

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Тульской области**

**Администрация МО Арсеньевский район**

**МОУ "Пристанционная СОШ"**

**РАССМОТРЕНО**

на заседании ШМО  
учителей предметников

---

Руководитель ШМО  
Аничкина И.В.  
Протокол от «29» 08 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

И.о директора школы

---

Терешина О.Г.  
Приказ №51 от «30» 08  
2023 г.

**ВНЕУРОЧНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ**

**«Мир игр»**

для обучающихся 1,4 классов

**поселок Центральный 2023-2024 уч.год**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа внеурочной деятельности «*Мир игр*» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, основной образовательной программой начального общего образования; на основе образовательной программы "Удивительный мир игры" (авторы: Кожевникова Е.В., Миронова Л.А.).

Рабочая программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования. Она учитывает возрастные и психологические особенности младшего школьника.

В современных условиях проблема сохранения здоровья детей чрезвычайно важна в связи с резким снижением процента здоровых детей. Может быть предложено много объяснений складывающейся ситуации. Это и неблагоприятная экологическая обстановка, и снижение уровня жизни, и нервно-психические нагрузки и т.д. Весьма существенным фактором «школьного нездоровья» является неумение самих детей быть здоровыми, незнание ими элементарных законов здоровой жизни, основных навыков сохранения здоровья. Отсутствие личных приоритетов здоровья способствует значительному распространению в детской среде и различных форм разрушительного поведения, в том числе курения, алкоголизма и наркомании.

Современная цивилизация вошла в третье тысячелетие с новой проблемой, которая состоит в том, что один из главных факторов эволюции человека – образование – стал источником нового класса заболеваний, которые можно условно назвать «болезнями образования» или «школьными болезнями». Возникла ситуация, когда процесс образования более чем у половины детей к моменту окончания школы вызывает какие-либо заболевания. Как никогда актуальной остаётся проблема сохранения и укрепления здоровья с раннего возраста.

Решающая роль в её решении отводится школе. Ей доверено воспитание новых поколений россиян. Помочь России выйти из кризиса смогут только успешные люди. Успешные – значит понимающие своё предназначение в жизни, умеющие управлять своей судьбой, здоровые физически и нравственно (способные к самопознанию, самоопределению, самореализации, самоутверждению). Только здоровый ребёнок может успешно учиться, продуктивно проводить свой досуг, стать в полной мере творцом своей судьбы.

Предлагаемая нами программа «*Мир игр*» позволит отчасти решить вышеуказанную проблему «школьных болезней».

### **Игра позволяет отчасти решить комплекс проблем:**

- Укрепление и сохранение здоровья младших школьников во всех его аспектах. (Игра позволяет ребёнку отдохнуть после учебных занятий, отвлечься, расслабиться; способствует снятию напряжения, стресса, тревожности, раздражительности).
- Развитие познавательных процессов ребёнка (внимания, памяти, мышления, восприятия, воображения), творчества, оргдеятельностных качеств (постановка и достижение целей, самоанализ, самооценка).
- Создание положительного эмоционально-чувственного фона, на котором все психические процессы протекают наиболее активно.
- Мотивация к познанию ребёнком самого себя, к самосовершенствованию.

- Создание оптимальных условий для формирования ключевых компетентностей младших школьников: **коммуникативной** (речь, умение вести диалог, сотрудничать), **информационной** (добывать информацию в разных источниках и целенаправленно её использовать), **социальной** (способность действовать в социуме, быть успешным на рынке труда, занять достойное место в жизни общества).
- Воспитание волевых и нравственных качеств, двигательной культуры.  
Добровольно подчиняясь правилам игры, дети учатся самодисциплине, настойчивости, самостоятельности, самообладанию, воле к победе, выдержке – всем волевым качествам, без которых трудно жить и достигать поставленных целей.

#### Метапредметные связи:

Предмет	Интеграция с другими науками	Содержание программы
<b>Окружающий мир</b>	Расширение диапазона знаний об окружающем мире с целью развития интеллектуальных способностей. Знание истории возникновения народных игр и забав.	Разделы «Азбука подвижных игр», «Интеллектуальная кладовая».
<b>Физическая культура</b>	Развитие двигательных способностей учащихся. Ознакомление с разнообразием подвижных игр. Проигрывание игр.	Раздел «Азбука подвижных игр». Мониторинг здоровья, развития двигательных качеств, составление «Паспорта здоровья».
<b>Технология</b>	Моделирование игр. Использование инструментов и материалов для изготовления необходимых атрибутов для проведения различных игр. Знание правил ТБ при работе с ножницами, шилом, иголкой, клеем. Умение составлять и читать схему, чертёж изделия.	Разделы «Азбука подвижных игр», «Мастерская самодельных игр».
<b>Изобразительно е искусство</b>	Художественно-эстетическое оформление изготовленных атрибутов для игр. Участие в конкурсе плакатов, рисунков.	Разделы «Азбука подвижных игр», «Мастерская самодельных игр».
<b>Русский язык Литературное чтение Математика</b>	Использование полученных предметных знаний для проведения игр, интеллектуальных викторин, конкурсов. Развитие речи учащихся,	Разделы «Интеллектуальная кладовая», «Азбука подвижных игр» и др.

