

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ГАТЧИНСКИЙ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ЖУРАВУШКА»

ПРИНЯТО

УТВЕРЖДЕНО

на Педагогическом совете

приказом директора

протокол № 3

МБОУ ДО «ГДДТ «Журавушка»

от «29» августа 2018 г.

от «01» 09 2018 г. № 35 -о/д



Микулина Ю.Т. Микулина Ю.Т.

Дополнительная общеразвивающая программа
«Игрята»

Возраст обучающихся: 9-13 лет

Срок реализации: 2 года

Разработала: педагог
дополнительного образования
Елисеева Наталья Вячеславовна

г. Гатчина
2018 г.

Содержание.

1. Пояснительная записка.
2. Учебно - тематический план.
3. Содержание программы.
4. Методическое обеспечение.
5. Материально – техническое обеспечение.
6. Список использованной литературы.

1. Пояснительная записка.

1.1. Направленность.

Дополнительная общеразвивающая программа «Игрята» относится к физкультурно – спортивной направленности. Программа предусматривает игры, задания, упражнения на формирование коммуникативных, интеллектуальных, двигательных навыков, развитие физических навыков. Это способствует появлению желания общению с другими людьми, занятиями спортом, интеллектуальными видами деятельности, формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. Программа «Игрята» способствует повышению уровня коммуникативной и двигательной активности до уровня, обеспечивающего нормальное физическое, психическое развитие и здоровье детей; обеспечиваются условия для проявления активности и творчества каждого обучающегося.

Программа соответствует базовому уровню.

1.2. Актуальность.

Подвижные игры являются важнейшим средством развития физической активности школьников, одним из самых любимых и полезных занятий детей любого возраста. В основе подвижных игр лежат физические упражнения, движения, в ходе выполнения которых участники преодолевают ряд препятствий, стремятся достигнуть определённой, заранее поставленной цели. Благодаря большому разнообразию содержания игровой деятельности, они всесторонне влияют на организм и личность, способствуя решению важнейших специальных задач физического воспитания. Программа актуальна в рамках реализации ФГОС.

Программа интегрирует в себе содержание, способствующее не только физическому развитию ребенка, но и способствует освоению культурного наследия русского народа, народов мира.

Подвижные игры являются лучшим средством активного отдыха после напряжённой умственной работы. Игровая деятельность развивает и укрепляет основные группы мышц и тем самым способствует улучшению здоровья. Движения, входящие в подвижные игры, по своему содержанию и форме очень просты, естественны, понятны и доступны восприятию и выполнению. В играх занимающиеся упражняются в ходьбе, прыжках, метании и незаметно для самих себя овладевают навыком основных движений. Улучшается общая координация движений, развивается способность целенаправленно владеть своим телом в соответствии с задачей и правилами игры.

Приобретённый двигательный опыт и хорошая общая физическая подготовка создают необходимые предпосылки для последующей спортивной деятельности.

Ценность подвижных игр в том, что приобретённые умения, качества, навыки повторяются и совершенствуются в быстро изменяющихся условиях.

Содержание игр обогащает представление и активизирует наблюдательность, мышление и внимание, развивает память, сообразительность и воображение.

Игровая деятельность всегда связана с решением определённых задач, выполнением определённых обязанностей, преодолением разного рода трудностей и препятствий. Преодоление препятствий укрепляет силу воли, воспитывает выдержку, решительность, настойчивость в достижении цели, веру в свои силы. Данная программа актуальна, так как участвует в решении одной из самых первоочередных задач современного образования – формирование здорового образа жизни младших

школьников, формирование и развитие коммуникативных способностей через организованную двигательную активность ребенка.

1.3. Педагогическая целесообразность.

Данная общеразвивающая программа способствует развитию индивидуальности детей, самовыражению, способствует более интенсивному усвоению знаний и полностью построена с учетом возрастных особенностей младших школьников.

1.4. Цель и задачи программы.

Цель: обеспечение двигательной активности обучающихся через различные виды игровой деятельности.

Задачи:

Воспитательные:

- воспитывать волевые качества, дисциплину, самоорганизацию, честность, скромность;
- содействовать развитию познавательных интересов, творческой активности и инициативы;
- воспитывать бережное отношение к окружающей среде, к народным традициям;
- формировать толерантность;
- популяризировать подвижные игры.

Развивающие:

- формировать у детей представления о ценности здоровья и необходимости бережного отношения к нему, способствовать осознанному выбору здорового стиля жизни;
- способствовать развитию основных физических качеств младших школьников (силу, быстроту, ловкость, выносливость, равновесие и координацию движения), что обеспечивает их физическую и умственную работоспособность;
- развивать познавательный интерес к народным играм;
- развивать сообразительность, творческое воображение;
- развивать коммуникативные навыки;
- развивать самостоятельность и творческую инициативность младших школьников, способствовать успешной социальной адаптации, умению организовать свой игровой досуг.

