем школьном лагере;
- разработать (придумать) свои подвижные игры

Формы занятий:

Ведущей формой организации обучения является **групповая**. Содержание программы ориентировано на добровольные группы детей.

В целом состав групп остается постоянным. Однако состав группы может изменяться по следующим причинам:

- смена места жительства, противопоказания по здоровью и в других случаях;
- смена личностных интересов и запросов учащихся.

Виды деятельности: игровая, познавательная.

Формы подведения итогов реализации программы.

Способы проверки знаний и умений:

- проведение мониторинга образовательной среды (анкетирование детей и родителей) на предмет удовлетворенности результатами данной программы;
- участие воспитанников в праздниках, конкурсах, спортивных соревнованиях и мероприятиях школы и города;
- открытые занятия, внеклассные мероприятия данной направленности.

Результативность обучения определяется умением играть и проводить подвижные игры, в том числе и на различных праздничных мероприятиях:

- весёлые старты;
- спортивные эстафеты;
- фестиваль игр;
- праздник «Игромания»;
- спортивный праздник «Богатырские потешки»;
- фестиваль ГТО;
- «День здоровья».

2. Содержание курса внеурочной деятельности

Весь материал разделяется на отдельные разделы:

«Русские народные игры» включают в себя знакомство с играми своего народа, развитие физических способностей учащихся, координацию движений, силу и ловкость. Воспитание уважительного отношения к культуре родной страны.

«Игры различных народов». Знакомство с разнообразием игр различных народов, проживающих в России. Развитие силы, ловкости и физические способности. Воспитание толерантности при общении в коллективе.

«Подвижные игры». Совершенствование координации движений. Развитие быстроты реакции, сообразительности, внимания, умения действовать в коллективе. Воспитывать инициативу, культуру поведения, творческий подход к игре.

«Эстафеты». Знакомство с правилами эстафет. Развитие быстроты реакций, внимание, навыки передвижения. Воспитание чувства коллективизма и ответственности.

Такое распределение изучения игр позволяет учителю следовать от простого к сложному, а детям - знакомиться с играми, которые соответствуют их возрастным способностям.

1-4 класс (34 занятия)

Игры с бегом (6 часов).

Теория. Правила безопасного поведения в местах проведения подвижных игр. Значение подвижных игр для здорового образа жизни.

Практические занятия:

- Комплекс ОРУ на месте. Комплекс ОРУ с рифмованными строчками. Игра «Фигуры». Игра «Волки, зайцы, лисы».
- Комплекс ОРУ в движении «Мишка на прогулке». Игра «Медведи и пчёлы». Игра «У медведя во бору».
- Комплекс ОРУ в колонне по одному в движении. Игра «Второй лишний». Игра «Краски».
- Упражнения с предметами. Игра «Отгадай, чей голос?». Игра «Гуси – лебеди».
- Комплекс ОРУ в движении. Игра «Фигуры». Игра «Волки, зайцы, лисы».
- Комплекс ОРУ с предметами. Игра «Третий лишний». Игра «Шишки, жёлуди, орехи».

Игры с мячом (5 часов).

Теория. История возникновения игр с мячом.

Практические занятия:

- Совершенствование координации движений. Перекаты мяча. Комплекс ОРУ с мячом «Мячик». Игра «Мяч по полу».
- Развитие глазомера и чувства расстояния. Передача мяча. Метание мяча «Кто меткий?» Игра «Метко в цель». Игра «Бегуны и метатели».
- Укрепление основных мышечных групп; мышц рук и плечевого пояса. Игра «Передача мяча в колоннах». Игра «Гонка мячей».
- Броски и ловля мяча. Игра «Мяч соседу». Игра «Подвижная цель».

Игра с прыжками (5 часов).

Теория. Профилактика детского травматизма. Знакомство с правилами дыхания во время прыжков. Последовательность обучения прыжкам.

Практические занятия:

- Комплекс ОРУ «Скакалочка». Игра «Прыгающие воробышки».
- Комплекс упражнений с длинной скакалкой «Верёвочка». Игра «Удочка». Игра «Лягушата и цапля».
- Комплекс ОРУ с короткими скакалками «Солнышко». Игра «Зеркало».
- Комплекс ОРУ со скакалкой «Лучики». Игра «Выше ножки от земли».

Игры малой подвижности (5 часов).

Теория. Правильная осанка и её значение для здоровья и хорошей учёбы.

Упражнения для формирования правильной осанки, укрепления мышечного корсета.

Практические занятия:

- Комплекс специальных упражнений «Ровная спина». Игра «Красный, зелёный». Игра «Альпинисты».
- Комплекс упражнений с мешочками. Игра «Разведчики». Игра «Поезд».
- Упражнения для исправления нарушений осанки и плоскостопия. Игра «Летает – не летает». Игра «Копна – тропинка – кочки».
- Гимнастические построения, размыкания, фигурная маршрутовка. Игра «Построение в шеренгу». Игра «Кто быстрее встанет в круг».

Зимние забавы (4 часов).

Теория. Закаливание и его влияние на организм. Первая помощь при обморожении.

Практические занятия:

- Игра «Скатывание шаров».

- Игра «Гонки снежных комков».
- Игра «Клуб ледяных инженеров».
- Игра «Мяч из круга».
- Игра «Гонка с шайбами».
- Игра «Черепашки».

Эстафеты (4 часов).

Теория. Знакомство с правилами проведения эстафет. Профилактика детского травматизма.

Практические занятия:

- Беговая эстафеты.
- Эстафета с предметами (мячами, обручами, скакалками)
- Эстафеты на развитие статистического и динамического равновесия.

Народные игры (4 часов)

Теория. Народные игры – основа игровой культуры. Роль и место игры в жизни людей.

Практические занятия:

- Разучивание народных игр. Игра «Калин – бан-ба»
- Разучивание народных игр. Игра «Чижик»
- Разучивание народных игр. Игра «Золотые ворота»
- Разучивание народных игр. Игра "Чехарда".

3 Тематическое планирование

1 год обучения

№	Тема	Количество часов		
		Общее кол - во часов	Теория	Практика
1.	Игры с бегом (общеразвивающие игры).	6 ч.	1 ч.	5 ч.
2.	Игры с мячом.	5 ч.	1 ч.	4 ч.
3.	Игра с прыжками (скакалки).	5ч.	1 ч.	4 ч.
4.	Игры малой подвижности (игры на развитие внимания; для подготовки к строю; с лазанием и перелазанием; правильной осанки).	5ч.	1 ч.	4 ч.
5.	Зимние забавы.	4ч.	1 ч.	3 ч.
6.	Эстафеты.	4 ч.	1 ч.	3ч.
7.	Народные игры	5 ч.	1 ч.	4ч.
Итого:		34 ч.	7 ч.	27ч.

Приложение №1

Календарно-тематическое планирование программы «Подвижные игры»

№ П/П	Тема занятия	Кол-во часов	Дата
1.	Правила безопасного поведения в местах проведения подвижных игр. Значение подвижных игр для здорового образа жизни.	1	
2.	Комплекс ОРУ на месте. Комплекс ОРУ с рифмованными строчками. Игра «Фигуры». Игра «Волки, зайцы, лисы».	1	

3.	Комплекс ОРУ в движении «Мишка на прогулке». Игра «Медведи и пчёлы». Игра «У медведя во бору».	1	
4.	Комплекс ОРУ в колонне по одному в движении. Игра «Второй лишний». Игра «Краски».	1	
5.	Комплекс ОРУ в движении. Игра ««Фигуры». Игра «Волки, зайцы, лисы».	1	
6.	Комплекс ОРУ с предметами. Игра «Третий лишний». Игра «Шишки, жёлуди, орехи».	1	
7.	История возникновения игр с мячом.	1	
8.	Совершенствование координации движений. Перекаты мяча. Комплекс ОРУ с мячом «Мячик». Игра «Мяч по полу».	1	
9.	Развитие глазомера и чувства расстояния. Передача мяча. Метание мяча «Кто меткий?» Игра «Метко в цель». Игра «Бегуны и метатели».	1	
10.	Укрепление основных мышечных групп; мышц рук и плечевого пояса. Игра «Передача мяча в колоннах». Игра «Гонка мячей».	1	
11.	Обучение бросанию, метанию и ловле мяча в игре. Игра «Мяч соседу». Игра «Подвижная цель».	1	
12.	Профилактика детского травматизма. Знакомство с правилами дыхания во время прыжков. Последовательность обучения прыжкам.	1	
13.	Комплекс ОРУ «Скакалочка». Игра «Прыгающие воробышки».	1	
14.	Комплекс упражнений с длинной скакалкой «Верёвочка». Игра «Удочка».Игра «Лягушата и цапля».	1	
15.	Комплекс ОРУ с короткими скакалками «Солнышко». Игра «Зеркало».	1	
16.	Комплекс ОРУ со скакалкой «Лучики». Игра «Выше ножки от земли».	1	
17.	Правильная осанка и её значение для здоровья и хорошей учёбы. Упражнения для формирования правильной осанки, укрепления мышечного корсета.	1	
18.	Комплекс специальных упражнений «Ровная спина». Игра «Красный, зелёный». Игра «Альпинисты».	1	
19.	Комплекс упражнений с мешочками. Игра «Разведчики». Игра «Поезд».	1	
20.	Упражнения для исправления нарушений осанки и плоскостопия. Игра «Летает – не летает». Игра «Копна – тропинка – кочки».	1	
21.	Гимнастические построения, размыкания, фигурная маршировка. Игра «Построение в шеренгу». Игра «Кто быстрее встанет в круг».	1	
22.	Закаливание и его влияние на организм. Первая помощь при обморожении.	1	
23.	Игра «Скатывание шаров». Игра «Гонки снежныхкомов».	1	
24.	Игра «Клуб ледяных инженеров».Игра «Мяч из круга».	1	
25.	Игра «Гонка с шайбами». Игра «Черепахи».	1	
26.	Знакомство с правилами проведения эстафет. Профилактика детского травматизма.	1	
27.	Беговая эстафеты.	1	

28.	Эстафета с предметами (мячами, обручами, скакалками)	1	
29.	Эстафеты на развитие статистического и динамического равновесия	1	
30.	Народные игры – основа игровой культуры. Роль и место игры в жизни людей.	1	
31.	Разучивание народных игр. Игра «Калин – бан-ба»	1	
32.	Разучивание народных игр. Игра «Чижик»	1	
33.	Разучивание народных игр. Игра «Золотые ворота»	1	

Материально – техническое обеспечение программы: мячи, скакалки, обручи, гимнастические палки, кегли, ракетки, канат, гимнастические скамейки, стенки, маты.

Методическое обеспечение программы: игры, эстафеты, весёлые старты, рассказ, беседа, считалки, загадки, стихи, кроссворды, экскурсии, пословицы, поговорки, встречи со специалистами, народные приметы, ребусы.

Приёмы и методы

При реализации программы используются различные методы обучения:

- словесные: рассказ, объяснение нового материала;
- наглядные: показ новых игр, демонстрация иллюстративного материала;
- практические: апробирование новых игр: игры на свежем воздухе на школьной спортивной площадке, эстафеты, соревнования, конкурсы.

При этом основным принципом является сочетание на занятиях двух видов деятельности : игровой и учебной.

Начало работа по разделу включает знакомство с теоретическим материалом. Затем следует практическая часть занятия: освоение учебной группой новых игр.

Такой приём, как беседа, помогает установлению доверительных отношений между педагогом и обучающимися, позволяет расширить кругозор и пополнить знания, которые необходимы в исследовательской работе.

В общей системе всестороннего развития человека воспитание ребенка занимает важное место. Начиная с дошкольного возраста закладываются основы здоровья, физического развития, формируются двигательные навыки, создается фундамент для воспитания физических качеств. Учащиеся младших классов, преимущественно развиваясь с большим удовольствием занимаются физической культурой. Особенный интерес вызывают у них различного вида игры: начиная от народных игр, заканчивая спортивными - баскетбол, футбол, хоккей, настольный теннис, бадминтон и т. д.

Различного вида игры и упражнения способствуют совершенствованию деятельности основных физиологических систем организма (нервной, сердечно - сосудистой, дыхательной), улучшению физического развития, физической подготовленности детей, воспитанию положительных морально-волевых качеств. Очень ценно, что занятия играми способствуют воспитанию у учащихся младших классов положительных черт характера, создают благоприятные условия для воспитания дружеских отношений в коллективе, взаимопомощи. Они проводятся летом и зимой на открытом воздухе, что является эффективным средством закаливания организма ребенка.

Подвижные игры – одно из самых любимых и полезных занятий детей. В их основе лежат физические упражнения, движения, в ходе выполнения которых участники преодолевают ряд препятствий, стремятся достигнуть определенной, заранее поставленной цели. Благодаря большому разнообразию содержания игровой деятельности, они всесторонне влияют на организм и личность, в то же время способствуя решению важнейших специальных задач физического воспитания, например, развитию скоростно-силовых качеств.

Игровая деятельность всегда связана с решением определенных задач, выполнением определенных обязанностей, преодолением разного рода трудностей и препятствий. Преодоление препятствий укрепляет силу воли, воспитывает выдержку, решительность, настойчивость в достижении цели, веру в свои силы.

Все эти развивающие аспекты усиливаются спецификой подвижных игр.

Именно поэтому грамотное использование народных игр не только полезно для детей, но и чрезвычайно актуально, поскольку правильное “включение” элементов игр в процесс физического воспитания активно способствует гармоничному развитию и физической подготовленности учащихся.

Список литературы:

1. Дмитриев В.Н. «Игры на открытом воздухе» М.: Изд. Дом МСП, 1998г.
2. Кереман А.В. «Детские подвижные игры народов СССР» М.: Просвещение, 1989г.
3. «Я иду на урок. Начальная школа. Физическая культура». М.: Изд. «Первое сентября», 2005 г.
4. «Поурочные разработки по физкультуре. 1- 4 классы. Методические рекомендации, практические материалы, поурочное планирование. 2 издание исп. М.: ВЯКО, 2005 г
5. Попова Г.П. «Дружить со спортом и игрой. Поддержка работоспособности школьника: упражнения, игры, инсценировки» Волгоград. Учитель, 2008 г
6. Видякин М.В. «Внеклассные мероприятия По физкультуре в средней школе» Волгоград. Учитель, 2004 г
7. Советова Е.В. «Оздоровительные технологии в школе» Ростов. Феникс, 2006 г
8. Шарова Ю.Н., Василькова Т.Я. , Зуева Е.А.«Новгородские традиционные игры» Великий Новгород, Центр творческого развития и гуманитарного образования «Визит», 1999 г

Занятие №1

Тема: Русская народная игра «Гуси-лебеди».

Цель: формирование устойчивого, заинтересованного, уважительного отношения к культуре родной страны. Расширять кругозор, активную мыслительную деятельность, вызывать положительные эмоции, совершенствовать навыки быстроты, ловкости. Воспитание организованности, дисциплинированности.

Ход занятия

1. Организационный момент.

Игра-это жизнь,

Игра-это свет,

Мы шлем вам большой наш привет!

2. Вступительная беседа.

-Что было бы на земле, если бы люди не умели играть в подвижные игры?

-Какой была бы жизнь?

- Кто придумал русские народные игры?

Наша страна имеет богатую культуру, свои традиции. На наших занятиях помы будем знакомиться с играми русского народа, узнавать о его жизни, традициях.

Игры расширяют наш кругозор, формируют уважительное отношение к культуре родной страны, развивают патриотические чувства: любовь и преданность Родине. Подвижные игры укрепляют здоровье, делают человека сильным, выносливым, ловким, красивым, помогают человеку закалить свой характер. Эти занятия приносят удовольствия, радость, желание побеждать, дружить с другими детьми.

3. Знакомство с содержанием народной игры.

Сегодня мы познакомимся с русской народной игрой «Гуси-лебеди»,

- Кто знает, кто такие гуси-лебеди?

- Кто такой волк?

Содержание игры: участники игры выбирают волка и хозяина, остальные - гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой - живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка:

-Га-га-га.

-Есть хотите?

-Да-да-да.

-Гуси-лебеди! Домой!

-Серый волк под горой!

- Что он там делает?

- Рябчиков щиплет.

- Ну, бегите же домой

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры: гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!».

4. Выход классом на спортивную площадку (при условии плохой погоды игру можно проводить в спортивном зале).

5. Комплекс общеразвивающих упражнений. ОРУ №1.

- Руки опущены вдоль туловища. 1-2 - руки вверх, подняться на носки; 3-4 - вернуться в исходное положение (6-8 раз).

- Руки на пояс. 1 - поворот туловища вправо, 2 - исходное положение, 3-4 - то же в другую сторону (6-8 раз).

- Руки на пояс. 1-2 - присесть, руки вперед 3-4 - выпрямиться, исходное положение (6-8 раз).

- Ноги на ширине плеч, руки на пояс. 1 - руки в стороны, 2 - наклон вперед - вниз, 3 - выпрямиться, руки в стороны, 4 - исходное положение (6-8 раз).

- Руки на пояс. Прыжки на двух ногах на месте в чередовании с ходьбой. 20 подпрыгиваний (3-4 раза).