	коммуникативных умений. Составление рассказов, устных сочинений-рассуждений. Составление алгоритма действий в игре.	
--	---	--

**Сроки реализации программы:** 1 год.

**Объём содержания программы** – 34 часа в год (1 час в неделю).

**Целевая аудитория** - возрастная группа 7-9 лет.

**Формы организации деятельности учащихся:** игра, проигрывание игр, презентация, проект, праздник, устный журнал, мастер-класс, творческая мастерская, конкурс, состязание, соревнование, моделирование новых игр.

**Формы контроля результатов деятельности:** наблюдение, тестирование, мониторинг (здоровья, двигательных способностей), анкетирование учащихся, родителей (анализ анкет), конкурс (рисунков, плакатов, фотографий, самодельных игр), банк отзывов детей и родителей, собеседование с фокус-группами, фотоотчёт, творческий отчёт, мини-сочинение (рассуждение на заданную тему), «Экран достижений» (состязаний).

### **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:**

#### **По окончанию курса учащиеся смогут:**

- приводить примеры факторов, влияющих на здоровье человека (не менее 5);
- иметь представление о понятиях: здоровье, здоровый человек, здоровый образ жизни, двигательные и интеллектуальные способности, развивающие игры;
- рассуждать о значении ЗОЖ, подвижных и интеллектуальных, психологических игр;
- приводить примеры (не менее 5) о вреде и пользе компьютерных игр;
- осознавать роль игры в сохранении и укреплении своего здоровья;
- называть основные виды движений (ходьба, бег, прыжки, метание);
- рассказывать об истории создания народных игр и забав;
- моделировать свои игры, правила и последовательность их проведения;
- проводить 10-15 различных игр;
- определять реквизиты для проведения игры;
- изготавливать атрибуты для проведения игр;
- заполнять свободное время полезными, увлекательными, развивающими играми;
- создавать банк детских игр, медиатеку компьютерных игр;
- принимать участие в мастер-классах, презентациях, конкурсах рисунков, фотовыставках;
- составлять паспорт здоровья.

Содержание программы *«Мир игр»* направлено на формирование у учащихся **универсальных учебных действий:** (личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных) и реализацию метапредметных связей с учебными предметами:

окружающий мир, информатика, технология, изобразительное искусство, физическая культура.

### УУД

#### Личностные:

- знание моральных норм;
- умение соотносить поступки и события с принятыми принципами;
- развитие познавательного интереса;
- доброжелательность, доверие и внимательность к учителю, сверстникам;
- развитие эмпатии и сопереживания.

#### Регулятивные:

- умение ставить учебную цель (задачи);
- планировать последовательность действий;
- прогнозировать результат;
- осуществлять контроль;
- сопоставлять цель и результат, оценивать себя;
- умение мобилизовать силы для преодоления препятствий;
- адекватная мотивация деятельности;
- волевая саморегуляция.

#### Познавательные:

- выделение и формулирование цели;
- умение формулировать проблему;
- умение самостоятельно решать проблему;
- поиск и выделение необходимой информации;
- умение обобщать и конкретизировать, сравнивать и анализировать.

#### Коммуникативные:

- учёт позиции других людей (партнёров по общению, по игре);
- сотрудничество с учителем, со сверстниками;
- умение слушать и вступать в диалог;
- постановка вопросов;
- разрешение споров, конфликтов (умение договариваться, находить общее решение);
- участие в обсуждении проблемы;
- умение управлять поведением партнёра: контроль, коррекция, оценка его деятельности;
- умение полно, точно, доказательно выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение определенными вербальными и невербальными средствами общения.

### **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (34 ч.)**

#### **Азбука подвижных игр и забав (20 ч.)**

Русские народные игры.

Значение подвижных игр для укрепления здоровья.

Подвижные игры и забавы. Разнообразие игр. Краткое описание и правила игры. Правила выбора водящего. Считалки.

Подвижные игры народов мира.

### **Игровой калейдоскоп (психологические игры) (3 ч.)**

Значение психологических игр.