Обучающие:

- закрепить имеющиеся знания, умения в изученных подвижных играх;
- познакомить обучающихся с новыми подвижными играми народов мира;
- формировать навыки поведения в процессе коллективных действий;
- формировать физические и интеллектуальные умения, связанные с выбором алгоритма действия;
- формировать знания об истории, культуре народных игр;
- обеспечить реализацию двигательной потребности учащихся;
- приобщение к самостоятельным занятиям физическими упражнениями, подвижными играми, использование их в свободное время;
- развивать умения ориентироваться в пространстве;
- развивать познавательный интерес, воображение, память, мышление, речь;

1.5. Отличительные особенности программы.

Данная общеразвивающая программа является продолжением общеразвивающей программы «Подвижные игры», создана для обучающихся, успешно овладевших материалом. Так же в программу «Игры» включены интеллектуальные и настольные игры, которые помогают всестороннему развитию подрастающего поколения, способствуют развитию мышления, памяти, внимания, сообразительности.

Дополнительная общеразвивающая программа построена концентрическим способом, что предусматривает изучение материала с углублением, усложнением тем, разделов программы.

Программа предназначена для мальчиков и девочек, без ограничений по половому признаку, реализуется при наличии медицинской справки о состоянии здоровья.

1.6. Возраст обучающихся.

Данная программа предназначена для обучающихся 9 – 13 лет.

В творческое объединение дети принимаются по свободному набору при наличии медицинской справки о состоянии здоровья.

1.7. Сроки реализации программы.

Срок реализации программы: 2 года.

Общая продолжительность: 288 часов; 1 год обучения – 144 часа, 2 год обучения – 144 часа.

1.8. Формы и режим занятий.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа

Форма обучения – очная.

Форма организации деятельности - групповые.

Форма проведения занятий – аудиторная.

Формы аудиторных занятий: учебное занятие, игра, соревнование, защита проекта.

Занятия полностью построены на игровых обучающих ситуациях с использованием спортивного инвентаря и без него.

1.9. Планируемые результаты и способы их проверки.

В результате освоения программы обучающиеся достигнут следующих результатов:
Личностные:

- формирование устойчивого интереса к подвижным играм, потребности к систематическим занятиям физическими упражнениями и подвижными играми;
- развитие волевых качеств личности учащихся;
- развитие познавательных интересов, творческой активности и инициативы;
- воспитание бережного отношения к окружающей среде, к народным традициям.

Метапредметные:

- стимулирование развития основных физических качеств обучающихся (силы, ловкости, быстроты, выносливости, равновесия, координации движений), что способствует повышению физической и умственной работоспособности;
- стимуляция процессов роста и развития обучающихся, укрепление здоровья;
- развитие коммуникативных навыков учащихся;
- формирование навыков организации игрового досуга

Предметные:

- формирование знаний о подвижных играх;
- обобщение и углубление знаний об истории, культуре народных игр;

- развитие навыков поведения в коллективе;
- удовлетворение потребности обучающихся в двигательной активности.

Способы проверки:

- наблюдения (визуальный контроль);
- соревнования

1.10. Формы подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы.

Формами подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы служат: диагностика, наблюдение (визуальный контроль педагога), соревнования, защита проекта.

Форма промежуточной аттестации – диагностика, соревнование.

2. Учебно – тематический план программы.

Дополнительная общеразвивающая программа	Количество часов	Форма промежуточной аттестации
«Игры»	144	Диагностика, соревнования
	144	Диагностика, соревнования

Учебно - тематический план (1 год обучения).

№ п/п	Раздел, тема	Кол-во часов		
		всего	теор	практ
1	Вводное занятие.	2	1,5	0,5
2	Повторение изученных игр.	70	2	68
3	Русские народные игры	36	10	26
4	Игры народов России и мира.	6	2	4
5	Эстафеты.	6	1	5

6	Интеллектуальные и настольные игры.	4	1	3
7	Соревнования.	6	-	6
8	Игры по желанию.	12	-	12
9	Итоговое занятие.	2	0,5	1,5
	Итого:	144	18	126

Учебно - тематический план (2 год обучения).

№ п/п	Раздел, тема	Кол-во часов		
		всего	теор	практ
1	Вводное занятие.	2	1,5	0,5
2	Повторение изученных игр.	70	2	68
3	Русские народные игры	16	3	13
4	Игры народов России и мира.	12	2	10
5	Эстафеты.	6	1	5
6	Интеллектуальные и настольные игры.	10	2	8
7	Соревнования.	6	-	6
8	Игры по желанию.	12	-	12
9	Проектная деятельность.	8	6	2
10	Итоговое занятие.	2	0,5	1,5
	Итого:	144	18	126

3. Содержание (1 год обучения).