6. Отработка умения играть в игру «Гуси-лебеди».

Игра повторяется несколько раз.

7. Итог занятия.

-Скажите, с какой игрой мы сегодня познакомились?

- Понравилась ли вам игра?

-Как вы думаете, что эта игра развивает у детей?

8. Возвращение в кабинет

Занятие № 2

Тема: Русская народная игра «У медведя во бору».

Цель: формирование уважения к Родине, к ее культуре, искусству, традициям русского народа, его сказаниям, играм. Совершенствовать двигательные функции младших школьников. Воспитывать чувство ответственности за порученное дело.

Ход занятия

1. Организационный момент.

Упрись в землю ногами,
Потянись к небу руками,
Воздуха чистого вдохни,
И мысленно болезни отгони!

2. Введение в тему занятия.

- Какую русскую народную игру мы разучили на предыдущем занятии?

- Почему ее называют народной? (сочинил народ)

Испокон веков в народных играх отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, желание обладать силой, ловкостью, быстротой, проявлять смекалку, выдержку, находчивость, волю к победе. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора. Движения сопровождаются считалками, жеребьевками, потешками, зачинами, песенками.

3. Знакомство с содержанием народной игры.

Сегодня мы познакомимся с русской народной игрой «У медведя во бору».

- Кто знает, что такое бор?

Бор - густой сосновый лес (показать предметную картинку).

Содержание игры: Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами, напевают песенку:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!
Медведь постыл
На печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь, неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

Правила игры: Медведь выходит из берлоги только после произношения последних слов зачина. Дети могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

4. Комплекс общеразвивающих упражнений. ОРУ № 2 (с малым мячом).

- Мяч в левой руке. 1-2 - руки вверх, передать мяч в правую руку, 3-4 - опустить руки вниз в исходное положение (6-8 раз).

- Мяч в левой руке. 1 - руки в стороны, 2 - наклон вперед - вниз, переложить мяч в правую руку, 3 - выпрямиться, руки в стороны, 4 - вернуться в исходное положение (8 раз).

- Мяч в правой руке внизу. 1 - руки в стороны, 2 - присесть, мяч переложить в левую руку, 3 - встать, руки в стороны, 4 - вернуться в исходное положение (8-10 раз).

- Сидя на пятках, мяч в правой руке. 1-4 - наклон вправо, прокатить мяч от себя, 5-8 - вернуться в исходное положение. То же в другую сторону, влево (по 3 раза в каждую сторону).

- Ноги вместе, мяч на полу. Прыжки на двух ногах вокруг мяча вправо и влево в чередовании с ходьбой (3-4 раза).

5. Отработка умения играть в игру «У медведя во бору».

Игра повторяется несколько раз.

6. Итог занятия.

- Как вы думаете, откуда до нас дошла эта игра: из села или города?

- А можно играть в эту игру в городе?

7. Возвращение в кабинет.

Занятие № 3

Тема: Русская народная игра «Филин и пташки».

Цель: формирование устойчивого, заинтересованного, уважительного отношения к культуре русского народа. Развивать, ловкость, быстроту, внимание. Воспитывать чувство ответственности за порученное дело.

Ход занятия

1. Организационный момент.

Физкультурой мы, друзья,

Любим заниматься.

Спорт, подвижная игра -
занятие.

Нужное

2. Введение в тему занятия.

На предыдущих занятиях мы с вами знакомились с русскими народными играми.

- Какая игра вам запомнилась и понравилась?

- Персонажи каких образов вы разыгрывали? .

3. Знакомство с содержанием народной игры.

Сегодня мы познакомимся с очередной русской народной игрой. Игра называется «Филин и пташки».

- Кто знает, кто такой филин

- Кого называют пташками?

Филин - крупная птица отряда сов. Гнезда устраивают на деревьях, питаются мышами, мелкими грызунами. Свою добычу филины улавливают ушными перепонками, которые расположены по обе стороны головы. Причем ушные перепонки расположены на разной высоте: правая направлена вверх, а левая - вниз.

Содержание игры: перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать (голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и т.д.). Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Правила игры: дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

4. Выход классом на спортивную площадку (при условии плохой погоды игру можно проводить в спортивном зале).

5. Комплекс общеразвивающих упражнений. ОРУ № 3 (в движении по кругу): Руки к плечам, круговые движения локтями вперед, назад (по 16 раз).

- Руки на пояс, движение локтями вперед-назад (16 раз).

- Бег по кругу (50 м).

- Ходьба на пятках, на носках, на внешней и внутренней сторонах стопы по 20 м. Шаг короткий.

- Бег приставным шагом левым боком вперед, правым боком вперед (по 50 м).

- Прыжки вперед на двух ногах, руки на пояс (25 м).

- Бег 50 м, ходьба 50 м.

6. Отработка умения играть в игру «Филин и пташки».
Игра повторяется несколько раз.
7. Итог занятия.
 - С какой игрой мы сегодня познакомились?
 - Понравилась ли вам игра?
 - Как вы думаете, что она развивает у детей?
8. Возвращение в кабинет.

Занятие № 4

Тема: Русская народная игра «Палочка-выручалочка».

Цель: формирование нравственно-эстетических, общечеловеческих ценностей. Развитие навыков бега, внимания, смекалки. Воспитание уважения, терпимости друг к другу.

Оборудование: палочка небольшого размера (длиной 50-60 см, диаметром 2-3 см).

Ход занятия

1. Организационный момент.

Когда живется дружно,
Что может лучше быть!

2. Введение в тему занятия.

- Каким бы, дети, хотели вы видеть наше занятие?
- Чем заниматься?
- Как подвижные игры влияют на наше здоровье? (Укрепляют здоровье, улучшают настроение, помогают подружиться друг с другом, расширяют кругозор)

3. Знакомство с содержанием народной игры.

Сегодня мы познакомимся с новой русской народной игрой «Палочка-выручалочка».

Для игры мы будем использовать небольшую палочку.

Содержание игры: дети выбирают водящего считалкой:

Я куплю себе дуду
И на улицу пойду!
Громче, дудочка, дуди,
Мы играем, ты води!

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. Рядом - палочка.

Водящий берет палочку и стучит ею по стене со словами: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». Водящий идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... (имя игрока)». Так водящий находит всех детей. Игра повторяется.

Правила игры: нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить медленно. Искать детей нужно по всей площадке. Дети могут перебежать с места на место.

4. Выход классом на спортивную площадку.

5. Комплекс развивающих упражнений. ОРУ №4.

- Построение в шеренгу. Потянулись, перевернулись с боку на бок, встали.
- Пробежались по площадке (1 мин.).
- Ноги на ширине плеч, руки внизу, шаг левой назад, руки вверх, прогнуться - вдох. Ногу приставить, руки вниз - выдох (16 раз).
- Ноги врозь, руки вверху. Глубокое круговое вращение влево, вправо (8 раз).
- Прыжки на месте с двух. Имитируем скакалку (20 раз).
- Бег на месте или по площадке (30 сек.).

6. Отработка умения играть в игру «Палочка-выручалочка».

Игра повторяется несколько раз.

7. Итог занятия.

- Понравилось вам играть в игру «Палочка-выручалочка»?
- Как вы думаете, какие качества характера помогает выработать данная игра?
- С кем вы дома будете играть в эту игру?

8. Возвращение в кабинет.

Занятие № 5

Тема: Русская народная игра «Блуждающий мяч».

Цели: формирование уважения к истории своей Родины, к культуре русского народа. Развивать быстроту реакции, произвольность движений. Воспитывать волю к победе.

Ход

занятия

1. Организационный момент.

Тренировка и труд
Вместе в игре идут!
Тренировка и труд
Нам удачу принесут!

2. Введение в тему занятия.

-Что дает человеку игра?

- Можно ли самому человеку придумать свою игру?

- Какие правила игры вы придумали бы для своей игры?

3. Знакомство с содержанием народной игры.

Сейчас мы познакомимся с очередной русской народной игрой. Игра называется «Блуждающий мяч».

Содержание игры: все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бегаёт вне круга, старается дотронуться до мяча рукой. Если ему это удалось, то он идёт на место того игрока, в руках которого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется.

Правила игры: передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя мяч передавать через одного, можно только рядом стоящему игроку. Водящему запрещается заходить в круг. Мяч можно передавать в любую сторону. Передача мяча начинается с того игрока, за которым стоит водящий перед началом игры. Играющий, уронивший мяч, становится водящим.

4. Выход на площадку или спортивный зал.

Построение.

5. Комплекс общеразвивающих упражнений. ОРУ №5.

- Руки вниз. 1 - руки в стороны, правую ногу назад на носок; 2 - основная стойка; 3-4 - то же левой ногой (4-6 раз).

- Руки на пояс. 1 - присесть, хлопнуть в ладоши над головой; 2 - исходное положение (6 раз).

- Ноги на ширине ступни, руки вдоль туловища. 1 - мах правой ногой вперед, хлопнуть в ладоши под коленом; 2 - исходное положение, 3-4 - то же под левой ногой (5-6 раз).

- Ноги вместе, руки внизу, 1 - прыжком ноги врозь, руки в стороны; 2 - прыжком ноги вместе.

Сделать 6 прыжков (3-4 раза).

6. Отработка умения играть в игру «Блуждающий мяч».

Игра повторяется несколько раз.

7. Итог занятия.

- С какой игрой мы сегодня познакомились?

- Что было интересным на уроке?

- Все ли получилось?

- Что пожелаете себе на следующее занятие?

8. Возвращение в кабинет.

Занятие № 6

Тема: Русская народная игра «Классики».

Цели: формирование эмоционально положительной основы для развития патриотических чувств: любви и преданности Родине. Развитие ловкости, чувства дисциплины, точности и быстроты движений. Воспитание чувства взаимопомощи, коллективизма.

Ход занятия

1. Организационный момент.

И в мороз, И в жару
Играть на улице люблю!

2. Введение в тему занятия.

- Какие русские народные игры мы изучили на предыдущих занятиях?
- Какая игра вам понравилась больше всего?
- Вспомните правила этой игры.

Для того, чтобы быть сильными, ловкими, выносливыми, здоровыми, народы разных стран используют различные подвижные игры. Эти игры были известны еще в Древней Греции, Риме, в Древней Руси. Русский народ передавал содержание и правила игры из поколения в поколение.

3. Знакомство с содержанием народной игры.

-Сегодня мы познакомимся с русской народной игрой «Классики».

-От какого класса образовалось слово классики?

Содержание игры: на земле чертят фигуру. Каждое отделение фигуры называется классом. Играющие устанавливают очередь.

Первый играющий встает перед чертой и бросает камешек в первый класс. Если камешек попал в класс, то он встает на одну ногу, перепрыгивает через черту в класс, затем носком ноги выбивает камешек из первого класса и выпрыгивает сам. Снова бросает камешек, но уже во второй класс. Прыгает на одной ноге в первый, затем во второй класс и вновь выбивает камешек носком ноги. Он играет, пока камешек не попал на черту. После чего игру начинает второй игрок и т.д.

Играющий прошел все классы, дальше его ждет экзамен. Он кладет камешек на носок ноги и идет на каблучке через все классы. Нужно пройти осторожно, чтобы не уронить камешек и не наступить на черту. После экзамена он заканчивает игру.

Правила игры: игру начинает очередной игрок, если у предыдущего камешек попал на черту или не в тот класс или игрок встал ногой на черту. Игрок, допустивший ошибку, вновь начиная игру, бросает камешек в тот класс, где он ошибся.

4. Выход классом на спортивную площадку.

Построение (при условии плохой погоды игру можно проводить в спортивном зале).

5. Комплекс общеразвивающих упражнений. ОРУ №1.

- Руки опущены вдоль туловища. 1-2 - руки вверх, подняться на носки; 3-4 - вернуться в исходное положение (6-8 раз).

- Руки на пояс. 1 - поворот туловища вправо, 2 - исходное положение, 3-4 - то же в другую сторону (6-8 раз).

- Руки на пояс. 1-2 - присесть, руки вперед, 3-4 - выпрямиться, исходное положение (6-8 раз).

- Ноги на ширине плеч, руки на пояс. 1 - руки в стороны, 2 - наклон вперед - вниз, 3 - выпрямиться, руки в стороны, 4 - исходное положение (6-8 раз).

- Руки на пояс. Прыжки на двух ногах на месте в чередовании с ходьбой. 20 подпрыгиваний (3-4 раза).

6. Отработка умения играть в игру «Классики».

Игра повторяется несколько раз.

7. Итог занятия.

-Скажите, с какой игрой вы сегодня познакомились?

- Понравилась ли вам игра?

- Где еще можно играть в эту игру?

8. Возвращение в кабинет.

Занятие № 7

Тема: Русская народная игра «Ловишка в кругу».

Цели: формирование уважения к Родине, к ее культуре, искусству, традициям русского народа, его сказаниям, играм. Совершенствовать двигательные функции младших школьников. Воспитывать активность учащихся, внимательность, ловкость и сообразительность.

Инвентарь: палка длиной меньше диаметра круга.

Ход занятия

Организационный момент.

В школе я стараюсь очень,
С лентяем игра дружить не хочет.

Сегодня мы познакомимся с новой русской народной игрой «Ловишка в кругу».

Какими качествами должен обладать каждый играющий?

Нужно ли стремиться быть победителем в игре?

Знакомство с содержанием народной игры.

Содержание игры: на площадке чертят большой круг. В середине круга кладут палку. Длина палки должна быть значительно меньше диаметра круга. Величина круга от 3 м и более в зависимости от количества играющих. Все участники игры стоят в кругу, один из них - ловишка. Он бежит за детьми и старается кого-то поймать. Пойманный игрок становится ловишкой.

Правила игры: ловишка во время игры не должен перепрыгивать через палку. Это действие могут совершать только участники игры. Вставать на палку ногами запрещается. Пойманный игрок не имеет права вырываться из рук ловишки.

Выход классом на спортивную площадку.

При условии плохой погоды игру можно проводить в спортивном зале.

Комплекс ОРУ №2 (с малым мячом).

Мяч в левой руке. 1-2 - руки вверх, передать мяч в правую руку, 3-4 - опустить руки вниз в исходное положение (6-8 раз).

Мяч в левой руке. 1 - руки в стороны, 2 - наклон вперед - вниз, переложить мяч в правую руку, 3 - выпрямиться, руки в стороны, 4 - вернуться в исходное положение (8 раз).

Мяч в правой руке внизу. 1 - руки в стороны, 2 - присесть, мяч переложить в левую руку, 3 - встать, руки в стороны, 4 - вернуться в исходное положение (8-10 раз).

Сидя на пятках, мяч в правой руке. 1-4 - наклон вправо, прокатить мяч от себя, 5-8 - вернуться в исходное положение. То же в другую сторону, влево (по 3 раза в каждую сторону).

Ноги вместе, мяч на полу. Прыжки на двух ногах вокруг мяча вправо и влево в чередовании с ходьбой (3-4 раза).

Отработка умения играть в игру «Ловишка в кругу».

Игра повторяется несколько раз.

Итог занятия.

Как вы думаете, откуда до нас дошла эта игра: из села или из города?

-А можно играть в эту игру в городе?

Кого из друзей вы научите играть в новую игру?

Возвращение в кабинет.

Занятие № 8

Тема: Русская народная игра «Пчелки и ласточка».

Цели: формирование устойчивого уважительного отношения к культуре родной страны.

Расширять кругозор, вызывать положительные эмоции, развивать навык бега, внимания. Воспитание уважения, терпимости друг к другу.

Ход занятия.

1. Организационный момент.

И в мороз, и в жару
Играть на улице люблю.

2. Введение в тему занятия.

-Какая из изученных игр вам понравилась больше всего?

- Почему?

-Образы каких животных вы обыгрывали?

- Почему русский народ придумывал игры, где главными действующими героями были птицы, звери, насекомые?

3. Знакомство с содержанием народной игры.

Сегодня познакомимся с новой русской народной игрой «Пчелки и ласточки».

- Кто такие пчелы, ласточки?

- Кого еще можно отнести к группе насекомых?

- Чем насекомые отличаются от паукообразных? (У насекомых шесть пар ног.)

- Что особенного вы можете выделить в их поведении в природе?

Содержание игры: играющие - пчелы - летают по поляне и напевают:

Пчелки летают

Медок собирают!

Зум, зум, зум!

Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит:

«Ласточка встанет, пчелку поймает». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

Правила игры. Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышенности.

4. Комплекс общеразвивающих упражнений. ОРУ №3 (в движении по кругу).

- Руки к плечам, круговые движения локтями вперед, назад (по 16 раз).

- Руки на пояс, движение локтями вперед-назад (16 раз)

- Бег по кругу (50 м).

- Ходьба на пятках, на носках, навнешней и внутренней сторонах стопы по 20 м. Шаг короткий.

-Бег приставным шагом левым боком вперед, правым боком вперед (по 50 м)

- Прыжки вперед на двух ногах, руки на пояс (25 м)

- Бег 50 м, ходьба 50 м.

5. Отработка умения играть в игру «Пчелки и ласточки».

Игра повторяется несколько раз.

6. Итог занятия.

- Какую игру мы сегодня разучили?