Игры на снятие напряжения («Назови ласковым именем», «Слушай команду», «Носок-пятка»).

Игры на поднятие эмоционального тона («Яша и Маша»).

Игры на регуляцию психофизического состояния («Луноход», «Мы охотимся на льва»).

Игры на «сплочение» («Моргалки», «Лавата»).

Игры на доверие («Эмпатия», «Рука в руке», «Самый-самый»).

Игры на развитие памяти и внимания детей («20 игрушек», «Эхо», «Кто – где», «Я беру с собой в поход», «Шлёпки и Зевака», «Хлопки», «Левый берег жёлтой реки»).

Игры на развитие речи: «Рифмы и стихи», «Коначко», «Шифровальщики», «Первая и последняя буква», «Словесный волейбол», «Заколдованная буква».

### **Интеллектуальная кладовая (4 ч.)**

Как развивать интеллектуальные способности?

Правила проведения интеллектуальных игр.

### **В гостях у Компьютошки (компьютерные игры) (3 ч.)**

Современные компьютерные игры для детей.

Польза и вред компьютерных игр.

Онлайн - игры.

### **Домашние игры "Играем всей семьёй" (2 ч.)**

Игры для всей семьи. Настольные игры. Правила коллективной игры.

### **Мастерская Самоделкина (2 ч.)**

Моделирование новых игр (изготовление своими руками).

## **ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

№ п/п	Название раздела	Всего часов	Из них	
			Теорет.	Практич.
1.	Азбука подвижных игр и забав	<b>20</b>	3	17
2.	Игровой калейдоскоп	<b>3</b>	1	2
3.	Интеллектуальная кладовая	<b>3</b>	1	2
4.	В гостях у Компьютошки	<b>3</b>	1	2
5.	Домашние игры	<b>2</b>	0	2

	"Играем всей семьёй"			
6.	Мастерская Самоделкина	3	0	3
<b>ИТОГО:</b>		<b>34</b>	<b>6</b>	<b>28</b>

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Дата	№ п/п	Название раздела/ тема занятия	Кол-во часов	Содержание занятия	Формы организации деятельности учащихся	Примечание
<b>Азбука подвижных игр и забав (20 ч.)</b>						
	1.	Русские народные игры.	1	Народные игры	Игротека	
	2.	Игры - хороводы.	1	«Ясное золото», «Плетень», «Луг - лужочек», «Просо сеяли», «Заинька», «Ручеёк»	Презентация, проигрывание игр	УЛО
	3.	Игры-прятки.	1	«Казачи-разбойники», «Дай, дедушка, ручку!», «Слепой барин»	Проигрывание игр	
	4.	Игры с бегом.	1	"Хитрая лиса", "Хищники", "Река и берега",	Проигрывание игр	
	5.	Игры на развитие скоростных способностей.	1	"Бульдоги" «Горелки», «Пустое место», «Филин и пташки», «Змейка», «Мороз – Красный Нос». «Охотники и утки», «Перебежки», «Платок», «Салки», «Пятнашки». «Ловишка в кругу», «Кошка и мышка», «Ловлю птиц на лету», «Коршун», «Выше ноги», «Жмурки», «Замок»	Проигрывание игр	
	6.	Подвижные игры с прыжками.	1	«Здравствуй, сосед!», «Воробушки и кот», «Болото»,	Проигрывание игр	
	7.	Подвижные игры с прыжками.	1	«Попрыгунчики», «Мешочек», «Купи бычка», «Переселение лягушек», «Салка на одной ноге», «Классики»	Проигрывание игр	
	8.	Подвижные игры с метанием.	1	«Кто дальше бросит», «Точный расчёт», «Метко в цель», «Дальний отскок», «Лапта»,	Проигрывание игр	
	9.	Подвижные игры с метанием.	1	«Охотники и утки», «Свечки», «Лови мяч», «Колодка», «Мячик вверх», «Зевака»	Проигрывание игр	
	10.	Подвижные игры с лазаньем и перелазаньем.	1	«Распутай верёвочку», «Защита укрепления», «Кошечка», «Кто выше?», «Быстро по канату»	Проигрывание игр	