1. Вводное занятие.

Теория: Знакомство. Техника безопасности и правила поведения в зале. Спортивное оборудование и инвентарь, правила обращения с ними. Спортивная форма. Гигиенические требования. Ознакомление с программой. Беседа на тему «Личная гигиена».

Практика: игры «Хитрая лиса», «Выбивало», «Светофор», «Мяч на полу».

2. Повторение изученных игр.

Теория: правила игр

Практика:

- *Игры-догонялки*, в которых одним приходится убегать, а другим догонять убегающих. Догонялки имеют много разновидностей, начиная от простых салок, в которых один ловит всех, и кончая сложными салками, в которых одна команда догоняет другую, разные условия и разные правила.

Игры «Салки», «Медведи и пчелы», «Рыбачок», «Волк во рву», «Два Мороза», «День и ночь», «Ловишки с ленточками», «Охотник и зайцы», «Пятнашки», «Невод», «Белые медведи», «Рыбки», «Давай руку», «Самые ловкие», «Северный и южный ветер», «Вороны и воробьи», «Вызов», «Берегись!», «Кто догонит?», «Ловишки парами», сложные пятнашки, «Хитрая лиса», «Белые медведи», «Колдун», «Хромая лиса», «Чай-чай, выручай!», «Бездомный заяц».

- *Игры-поиски*. Игры, направленные на развитие координации, скорости движения, умения соблюдать правила. Эмоциональный тонус игр способствует отдыху участников игр после работы не только интеллектуальной, но и физической, поскольку в процессе игры активизируются иные центры нервной системы и отдыхают утомленные центры.

Игры «Холодно-горячо», «Посмотри и запомни», «Кто ушел?», «Узнай по голосу», «Найди и промолчи».

- *Игры с быстрым нахождением своего места*. Игры, в которых играющие по сигналу разбегаются и затем по новому сигналу должны быстро найти себе место (старое или новое). Эти игры развивают быстроту реакции, сообразительность, вырабатывают способность ориентироваться в пространстве.

Игры «По местам», «Два и три», «Шишки, белки, орехи», «Третий лишний», «Пустое место», «Бездомный заяц», «Платок», «Найди себе пару», «Кому бежать?», «К своим флажкам», «Найди флажок», «Горячее место», «Перебежчики», «Давай руку», «Кому бежать».

- *Игры наших бабушек*.

Игры «Колечко», «Классики», «Ручеек», «Съедобное – несъедобное», «Тише едешь...», «Фанты», «Али – Баба», «Соломинки», «Городки», «Горелки», «Краски», «Телефон», «Уголки», «Палочка – выручалочка», «Жмурки», «Прятки».

- *Игры - аттракционы*. Игры, помогающие всестороннему развитию детей, способствующие развитию памяти, внимания, мышления, сообразительности, настойчивости, развитию речи.

Игры «Скомкай шарик», «Поединок», «Сорви шапку», «Что там за спиной», «Поединок на ракетках», «У оленя дом большой», «Колпак мой треугольный», «Кто они?».

- *Игры народов мира*.

Игры «Квинта» (Литва), «Чапан – куль» (Узбекистан), «Саке бурты» (Грузия), «Мыршим» (Казахстан).

- *Игры - пантомимы.* Игры развивают сообразительность, чувство юмора, ассоциативное мышление и находчивость. Смысл заключается в том, что детям предлагается изобразить какое – то задание, не используя при этом слова.

Игры «Пофантазировать и изобразить...», «Изобразить мимикой...», «Попрыгать как...».

- *Игры с мешочком.*

Игры «Кто дальше?», «Донеси мешочек», «Попади», «Найди и промолчи», «Удочка», «Скользкая цель», «Метко в даль».

- *Игры с мячом.*

Игры «У кого мяч?», «Стой!», «Мяч сквозь обруч», «Передай мяч», «Не урони мяч», «Бычки», «Мяч в кругу», «Выбивало», «Лови – бросай», «Чей мяч дальше?», «Змейка», «Прокати мяч через ворота», «Не пропусти мяч», «Мяч на полу», «Зевака», «Попади в кольцо», «Мяч в воздухе», «Пятнашки с мячом», «Встреча», «Ну-ка, отними», «Защитник крепости», «Перестрелка», «Гонка мячей», «Летучий мяч», «Встреча», «Мячом в цель», «Охотники», «Комический футбол», «Услышь свое имя», «Самые ловкие», «Шмель», пятнашки с мячом.