-Понравилась ли вам игра?

- Как вы думаете, что она развивает у детей?

7. Возвращение в кабинет.

Занятие № 9

Тема: Подвижная игра «К своим флажкам».

Цели: формирование нравственно-эстетических, общечеловеческих ценностей; устойчивого интереса к игре. Развитие внимания, памяти, слуха, реакции на сигнал; совершенствование умения ориентироваться. Воспитывать волю к победе.

Инвентарь: разноцветные флажки.

Место: спортивный зал, площадка, рекреация.

Ход занятия

1. Организационный момент.

Физкультурой мы, друзья,

Любим заниматься.

Спорт,

подвижная

игра

Нужное занятие.

2. Введение в тему занятия.

- Что было бы на земле, если бы люди не умели играть в подвижные игры?

- Как игры влияют на поведение людей, их здоровье? (удовлетворение потребности в движении, стабилизирование эмоций, овладение своим телом, развитие физических, умственных, творческих способностей, нравственных качеств и т.д.)

- Какие правила безопасности необходимо соблюдать при проведении подвижных игр? (соблюдение правил игры всеми игроками, правильный выбор игровой площадки, наличие спортивной обуви).

3. Знакомство с содержанием народной игры.

Сегодня мы познакомимся с подвижной игрой «К своим флажкам».

Содержание игры: в центре каждого кружка - водящий с флажком в поднятой руке. По первому сигналу (хлопок, свисток) все играющие, кроме водящих, разбегаются по площадке. По второму сигналу - приседают и закрывают глаза. Водящие с флажками меняются местами. По команде учителя «Все к своим флажкам!» играющие открывают глаза, ищут свой флажок, бегут и строятся вокруг водящего.

Правила: побеждает команда, сумевшая быстрее собраться вокруг своего водящего.

ОМУ: флажки следует использовать разных цветов. Играющие не должны сговариваться, подглядывать, когда водящие меняются местами.

4. Выход класса на спортивную площадку (при условии плохой погоды игру можно проводить в спортивном зале).

5. Комплекс общеразвивающих упражнений. ОРУ №4.

- Построение в шеренгу. Потянулись, перевернулись с боку на бок, встали.

- Пробежались по площадке (1 мин.).

- Ноги на ширине плеч, руки внизу, шаг левой назад, руки вверх, прогнуться - вдох. Ногу приставить, руки вниз - выдох (16 раз).

- Ноги врозь, руки вверх. Глубокое круговое вращение влево, вправо (8 раз).

- Прыжки на месте с двух. Имитируем скакалку (20 раз).

- Бег на месте или по площадке (30 сек.).

6. Отработка умения играть в подвижную игру «К своим флажкам».

Игра повторяется несколько раз.

7. Итог занятия.

-С какой игрой мы сегодня познакомились?

-Что было интересным на занятии?

- Все ли получилось?

-Что пожелаете себе на следующее занятие?

8. Возвращение в кабинет.

Занятие № 10

Тема: Подвижная игра «Кот идет».

Цели: формирование уважения к истории своей Родины, к культуре русского народ. Развитие ловкости, быстроты реакции, координации и скорости движения. Воспитание выносливости.

Инвентарь:

скамейка.

Место: спортивный зал, площадка, рекреация.

Ход занятия

1. Организационный момент.

Игра

-

это

жизнь

Игра-это свет

Мы шлем вам большой наш привет!

2. Введение в тему занятия.

-Что интересного вы узнали на предыдущих занятиях?

- В какие игры вы играете дома?

- Что нового появилось в вашем общении друг с другом?

3. Знакомство с содержанием подвижной игры.

Сегодня мы познакомимся с новой подвижной игрой «Кот идет».

-Какие повадки вы замечали у своих домашних любимцев?

- Чем различаются северный и южный ветер?
- Когда дует северный ветер, а когда - южный?

Содержание игры: выбирают двух водящих. Одному на руку повязывают синюю ленту – это северный ветер, другому красную - это южный ветер. Остальные игроки свободно бегают по площадке. Северный ветер старается заморозить как можно больше игроков, дотронувшись до них рукой. Замороженные, по предварительной договоренности, принимают какую-либо позу. Южный ветер стремится разморозить детей, также дотрагиваясь рукой и восклицая: «Свободен!» Через некоторое время водящие меняются, и игра продолжается.

4. Выход классом на спортивную площадку (при условии плохой погоды игру можно проводить в спортивном зале).

5. Комплекс общеразвивающих упражнений. ОРУ №1.

- Руки опущены вдоль туловища. 1-2 - руки вверх, подняться на носки; 3-4 - вернуться в исходное положение (6-8 раз).

- Руки на пояс. 1 - поворот туловища вправо, 2 - исходное положение, 3-4 - то же в другую сторону (6-8 раз).

- Руки на пояс. 1-2 - присесть, руки вперед, 3-4 - выпрямиться, исходное положение (6-8 раз).

- Ноги на ширине плеч, руки на пояс. 1 - руки в стороны, 2 - наклон вперед-вниз, 3 - выпрямиться, руки в стороны, 4 - исходное положение (6-8 раз).

- Руки на пояс. Прыжки на двух ногах на месте в чередовании с ходьбой. 20 подпрыгиваний (3-4 раза).

6. Отработка умения играть в игру « Северный и южный ветер ».

Игра повторяется несколько раз.

7. Итог занятия.

- С какой игрой познакомились?

-Что понравилось?

-Что данная игра развивает у детей?

- Где в эту игру можно играть?

8. Возвращение в кабинет.

Занятие № 12

Тема: Подвижная игра «Соревнования скороходов»

Цели: разучивание новой игры; развитие быстроты реакции, произвольности движения; воспитание терпеливости, уважения к другим, любознательности.

Место: спортивный зал, площадка, рекреация.

Ход занятия

1. Организационный момент.

Ребята, вы любите смотреть мультфильмы? Какие самые любимые? Кто в них главные герои?

А кто смотрел мультфильм про маленького Мука? Что за чудо обувь у него была? (Чтение краткого отрывка из сказки.) Если кому-то интересно подробнее узнать о похождениях маленького Мука, попросите родителей прочитать сказку.

2. Введение в тему занятия.

На этом занятии мы разучим игру «Соревнования скороходов» и, как будто, побываем в сказке.

3. Знакомство с содержанием игры «Соревнования скороходов».

Слушайте внимательно содержание игры.

На земле проводят линию, за которой становятся два играющих. В 40 м от нее проводят вторую линию. По сигналу ведущего все начинают шагать, стараясь, как можно быстрее дойти до финиша. Побеждает тот, кто, не нарушая правил, дойдет до финиша первым.

Правила игры: надо следить за тем, чтобы шаг ни у кого не переходил в бег или прыжки.

Варианты: в том случае, если число игроков составляет не более 5-7 человек, можно предложить им идти к финишу «лилипутскими» шагами, т.е. плотно приставляя пятку одной ноги к носку другой.

4. Выход на площадку, в спортивный зал или рекреацию.

Построение.

Комплекс общеразвивающих упражнений. ОРУ №2 (с малым мячом).¹

- Мяч в левой руке. 1-2 - руки вверх, передать мяч в правую руку, 3-4 - опустить руки вниз в исходное положение (6-8 раз).

- Мяч в левой руке. 1 - руки в стороны, 2 - наклон вперед-вниз, переложить мяч в правую руку, 3 - выпрямиться, руки в стороны, 4 - вернуться в исходное положение (8 раз).

- Мяч в правой руке внизу. 1 - руки в стороны, 2 - присесть, мяч переложить в левую руку, 3 - встать, руки в стороны, 4 - вернуться в исходное положение (8-10 раз).

- Сидя на пятках, мяч в правой руке. 1-4 - наклон вправо, прокатить мяч от себя, 5-8 - вернуться в исходное положение. То же в другую сторону, влево (по 3 раза в каждую сторону).

- Ноги вместе, мяч на полу. Прыжки на двух ногах вокруг мяча вправо и влево в чередовании с ходьбой (3-4 раза).

5. Отработка игры «Соревнования скороходов».

6. Итог занятия.

- Какую игру мы сегодня разучили?

- Понравилась она вам?

- Что главное в этой игре?

7. Возвращение в кабинет.

Занятие № 13

Тема: Подвижная игра «Колдунчики».

Цели: развитие ловкости, быстроты сообразительности, координации и произвольности

движений.

Место: спортивный зал, площадка, рекреация.

Ход занятия

1. Организационный момент.

Если хочешь быть умелым,
Быстрым, ловким, сильным, смелым,
Научись любить скакалку,
Мячик, обручи и скалку.

2. Введение в тему занятия.

Все хотят быть волшебниками и творить чудеса. Сегодня представляется небольшая возможность поколдовать. Давайте мы разучим очередную подвижную игру под названием «Колдунчики».

3. Знакомство с содержанием игры «Колдунчики».

- Слушайте внимательно содержание игры.

Среди играющих выбирается водящий - колдунчик. Он догоняет и осаливает играющих, которые должны стоять неподвижно, расставив ноги.

Правила игры: осаленных детей можно расколдовать, если один из игроков проползет у них между ногами.

4. Выход на площадку, в спортивный зал или рекреацию.

Построение.

Комплекс общеразвивающих упражнений. ОРУ №3 (в движении по кругу).

- Руки к плечам, круговые движения локтями вперед, назад (по 16 раз).

- Руки на пояс, движение локтями вперед-назад (16 раз).

- Бег по кругу (50 м).

- Ходьба на пятках, на носках, на внешней и внутренней сторонах стопы по 20 м. Шаг короткий.

- Бег приставным шагом левым боком вперед, правым боком вперед (по 50 м).
- Прыжки вперед на двух ногах, руки на пояс (25 м).
- Бег 50 м, ходьба 50 м.
- 5. Отработка игры «Колдунчики».
- 6. Итог занятия.
- Какую игру мы сегодня разучили?
- Понравилась вам быть колдунчиками?
- Кто был самым ловким КОЛДУНЧИКОМ?
- 7. Возвращение в кабинет.

Занятие № 14

Тема: Подвижная игра «Аисты».

Цели: развитие ловкости, быстроты реакции, произвольности движений.

Место: спортивный зал, площадка, рекреация.

Ход занятия

1. Организационный момент.

Продолжаем разучивать подвижные игры, которые помогают быть ловкими, сильными, выносливыми.

1. Введение в тему занятия.

Послушайте стихотворение, в нем название игры.

Если аисты на крыше-

Значит, счастье в дом придет.

Не шумите, тише, тише -

аистят семейство ждет.

(Показать предметную картинку.)

3. Знакомство с содержанием игры «Аисты».

Слушайте внимательно содержание игры.

Все изображают аистов и становятся в общий круг. Каждый аист должен свить (начертить

вокруг себя круг) себе гнездо диаметром 1 м. Водящий гнезда не имеет, он стоит в центре большого. По сигналу начинается игра. Все аисты поднимают правую ногу и стоят на левой ноге.

Водящий, прыгая на одной ноге, выбирает себе любое гнездо и прыгает в него. Как только в одном гнезде окажутся два аиста, они оба выскакивают из гнезда и скачут на одной ноге (разрешается ноги менять), огибая большой круг, один справа, другой слева (остальные в это время могут опустить ногу). Тот, кто вернется первым, занимает гнездо, а кто опоздает - становится водящим.

Правила игры: Больше двух раз одному и тому же игроку водить нельзя: если не успел занять

гнездо, он выбывает из игры, вместо него в игру вступает новый игрок.

4. Выход на площадку, в спортивный зал или рекреацию.

Построение.

Комплекс общеразвивающих упражнений. ОРУ №4.

- Построение в шеренгу. Потянулись, перевернулись с боку на бок, встали.

- Пробежались по площадке (1 мин.).

- Ноги на ширине плеч, руки внизу, шаг левой назад, руки вверх, прогнуться - вдох. Ногу приставить, руки вниз-выдох.(16 раз).

- Ноги врозь, руки вверх. Глубокое круговое вращение влево-вправо (8 раз).

- Прыжки на месте с двух. Имитируем скакалку (20 раз).

- Бег на месте или по площадке (30 сек.).

5. Отработка игры «Аисты».

6. Итог занятия.

- Какую игру мы сегодня разучили?
 - Что приносят аисты в дом?
 - Как нужно относиться к птицам?
7. Возвращение в кабинет.

Занятие № 15

Тема: Подвижная игра «Пчелы и медведи».

Цели: развитие навыков бега, умения ориентироваться в пространстве; тренировка навыков в координации движений.

Оборудование: гимнастические лестницы, Скамейки.

Место: спортивный зал.

Ход занятия

1. Организационный момент.

На этом занятии мы не только поиграем, но узнаем много полезного и интересного.

Поэтому настроились на работу.

2. Введение в тему занятия.

Как называется наша игра, вы узнаете, отгадав загадки:
а) Домовитая хозяйка

Полетела над лужайкой,

Похлопочет над цветком -

Он поделится медком. (Пчела)

б) Зимой спит, летом ульи ворошит. (Медведь)

(Показать предметные картинки.)

Пчелы приносят огромную пользу человеку. Они собирают мед, который очень вкусный и полезный при простудных и других заболеваниях. Вот потому и медведь, хозяин леса, очень любит ворошить пчелиные ульи и лакомиться медом. Часто медведям достается за то, что они воруют мед, ведь пчелы очень больно жалят своими тонкими жалами, но и укус пчелы так же полезен при некоторых заболеваниях. А игра называется «Пчелы и медвежата».

3. Знакомство с содержанием игры «Пчелы и медвежата»

Слушайте внимательно содержание игры.

Половина детей влезает на гимнастическую стенку - это «пчелы». По команде «Пчелы, за медом!» дети слезают со стенки и бегают по площадке. Тем временем «медведи» перелезают через скамейки и приближаются к летящим пчелам. По команде: «Медведи идут!», пчелы с жужжанием улетают в улей (вновь залезают на стенку). Медведи возвращаются обратно.

Правила игры: после двух-трех повторений дети меняются ролями.

ОМУ: на расстоянии 15-20 м от гимнастической стенки ставят в линию скамейки. По окончании игры руководитель среди пчел и медведей отмечает лучших.

4. Выход в спортивный зал.

Построение.

Комплекс общеразвивающих упражнений. ОРУ №5.

- Руки вниз. 1 - руки в стороны, правую ногу назад на носок; 2 - основная стойка; 3-4 - то же левой ногой (4-6 раз).

- Руки на пояс. 1 - присесть, хлопнуть в ладоши над головой; 2 - исходное положение (6 раз).

- Ноги на ширине ступни, руки вдоль туловища. 1 - мах правой ногой вперед, хлопнуть в ладоши под коленом; 2 - исходное положение, 3-4 - то же под левой ногой (5-6 раз).

- Ноги вместе, руки внизу, 1 - прыжком ноги врозь, руки в стороны; 2 - прыжком ноги вместе.

- Сделать 6 прыжков (3-4 раза).

5. Отработка игры «Пчелы и медвежата».

6. Итог занятия.

- Какую игру мы сегодня разучили?

-Что развивает эта игра у детей?

-Кому понравилась эта игра?

7. Возвращение в кабинет.

Занятие № 16

Тема: Подвижная игра «Хитрая лиса».

Цели: развитие быстроты, ловкости, координации, воспитание честности, творческого воображения, умения себя вести в коллективе товарищей.

Место: спортивный зал, игровая площадка, школьная рекреация.

Ход занятия

1. Организационный момент.

Много мы разучили игр. А кто чаще всего бывают герои в них?

2. Введение в тему занятия.

Отгадайте, кто является хозяйкой нашей игры:

Хитрая плутовка,
Рыжая головка,
Хвост пушистый - краса!
А зовут ее... (Лиса)

(Показать предметную картинку.)

Скажите, пожалуйста, какими основными свойствами характера отличается лиса, судя по сказкам, героинями которых она является?

Вот так и называется игра, которую мы сегодня разучим

3. Знакомство с содержанием игры «Хитрая лиса».

Слушайте внимательно содержание игры.

На одной стороне площадки проводится линия - «дом лисы». Играющие располагаются по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Ведущий предлагает играющим закрыть глаза и, обходя круг за спинами детей, дотрагивается до одного из играющих, который и становится «хитрой лисой». Затем детям предлагается открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь? Играющие три раза спрашивают хором: «Хитрая лиса, где ты?» При этом все смотрят друг на друга. Когда все играющие (в том числе и хитрая лиса) в третий раз спросят: «Хитрая лиса, где ты?», хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руки вверх и говорит: «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а хитрая лиса их ловит. После того как лиса поймает двух-трех человек, ведущий говорит: «В круг!» Играющие снова образуют круг, и игра возобновляется.

Правила игры: играющие не могут разбежаться из круга раньше слов лисы: «Я здесь».

ОМУ: границы площадки должны быть оговорены заранее. После окончания игры нужно отметить лучшую лису

4. Выход в спортивный зал, игровую площадку или школьную рекреацию.

Построение.

Комплекс общеразвивающих упражнений. ОРУ № 1.

- Руки опущены вдоль туловища. 1-2 - руки вверх, подняться на носки; 3-4 - вернуться в исходное положение (6-8 раз).