	11.	Подвижные игры с лазаньем и перелазаньем.	1		Проигрывание игр	
	12.	Игры-соревнования.	1	«Борющаяся цепь», «Бой на бревне», «Единоборство», «Перетяни за черту», «Цепи кованы», «Перетягивание каната».	Соревнования	
	13.	Игры-соревнования.	1		Соревнования	
	14.	Игры-эстафеты.	1	«Передача мячей», «Пингвин с мячом», «Рак пятит назад», «Мяч сквозь обруч», «Бег по кочкам», «Бег сороконожек», «Посадка овощей», «Скорый поезд»	Проигрывание игр	
	15.	Игры-эстафеты.	1		Проигрывание игр	
	16.	Игры-аттракционы .	1	«Перейди мячи», «Проведи мяч», «Сбей отскоком», «Не урони мячик», «За двумя зайцами», «По туннелю»	Проигрывание игр	
	17.	Спортивные игры.	1	Мини-футбол		
	18.	Зимние игры и забавы.	1	«Штурм снежной крепости», «Царь снежной горы», «Снеговик», «Снежный архитектор», «Лыжная гонка», «Гонки на санках», «Меткий стрелок»		
	19.	Подвижные игры народов мира.	1	«В ворона» (мордовская), «Стрелок» (башкирская),		УЛО
	20.	Подвижные игры народов мира.	1	«Бугнай» (казахская), «Сторож» (Рыngu) (эстонская), «Найди палку» (латышская), «Цапля» (украинская), «Потяг» (белорусская), «Бой петухов» (марийская), «Луна или солнце» (чувашская), «Стрельба в цель с кружением» (якутская), «Карга» (дагестанская), «Архар» (таджикская), «Статуя» (армянская)		
<b>Игровой калейдоскоп (3 ч.)</b>						
	21.	Психологические игры.	1	Игры: - на снятие напряжения («Назови ласковым именем», «Слушай команду», «Носок-		

				пятка»); - на поднятие эмоционального тона («Яша и Маша»); - на регуляцию психофизического состояния («Луноход», «Мы охотимся на льва»); - на «сплочение» («Моргалки», «Лавата»); - на доверие («Эмпатия», «Рука в руке», «Самый-самый»)		
	22.	Развитие памяти и внимания.	1	«20 игрушек», «Эхо», «Кто – где», «Я беру с собой в поход», «Шлёпки и Зевака», «Хлопки», «Левый берег жёлтой реки»	Презентация	УЛО
	23.	Игры Зайки Словознайки.	1	Игры на развитие речи: «Рифмы и стихи», «Коначко», «Шифровальщики», «Первая и последняя буква», «Словесный волейбол», «Заколдованная буква»	Устный журнал	УЛО
<b>Интеллектуальная кладовая (3 ч.)</b>						
	24.	Игра «Эрудит».	1		Проигрывание игр	
	25.	Игра «Шашки».	1		Проигрывание игр	
	26.	Игра «Хочу всё знать».	1		Проигрывание игр	
<b>В гостях у Компьютошки (3 ч.)</b>						
	27.	Современные компьютерные игры для детей.	1	«Звёздные войны», «Поле чудес», «Японский кроссворд», «Морской бой», «Магический квадрат»	Устный журнал	УЛО
	28.	Онлайн - игры.	1	«Интересная математика», «Реши кроссворд», «В поисках слов», «Смотри внимательно», «Математическая гонка»	Проигрывание игр	УЛО
	29.	Моя любимая компьютерная игра.	1		Презентация	УЛО
<b>Домашние игры "Играем всей семьёй" (2 ч.)</b>						
	30.	Домашние игры.	1		Устный журнал	УЛО
	31.	Любимая игра нашей семьи.	1		Проект	
<b>Мастерская Самоделкина (3 ч.)</b>						

	32.	Изготовление настольных игр.	1	«Словесное лото», «Кольцеброс» (на меткость), «Я выбираю...» (пропаганда ЗОЖ), «Путешествие в страну Экономика»	Творческая мастерская	
	33.	Лучшая самодельная игра.	1		Мастер-класс	
	34.	Её величество – игра!	1		Праздник	УЛО

## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Младшие школьники после уроков: 750 развивающих игр, упражнений, физкультминуток (1-4 классы)/В.И. Ковалько. - М.: Эскимо, 2007.
2. Подвижные и спортивные игры в учебном процессе и во внеурочное время. Методическое пособие/П.А. Киселёв, С.Б. Киселёва, Е.П. Киселёва. - М.: Планета, 2013.
3. Подвижные игры: 1-4 классы/Авт.-сост. А.Ю. Патрикеев. - М.: ВАКО, 2007.
4. Подготовка образовательных учреждений Западного образовательного округа к введению стандартов начального общего образования. Выпуск 1. Методическое пособие для руководителей ОУ, учителей начальных классов, организаторов образовательного процесса учреждений ДО, родителей/Л.П. Нестеренко, Л.П. Эппле. - Самара, 2010.

## **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

1. Магнитная доска.
2. Мультимедийный проектор.
3. Ноутбук учительский.
4. Спортивный инвентарь: мячи, кегли, скакалки, обручи, флажки.