- *Малоподвижные игры.*

Игры «Запрещенное движение», «Неуловимый шнур», «Кубики по местам», «Плетень», «Корзинки», «Здравствуй, сосед!», «Ха-ха-ха!», «Паутинки», «Прихлопни комара», «Пройди бесшумно», «Угости белку орешком», «Совушка», «Узнай по голосу», «Набрасывание колец», «Перетягивание по кругу», «Веревочка», «Шерлок Холмс», «Стой спокойно», «Перетягивание с веревкой», «Найди флажок», «Метание дисков», «Волейбол с воздушными шарами», «Веревочка с кольцом», «Нас не слышно и не видно», «Невидимки», «Попади в кольцо».

3. *Русские народные игры.*

Теория: история русской игры. Беседы на тему «Режим дня», «Активный образ жизни»

Практика: игры «Ловушка», «Почта», «Челночок», «Кривой петух», «Дорожки», «Змейка», «Палочка – выручалочка», «Сойки», «Выбей мяч из круга», «Купи бычка», «Переселенные лягушата», «Мережка», «Здравствуй, сосед», «Попрыгунчики», «Картошка», «12 палочек», «Телефон», «Водяной», «Переправа», «Падающая палка», «Пленник», «Два платка», «Сторож», «Укради знамя», «Пирамидка», «Колобок», «Освободители», «Бег с платком», «Разведчики», «Хищник», «Лапта», «Стадо», «Царь горы».

4. *Игры народов России и мира.*

Теория: разнообразие игр народов России и игр мира. Правила проведения игр. Беседа на тему «Профилактика простудных заболеваний». Способы самоконтроля состояния здоровья в школе и дома.

Практика:

Игра татарского народа «Продаем горшки»

Осетинская игра «Перетягивание»

Марийские игры «Бой петухов», «Биляша»

Бурятские игры «Рукавицу гнать», «Волк и ягнята»

Якутская игра «Один лишний»

Игра чувашского народа «Хищник в море».

Японская игра «Аист и лягушки»

Игра народов Коми «Ловля оленей»

Дегестанские игры «Шапка канатоходца», «Отгадай», «Слепой медведь»

5. **Эстафеты.**

Теория: Знакомство с правилами проведения эстафет. Профилактика детского травматизма. Правила безопасного поведения при проведении эстафет. Способы деления на команды.

Практика: беговые эстафеты, эстафеты с предметами (мячами, обручами, скакалками), эстафеты на развитие статистического и динамического равновесия.

6. **Интеллектуальные и настольные игры.**

Настольные игры. Игры, помогающие всестороннему развитию детей, способствующие развитию памяти, внимания, мышления, сообразительности, настойчивости, развитию речи. Лото, шахматы, детское домино. Знакомство с международными настольными спортивными играми.

Интеллектуальные игры. Игры, направленные на развитие интеллектуальных способностей, скорости реакции, развитию речи, умению найти свое место в коллективе. Викторина «Собери пословицу», «Наши любимые сказки». Конкурс пословиц и поговорок. Математическая эстафета.

Практика: проведение игр

7. **Соревнования.**

Практика: проведение соревнования.

8. **Игры по желанию.**

Практика: игры по желанию детей.

9. **Итоговое занятие.**

Теория: вручение благодарностей и грамот за успехи в обучении, подведение итогов обучения, советы по проведению летнего отдыха.

Практика: любимые игры.

4. **Содержание (2 год обучения).**

1. Вводное занятие.

Теория: Техника безопасности и правила поведения в зале. Спортивное оборудование и инвентарь, правила обращения с ними. Спортивная форма. Гигиенические требования. Ознакомление с программой. Беседа на тему «Личная гигиена».

Практика: игры по желанию.

2. Повторение изученных игр.

Теория: правила игр

Практика: проведение игр

- *Игры-догонялки*, в которых одним приходится убегать, а другим догонять убегающих. Догонялки имеют много разновидностей, начиная от простых салок, в которых один ловит всех, и, кончая сложными салками, в которых одна команда догоняет другую, разные условия и разные правила.

- *Игры-поиски*. Игры, направленные на развитие координации, скорости движения, умения соблюдать правила. Эмоциональный тонус игр способствует отдыху участников игр после работы не только интеллектуальной, но и физической, поскольку в процессе игры активизируются иные центры нервной системы и отдыхают утомленные центры.

- *Игры с быстрым нахождением своего места*. Игры, в которых играющие по сигналу разбегаются и затем по новому сигналу должны быстро найти себе место (старое или

новое). Эти игры развивают быстроту реакции, сообразительность, вырабатывают способность ориентироваться в пространстве.

- *Игры наших бабушек.*

- *Игры - аттракционы.* Игры, помогающие всестороннему развитию детей, способствующие развитию памяти, внимания, мышления, сообразительности, настойчивости, развитию речи.