- Руки на пояс. 1 - поворот туловища вправо, 2 - исходное положение, 3-4 - то же в другую сторону (6-8 раз).

- Руки на пояс. 1-2 - присесть, руки вперед, 3-4 - выпрямиться, исходное положение (6-8 раз).

- Ноги на ширине плеч, руки на пояс. 1 - руки в стороны, 2 - наклон вперед-вниз, 3 - выпрямиться, руки в стороны, 4 - исходное положение (6-8 раз).

- Руки на пояс. Прыжки на двух ногах на месте в чередовании с ходьбой. 20 подпрыгиваний (3-4 раза).

5. Отработка игры «Хитрая лиса».

6. Итог занятия.

- Какую игру мы сегодня разучили?

- Что развивает эта игра у детей?

- Кто был самой хитрой лисой?

7. Возвращение в кабинет.

Занятие № 17

Тема: Подвижная игра «Ловишки с приседаниями».

Цели: Разучивание новой игры; развитие быстроты реакции, произвольности движений; воспитание терпеливости, уважения к другим.

Оборудование: призы.

Место: спортивный зал, игровая площадка, школьная рекреация

Ход занятия

1. Организационный момент.

От всех прошу внимания,
Предстоят соревнования.

Я за всеми наблюдаю

Самых лучших выбираю.

Самым внимательным, быстрым и ловким в конце урока будет приз!

2. Введение в тему занятия.

А знаете ли вы игру «Ловишки с приседаниями»? Давайте сегодня мы ее попробуем разучить. Она очень простая, но интересная.

3. Знакомство с содержанием игры «Ловишки с приседаниями»,
Слушайте внимательно содержание игры.

Выбирают водящего - ловишку. По сигналу «Раз, два, три - беги!» игроки разбегаются по

площадке, а ловишка старается их поймать (коснуться рукой).

Правила игры: нельзя ловить того, кто успел присесть и дотронуться рукой до земли.

ОМУ: когда будет поймано определенное число детей, выбирают нового ловишку, и игра

продолжается.

4. Выход в спортивный зал, игровую площадку или школьную рекреацию.

Построение.

Комплекс общеразвивающих упражнений. ОРУ №2 (с малым мячом).

- Мяч в левой руке. 1-2 - руки вверх, передать мяч в правую руку, 3-4 - опустить руки вниз в исходное положение (6-8 раз).

- Мяч в левой руке. 1 - руки в стороны, 2 - наклон вперед-вниз, переложить мяч в правую руку, 3 - выпрямиться, руки в стороны, 4 - вернуться в исходное положение (8 раз).

- Мяч в правой руке внизу. 1 - руки в стороны, 2 - присесть, мяч переложить в левую руку, 3 - встать, руки в стороны, 4 - вернуться в исходное положение (8-10 раз).

- Сидя на пятках, мяч в правой руке. 1-4 - наклон вправо, прокатить мяч от себя, 5-8 - вернуться в исходное положение. То же в другую сторону, влево (по 3 раза в каждую сторону).

- Ноги вместе, мяч на полу. Прыжки на двух ногах вокруг мяча вправо и влево в чередовании с

ходьбой (3-4 раза).

5. Отработка игры «Ловишки с приседаниями».

6. Итог занятия.

Награждение.

7. Возвращение в кабинет.

Занятие № 25

Тема: эстафета «Веселые старты».

Цель: провести эстафету «Веселые старты», развивать ловкость, координацию движений, быстроту реакции на команду, воспитание чувства коллективизма.

Ход урока:

Подготовительная часть

1. Организационный момент

2. Построение в шеренгу.

3. Сообщение темы и цели.

4. Комплекс ОРУ.

Комплекс упражнений «Лошадки».

1. Лошадки шагают. Ходьба на месте с высоким подниманием коленей, хорошо оттягивая носки, спина прямая.
2. Лошадки бегут галопом. Бег, прыгая с ноги на ногу.
3. Лошадки бегут рысью. Легкий бег.
4. Стройные лошадки, и.п. - о.с., 1-2 - подняться на носки, руки за голову, локти отвести назад, прогнуться, 3—4 - опуститься на всю ступню. Руки вниз.
5. Ловкие лошадки, и.п. - встать на колени, руки вверх, 1-2 - сесть на пол слева, руки в правую сторону, 3-4 - стать на колени, руки вверх, посмотреть на них. То же в левую сторону.
6. Гибкие лошадки, и.п. - сесть на пятки, ноги вместе, носки оттянуты, руки вытянуты вперед. Грудью касаться коленей, 1-2 - прижимаясь грудью к полу, спину прогнуть, проскользнуть вперед до упора на прямые руки, прогнуться, 3-4 - обратным движением возвратиться в и.п.
7. Резвые лошадки, и.п. — упор стоя на коленях, 1-2 - выпрямить ноги, принять положение упора согнувшись, 3-4 - и.п.
8. Быстрые лошадки, и.п. - о.с.

Бег на месте с высоким подниманием бедра.

9. Ходьба с постепенным снижением темпа.

Основная часть.

Проведение эстафеты «Веселые старты».

«Перенос мячей».

10 теннисных, а лучше малых резиновых мячей лежат в кругу. В 10-15 м от него чертятся еще два круга диаметр м : м, в каждом из которых располагается по одному участнику от каждой команды. По команде оса участника устремляются к кругу с мячами и, захватив руками как можно больше мячей переносят их в свой круг, после чего бежит следующий участник. Участники выполняют перебежки до тех пор, пока не перенесут все мячи.

Побеждает та команда, которая перенесет больше мячей.

«Достань».

Исходное положение — носки и пятки вместе, руки соединены за спиной (кисть одной захватывает запястье другой). Приседая, игроки должны, не сходя с места и не опираясь руками о пол, поднять находящийся возле пяток малый мяч (шайбу, кубик) и положить в корзину.

Побеждает команда, которая из 5 попыток добьется успеха большее количество раз.

«Подбери мяч».

В круг диаметром 1 м становится участник с малым мячом в руках. Сзади него лежат 5-10 теннисных мячей. По сигналу участник подбрасывает мяч и, пока тот находится в воздухе, поворачивается и поднимает как можно больше мячей, затем, не выходя из круга, ловит подброшенный мяч. Побеждает команда, которой удастся подобрать большее количество мячей.

«Посадка картофеля».

Каждая команда строится в колонну. Между колоннами раскладывают 5 малых гимнастических обручей в 2 ряда.

В руках у детей, стоящих первыми в колоннах, корзины с теннисными мячами. По команде первые номера каждой команды кладут в каждый обруч по одному теннисному мячу, бегут в колонну ко вторым участникам эстафеты и передает им корзину. Следующий участник быстро собирает все мячи и передает корзину с мячами и т.д.

Побеждает команда, у которой меньше штрафных очков.

«Эстафета».

Команды строятся в шеренги. Перед ними проводится общая линия старта. Впереди, за 15-20 м, ставятся в ряд три городка на расстоянии 1,5 м один от другого. Первые номера от каждой команды встают за линией начала бега. По команде «Марш!» они выбегают вперед, а следующие по порядку бегуны от каждой команды занимают их места на старте. Выбежавшие, достигнув своих городков, оббегают их с правой стороны и, возвращаясь обратно,

касаются правой рукой правой ладони очередных игроков своей команды, после чего занимают свои места в шеренге. Очередные игроки выбегают вперед, повторяя действия первых игроков.

«Делайте, пожалуйста».

Участники строятся в шеренгу лицом к ведущему. Ведущий, подавая команды, сопровождает их показом физических упражнений. Участники должны выполнять упражнения в том случае, если ведущий, подавая команду «делайте...», произносит слово «пожалуйста». В противном случае команде начисляется штрафное очко за каждого нарушившего это условие. Жюри подсчитывает количество ошибок в каждой команде и после 5 минут игры подводит общий итог соревнования. Побеждает команда, у которой меньше штрафных очков.

«Метание мешочков».

Около одной из сторон площадки проводится линия шириной 10 м, отмеченная у концов флажками. Впереди, на расстоянии 5 м от этой линии, параллельно проводится еще одна линия, а дальше через каждый метр обозначаются еще 15-20 контрольных линий. Очередной участник встает за линию с флажками (на равном расстоянии один от другого) и получает три мешочка с песком размером 15-20 см по 200 г каждый. По команде ведущего из положения стоя участник бросает с места мешочки один за другим как можно дальше. За сколько метров от начальной черты упадет мешочек, столько очков и получает метатель.

Заключительная часть.

Построение в шеренгу.

Подведение итогов эстафеты.

Организованный уход в класс.

Занятие № 26

Тема: Подвижная игра «Совушка»

Цель: Познакомить учащихся с русской народной игрой «Совушка», развивать быстроту реакции, внимания, воспитание выносливости.

Ход урока:

1. Организация учащихся.
2. Выход на спортивную площадку.
3. Разминка.

«На параде». Ходьба на месте с высоким и широким взмахом рук, подниманием бедра. «Вертолет». И.п. - руки в стороны. Повороты туловища влево, вправо.

«Качается высокая березка». И.п. - руки вверх. Нет ветра - дерево тянется вверх к солнцу, растет. Дует ветер - твердо стоять на ногах, «березка» наклоняется влево, вправо. «Великаны и карлики». Приседаем, руки на колени - карлики, руки вверх - великаны. «Зайчики». Прыжки вправо, влево, вперед, назад.

4. Разучивание русской народной игры «Совушка».

Героя нашего сегодняшнего урока вы узнаете из загадки.

Ночь, как смоль, черным-черна.

Серой птице не до сна:

Меж кустов, как тень, скользит,

Караулит, кто не спит.

Ловит шорох чутко.

А как крикнет, станет жутко.

Вздрагнет спящая трава.

Это ухает... (сова)

Совы ведут ночной образ жизни: днем спят, а ночью охотятся на мышей, полевок, насекомых. У сов острый слух и зрение. Летают совершенно бесшумно. За ночь одна сова вылавливает 7-8 мышей! Ни одна кошка не может соперничать с совой.

По сигналу ведущего «День» дети, изображающие жучков, бабочек, лягушек, двигаются по площадке, залезают на гимнастическую стенку, прыгают. По сигналу «Ночь наступила» ребята останавливаются, а совушка вылетает на охоту. Заметив пошевелившегося игрока,

совушка берет его за руку и уводит в свое гнездо. После трех пойманных совушку нужно менять.

5. Подвижные игры на воздухе по выбору учащихся.

6. Итог урока.

Домашнее задание: выучить правила игры «Совушка».

Занятие № 27

Тема: Подвижная игра «Мышеловка»

Цель: познакомить с правилами игры «Мышеловка», разучить игру, развивать быстроту реакции, произвольности движений, воспитывать коллективизм.

Ход урока:

1. Организация учащихся.

2. Выход на спортивную площадку.

3. Разминка. Игровые имитационные упражнения.

«Лошадка». И.п. - руки на поясе. Ходьба на месте, высоко поднимая колени. При сгибании ноги носок должен быть опущен. Спину и голову держать прямо, локти развести.

«Пружинка». И.п. - ноги слегка расставлены, 1 - глубокий присед, опираясь ладонями на колени, 2 - встать, руки вниз.

«Насос». И.п. - широкая стойка, 1 - наклон влево, левая рука скользит по ноге вниз, правая, сгибаясь, скользит по телу вверх, 2 - и.п., 3-4 - то же в другую сторону.

«Кенгуру». И.п. - стойка с сомкнутыми носками, руки в стороны. Прыжки на двух ногах с продвижением вперед. После прыжков перейти на ходьбу.

Разучивание игры «Мышеловка»

Сегодня мы разучим новую игру. Героев этой игры вы узнаете из загадки:

Маленький шарик

Под лавкой шарит (*Мышь*.)

Наша игра называется «Мышеловка».

Знакомство с правилами игры

Игроки делятся на две неравные группы. Меньшая образует круг - «мышеловку». Остальные - мыши. Они находятся за кругом. Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и идут по кругу, приговаривая:

Ах, как мыши надоели:

Все погрызли, все поели.

Ну, дождетесь же, плутовки,

Доберемся мы до вас.

Вот построим мышеловки,

Переловим всех за раз!

По окончании стихотворения игроки останавливаются и поднимают сцепленные руки. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу ведущего «Хлоп!» игроки, стоящие в кругу, опускают руки и приседают. Мышеловка считается захлопнутой. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они становятся в круг, увеличивая размеры «мышеловки», и игра повторяется. Когда поймана большая часть мышей, дети меняются ролями, и игра продолжается.

Повторение игры 2 – 3 раза

7. Подвижные игры по выбору учащихся.

8. Итог урока.

Домашнее задание: повторить игру с друзьями и соседями.

Занятие № 28

Тема: Подвижная игра «Пустое место»

Цель: познакомить учащихся с правилами игры «Пустое место», разучить игру, повторить изученные ранее игры, развивать ловкость, координацию движений, воспитывать умения действовать в команде.

Ход урока:

1. Организация учащихся.

2. Выход на спортивную площадку.

3. Разминка.

«Потягушки». И.п. - ноги на ширине плеч, ладони за голову, локти вперед, 1-2 - отвести локти назад, туловище выпрямить, 3-4 - вернуться в исходное положение.

«Бантики». И.п. - ноги на ширине плеч, руки за спиной, 1 - повернуть туловище налево, 2 - то же направо не останавливаясь, в и.п.

«Кукла». И.п. - основная стойка, 1-4 повернуться на 360 градусов через левое плечо, переступая прямыми ногами, 5-8 - то же через левое плечо.

«Ветер елочки качает». И.п. - ноги на ширине плеч, руки в стороны, 1-2 - наклоны влево, 3-4 - то же вправо, не останавливаясь, в и.п.

«Большие птицы летят». И.п. - основная стойка, 1 - руки вверх, подняться на носках, 2 - вернуться в исходное положение.

«Попрыгунчики-воробушки». И.п. - руки на пояс. Прыжки на месте на двух ногах с переходом на ходьбу.

Разучивание игры «Пустое место».

Сегодня у нас необычная игра. Она называется «Пустое место». Я уверена, что игра вам очень понравится, потому что это очень зажигательная, подвижная и эмоциональная игра.

Перед началом игры игроки выстраиваются по кругу. По сигналу руководителя водящий бежит по кругу, дотрагиваясь до кого-нибудь из играющих, и после этого продолжает бежать около круга в ту или другую сторону. Игрок, которого он коснулся, бежит около круга в обратную сторону, стремясь быстрее водящего прибежать на свое место. Кто из них раньше займет пустое место, тот там и становится, а оставшийся без места водит. Водящий имеет право коснуться рукой только того игрока, которого он вызывает на соревнование в беге. Когда играющие оббегают круг, никто не должен им мешать. Нельзя вызывать на соревнование в беге одних и тех же игроков.

Повторение правил игры. Проигрывание игры 2-3 раза.

Повторение подвижной игры «Мышеловка».

Итог урока.

Домашнее задание: подобрать варианты игры «Пустое место».

Занятие № 29

Тема: Подвижная игра «Карусель»

Цель: познакомить учащихся с правилами игры «Карусель», воспитание интереса к занятиям физкультурой и спортом, развитие двигательной активности учащихся, воспитание культуры общения учащихся.

Ход урока:

Организационный момент.

Сообщение темы и цели урока.

Работа над темой урока.

Подготовительная часть.

Построение в шеренгу.

Комплекс ОРУ на месте.

«Вырастим большими».

И.п. - основная стойка. Потягивание на носках с подниманием рук вверх и опусканием и.п.

Мы становимся все выше,

Достаем руками крыши.

На два счета поднялись,

Три, четыре - руки вниз!

«Клен».

И.п. - ноги на ширине плеч, руки за голову. Наклоны туловища вправо и влево. Ветер тихо клен качает,

Вправо, влево наклоняет.

Раз - наклон и два - наклон,

Зашумел листвою клен!

«Лесорубы».

И.п. - ноги на ширине плеч, руки вверху, пальцы в «замок». Наклоны вперед с глубоким выходом (все хором произносят «Бах!»).

Лесорубами мы стали,
Топоры в руки взяли И, руками сделав взмах,
По колену сильно - бах!
«Ванька-встанька».

И.п. - основная стойка. Присесть, руки положить на колени, голову опустить. Ванька-встанька!

Приседай-ка!
Непослушный ты какой,
Нам не справиться с тобой!

Основная часть.

Отгадайте загадку:

На олене, на коне Хорошо кататься мне!
Не по тундре, не по лугу
- Еду я по чудо-кругу.
Я скачу, я лечу,
Я в восторге хохочу! (*Карусель*)

Что такое карусель?

Кто катался на карусели?

Кто расскажет о принципе работы каруселей?

Знакомство с правилами игры.

Играющие становятся в круг. На земле лежит веревка, образующая кольцо (концы веревки связаны). Вы поднимаете веревку с земли и, держась за нее правой (или левой) рукой, ходите по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле
Завертелись карусели,
А потом кругом,
А потом кругом-кругом,
Все бегом, бегом, бегом.

Сначала вы двигаетесь медленно, а после слова «бегом» - бежите.

По команде «Поворот!» быстро берете веревку другой рукой и бежите в противоположную сторону:

Тише, тише, не спишите!
Карусель остановите.
Раз и два, раз и два,
Вот и кончилась игра!

