

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Жемчуженская средняя школа № 1

Согласовано:  
Зам. директора по УВР

С.А. Катальца  
31.08.2017 г.

Утверждено:  
Директор школы

Приказ от 01.09.2017 г. № 43



Е.А. Рихтер

**Программа  
внеурочной деятельности  
кружка  
«Веселые старты»  
для 1, 2а, 2б класса  
(спортивно-оздоровительное  
направление)  
на 2017 - 2018  
учебный год  
(34 часа)**

**Байменова Валентина Геннадьевна**

Рассмотрена  
на школьном методическом  
объединении классных  
руководителей  
Протокол № 1 от 31.08.2017 г.

п. Колдештай, 2017 г.

## Планируемые результаты

Ученик научится	Ученик получит возможность
<ul style="list-style-type: none"> <li>- технически правильно осуществлять двигательные действия, использовать их в условиях соревновательной деятельности;</li> <li>- соблюдать правила безопасности и профилактики травматизма во время подвижных игр;</li> <li>- управлять своими эмоциями во время игры;</li> <li>- эффективно взаимодействовать с взрослыми и сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания; владеть культурой общения, договариваться о правилах игры;</li> <li>- использовать полученный игровой опыт в жизненных ситуациях, правильно организовывать свой досуг;</li> <li>- дисциплинированности;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать полученный опыт самостоятельного общественного действия, самоорганизации и организации совместной деятельности с другими школьниками, управления другими;</li> <li>- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;</li> <li>- предлагать свои правила игры на основе знакомых игр;</li> <li>- брать на себя ответственность за общее дело в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;</li> </ul>

## Содержание курса «Весёлые старты»

№	Название раздела	Количество часов	Формы организации	Виды деятельности
1	Какие бывают игры. Правила игры, игровые роли, сюжет игры.	1	Беседа, инструктаж, показ	Соблюдают правила безопасного поведения во время игр. Описывают технику игровых действий и приёмов, осваивают их самостоятельно, выявляют и устраняют типичные ошибки.
2	Правила безопасности в играх.	1		
3	Прыгательные игры. Игры со скакалкой, резинкой и т.д.	5	Подвижные игры на закрепление и совершенствование:	Используют подвижные игры для активного отдыха. Используют действия данных подвижных игр для развития координационных и кондиционных способностей. Включают упражнения с мячом в различные формы занятий по физической культуре.
4	Догонялки. Игры с общей игровой механикой - водящему необходимо осалить убегающих игроков.	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- навыков бега, развитие скоростных способностей, способностей к ориентированию в пространстве;</li> <li>- навыков в прыжках, развитие скоростно-</li> </ul>	

5	Игры-сцеплялки. Игры, в которых присутствует специфическое построение, сохраняющееся на протяжении всего игрового процесса.	6	силовых способностей, ориентирование в пространстве; - метания на дальность и точность, развитие способностей к дифференцированию параметров движений;	<p>Взаимодействуют со сверстниками в процессе совместной игровой деятельности.</p> <p>Организовывают и проводят совместно со сверстниками подвижные игры.</p> <p>Применяют беговые упражнения для развития координационных, скоростных способностей.</p> <p>Демонстрируют вариативное использование спортивного инвентаря.</p>
6	Поисковые игры. Игры, игровой процесс которых построен на поиске участников или предметов.	3	- держания, ловли, передачи, броска мяча, на развитие реакции; - на комплексное развитие кондиционных	
7	Игры на реакцию	4	способностей, овладение	
8	Игры с мячом.	4	элементами технико-	
9	Игры на свежем воздухе	4	тактическими взаимодействиями.	
ИТОГО:		34		

### Календарно-тематический план

№ п.п.	Дата	Темы занятий
1		Какие бывают игры. Правила игры, игровые роли, сюжет игры.
2		Правила безопасности в играх
<b>Прыгательные игры. Игры со скакалкой, резинкой и т.д. (5 ч)</b>		
3		«Классики»
4		«Чехарда»
5		«Часики»
6		«Десятки»
7		«Рыбак и рыбки»
<b>Догонялки. Игры с общей игровой механикой - водящему необходимо осалить убегающих игроков. (6 ч)</b>		
8		«Догонялки с мячом»
9		«Светофор»
10		«Краски»
11		«Салки»
12		«Хвосты»
13		«У медведя во бору...»
<b>Игры-сцеплялки. Игры, в которых присутствует специфическое построение, сохраняющееся на протяжении всего игрового процесса. (6 ч)</b>		
14		«Бабка, нитки рвутся!»
15		«Цепи, цепи кованые»
16		«Ящерица»
17		«Шире, шире, шире круг...»
18		«Ручеёк»

19		«Белые медведи»
<b>Поисковые игры. Игры, игровой процесс которых построен на поиске участников или предметов. (3 ч)</b>		
20		«Колечко, колечко, выйди на крылечко»
21		«Десять предметов»
22		«Жмурки»
<b>Игры на реакцию. (4 ч)</b>		
23		«Земля, вода, воздух»
24		«Хитрая лиса»
25		«Переправа»
26		«Падающая палка»
<b>Игры с мячом. (4 ч)</b>		
27		«Вышибала»
28		«Хали-хали стоп!»
29		«Охотники и утки»
30		«Прокати мяч»
<b>Игры на свежем воздухе. (4 ч)</b>		
31		«Выше ноги от земли»
32		«Перетягивание игроков»
33		«Гуси-лебеди»
34		«День и ночь»

## **«Использование игровых технологий во внеурочной деятельности в начальной школе»**

Автор: учитель физики

ГБОУ СОШ с. Летниково  
Егоров Алексей Викторович.