- *Игры народов мира.*

Игры

- *Игры - пантомимы.* Игры развивают сообразительность, чувство юмора, ассоциативное мышление и находчивость. Смысл заключается в том, что детям предлагается изобразить какое – то задание, не используя при этом слова.

- *Игры с мешочком.*

- *Игры с мячом.*

- *Малоподвижные игры.*

3. Русские народные игры.

Теория: история русской игры. Беседы на тему «Режим дня», «Активный образ жизни, полноценное питание».

Практика: проведение игр.

4. Игры народов России и мира.

Теория: разнообразие игр народов России и игр мира. Правила проведения игр. Беседа на тему «Профилактика простудных заболеваний». Способы самоконтроля состояния здоровья в школе и дома.

Практика: проведение игр

Игра из Чили «Беги, Гуарага, беги!»

Карельская игра «Я есть» (Олента)

Грузинская игра «Сахреоба»

Хакасская игра «Ала хуга» («Пестрый баран»)

Литовская игра «Король зверей»

Дегестанская игра «Достань шапку»

Армянская игра «Крепость»

5. Эстафеты.

Теория: Повторение правил проведения эстафет. Профилактика детского травматизма.

Правила безопасного поведения при проведении эстафет. Способы деления на команды.

Практика: беговые эстафеты, эстафеты с предметами (мячами, обручами, скакалками), эстафеты на развитие статистического и динамического равновесия.

6. Интеллектуальные и настольные игры.

Настольные игры. Игры, помогающие всестороннему развитию детей, способствующие развитию памяти, внимания, мышления, сообразительности, настойчивости, развитию речи. Лото, шахматы, детское домино. Международные настольные спортивные игры.

Интеллектуальные игры. Игры, направленные на развитие интеллектуальных способностей, скорости реакции, развитию речи, умению найти свое место в коллективе.

Практика: проведение игр

7. Соревнования.

Практика: проведение соревнований.

8. Игры по желанию. Практика: игры по желанию детей.

9. Проектная деятельность.

Теория: Проектные технологии. Метод проектов. Организационно-подготовительный этап. Технологический этап. Заключительный этап.

Практика: Поиск проблемы. Выбор и обоснование проекта. Анализ предстоящей деятельности. Разработка различных вариантов выполнения проекта. Выбор оптимального варианта. Подбор материалов и оборудования. Разработка конструктивно-технологической документации и технологического процесса. Организация рабочего места. Выполнение технологических операций. Корректирование технологического процесса. Экономико-экологическое обследование. Подведение итогов. Защита проекта.

10. Итоговое занятие.

Теория: вручение благодарностей и грамот за успехи в обучении, подведение итогов обучения, советы по проведению летнего отдыха.

Практика: любимые игры.

5. Методическое обеспечение программы.

Особенности проведения занятий.

Прежде всего, педагог стремится повысить уровень двигательной активности младших школьников до уровня, обеспечивающего нормальное физическое, психическое развитие и здоровье детей; повысить функциональные возможностей организма детей, обеспечить условия для проявления активности и творчества каждого ученика. Занятие, проводимое в рамках общеразвивающей программы «Подвижные игры», является дополнительным средством решения задач образовательного, оздоровительного и воспитательного характера, решаемых на уроках физической культуры в начальной школе.

Основная структура занятия:

1 этап: Организационная часть.

2 этап: Повторение изученного.

3 этап: Ознакомление с новым материалом.

4 этап: Итоговая часть.

В первой (подготовительной, вводной) части занятия проводится инструктаж по технике безопасности на занятии, решаются организационные моменты.

Во второй части занятия проводится повторение и совершенствование изученных ранее игровых упражнений, игр, включаются подвижные игры средней или низкой интенсивности.

В третьей части занятия происходит знакомство с новыми играми, сообщаются правила (при необходимости проводится показ игровых моментов педагогом).

В заключительной части подводятся итоги занятия, выявляются ошибки, отмечаются успехи, выявляются отличившиеся обучающиеся.

Методика проведения подвижных игр.

К подвижным относятся игры, направленные преимущественно на общее физическое развитие и не требующие специальной подготовки играющих. Они построены на свободных, разнообразных и простых движениях, связанных с вовлечением в работу

главным образом больших мышечных групп, просты по своему содержанию и правилам. Подвижная игра, в отличие от строго регламентированных движений, всегда связана с инициативным моментом решения двигательных и дидактических задач и протекает на эмоциональном фоне, стимулирующем двигательную активность и умственную работоспособность, отодвигая возникновение утомления. В большинстве игр возможны вариации, поэтому при необходимости можно и переделывать правила, которые можно как упрощать, так и усложнять. Не следует недооценивать похожие игры, поскольку для детей даже маленькая деталь приобретает огромный смысл. Одна и та же игра, если ее преподнести разными способами, будет по-другому восприниматься. Главное, чтобы играть было весело, интересно и полезно. Очень важно учитывать количество обучающихся и их подготовку, так как в каждой группе могут быть дети с различным уровнем подготовки, следовательно, для одних игру можно усложнить, а для других – облегчить. Обучающихся надо учить играть: практически показывать им наиболее целесообразные и экономные игровые приемы, наиболее выгодные тактические действия, применяемые в различных игровых ситуациях. Особое значение приобретает достаточное наличие четких правил, исключающих произвольное толкование обязанностей и действий играющих.