Карусель постепенно замедляет движение и с последними словами останавливается. Вы кладете веревку на землю и разбегаетесь по площадке. По сигналу вновь спешите сесть на карусель, т.е. взяться рукой за веревку, и игра возобновляется.

Правила: занимать места на карусели можно только до третьего сигнала.

Опоздавший на карусели не катается.

Повторение ранее изученной игры «Пустое место».

Самостоятельные игры детей.

Заключительная часть.

Построение в шеренгу.

Подведение итогов.

Организационный уход в класс.

Занятие № 30

Тема: Подвижная игра «Кто быстрее?»

Цель: познакомить учащихся с игрой «Кто быстрее?», развитие быстроты реакции и, внимания, воспитание чувства ответственности, дисциплины.

Ход урока:

Построение в шеренгу.

Организационный момент.

Сообщение темы и цели урока.

Подготовительная часть.

Комплекс ОРУ.

«Помощники.»

Дружно помогаем маме,

Мы белье полощем сами.

Раз, два, три, четыре

Потянулись, наклонились (3 раза).

Хорошо мы потрудились.

(1-2 - стойка на носках, руки вверх (потянулись), 3-4 - наклон вперед, покачивание руками вправо и влево.)

«Веселые прыжки».

Раз, два, - стоит ракета (руки вверх).

Три, четыре - самолет (руки в стороны).

Раз, два - хлопок в ладоши,

А потом на каждый счет.

Раз, два, три, четыре

- Руки выше, плечи шире Раз, два, три, четыре (3 раза),

И на месте походили.

(стойка ноги врозь, руки вверх, хлопок в ладоши; стойка руки в стороны.)

При ходьбе на месте произносятся слова:

Как солдаты на параде,

Мы шагаем ряд за рядом.

Левой - раз, левой - раз.

Посмотрите все на нас.

Основная часть.

Повторение правил поведения во время игры на спортивной площадке.

Знакомство с игрой «Кто быстрее?».

Играющие выбирают водящего. Игроки, построенные в шеренгу, рассчитываются на первого, второго, третьего и четвертого. Каждый должен запомнить свой номер. Второй, третий и четвертый номера образуют кружок, а первый находится в середине кружка. Водящий стоит между кружками.

Водящий говорит: «Первые номера ко мне!». Первые номера выбегают из кружков и встают в колонну по одному за водящим. Колонна движется за водящим по залу в различных направлениях. Игроки, образующие кружки, стоят на месте, ритмично поднимая соединенные руки вверх и вниз. По сигналу руководителя первые номера разбегаются и стараются встать в любой из кружков. Водящий также старается попасть в один из кружков. Игрок, оставшийся без кружка, становится водящим. В середину встают вторые номера, и игра начинается сначала; затем третьи и т.д.

Игроки, идущие в колонне за водящим, имеют право разбежаться только после сигнала. Игрокам, стоящим в кружках, не разрешается препятствовать движению средних игроков.

Разучивание игры.

Проигрывание игры «Кто быстрее?».

Повторение ранее изученных игр по выбору учащихся.

Заключительная часть.

Построение в шеренгу.

Игра «Класс, смирно!».

Ученики строятся в одну шеренгу. Учитель, стоя лицом к играющим, подает команды. Ученики должны выполнять команды только в том случае, если перед командой будет сказано слово: «Класс!». Если это слово отсутствует, то реагировать на команду не надо. Допустивший ошибку, делает шаг вперед и продолжает играть.

Подведение итогов. Организованный уход в класс.

Занятие № 31

Тема: Подвижная игра «Конники-спортсмены»

Цель: познакомить учащихся с правилами игры «Конники-спортсмены», развитие внимания, быстроты движения, совершенствование физического развития и двигательной подготовленности, укрепление здоровья.

Ход урока:

Подготовительная часть.

Построение в шеренгу.

Организационный момент.

Сообщение темы и цели урока.

Комплекс ОРУ в движении «Мишка на прогулке».

Ученики идут в колонне по одному.

Миша шел, шел, шел,

Землянику нашел.

Он присел, землянику съел,

Поднялся и опять идти собрался.

Обычная ходьба с последующим переходом на ходьбу «гусиным шагом» и возвращением в первоначальное положение.

Дети продолжают идти в колонне по одному.

Миша шел, шел, шел,

К тихой речке пришел.

Сделал полный поворот,

Через речку пошел в брод.

Ходьба с поворотом на 360° с переходом на ходьбу с высоким подниманием колен.

Дети продолжают идти в колонне по одному.

Миша шел, шел, шел,

На лужайку пришел.

Он попрыгал на лужайке

Быстро, ловко, словно заяка.

Прыжки на обеих ногах с продвижением вперед.

Основная часть.

Повторение правил поведения на спортивной площадке.

Знакомство с правилами игры «Конники-спортсмены».

Раз, два, три, четыре,

Меня грамоте учили:

И читать, и писать,

И на лошади скакать.

На попу в метре от стен и таком же расстоянии один от другого раскладываются кружки и квадраты. Их должно быть меньше числа играющих на три. Ученики, став левым боком к центру, передвигаются вперед по кругу. Имитируется выездка спортивных лошадей. Учитель подаёт команды:

«Шаг коня» - ученики, согнув руки в локтях, ладони вниз, высоко поднимают колени, доставая ими до ладоней;

«Поворот» - повернувшись кругом, продолжают движение в противоположную сторону;

«На рысь» - бегут;

«Шаг коня» - переходят на ходьбу;

«По местам!» - все разбегаются, стараясь занять кружок или квадрат.

Оставшиеся без места проигрывают.

Разучивание игры.

Проигрывание игры «Конники-спортсмены».

Повторение ранее изученных игр:

Игра «Пустое место»;

Игра «Кто быстрее».

Самостоятельные игры детей.

Заключительная часть.

Построение в шеренгу.

Игра «Класс, внимание!».

Ученики строятся в одну шеренгу. Учитель, стоя лицом к играющим, подает команды. Ученики должны выполнять команды только в том случае, если перед командой будет сказано слово «Класс!». Если это слово отсутствует, то реагировать на команду не надо. Допустивший ошибку, делает шаг вперед и продолжает играть.

Подведение итогов.

Организованный уход в класс.

Занятие № 32

Тема: Подвижная игра «Лягушата и цапля»

Цель: познакомить учащихся с игрой «Лягушата и цапля», укрепление физического и психического здоровья учащихся.

Ход урока:

Организационный момент.

Сообщение темы и цели урока.

Подготовительная часть.

Игра «Быстро встать в колонну».

Ученики разбегаются по всей площадке, собирают на полу жетончики с номерами. Учитель произносит команду: «Быстро встать в колонну!». Дети спешат занять свои места согласно тем цифрам, которые имеются на их жетонах, по порядку (по возрастанию, по убыванию; слева - четные, справа - нечетные).

Комплекс ОРУ в колонне по одному в движении «Тик-так»:

- На четыре шага руки в стороны и вверх, на четыре шага - в стороны и вниз.
- Руки согнуты в локтях, ладонями вниз. Ходьба, высоко поднимая колени (касаться коленями ладоней).
- Руки за спиной. Ходьба, поворачивая туловище в сторону выставляемой вперед ноги.
- Ходьба выпадами, широко размахивая руками.
- Ходьба с хлопками в ладони: под правую ногу хлопок сзади внизу, под левую - впереди сверху.
- Прыжки на обеих ногах с продвижением вперед.

Основная часть.

Отгадайте загадку:

Длинным клювом тонким

Схватит лягушонка.

Капнет с клюва капля.

Кто же это?... (Цапля)

Правильно. К какой группе животных относится цапля?

Где живет цапля?

Чем питается?

А к какой группе животных относятся лягушки?

Где они живут?

Чем питаются?

Знакомство с правилами игры «Лягушата и цапля».

Цапля-птица, цапля-птица,

Что тебе ночами снится?

Мне? Болотные опушки.

А еще?

Еще? Лягушки!

Их ловить - не изловить...

Вот и все! Тебе водить!

Четверо играющих располагаются по углам большого квадрата и соединяют в своих руках концы длинных скакалок, держа их на высоте 25-30 см от земли. Место, ограниченное скакалками, - «болото». В «болоте» живут «лягушата», которых изображают остальные играющие, кроме одного, выделенного водящим. Водящий - «цапля». Цапля находится в своем «доме», на расстоянии нескольких шагов от болота. По указанию учителя водящий, изображая цаплю, идет к болоту, высоко поднимая

колени («шаг цапли»), при этом он поднимает одну руку вверх, сгибая кисть (голова и клюв цапли), а другую руку сгибает сзади (хвост цапли). Перешагнув через веревочку, цапля оказывается в болоте. Лягушки, спасаясь от цапли, выскакивают из болота и перепрыгивают через веревочку (скакалку). Цапля своим клювом (пальцами вытянутой руки) «хватает» лягушонка, не успевшего выпрыгнуть из болота, и «уносит» его к себе в дом (т.е. касается края одежды одного из игроков и вместе с ним уходит на место, где обозначен условный дом цапли). Когда цапля находится дома, лягушки снова прыгают в болото, перепрыгивая через веревочку. Пойманная цаплей лягушка отпускается и возвращается в болото. Игра продолжается дальше в таком же порядке. Наиболее ловким лягушатами считаются те, которые ни разу не побывали в клюве цапли.»

Лягушонок, не перепрыгнувший через веревочку при выскакивании из болота, считается пойманным цаплей. Цапля за один раз может схватить только одного лягушонка. Разучивание игры.

Проигрывание игры «Лягушата и цапля».

Игра «Кот и мышь».

Самостоятельные игры детей.

Заключительная часть.

Построение в шеренгу.

Игра «Запрещенное движение».

Учитель предлагает детям выполнять за ним все движения, кроме запрещенного (например, руки на пояс). Кто выполнит запрещенное движение, делает шаг вперед.

Подведение итогов.

Организованный уход в класс.

Занятие № 33

Тема: Подвижная игра «Карлики и великаны»

Цель: познакомить учащихся с игрой «Карлики и великаны», развитие внимания, сообразительности, творческого воображения, формирование культуры здоровья учащихся.

Ход урока:

Подготовительная часть.

Построение в шеренгу.

Организационные указания учителя.

Комплекс ОРУ в движении «На лугу».

- Ходьба с подниманием руки вверх и опусканием вниз, хлопки.

Только в лес мы все зашли,

Появились комары.

Руки вверх - хлопок над головой,

Руки вниз - хлопок другой.

- Ходьба на внешней и внутренней стороне ступни с покачиванием влево, вправо.

Дальше по лесу шагаем

И медведя мы встречаем.

Руки за голову кладем И вразвалочку идем.

- Прыжки с ноги на ногу по «камешкам».

Снова дальше мы идем,

Перед нами водоем.

Прыгать мы уже умеем,

Прыгать будем мы смелее:

Раз-два, раз-два –

Позади уже вода.

- Бег («ручеек») между разложенными на полу предметами («камешками»).

День и ночь бегу, бегу,

Отдохнуть бы - не могу!

Если мне остановиться,

Ручей может испариться.

- Ходьба с подниманием рук.

Мы шагаем, мы шагаем,
Руки выше поднимаем,
Голову не опускаем,
Дышим ровно, глубоко.

- Наклоны вперед, руками коснуться пола, выпрямиться, поднять руки вверх.

Вдруг мы видим: у куста
Выпал птенчик из гнезда.
Тихо птенчика берем
И назад в гнездо кладем (бег на носках).
Впереди из-за куста.
Смотрит хитрая лиса.
Мы лисицу обхитрим,
На носочках побежим (прыжки на двух ногах).
Зайчик быстро скачет в поле.
Очень весело на воле.
Подражаем мы зайчишке,
Непоседы-ребятишки (наклоны вперед в движении).
На полянку мы заходим,
Много ягод там находим.
Земляника так душиста,
Что не лень нам наклониться.

Основная часть.

Кто такие карлики?

Кто такие великаны?

В каких произведениях художественной литературы мы можем встретить карликов и великанов?

В каких сказках вы читали о карликах и великанах?

Знакомство с правилами игры «Карлики и великаны».

По команде учителя «Великаны» игроки должны выпрямиться, подняться на носки как можно выше, по команде «Карлики» - присесть как можно ниже.

Варианты заданий для «великанов»: а) на носки, руки вверх; б) подпрыгнуть как можно выше;

в) руки за голову, на пятки.

Варианты заданий для «карликов»: а) присесть, руки на пол; б) сесть на пол, руки за спину; в) упор присев.

Правила: выигрывает игрок, не допустивший ошибок при выполнении команд. Разучивание игры «Карлики и великаны».

Проигрывание игры.

Игра «Лягушата и цапля».

Самостоятельные игры детей.

Заключительная часть.

Игра «Построились».

Под музыку ученики гуляют по залу, ведущий выключает музыку, дети все замирают на месте, звучит команда ведущего:

Построились в шеренгу по росту!

Все выполняют команду под счет до 10.

Далее игра продолжается: построение по алфавиту, по длине волос, длине рукава одежды, по длине брюк, по цвету одежды от светлого до темного, по цвету глаз от темного до светлого и т.д.

Подведение итогов.

Организованный уход в класс.

«Обыкновенные жмурки»

Считалкой выбирают ведущего и завязывают ему глаза платком. Он – жмурка. После этого, жмурку отводят в центр комнаты или игровой площадки. Перед тем как начать игру, жмурку поворачивают вокруг себя несколько раз и ведут с ним диалог. Например, такой:

— Где стоишь?
— Где на мосту!
— Что пьешь?

— Квас!
— Лови мышей, а не нас!

После этих слов все игроки разбегаются по площадке, а жмурка должен их ловить. Игроки стараются ходить неслышно, уворачиваются от жмурки, приседают, могут проходить мимо водящего на четвереньках и т.д. Самые ловкие и смелые, могут подойти к водящему совсем близко, легонько похлопать его по плечу или сказать что-нибудь. Например «Я тут!» или «М-я-я-у». Что-то выкрикивать, находясь на большом расстоянии от жмурки, не разрешается. Водящему мало поймать игрока. Он еще должен, не снимая повязки, его узнать. Тот, кто пойман и угадан, становится новым жмуркой. При всей простоте у подвижной игры «Жмурки» есть довольно точные правила. Границы территории, на которой проходит игра, четко и заранее оговариваются. Выбегать игрокам за них нельзя. Если за эти границы выходит водящий-жмурка, то игроки кричат ему «Огонь! Горишь!». Точно так же предупреждают жмурку, если он подошел слишком близко к какому-нибудь предмету и рискует удариться. Но словом «Огонь!» нельзя обманывать жмурку, отвлекая от игрока, попавшего в трудное положение.

Русская народная подвижная игра в жмурки «Слепой козел»

Правила игры точно такие же, как в обыкновенных жмурках. Меняется лишь прелюдия к игре.

После того как выбрали водящего и завязали ему глаза, жмурку подводят к входной двери (или месту, которое дверь будет символизировать – где-то на границе игровой площадки). Жмурка стучит в дверь. Между ним и игроками происходит такой диалог:

Дети: «Кто там?»

Водящий: «Слепой козел»

Дети хором ему отвечают:

Козел слепой.

Не ходи к нам ногой.

Иди в кут,

Где холсты ткут,

Там тебе холстик дадут!

Водящий опять стучит в дверь.

Дети : «Кто там?»

Водящий: «Дядька Апанас!»

Дети: «Дядька Апанас, лови шибче нас!»

После этого все дети разбегаются. Жмурка старается их поймать и узнать.

Русская народная подвижная игра «Жмурки с колокольчиком»

Все дети встают в круг и берутся за руки. Таким образом ограничивается игровое пространство. Считалкой выбирают сначала жмурку, а потом того, кого он будет ловить. Жмурке завязывают глаза и ставят в середину круга. Второму ребенку дают в руки колокольчик.

Все дети хором говорят:

Первенчики, другеньчики,

Звенят, звенят бубенчики!

Один, два, три,

Не зевай, лови!

После этих слов игра начинается. Ориентируясь на звук колокольчик, в который должен постоянно звенеть убегающий ребенок, жмурка ловит его. Затем выбирают новую пару и игра повторяется. При этом можно уже не считаться, а поручить и выбор жмурке.

Можно играть и в две-три пары одновременно, если в игре принимает участие большое

количество народу. Причем правила можно усложнить. Например, одна пара – с колокольчиком, вторая с трещоткой, а третья с дудочкой. Каждый жмурка должен поймать ребенка именно со «своим» музыкальным инструментом.

Для игры в обычной квартире, очень хорошо подходит такой вариант этой подвижной игры, как Жмурки на месте. В этом случае, игроки в самом начале игры разбегаются и замирают. А жмурка их ловит.

«Кот и мышь»

Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка — в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней. Она старается подлезть под ворота, играющие приседают и не пропускают ее в круг.

Когда наконец кошка проберется в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать. Если же кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

Правила

1. Кошка может поймать мышку как в круге, так и за кругом.

2. Играющие открывают ворота только для мышки.

Указания к проведению

Если кошка долго не может поймать мышку, выбирается новая пара.

