

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
Окружающий мир	Расширение диапазона знаний об окружающем мире с целью развития интеллектуальных способностей. Знание истории возникновения народных игр и забав.	Разделы «Азбука подвижных игр», «Интеллектуальная кладовая».
Физическая культура	Развитие двигательных способностей учащихся. Ознакомление с разнообразием подвижных игр. Проигрывание игр.	Раздел «Азбука подвижных игр». Мониторинг здоровья, развития двигательных качеств, составление «Паспорта здоровья».
Технология	Моделирование игр. Использование инструментов и материалов для изготовления необходимых атрибутов для проведения различных игр. Знание правил ТБ при работе с ножницами, шилом, иглой, клеем. Умение составлять и читать схему, чертёж изделия.	Разделы «Азбука подвижных игр», «Мастерская самодельных игр».
Изобразительно искусство	Художественно-эстетическое оформление изготовленных атрибутов для игр. Участие в конкурсе плакатов, рисунков.	Разделы «Азбука подвижных игр», «Мастерская самодельных игр».
Русский язык Литературное чтение Математика	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	20	3	17
2.	Игровой калейдоскоп	3	1	2
3.	Интеллектуальная кладовая	3	1	2
4.	В гостях у Компьютошки	3	1	2
5.	Домашние игры	2	0	2

	"Играем всей семьёй"			
6.	Мастерская Самоделкина	3	0	3
ИТОГО:		34	6	28

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Дата	№ п/п	Название раздела/ тема занятия	Кол-во часов	Содержание занятия	Формы организации деятельности учащихся	Примечание
Азбука подвижных игр и забав (20 ч.)						
	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)		
Игровой калейдоскоп (3 ч.)						
	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
Интеллектуальная кладовая (3 ч.)						
	24.	Игра «Эрудит».	1		Проигрывание игр	
	25.	Игра «Шашки».	1		Проигрывание игр	
	26.	Игра «Хочу всё знать».	1		Проигрывание игр	
В гостях у Компьютошки (3 ч.)						
	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
Домашние игры "Играем всей семьёй" (2 ч.)						
	30.	Домашние игры.	1		Устный журнал	УЛО
	31.	Любимая игра нашей семьи.	1		Проект	
Мастерская Самоделкина (3 ч.)						

	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.