При организации и проведении подвижной игры необходимо придерживаться следующих правил:

- 1) правила игры должны быть просты, точно сформулированы, доступны для понимания детей;
- 2) игра не будет содействовать выполнению педагогических целей, если она не дает достаточной пищи для непосредственной мыслительной и двигательной деятельности;
- 3) для детей игры будут интересными тогда, когда каждый из играющих станет активным ее участником;
- 4) исключение даже малейшей возможности риска, угрозы здоровью детей (но не исключать трудные правила);
- 5) безопасность используемого инвентаря;
- 6) игра не должна унижать достоинства играющих;
- 7) при проведении нескольких игр следует учитывать принцип: от трудного — к легкому, от сложного — к простому, т.е. вначале проводить более трудную (новую) по содержанию игру, а наиболее легкую и более живую проводить в конце;
- 8) подвижные игры должны чередоваться со спокойными;
- 9) на занятии игры имеют параллельно оздоровительному, познавательное значение, поэтому в них на равных решается не только двигательная, но и умственная задача;
- 10) игру нельзя обрывать незавершенной;
- 11) ознакомление детей с новой игрой проводится четко, лаконично, образно, эмоционально.

Объяснение игры. Правильное объяснение игры в значительной мере влияет на ее успех. Рассказ педагога должен быть кратким (затянутое объяснение может помешать восприятию игры), логичным, последовательным, интересным.

Алгоритм объяснения игры может быть следующим:

- 1) название игры;
- 2) роли играющих и их расположение на площадке;
- 3) содержание игры;
- 4) цель игры;

5) правила игры.

Надо правильно определять место выбранной игры среди других упражнений и учитывать возможную ее длительность. Подвижные игры, знакомые обучающимся и не занимающие много времени, можно проводить, например, с целью разминки перед играми, которые связаны со значительными мышечными напряжениями.

Хотя решающая роль в руководстве играми принадлежит педагогу, чрезвычайно важно побуждать детей к самостоятельности и проявлению творческой инициативы при организации и проведении игр.

Надо стремиться к тому, чтобы дети научились играть в подвижные игры по собственному побуждению, выполняя основные правила игры, соблюдая дисциплину, доводя игру до конца. В процессе игры важно контролировать и стимулировать действия учащихся.

Выбирая игру, педагог должен не только ставить и решать задачи «двигательной» направленности (например, упражнять/закреплять навыки быстрого бега, ловкости, выносливости и т.д.), но и задачи формирования у учеников волевых качеств, дружелюбного поведения, положительных межличностных отношений (игры типа «Ловишка, дай руку!», «Горелки», «Палочка-выручалочка» и др.). Соревновательность способствует возникновению особого эмоционального и физиологического фона, который позитивно воздействует на организм, помогая проявлению максимальных функциональных возможностей. Однако пользоваться соревновательным методом надо осторожно: при неправильном подходе он может вызвать сильное нервное возбуждение и отрицательно сказаться на самочувствии и поведении детей. При организации командных подвижных игр необходимо помнить, что детям интересно играть, когда команды примерно равны по силам. Поэтому, составляя команды, педагог должен достаточно хорошо знать игровые силы участников и – по мере надобности – волевым решением регулировать их.

Необходимо научить детей и максимально бесконфликтным приемам составления команд в свободной игровой деятельности, к ним относятся, например:

- расчет в строю (игроки рассчитываются по 2 или 3 человека в зависимости от числа составленных команд);
- комплектация команд по выбору капитанов (капитаны по очереди вызывают игроков в свою команду);
- создание постоянных команд, которые выступают в любых играх в одном и том же составе и др.

Педагог судит игру сам, а может назначить на эту роль кого-то из обучающихся. Капитанов команд, если они нужны, предлагает педагог или выбирают сами игроки. Часто требуется водящий; от его личностных и физических качеств в игре нередко зависит игровой азарт и эмоциональный настрой других детей. В связи с этим педагогу следует либо самому назначить водящего, либо предоставить детям эту возможность (но без спора, например, с помощью считалки).