Усложнения

1. Во время игры дети по кругу медленно передвигаются то в одну, то в другую сторону, руки у всех опущены. Кошка и мышка бегают свободно, дети ворот не закрывают.

2. Одновременно могут играть две пары, но в этом случае кошка бежит только за одной мышкой.

«Горелки»

Играющие встают парами друг за другом. Впереди на расстоянии двух шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

«Гори, гори ясно!»

Чтобы не погасло.

Стой подоле,

Гляди на поле,

Едут там трубачи

Да едят калачи.

Погляди на небо:

Звёзды горят,

Журавли кричат:

- Гу, гу, убегу.

Раз, два, не воронь,

А беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели

взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнать одного из них, они встают впереди

первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется. Если горелке удастся запятнать одного

из бегущих в паре, то он встаёт с ним впереди колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Правила игры. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

«Салки»

Суть игры

Эта игра имеет разные названия и правила, но основное содержание сохраняется: один или несколько водящих ловят других игроков и, если поймают, меняются с ними ролями.

Краткое описание игры в салки

По жребию или по считалке выбирают одного водящего - «салку». Условно устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади. Водящий объявляет: «Я - салка!» - и начинает ловить играющих в установленных пределах площадки. Кого догонит и осалит (дотронется), тот становится «салкой» и объявляет, подняв руку вверх: «Я - салка!» Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. Игра не имеет определенного конца

Разновидности игры в салки

«Салки с домом». Для убегающих чертится на площадке «дом», в котором они могут спастись от «салки», но долго находиться там не имеют права.

Салки «Ноги от земли». Спасаясь от «салки», играющие должны оторвать ноги от земли (пола). С этой целью они залезают на какой-либо предмет или садятся, ложатся, подняв ноги вверх. В таком положении «салка» не имеет права их салить.

Салки «Дай руку». В этой игре убегающий от «салки» кричит: «Дай руку!» Если кто-либо из товарищей возьмется с ним за руку, то водящий не имеет права их осаливать. Если же с другой стороны присоединится еще игрок, т. е. их будет трое, водящий имеет право салить любого крайнего.

«Салки-пересекалки». Убегающие могут выручать друг друга, пересекая дорогу между догоняющим «салкой» и тем, кто убегает. Как только кто-либо перебежит дорогу, «Салка» должен ловить его. Тут снова кто-либо стремится выручить товарища и перебегает дорогу, «салка» начинает ловить его, и так все стремятся спасти товарища, за которым бежит «салка». Водящий («салка») должен быстро переключаться и ловить нового игрока, перебежавшего дорогу.

Правила игры в салки

Ловить (салить) играющих - значит прикоснуться к кому-либо рукой или определенным предметом (платочком, жгутом, снежком и др.), но не хвататься за игрока и не тащить его.

Играющие могут бегать только в пределах установленных границ площадки. Выбежавший за условленную границу считается пойманным и меняется ролью с «салкой»-водящим. Каждый новый «салка»-водящий должен объявлять, что он стал «салкой», чтобы все знали, от кого спастись.

Пятнашки (русская народная игра)

Играющие выбирают водящего — пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

Варианты.

Пятнашки, ноги от земли. Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

Пятнашки-зайки. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгнуть на двух ногах — он в безопасности.

Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих — пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя.

Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

Пятнашки с именем. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе названия цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса). Круговые пятнашки. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком.

Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них — пятнашка, он догоняет второго игрока. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он просит помощи у игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал игру. Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка,

тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока, который вышел из круга.

«Охотники и зайцы»

Цель игры: обучение бегу в игровой манере, развитие ловкости и координации движения.

Из числа играющих детей выбирают двоих: «охотника» и «бездомного зайца». Остальные дети-«зайцы» чертят для себя на игровой площадке кружки-«домики» диаметром до 50 см.

Каждый заяц занимает свой «домик»-кружок. Воспитатель подает сигнал, по которому охотник начинает преследовать «бездомного» зайца. Убегая от охотника, «заяц» петляет между домиками, а потом неожиданно может заскочить в любой домик и стать за спиной живущего там «зайца». В тот же момент этот «заяц» превращается в «бездомного», должен покинуть «домик» и убегать от гонящегося теперь за ним охотника.

Как только охотник догнал зайца и дотронулся до него рукой, они меняются местами: заяц становится охотником, а охотник — зайцем.

Вариант игры: общее число зайцев уменьшается, а вместо кружочков «домиками» для «зайцев» служат дети, по 3—4 взявшиеся за руки.

Фанты

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и говорит:

Нам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

Да и нет не говорите!

После этого он задает детям разные вопросы, а сам старается, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: «Черный, белый, да, нет.»

Ведущий ведет примерно такой разговор:

«Что продается в булочной?» — «Хлеб». — «Какой?» Чуть-чуть не ответил игрок: «Черный и белый», да вовремя вспомнил запрещенные слова и сказал: «Мягкий». — «А какой хлеб ты больше любишь, черный или белый?» — «Всякий». — «Из какой муки пекут булки?» — «Из пшеничной». И т. д. Тот, кто произнес запрещенное слово, отдает водящему фант. В конце игры все, кто остался без фанта, выкупают его.

Правила.

1. На вопросы играющие должны отвечать быстро, ответ исправлять нельзя
2. За каждое запрещенное слово играющий платит ведущему фант.
3. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими.
4. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

Указания к проведению

Игру можно провести на лесной полянке или в тенистом уголке игровой площадки. В игре принимают участие не более 10 человек, все дети имеют по несколько фантов. Они должны внимательно слушать вопросы водящего и, прежде чем ответить, подумать.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания: спеть песню, загадать загадку, прочитать стихи, рассказать короткую смешную историю, вспомнить пословицу и поговорку и т. д. Самой трудной в этой игре является роль ведущего, поэтому вначале эту роль выполняет воспитательница. Фанты могут выкупаться после того, как проиграет 5 человек.

Волк и овцы (русская народная игра)

Перед началом игры надо выбрать «волка» и «пас туха», остальные дети будут «овцами». На противоположных сторонах площадки обозначают границы двух «овчарен» — это места, где «овцы» могут спастись от волка. Перед началом игры все «овцы» должны расположиться на краю поля, в одной из «овчарен». В цент ре площадки очерчивают круг: здесь

будет «волчье логово». Дети хором произносят: Пастушок, пастушок, Заиграй в рожок! Травка мягкая, Роса сладкая. Гони стадо в поле, Погулять на воле!

«Пастух» играет в «рожок» и так выпускает своих «овечек» погулять по заливному лугу. «Волк» внимательно следит за пасущимися «овечками» из своего «логова». Когда «пастух» крикнет: «Волк!», «овечки» должны успеть добежать до другой овчарни, на противоположной стороне поля. А «волк» выскакивает из своего «логова» и пытается их поймать («осалить»). «Пастух» защищает «овечек», загораживая их от «волка». «Овечки», которых «волк» поймал, выходят из игры.

Правила:

1. «Волк» не должен ловить «овечек», достаточно только «осалить» их.
1. «Пастух» не должен задерживать «волка», хватать его руками, он может только заслонять своих «овечек».

«Овечкам» нельзя возвращаться в ту «овчарню», из которой они вышли на пастбище. Они должны обязательно перебежать «поле», попав на его противоположную сторону, минуя «волчье логово».

«Птицелов»

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

- В лесу, во лесочке,
- На зеленом дубочке.
- Птички весело поют,
- Ай! Птицелов идет!
- Он в неволю нас возьмет,
- Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

Правила игры. Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

Подвижная игра «Совушка».

Цель: учиться неподвижно стоять некоторое время, внимательно слушать.

Ход игры:

Играющие свободно располагаются в зале или на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «сова». Воспитатель говорит: «День наступает - все оживает». Все играющие свободно двигаются на площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полет бабочек, стрекоз и т. д. Неожиданно произносит: «Ночь наступает, все замирает, сова вылетает». Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, и подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее число играющих.

Подвижная игра «Мышеловка»

Цель: развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражнять в беге и приседание, построение в круг и ходьбе по кругу.

Описание игры: играющие делятся на две неравные команды, большая образует круг – «мышеловку», остальные – мыши. Слова:

Ах, как мыши надоели,
Все погрызли, все поели.
Берегитесь же плутовки,

Доберемся мы до вас.
Вот расставим мышеловки,
Переловим всех сейчас!
Затем дети опускают руки вниз, и «мыши» оставшиеся в кругу встают в круг и мышеловка увеличивается.

«Пустое место»

Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

Правила

1. Участники бегают только за кругом.
2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих.
3. Если участники прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий.

Указания к проведению

Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех.

Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.

Подвижная игра «КАРУСЕЛЬ»

Играющие стоят в кругу. На земле лежит веревка, концы которой связаны. Они подходят к веревке, поднимают ее с земли и, держась за нее правыми {или левыми} руками, ходят по кругу со словами:

Еле, еле, еле, еле

Завертелись карусели,

А потом кругом, кругом

Все бегом, бегом, бегом.

Играющие двигаются сначала медленно, а после слова «бегом» бегут.

По команде руководителя «Поворот!» они быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположную сторону. На словах:

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите,

Раз и два, раз и два,

Вот и кончилась игра, —

движение карусели постепенно замедляется, а с последними словами останавливается. Играющие кладут веревку на землю и разбегаются по площадке. По сигналу они спешат вновь сесть на карусель, то есть взяться рукой за веревку, и игра возобновляется. Занимать места на карусели можно только до третьего звонка (хлопки). Опоздавший на карусели не катается.

«Конники-спортсмены»

В центре площадки большой круг "манеж". На одной стороне площадки отмечаются "стойла" для "коней". Их должно быть на 4 - 5 меньше числа игроков.

Все играющие становятся вокруг "манежа". По команде они движутся вокруг "манежа" шагом или бегом высоко поднимая колени. По сигналу все меняют направление поворотом кругом.

По условному сигналу все "скачут" в сторону площадки, где нет "стойл". По второму сигналу бегут к "стойлам" и стремятся занять любое из них. Проигрывают участники, оставшиеся без места. Все движения выполняются по сигналу

Эстафета «Передача мяча»

Участники эстафеты делятся на несколько команд. Команды встают в колонны по одному на расстоянии вытянутых рук друг от друга. Игрок, который стоит первым является капитаном. Капитан берет в руки мяч. По команде Старт эстафета начинается. Капитан передает поднимает мяч над головой и передает его второму участнику, который стоит за ним. Второй участник передает мяч аналогичным образом следующему участнику и так далее.

Когда мяч получит последний участник, то он перебегает вперед команды и снова передает мяч игроку, стоящему за ним. Игра продолжается до тех пор, пока капитан, выбранный в начале игры, снова не окажется первым в колонне.

Та команда, которая первая закончит эстафету, становится победителем.

Если какой-либо игрок уронит мяч, то он должен сбегать за ним, встать на свое место и продолжить игру.

Для разнообразия и усложнения правил эстафеты можно выполнять передачу мячей еще несколькими способами. Например, передавать мяч под ногами, можно подбрасывать мяч вверх, можно прокатывать мяч под ногами всех участников, чтобы он сразу попадал к последнему в колонне.

Эстафет «С мячом»

Эстафета 1 – с волейбольным мячом

Инвентарь: у каждой команды – 1 волейбольный мяч.

Подготовка к эстафете: команды выбирают капитанов. На площадке на расстоянии 3 м чертят две параллельные линии: за одной выстраиваются команды, за другой встают капитаны, каждый лицом к своей команде. У капитанов в руках по волейбольному мячу.

Описание эстафеты: по сигналу судьи капитаны одновременно бросают мячи впереди стоящим игрокам своих команд. Поймав мяч, игрок выполняет бросок обратно капитану, а сам занимает место в конце колонны. Затем капитан бросает мяч второму игроку, а получив его обратно – третьему и т.д. по порядку. Кинув мяч капитану, каждый играющий убегает в конец колонны.

Бросать мяч можно произвольным способом (правой или левой рукой от плеча, двумя руками от груди и т.д.), но без касания пола. Эстафета заканчивается, когда у стартовой линии окажется игрок, который первым ловил мяч, брошенный капитаном.

Возможные ошибки: в случае потери мяча его должен подобрать тот, кому он был брошен (капитан или игрок команды), затем вернуться на свое место и выполнить передачу мяча.

Эстафета 2 – встречная передача мяча в колоннах

Инвентарь: у каждой команды – 1 волейбольный мяч.

Подготовка к эстафете: игроки каждой команды образуют две колонны по 5 человек (мальчики и девочки). Расстояние между колоннами – 3 м. Игрок команды, стоящий в колонне последним, имеет специальную отметку (нарукавную повязку, жилет).

Описание эстафеты: по сигналу судьи стоящий впереди игрок одной из колонн выполняет бросок первому игроку противоположной колонны, а сам встает в конец своей колонны. Игрок, принимающий мяч, так же вновь направляет его в противоположную колонну, а сам встает в конец своей колонны, и т.д. Броски мяча выполняются двумя руками от груди.

Игра заканчивается, когда команды займут первоначальное положение.

Возможные ошибки: в случае потери мяча тот игрок, которому был брошен мяч, должен подобрать его, затем вернуться на свое место и выполнить передачу мяча.

Эстафета 3 – с баскетбольным мячом

Инвентарь: у каждой команды – 1 баскетбольный мяч.

Подготовка к эстафете: игроки стоят в колонне за стартовой линией. Перед каждой командой на расстоянии 15 м находится обруч, в котором лежит баскетбольный мяч.

Описание эстафеты: по сигналу судьи первый участник каждой команды бежит к обручу, берет баскетбольный мяч и выполняет им 3 удара о пол одной рукой рядом с обручем, затем кладет мяч обратно в обруч, бегом возвращается к своей команде и касанием руки передает эстафету другому игроку, который выполняет то же самое, затем передает эстафету третьему игроку, и т.д. Правильно выполненным заданием считается каждый отскок мяча от пола после удара одной рукой. Допускается ловить мяч двумя руками.

Возможные ошибки: не засчитывается удар по мячу, выполненный двумя руками.

Эстафета 4 – с баскетбольным мячом (второй вариант)

Инвентарь: у каждой команды – 1 баскетбольный мяч, 3 фишки (стойки).

Подготовка к эстафете: игроки стоят в колонне за стартовой линией. Перед каждой командой на расстоянии 5, 10 и 15 м находятся 3 фишки (стойки). В руках у впереди стоящего игрока каждой команды – баскетбольный мяч.

Описание эстафеты: от линии старта каждый игрок команды ведет баскетбольный мяч одной рукой «змейкой» между фишками (стойками); возвращаясь обратно, ведет мяч так же. На стартовой линии он передает мяч следующему игроку из рук в руки. Однако тот не может начать эстафету, пока предыдущий игрок не пересечет стартовую линию.

Эстафета 5 – биатлон

Инвентарь: у каждой команды – 2 комплекта по 3 теннисных мяча, обруч, мишень-экран. Малый гимнастический обруч диаметром 75 см крепится к легкоатлетическому барьеру (подбор мяча выполняют помощники судей).

Подготовка к эстафете: игроки стоят в колонне за стартовой линией. Перед каждой командой на расстоянии 10 м находится обруч, в котором лежат 3 теннисных мяча. В 3 м от обруча впереди вычерчивают линию – «огневой рубеж». На расстоянии 4 м от него располагается мишень-экран.

Описание эстафеты: по сигналу судьи участник каждой команды бежит к обручу, берет теннисный мяч, затем бежит к «огневому рубежу» и выполняет бросок в отверстие мишени-экрана. Если игрок попал в мишень, он бегом возвращается к своей команде и касанием руки передает эстафету второму игроку. В случае промаха возвращается к обручу, берет второй теннисный мяч и повторяет попытку, в случае повторного промаха – делает еще одну попытку (см. рис. 5). При неудачном третьем броске мяча игрок оббегает мишень, возвращается к своей команде и передает эстафету следующему участнику команды.

Примечания:

1. Бросать мяч можно любым способом (рекомендуется выполнять броски из-за головы).

2. После выполнения задания на дистанции судьи кладут теннисные мячи в обруч.

Эстафета 6 – перенос мяча

Инвентарь: у каждой команды – 1 футбольный мяч, 1 фишка (стойка).

Подготовка к эстафете: игроки стоят в колонне за стартовой линией. Перед каждой командой на расстоянии 15 м находится фишка (стойка). В руках у первого игрока в колонне – футбольный мяч.

Описание эстафеты: по сигналу судьи участник каждой команды бежит с футбольным мячом в руках до фишки (стойки), оббегает ее и возвращается обратно. На линии старта он передает мяч следующему участнику команды из рук в руки (см. рис. 6).

Возможные ошибки: в случае потери мяча игрок должен подобрать его и продолжить эстафету с того места, где мяч был утерян.

Эстафета 7 «Ловкий футболист»

Инвентарь: у каждой команды – 1 футбольный мяч, 1 фишка (стойка).

Подготовка к эстафете: игроки стоят в колонне за стартовой линией. Перед каждой командой на расстоянии 15 м находится фишка (стойка).

Описание эстафеты: по сигналу судьи первый участник команды ведет футбольный мяч ногой до фишки (стойки), обводит ее и возвращается обратно, так же ведя мяч ногой.

Мяч передают на расстоянии не менее 3 м от линии старта («коридор передачи»), выполнив как минимум три касания мяча в каждом направлении.

Эстафета 8 «Ловкий футболист» (второй вариант)

Инвентарь: у каждой команды – 1 футбольный мяч, 3 фишки (стойки).

Подготовка к эстафете: игроки стоят в колонне за стартовой линией. Перед каждой командой на расстоянии 5, 10 и 15 м находятся 3 фишки (стойки).

Описание эстафеты: от линии старта первый игрок ведет футбольный мяч ногой «змейкой» между фишками (стойками); возвращаясь обратно, ведет мяч по прямой. На стартовой линии он передает мяч следующему участнику команды без помощи рук. Однако тот не может начать эстафету, пока первый игрок не пересечет стартовую линию.

Эстафета 9 «Передал – садись»

Инвентарь: у каждой команды – 1 волейбольный мяч.

Подготовка к эстафете: команды выбирают капитанов. На площадке на расстоянии 3 м чертят две параллельные линии: за одной встают команды, за другой – капитаны, каждый лицом к своей команде. У капитанов в руках по волейбольному мячу.

Описание эстафеты: по сигналу судьи капитаны одновременно бросают мячи впереди стоящим игрокам своих команд. Поймав мяч, игрок бросает его обратно капитану и сразу приседает. Затем капитан бросает мяч второму игроку, а получив его обратно – третьему, и т.д.

"Эстафета зверей"

Подготовка. Играющие делятся на 2-4 равные команды и выстраиваются в колонны по одному, одна параллельно другой. Играющие в командах принимают названия зверей. Допустим, первые называются "медведями", вторые - "волками", третьи - "лисами", четвертые - "зайцами" и т.п. Каждый запоминает, какого зверя он изображает. Перед вперёдистоящими играющими проводится стартовая черта. Впереди каждой колонны на расстоянии примерно 10-20 м ставится по булаве или по стойке. На расстоянии 2 м от старта чертится линия финиша

Содержание игры. Руководитель громко вызывает любого зверя. Игроки, взявшие название этого зверя, выбегают вперёд, оббегают стоящий напротив них предмет и возвращаются обратно. Тот, кто первым возвратится в свою команду, выигрывает для неё очко. Руководитель вызывает зверей вразбивку, по своему усмотрению. Некоторых он может вызвать и по два раза. Каждый раз прибежавшие игроки встают на свои места в команде. Игра проводится 5-10 мин, после чего подсчитываются очки.

Побеждает команда, заработавшая большее количество очков.

Правила игры: 1. Если оба игрока прибегут одновременно, очки не присуждаются ни одной команде. 2. Если игрок не добежит до конечного пункта, очко зарабатывает его партнёр из другой команды.

Эстафета «Быстрые и ловкие»

Задачи:

- Создать у детей положительное эмоциональное настроение;
- Способствовать укреплению здоровья детей;
- Развитие спортивных и двигательных навыков у детей;
- Развитие физических качеств: силы, ловкости, выносливости, быстроты;
- Воспитание чувства товарищества и взаимопомощи.

Оборудование: Стойки с названиями команд («Солнышко» и «Успех»); контрольные стойки; гимнастические скамейки; кегли; гимнастические палки (плоские); мячи массажные; корзины (2-х цветов); шарики (2-х цветов); мячи (средние). Медали. Фонограмма.

Ход развлечения:

Звучит фонограмма песни «Герои спорта». Дети под музыку входят в зал, делая круг по залу, и садятся на стульчики.

Ведущий: Здравствуйте, ребята и наши гости! Приветствуем вас на нашем спортивном празднике «Веселые старты». Заниматься физкультурой полезно, веселой физкультурой вдвойне. Ведь каждая минута занятий спортом продлевает жизнь человека на один час, а веселым – на два. Сегодня мы собрались в этом зале, чтобы получить заряд бодрости, блеснуть эрудицией и поболеть за команды, которые примут участие в наших соревнованиях. Наши ребята знают стихи о спорте.

Выходят дети и рассказывают стихи о спорте.

1-ый ребенок:

Со спортом нужно подружиться.

Всем тем, кто с ним еще не дружен.

Поможет вам он всем взбодриться.

Он для здоровья очень нужен.

Ни для кого секрета нету,

Что может дать всем людям спорт.

Поможет всем он на планете

Добиться сказочных высот.

2-ой ребенок:

Спортивные люди – они так красивы.

В них столько энергии, бодрости, силы.

Ты хочешь на них быть хоть каплю похожим?

Лишь спорт тебе в этом отлично поможет!

Здоровье усилит, успехов прибавит.

От скуки, безделья тебя он избавит.

Поверь ты в себя и добейся высот.

О чем ты мечтал, даст тебе только спорт.

3-ий ребенок:

Пересилить себя и чего-то добиться,

Это в жизни любому должно пригодиться.

Спорт поможет любому выносливым быть.

Силу духа способен он всем укрепить.

Не ленитесь, весь день проводите в движенье.

Спорт поможет легко вам всем снять напряженье.

Подружитесь вы с ним - благодарность вас ждет.

Ведь к победам вас спорт так легко приведет.

Ведущий: Участвовать в наших соревнованиях будут две команды «Солнышко» и «Успех». А оценивать успехи наших команд будет жюри (*представление жюри*). Попросим команды занять свои места на линии старта (*команды строятся на старте*). Начинаем наши соревнования! Первая эстафета называется «Кто быстрее проползет по скамейке».

Эстафета «Кто быстрее проползет по скамейке» (Проползти по гимнастической скамейке на животе, обежать контрольную стойку, обратно бегом, передать эстафету следующему).

Слово жюри (*итоги эстафеты*)

Ведущий: Следующая эстафета называется «Быстрые ноги».

Эстафета «Быстрые ноги» (Пробежать «змейкой» между кеглями, обежать контрольную стойку, обратно бегом, передать эстафету следующему).

Слово жюри (*итоги эстафеты*)

Ведущий: А теперь мы немного отдохнем. Музыкальная пауза. Ребята станцуют ритмический танец «Заяц Шнуфель». Выходите, ребята, на ритмику.

Дети исполняют ритмический танец под музыку группы «Шнуфель» «Тусовка».

Ведущий: Немного отдохнули, а теперь продолжаем наши соревнования. Команды, займите свои места на старте (*команды строятся на старте*). Следующая эстафета называется «Быстрые и ловкие».

Эстафета «Быстрые и ловкие» (Первые участники команд кладут кегли, обегают контрольную стойку, обратно бегом, передают эстафету следующим. Вторые участники ставят кегли, обегают контрольную стойку, обратно бегом, передают эстафету и т.д.).

Слово жюри (итоги эстафеты)

Ведущий: Следующая эстафета называется «Боулинг».

Эстафета «Боулинг» (Перепрыгнуть через гимнастические палки на двух ногах, прокатить массажный мяч, сбив кеглю, взять мяч, обегать контрольную стойку, обратно бегом, передать мяч-эстафету следующему).

Слово жюри (итоги эстафеты)

Ведущий: А сейчас мы отдохнем (дети садятся на стульчики). Ребята, а вы умеете разгадывать загадки? (ответы детей). Сейчас мы это проверим (загадывает спортивные загадки).

Загадки:

И мальчишки, и девчонки

Очень любят нас зимой,

Режут лёд узором тонким,

Не хотят идти домой.

Мы изящны и легки,

Мы – фигурные ... (Коньки)

Во дворе с утра игра,

Разыгралась детвора.

Крики: "шайбу!", "мимо!", "бей!" -

Там идёт игра - ... (Хоккей)

В этом спорте игроки

Все ловки и высоки.

Любят в мяч они играть

И в кольцо его кидать.

Мячик звонко бьёт об пол,

Значит, это ... (Баскетбол)

Здесь купаться и зимой

Сможем запросто с тобой.

Здесь научат нас нырять.

Как то место нам назвать? (Бассейн)

Кто по снегу быстро мчится,

Провалиться не боится? (Лыжник)

Он лежать совсем не хочет.

Если бросить, он подскочит.

Чуть ударишь, сразу вскачь,

Ну, конечно – это ... (Мяч)

Шустрый мяч и две ракетки.

Все удары чётки, метки.

До победного играть,

Никому не уступать! (Теннис)

Ведущий: Молодцы, ребята! Все загадки отгадали. А теперь, команды, просим занять свои места на старте (команды занимают места на старте). Продолжаем наши соревнования. Следующая эстафета называется «Чья команда быстрее передаст мяч».

Эстафета «Чья команда быстрее передаст мяч» (Команды встают друг за другом (в колонну по одному, широко расставив ноги. Первые участники начинают прокатывать мяч между ног команды, все участники команды помогают. Последний участник берет в руки мяч и бежит в начало команды, прокатывает мяч и т.д.).

Слово жюри (итоги эстафеты)

Ведущий: Настало время последней эстафеты, которая называется «Салют».

Эстафета «Салют» (По залу разбросаны шарики двух цветов (синие и красные). Перед каждой командой стоит корзина определенного цвета (красная или синяя). По сигналу

все участники команд собирают в свою корзину шарики определенного цвета. Собрав все свои шарики, команда быстро строится друг за другом (в колонну по одному) за капитаном).

Слово жюри (*итоги эстафеты*)

Ведущий: Вот и закончились наши соревнования. Для оглашения итогов соревнований, жюри надо посоветоваться и подвести общий итог. А пока они совещаются, ребята нам дадут добрые советы.

Дети читают стихи – добрые советы.

Добрые советы:

1-ый ребенок:

Всем ребятам наш совет!

И такое слово:

Спорт любите с малых лет -

Будете здоровы!

2-ой ребенок:

В мире нет рецепта лучше -

Будь со спортом неразлучен,

Проживешь сто лет -

Вот и весь секрет!

3-ий ребенок:

Приучай себя к порядку -

Делай каждый день зарядку,

Смейся веселей,

Будешь здоровей.

4-ый ребенок:

Спорт, ребята, очень нужен!

Мы со спортом крепко дружим!

Спорт - помощник, спорт - здоровье,

Спорт - игра, физкульт...

Все (*хором*): Ура!

Ведущий: Ну, ребята, молодцы!

В эстафете все вы были хороши!

Получайте-ка награды.

Поздравляем! Очень рады!

Подведение итогов соревнований. Награждение участников. Общее фото.

Ведущий: Вот и закончился наш праздник, давайте поаплодируем нашим участникам.

Пусть, как цветы, в краю родном

Растут ребята наши.

Пусть будут крепче с каждым днем

И с каждым годом краше!

Под музыку дети делают круг почета по залу и уходят в группу

"Вызов номеров"

Подготовка. Место, инвентарь и подготовка - те же, что и в предыдущей игре. Если позволяет помещение и играющих немного, можно построить их в две шеренги лицом в одну сторону на одной линии. На расстоянии 2 м от линии построения играющих (линии старта) параллельно ей чертится линия финиша.

Содержание игры. Играющие рассчитываются по порядку номеров в каждой колонне - команде. Руководитель вызывает игроков по номерам, чередуя их по своему усмотрению. Каждый раз прибежавшему к финишу первым записывается выигрышное очко.

Побеждает команда, набравшая большее количество победных очков.

Правила игры: 1. Если играющие стоят в шеренгах, то их можно поставить в положение высокого или низкого старта, и из этого положения они должны выбегать по вызову руководителя. 2. Если игрок нарушает правила, у его команды вычитается очко. Это правило

рекомендуется применять начиная с 3-го класса, когда учащиеся познакомятся с низким стартом.

«Эстафета по кругу»

Все играющие делятся на 3 - 5 команд и встают в середине площадки, повернувшись правым или левым боком к центру круга. Получается своеобразное солнышко с лучами. Каждый луч - шеренга - является командой. Игроки стоящие крайние от центра круга, держат в правой руке эстафетную палочку (городок, теннисный мяч). По сигналу они бегут по кругу (с внешней его стороны) опять к своей "спице" и передают эстафету крайнему игроку, после чего встают на другой конец своей шеренги (ближе к центру). Все игроки делают полшага от центра. Получивший эстафету также обегает круг и передает ее третьему номеру и т. д. Игра заканчивается, когда начинавший ее окажется опять первым и поднимет вверх эстафетную палочку.

«Эстафета с обручем»

Играющие делятся на 2-3 команды и становятся в колонны за линией старта. У первых игроков в руках обруч. В 15-20 м ставится стойка. По сигналу первые участники бегут вперед, прыгая через обруч (как через скакалку). Обогнув стойку, они возвращаются обратно, прыгая через обруч, передают обруч следующему участнику, а сами становятся в конец колонны. Побеждает команда, первой закончившая прыжки через обруч.

«Эстафета со скакалкой»

Игроки каждой команды строятся за общей линией старта в колонну по одному. Перед каждой колонной на расстоянии 10 - 12 м ставится поворотная стойка. По сигналу направляющий в колонне выбегает из - за стартовой линии и продвигается вперед, прыгая через скакалку. У поворотной стойки он складывает скакалку вдвое и перехватывает ее в одну руку. Обратно он двигается, прыгая на двух ногах и вращая скакалку под ногами горизонтально. На финише участник передает скакалку очередному игроку своей команды, а сам становится в конец своей колонны. Выигрывает команда, игроки которой точнее и раньше закончат эстафету.

«Гори, гори, ясно!»

Для игры в горелки выбирали ведущего-«горящего». Конечно же без помощи считалок здесь не обходилось.

«Горящий» вставал и, устремив взор на небо, пел:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.

Раз, два, смело,
Глянь на небо-
Звёзды горят,

Журавли кричат:

«Гу-гу-гу, убегу!

Гу-гу-гу, убегу!»

В это время все остальные игроки убегали и прятались.

«Горящий», пропев песню, должен был искать остальных игроков.

Вот такая вот весёлая подвижная игра для детей.

Игра «Юрта»

Дети разбиваются на несколько команд по 4 человека. Необходимый инвентарь – на каждую команду нужен один стул и один платок, повешенный на стул. Дети встают в круг каждая четверка вокруг своего стула и, взявшись за руки, ведут хоровод и поют:

Мы весёлые ребята,
Соберемся все в кружок,
Поиграем и попляшем,
И помчимся на лужок.

Затем дети встают в общий круг, и пока будет звучать музыка, водят один общий хоровод.

Когда музыка замолкает, каждая команда детей бежит к своему стулу. Дети берут платок за четыре угла и натягивают его над головой в виде шатра. Выигрывает та команда, которая быстрее всех построит юрту.

«Медный пень»

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями. На башкирскую народную мелодию водящий-покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина:

*Я хочу у вас спросить,
Можно ль мне ваш пень купить?*

Хозяин отвечает:

*Коль джигит ты удалой,
Медный пень тот будет твой!*

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три — беги» — разбегаются в разные стороны. Добежавший первым встает за медным пнем.

Правила игры:

- бежать только по сигналу;
- победитель становится хозяином.

Игра «Ищем палочку»

Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, где упала палочка. По команде «Ищите!» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его и запятнать. Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.

Правила игры. Осаленный должен быстро передать палочку.

Игра «Выбей из круга»

Чертят круг диаметром 30 см. На расстоянии 3–4 м от него проводят линию. Играют пять-шесть детей. У каждого игрока имеется плоский камень диаметром 5 см и двадцать маленьких камешков (или косточек).

Каждый игрок кладет в круг определенное количество камешков (от двух до пяти — по договору играющих). С помощью считалки определяют, кому начинать игру. Тот, кого выбрали, бросает свой плоский камень в круг, стараясь попасть в кучу маленьких камешков. В случае промаха камень остается лежать на месте. Если никто не попадет в круг, то тот игрок, чей камень находится ближе к кругу, должен разбить кучу камешков, бросив в круг свой плоский камень с того места, где он лежит. За ним бросает следующий, у кого лежит камень ближе к кругу.

Итак, каждый бросает свой плоский камень в круг до тех пор, пока не будут выбиты все камешки. Выигрывает тот, кто выбьет из круга наибольшее количество камешков.

Правила игры. Бросать камень надо только от линии или от того места, куда он упал. Если у двоих игроков камень упадет на одинаковом расстоянии от круга, игру начинают заново.

Игра «Катание мяча»

Играющие договариваются, в каком порядке они будут катить сваланный из шерсти мяч. На ровной площадке на расстоянии 3–5 м от черты, за которой располагаются играющие, вырывается небольшая ямка (диаметр и глубина ее чуть больше мяча). Первый игрок

катит мяч, стараясь попасть в ямку. Если попадет, он получает одно очко и катит мяч еще раз. Если же игрок промахнется и не попадет в ямку, катит следующий по очереди. Победит тот, кто первым наберет условное количество очков.

Правила игры. Мяч надо катить, а не бросать в ямку. Нельзя заступать за черту, от которой катят мяч.

Ляпка

Цель. Развитие ловкости, выносливости. Развитие навыков общения.

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бегаёт за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: "На тебе ляпку, отдай ее другому!" Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: "У кого был?" - "У тетки". - "Что ел?" - "Клёцки". - "Кому отдал?" Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

Краски

Цель. Развитие познавательного интереса к знаниям, к стремлению применять знания на практике. Формирование положительного отношения к труду, воспитание трудолюбия, деловитости. Вооружение разнообразными трудовыми умениями и навыками.