Для поддержания радости, удовольствия в игре важно использовать разные приемы, например:

- включать дополнительные задания для детей, если водящий не отличается ловкостью, быстротой и умением;

- варьировать составляющие игры с учетом сил и возможностей водящего (например, изменять для конкретного ребенка-водящего расстояние до остальных играющих);
- дополнительно организовывать преодоление препятствия для водящего, действующего быстро, точно, когда большинство детей не справляется с заданием в обычных условиях и др.

Методическое обеспечение (1 год обучения).

№ п/п	Раздел, тема	Форма занятия	Методы и Технологии	Дидактический материал, ТСО	Форма подведения итогов
1	Вводное занятие.	Учебное занятие. Игра. (Беседа, инструктаж)	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающие, личностно – ориентированные	Спортивный инвентарь	Наблюдение
2	Повторение изученных игр.	игра	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающие, личностно – ориентированные	Спортивный инвентарь	Наблюдение, диагностика
3	Русские народные игры	игра	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающие, личностно – ориентированные	Спортивный инвентарь	Наблюдение, диагностика

			ные		
4	Игры народов России и мира.	игра	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающие, лично – ориентированные	Спортивный инвентарь, карта мира, фотоматериал	Наблюдение , диагностика
5	Эстафеты.	Соревнования эстафетные	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающие, лично – ориентированные	Спортивный инвентарь, грамоты, призы	Наблюдение , Диагностика
6	Интеллектуальные и настольные игры.	Учебное занятие, игра	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающие, лично – ориентированные	Настольные игры: лото, домино, шашки	Наблюдение , диагностика
7	Соревнования.	соревнования игра	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающие, лично – ориентированные	Спортивный инвентарь, призы, грамоты	Наблюдение , Диагностика соревнования
8	Игры по желанию.	игра	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающие	Спортивный инвентарь	Наблюдение , диагностика

			е, личностно – ориентированные		
9	Итоговое занятие.	Игра, учебное занятие	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающие, личностно – ориентированные, ИКТ	Спортивный инвентарь, ноутбук, фотопрезентация, грамоты, подарки	Наблюдение, диагностика

Методическое обеспечение (2 год обучения).

№ п/п	Раздел, тема	Форма занятия	Методы и Технологии	Дидактический материал, ТСО	Форма подведения итогов
1	Вводное занятие.	Учебное занятие. Игра. (Беседа, инструктаж)	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающие, личностно – ориентированные	Спортивный инвентарь	Наблюдение
2	Повторение изученных игр.	игра	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающие, личностно – ориентированные	Спортивный инвентарь	Наблюдение, диагностика
3	Русские	игра	Информационно – рецептивный,	Спортивный	Наблюдение

	народные игры		репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающи е, личносно – ориентирован ные	инвентарь	, диагностика
4	Игры народов России и мира.	игра	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающи е, личносно – ориентирован ные	Спортивный инвентарь, карта мира, фотоматериал	Наблюдение , диагностика
5	Эстафеты.	Соревновани я эстафетные	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающи е, личносно – ориентирован ные	Спортивный инвентарь, грамоты, призы	Наблюдение , Диагностик а
6	Интеллектуальн ые и настольные игры.	Учебное занятие, игра	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающи е, личносно – ориентирован ные	Настольные игры: лото, домино, шашки	Наблюдение , диагностика
7	Соревнования.	соревновани я игра	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающи е, личносно – ориентирован	Спортивный инвентарь, призы, грамоты	Наблюдение , Диагностик а соревновани я

			ные		
8	Игры по желанию.	игра	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающие, личностно – ориентированные	Спортивный инвентарь	Наблюдение, диагностика
9	Проектная деятельность.	Учебное занятие Защита проекта	Информационно-рецептивный, репродуктивный частично - поисковый Технологии: Личностно – ориентированные, ИКТ, здоровьесберегающие, метод проектов	Материал для работы	Защита проекта
10	Итоговое занятие.	Игра, учебное занятие	Информационно – рецептивный, репродуктивный Технологии: игровые, здоровьесберегающие, личностно – ориентированные, ИКТ	Спортивный инвентарь, ноутбук, фотопрезентация, грамоты, подарки	Наблюдение, диагностика

5. Материально – техническое обеспечение:

1. Мячи малые резиновые
2. Мячи средние резиновые.
3. Мячи теннисные.
4. Свистки.
5. Скакалки.
6. Гимнастические палки.
7. Ленточки разноцветные.
8. Карточки с именами.