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: Тук, тук!

- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: "Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!" Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".

Правила игры. Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

Встречная эстафета с брусками

Дети делятся на команды по 6 - 8 человек в каждой. Участники строятся во встречных колоннах по одному на расстоянии 8 - 10 м одна от другой. Направляющие колонн первой группы получают по 3 деревянных бруска, толщина и ширина которых не менее 10 см, длина - 25 см. Положив 2 бруска (один на линии старта, другой впереди, в шаге от первого), каждый из управляющих становится на бруски обеими ногами, а третий брусок держит в руках. По сигналу игрок, не сходя с брусков, кладет третий брусок перед собой и переносит на него ногу, которая была сзади. Освободившийся брусок он перекладывает вперед и переносит на него ногу. Так игрок передвигается до противоположной колонны. Направляющий противоположной колонны, получив бруски за линией старта, выполняет то же. Побеждает команда, игроки которой быстрее поменяются местами в колоннах.

Горелки (Огарыши, Столбом, Парами)

Цель. Тренировка внимания. Приобретение навыков общения со сверстниками. Развитие ловкости, умения бегать.

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий - горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло.

Стой подоле, Гляди на поле,

Едут там трубачи Да едят калачи.

Погляди на небо: Звезды горят,

Журавли кричат: - Гу, гу, убегу.

Раз, два, не воронь,

А беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется.

Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Правила игры. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

Пятнашки

Цель. Развитие ловкости, выносливости. Обучение навыкам общения.

Играющие выбирают водящего - пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

Варианты.

Пятнашки, ноги от земли. Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

Пятнашки-зайки. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгнуть на двух ногах - он в безопасности.

Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих - пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя.

Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

Пятнашки с именем. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе названия цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса).

Круговые пятнашки. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них - пятнашка, он догоняет второго игрока. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он просит помощи у игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал игру. Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока, который вышел из круга.

Игра «Серый волк»

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20–30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- Вы, друзья, куда спешите?
- В лес дремучий мы идем.
- Что вы делать там хотите?

- Там малины наберем.
- Вам зачем малина, дети?
- Мы варенье приготовим.
- Если волк в лесу вас встретит?
- Серый волк нас не догонит!

После этой переключки все подходят к тому месту, где спрячется серый волк, и хором говорят:

- Соберу я ягоды и сварю варенье,
- Милой моей бабушке будет угощение.
- Здесь малины много, всю и не собрать,
- А волков, медведей вовсе не видать!

После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово – туда, где прятался сам.

Правила игры. Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убежать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

Игра «Сокол и лиса»

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети – соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегаёт в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какое-нибудь более сложное движение руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. В это время вдруг выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры. Время появления лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит только тех, кто не присел.

Передача мяча в шеренге

Дети делятся на 2 команды. Каждая команда строится в одну шеренгу. У первых игроков мяч в руках. По сигналу дети быстро передают мяч из рук в руки, в шеренге, в одном направлении. Последний поднимает мяч вверх и данная команда получает 1 балл. Выигрывает команда, набравшая большее количество баллов.

Рыбки (Пула) На площадке чертят или вытаптывают в снегу две линии на расстоянии 10 - 15 м друг от друга. По считалке выбирается водящий - акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула салит перебегающих. Объявляется счет осаленных из каждой команды. Правила игры. Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой осалено условленное число игроков, например пять. Осаленные не выбывают из игры.

Игра «Под буркой»

Играющие делятся на две команды по пять – восемь человек. По жребию определяют, в какой команде будет бурка (национальный вид одежды). Старший (тамада) садится на землю, укрывшись буркой, а игроки этой команды располагаются вокруг, охраняя его. Другая команда, водящая, отходит от них на 20–30 м.

По указанию тамады от водящих к соперникам идут два игрока. Увидев их, охрана спрашивает: «Кто идет?» Если идущие не отвечают, то вопрос задается повторно с целью заставить их заговорить. Не доходя 2–3 м до бурки, ходоки останавливаются и по очереди отвечают: «Гости». «Если гости – проходите. Добро пожаловать!» – говорит тамада под буркой. Продвигаясь ближе к бурке, пришедшие говорят: «Мы не гости, мы медведь и волк».

После этого тамада, не снимая бурки, пытается угадать, кто подошел, и говорит с возмущением: «Так вы не гости, вы обманщики! Медведь – это... (имя игрока), а волк... (имя игрока)».

Если пришедших узнали, они сразу убегают, а охрана их догоняет. Кого охрана осалит, тот становится пленником тамады.

Далее водящая команда может посылать еще двух игроков к бурке.

Когда тамада под буркой ошибается, то двое пришедших спокойно забирают двух игроков из его охраны и возвращаются к своим. Если угадывается имя только одного пришедшего, охрана устремляется за ним с целью его пленить, а другой (неузнанный) забирает с собой одного из охранников. Отгаданного охрана преследует до тех пор, пока он не добежит до своей команды, которая, став в круг, имитирует крепость с одними воротами, образованными при помощи поднятых рук. Когда преследующий уже в кругу, все опускают руки. Если охранники по инерции заскакивают в круг, они становятся пленниками. Пленные обеих команд принимают участие в игре своей новой команды.

Игра заканчивается, когда одна из групп пленила всех рядовых игроков.

Правила игры. Идущая пара игроков заранее договаривается, кто из них волк, а кто – медведь. Первым на вопросы должен отвечать медведь, а вторым волк; сидящий под буркой тамада соответственно называет сначала имя медведя, затем волка. Подсматривать он не имеет права. Охрана должна стоять на линии рядом с буркой и бросаться в погоню за гостями только тогда, когда те начинают убежать.

«Прятки»

Играющие оговаривают, где можно прятаться: за кустами, бугорком, деревьями и т.п. Образуются две группы, одна из которых разбегается врассыпную и прячется, а другая пускается на поиск спрятавшихся. В дальнейшем игроки меняются местами. Правила: 1. Нельзя подсматривать, пока одна группа играющих прячется. 2. Можно оговорить время, в течение которого следует найти всех игроков (например, досчитав до 10).

«Стой, Олень!»

Среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники – олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три – лови!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей. Правила: 1. Игра начинается по сигналу ведущего. 2. Бросать мяч можно только в ноги играющих. 3. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

«Невод»

Играющие выбирают рыбу. На голову ей надевают платок или веночек из цветов и помещают в центр хоровода, изображающего невод. На расстоянии 2-3 м от хоровода устанавливаются четыре украшенных лентами шеста. Рыба, пробравшись сквозь невод (под руками играющих), бежит к одному из шестов. Игроки догоняют ее. Если рыбу не догнали и она спряталась за шестом, она остается рыбой, если поймают, то она возвращается в хоровод. Рыбой становится тот, кто ее догнал. Правила: 1. Игроку, выбегающему из-под невода, надо проявлять ловкость, а не силу. 2. Разрывать круг нельзя.

«Круговой»

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто будет за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удастся поймать мяч, он старается попасть им в любого игрока за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запятает всех, играющие меняются местами. Правила: 1. Осаленные выходят из круга. 2. Мяч можно ловить лишь с воздуха, отскочивший от земли не считается. 3. Игрок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

«Льдинки, ветер и мороз»

Играющие встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая: Холодные льдинки, Прозрачные льдинки, Сверкают, звенят Дзинь, дзинь... Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши с товарищем. Хлопают в ладоши и говорят: «дзинь, дзинь» до тех пор, пока не услышат сигнал «Ветер!». Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг- большую льдинку. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в круг и берутся за руки. Правила: 1. Выигрывает те, у которых в кругу оказалось большее число игроков. 2. Договариваться надо тихо о том, кто с кем будет строить большую льдинку. 3. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз». 4. В игру включаются разные движения: легкий или быстрый бег, боковой галоп, подскоки.

«Сокол и лиса»

Выбираются сокол и лиса. Остальные играющие- соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он бежит в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какое-нибудь сложное движение руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. В это время вдруг вскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила. Правила: 1. Время появления лисы определяется сигналом ведущего. 2. Лиса ловит тех, кто не присел.

ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ

В центр ставятся стулья, на 1 меньше, чем число участников. Дети под музыку ходят или бегают вокруг стульев. Внезапно музыка прекращается, надо успеть занять стул. Кому не хватило - выходит из игры. 1 стул убираем и все продолжается. Если детей очень много, в начале игры можно на пол положить листы газеты, но когда остается 3-4 человека, все же лучше поставить стулья.

Игра «Водяной»

Очерчивают круг – это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий – водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много».

Водяной бежит по кругу (озеру) и ловит играющих, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила игры. Водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

Игра «Серый заяц»

На площадке чертится квадрат (6х6 м) – это забор. У одной из сторон забора сидит заяц. Собаки (десять игроков) располагаются полукругом в 3–5 м у противоположной стороны забора. Участвующие в игре говорят: «Зайчонок, зайчонок, почему в огород заходил? Почему мою капусту съел?»

На последние слова заяц делает прыжок от забора и старается убежать. Собаки ловят его, окружая сцепленными руками.

Правила игры. Заяц считается пойманным при полном смыкании круга. Выбегать из-под рук при сомкнутом круге заяц не имеет права.

Игра «Чижик»

В центре площадки чертят круг диаметром 70-80 см, в середине которого делают небольшое углубление. Туда кладут чижик – небольшую прямоугольную палку с тупо заточенными концами. Три стороны – грани палки – отмечают числами 1, 2, 3, а четвертую – 10. Количество играющих – от шести до десяти детей. Игру начинает ребенок, получивший право играть первым согласно жеребьевке. Он держит в руке плоскую доску с ручкой –

чиликапет. Длина чиликапета 40 см, ширина 10 см. Игрок старается так ударить чилика-петом по выступающему концу чижика, лежащего в углублении круга, чтобы успеть при отскакивании его от земли нанести второй удар и отбросить чижик по возможности дальше от круга.

Если игроки другой команды поймают чижик в воздухе, то начинают игру сами. Если же не поймают, то игрок, к которому ближе всех упал чижик, бросает его обратно, стараясь попасть в круг. В том случае, если чижик не долетит до круга, все игроки подходят к нему, чтобы уточнить, какой стороной вверх он лежит: если стороной, обозначенной цифрой 10, то за игроком противоположной команды сохраняется право бросить чижик в круг; если же чижик лежит вверх стороной, отмеченной любым другим числом, то игрок команды, начавший игру, отбрасывает чижик дальше от круга. Каждый удар чиликапетом по отлетевшему от земли чижику засчитывается команде как очко.

Правила игры. Игру начинают, выбивая чижик из круга. Дети заранее договариваются, сколько очков должен набрать каждый игрок (или каждая команда). В течение игры очки сохраняются и прибавляются до обусловленного числа.

Игра «Выбей альчики из круга!»

На ровной утрамбованной площадке чертится круг диаметром 1-1,5 м. Отступив от круга на 2 м, проводится кон (черта), откуда дети будут начинать игру. В игре принимают участие два игрока. Каждый играющий ставит по два альчика; дети договариваются, кто будет делать первую попытку.

Если первый игрок не попадет в альчики, попытку делает следующий игрок. Если и у него неудачная попытка, то продолжает игру тот, у кого дальше от круга отлетел альчик. Если попытка удачная и он попадает, но его альчик, которым он бил, остался в кругу, то он становится на черту круга, откуда ему удобнее попасть в стоящие в кругу альчики. Если он потерпел неудачу, игру продолжает второй игрок.

Игра длится до тех пор, пока в кругу не останется ни одного альчика. В конце игры подсчитывается количество альчиков. Выигрывает тот, у кого больше альчиков.

Правила игры. Начинать игру надо с кона, затем в случае удачи продолжать с линии круга.

Игра «Мяч»

Играющие делятся на две команды. Игроки одной команды рисуют для себя на площадке крепость – квадрат, каждая сторона которого равна пяти шагам. Игроки другой команды находятся в поле. Они подходят к крепости не ближе чем на пять шагов. У одного из нападающих в руках мяч. Он бросает его в защитников крепости. Тот, в кого попали, поднимает мячик и бросает его в наступающих, а те, в свою очередь, снова бросают мячик в защитников крепости. Промахнувшийся выбывает из игры.

Правила игры. Наступающие бросают мяч с определенного расстояния, не ближе. Они могут увертываться от мяча защитников только в пределах поля, а защитники – в пределах крепости.

Я есть!

Для игры выбирают площадку длиной 50 — 60 м и шириной не более 10 м. Играет четное количество детей. Они распределяются на две равные команды, договариваются или решают по жребью, какая будет водить.

Седине площадки на расстоянии 2 — 3 м качаются две линии, за которыми строятся две друг против друга шеренги. Игроки убегающей команды дружно все вместе хлопают в ладоши, поворачиваются и быстро бегут к своему краю площадки. Водящая команда бежит за ними, стараясь осалить хоть одного из убегающих прежде, чем они пересекут линию, очерчивающую площадку. Тот игрок, кого осалили, должен громко крикнуть: «Оленпа!» («Я есть!»). После этого он и вся его команда поворачиваются и ловят игроков водящей команды, которые стремятся убежать за черту на конце своей площадки.

Игра продолжается до тех пор, пока одной из команд не удастся в полном составе убежать за черту неосаленной. Ее считают победительницей. Затем водит другая команда.

Правила игры:

- ловить можно любого игрока;
- осаленный обязательно должен крикнуть: «Я есть!»;
- не разрешается убежать за боковую линию площадки.

Стрельба в мишень

Играющие делятся на две команды. На свободном месте ставится пенек (стульчик, любой деревянный предмет). На пенек кладут колобок, скатанный из козьего пуха или шерсти овцы, так, чтобы при попадании в него тупой стрелой или мячом он откатился. На расстоянии 4 — 5 м от пенька чертится линия. Игроки по очереди поражают цель. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее число попаданий.

Правила игры: поражение цели производить из лука или мячом строго от черты.

Борьба

Все выстраиваются кому как удобно и передвигаются по площадке, исполняя танец орла, а затем кланяются и идут обратно в танце. Затем борцы делятся на две равные группы и усаживаются на видном месте. Борются попарно, выставляя от каждой команды по борцу. По окончании борьбы каждая пара исполняет танец орла (руки разводят в стороны и прыжками с одной стороны на другую продвигаются вперед). Перед игрой борцы друг другу кланяются в знак уважения и начинают борьбу. Существует много основных приемов, но дети исполняют наиболее легкие:

1. Тевери — удар ногой (подсечка).
2. Катай кагары — удар ногой по обеим ногам (сильная подсечка с отрывом от земли).
3. Буттаары — хватать за ногу.
4. Чая-тудары — боковой прием.
5. Тары кылаары — круговой прием (вращение).
6. Былдаары — обман (увертывание).

Правила игры:

- при выполнении последнего приема выигрывает тот, кто первым коснется любой части тела, кроме коленей;
- каждый игрок имеет право использовать любой прием;
- для борьбы желательно иметь спортивный камзол с рукавами (с национальным орнаментом) и трусы;
- победа встречается детьми радостно, какая бы команда ни выиграла, дети хлопают в ладоши, раздаются радостные крики;
- победитель встает, традиционно похлопывает себя по бедрам, небольшими прыжками обегает вокруг побежденного и уходит на место;
- для личного успеха борца немаловажную роль играет секундант;
- он поддерживает его дух, настроение и сопровождает его в течение всей игры;
- тому, кто побеждает неоднократно, присваивают почетные титулы: пар — тигр; арзолан — лев; чаан — слон; начын — богатырь и т. д.;
- дети рисуют эмблемы и выдают всем борцам на память. Игра проводится один раз.

Игра «Котел»

В земле роется глубокая ямка (диаметром около 50 см). Вокруг нее роют небольшие ямочки (десять — двенадцать штук), которые можно закрыть ступней или пяткой. В руках у играющих по круглой, гладкой палке длиной 50–60 см, диаметром 2,5 см. Ведущий с расстояния 2–3 м бросает небольшой мяч в яму-котел. Играющие должны выбить оттуда мяч. Вылетевший из котла мяч берет ведущий и снова бросает его в котел. Играющие палками мешают попаданию мяча в ямку.

Так играют до тех пор, пока мяч не попадет в котел. Если мяч в котле, играющие должны сделать переход от одной маленькой ямочки к другой, при этом и ведущий должен занять одну из ямок (салок). Кому не досталось салки, тот водит. Игра продолжается.

Правила игры. Играющие должны выбивать мяч, не сходя с места. Переходить от ямки к ямке можно только тогда, когда мяч попал в котел.

Игра «Борьба за флажки»

В игре участвуют две команды. Количество участников может быть любым, но равным в обеих командах. У каждой команды имеется флажок, который устанавливается на видном месте и охраняется одним из игроков. Остальные члены команды делятся на защитников и нападающих. Цель игры – завладеть флажком противника, сохранив свой. В процессе игры разрешается передавать флажок другому играющему, убежать с флажком.

Правила игры. Начинать игру надо по сигналу; в борьбе за флажок нельзя допускать грубых действий.