9. Рыбки (бумажные с нитками)
10. Бумажные колпаки.
11. Мягкие кубики.
12. Обручи.
13. Мешочки (с крупой).
14. Кегли.
15. Игрушки маленькие (для игр на внимание).
16. Колокольчики.
17. Воздушные шары.
18. Ракетки для бадминтона.
19. Тряпичный мешок.
20. Веревки (разные)
21. Стулья деревянные.
22. Мел.
23. «Удочка» (скакалка с привязанным мешочком).
24. 2 лыжные палки.
25. Соломинки (или шпажки).
26. Камешки.
27. Городки.
28. Канат.
29. Набивные мешки.
30. Мешки для бега.
31. Кольцеброс.
32. Стойка для колец.
33. Трикотажные шапки (2).
34. Колечко.
35. Имитированная удочка (длинный прут) с рыбками бумажными (с петелькой).
36. Карточки с именами.
37. Картонные колпаки.
38. Корзинки (плетеные).
39. «Кочки» (из пенопласта).
40. Бумажные круги (радиус 20 см).
41. Карта мира.
42. Картотека игр.
43. Картотека считалок.

Технические средства обучения:

- Ноутбук.
- Магнитофон, диски.

6. Список использованной литературы.

1. Бабенкова Е.А., Параничева Т.М. Подвижные игры на прогулке. – М.: ТЦ Сфера, 2011.-96 с.
2. Башкай В.М. Активные игры для детей. Ростов н/Д: феникс, 2001. – 320 с.
3. Веселые старты. – СПб.; Санкт – Петербургский Городской Дворец творчества юных, 1992.
4. Игровая деятельность на занятиях по физкультуре. Средняя группа /Автор-сост. С.Е.Голомидова.- Волгоград: ИТД «Корифей».-96 с.
5. Игровые программы:Аттракционы, шуточные забавы, сюжетно – ролевые игры./Автор-сост. Л.В.Воронкова. -М.:, Педагогическое сообщество России, 2003.
6. Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры: Пособие для воспитателя детского сада /Под ред. Л.В.Русской.- М.: Просвещение, 1986.-79 с.
7. Минский Е.М. Игры и развлечения в группе продленного дня: Пособие для учителя. 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1983.-192 с.
8. Митяева А.М. Здоровьесберегающие педагогические технологии. – М.:Академия. 2008.
9. Наш выбор – здоровье: досуговая программа, разработки мероприятий, рекомендации / авт.- сост. Н.Н. Шапцева.- Волгоград:Учитель, 2009.- 184 с.
10. Подвижные игры для детей: Опыт поколений /А. Симонович, Е.Горбунова, Н. Шмидт, Т. Малахова. СПб.: Речь; Образовательные проекты; М.: Сфера, 2009.- 128 с.
11. Физическая культура. 2-4 классы: уроки двигательной активности /авт.-сост. Е.М. Елизарова. – Волгоград: Учитель,2011.-95 с.
12. Якуб С.К. Вспомним забытые игры. – М.; 1990.
13. Интернет – ресурсы: http://azbuka-igr/doshk_vozr/air
<http://fizkult-ura.ru>
<http://igra-dom.ru>

1. Текущий контроль (2 год обучения).

Разделы программы	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень			
			Чел.	%	Чел.	%

Критерии:

В – высокий уровень знаний и умений – знание правил подвижных игр и умение соблюдать их в ее процессе; умение целесообразно и согласованно действовать в игре; высокая активность в игре; умение использовать в определенных игровых ситуациях знакомые двигательные действия

С – средний уровень знаний и умений – знание правил подвижных игр и умение соблюдать их в ее процессе (имеются нарушения второстепенных правил игры); допущение ошибок, связанных с небольшими отклонениями от целесообразного использования двигательных действий, но не оказывающее явно отрицательное влияние на результат игровых действий

Н – низкий уровень знаний и умений – нецелесообразное применение двигательных действий, которые нарушают, искажают ход игры или не соответствуют требованиям этики (толчки и т.д.); несогласованность взаимодействия играющих, преимущественно игра «на себя»; незнание или нарушение основных правил игры

2. Промежуточная аттестация

№ п/п	Фамилия, имя уч-ся	Формы промежуточной аттестации	
		диагностика	соревнование
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Выводы

В – высокий уровень знаний и умений – знание правил подвижных игр и умение соблюдать их в ее процессе; умение целесообразно и согласованно действовать в игре; высокая активность в игре; умение использовать в определенных игровых ситуациях знакомые двигательные действия

С – средний уровень знаний и умений – знание правил подвижных игр и умение соблюдать их в ее процессе (имеются нарушения второстепенных правил игры); допущение ошибок, связанных с небольшими отклонениями от целесообразного использования двигательных действий, но не оказывающее явно отрицательное влияние на результат игровых действий

Н – низкий уровень знаний и умений – нецелесообразное применение двигательных действий, которые нарушают, искажают ход игры или не соответствуют требованиям этики (толчки и т.д.); несогласованность взаимодействия играющих, преимущественно игра «на себя»; незнание или нарушение основных правил игры