Играть для детей - это, прежде всего, двигаться, действовать. Во время подвижных игр у детей, совершенствуются движения, развиваются такие качества, как инициатива и самостоятельность, уверенность и настойчивость.

Говоря о влиянии игры на умственное развитие, следует отметить, что она вынуждает мыслить наиболее экономично, укрощать эмоции, мгновенно реагировать на действия соперника и партнера. Развивая привычку к волевому действию, игры создают почву для произвольного поведения, вне игровой деятельности приводя к развитию способности к элементарной самоорганизации, самоконтролю.

Игра является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. Играя, дети усваивают жизненно необходимые двигательные привычки и умения, у них вырабатывается смелость и воля, сообразительность. Большинство подвижных игр требует от участников быстроты. Это игры, построенные на необходимости мгновенных ответов на звуковые, зрительные, тактильные сигналы, игры с внезапными остановками, задержками и возобновлением движений, с преодолением небольших расстояний в кратчайшее время.

Постоянно изменяющаяся обстановка в игре, быстрый переход участников от одних движений к другим способствуют развитию ловкости.

Для воспитания силы хорошо использовать игры, требующие проявления умеренных по нагрузке, кратковременных скоростно-силовых напряжений. Игры с многократными повторениями напряженных движений, с постоянной двигательной активностью, что вызывает значительные затраты сил и энергии, способствуют развитию выносливости. Совершенствование гибкости происходит в играх, связанных с частым изменением направления движений.

Увлекательный игровой сюжет вызывает у участников положительные эмоции и побуждает их к тому, чтобы они с неослабевающей активностью многократно проделывали те или иные приемы, проявляя необходимые волевые качества и физические способности.

Подвижная игра — естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. На наш взгляд народные игры призваны донести до потомков национальный колорит обычаев, оригинальность самовыражения того или иного народа, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов. В современном мире повсеместно и неуклонно происходит возрождение древней культуры всех народов, развиваются и совершенствуются национальные традиции в искусстве и литературе, содержащие в себе богатейшие фольклорные пласты, куда относятся и народные игры. Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания школьников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности Родине.

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор.

Программа реализуется в рамках внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления.

**Цель программы:** духовно-нравственное развитие и воспитание школьника, формирование здорового образа жизни учащихся, снятие психического напряжения, гармонизация социально-психологического состояния человека.

#### **Основные задачи курса:**

- формирование духовно-нравственного развития через связь с поколениями предшествующих эпох;
- укрепление здоровья, содействие гармоническому физическому развитию;
- обучение жизненно важным двигательным умениям и навыкам;
- развитие двигательных способностей;

-воспитание потребности и умения самостоятельно заниматься физическими упражнениями, сознательно применять их в целях отдыха.

**Формы работы:** подвижные игры, настольные игры, познавательные игры, ситуативные игры, комплексные игры на местности.

Рабочая программа внеурочной деятельности для учащихся младших и средних классов разработана на основе:

1. Программы внеурочной деятельности. Игра. Д.В. Григорьева, Б.В.Куприянова (Москва, 2011 г.);
2. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя/ Д.В. Григорьев, П.В. Степанов (Москва, 2011 г.).

### **Ценностные ориентиры содержания курса**

Программа основывается на принципах природосообразности, культуросообразности, коллективности, диалогичности, проектности и диалога культур.

**Принцип природосообразности** предполагает, что игровая деятельность школьника согласуется с общими законами развития природы и человека, формирует у него ответственность за развитие самого себя.

**Принцип культуросообразности** предполагает, что игра школьников основывается на общечеловеческих ценностях культуры и строится в соответствии с ценностями и нормами тех или иных национальных культур, не противоречащими общечеловеческим ценностям.

**Принцип коллективности** предполагает, что детская игра даёт юному человеку опыт жизни в обществе, опыт взаимодействия с окружающими людьми.

**Принцип диалогичности** требует не столько равенства между педагогом и детьми, сколько искренности и взаимных понимания, признания, принятия.

**Принцип проектности** предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и «выведение» подростка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике замысел-реализация-рефлексия.

В логике действия данного принципа в программе предусматривается выполнение социальных проектов учащихся.

**Принцип диалога культур** в программе предполагает рассмотрение социального проекта как диалога культур поколения современных подростков с поколениями предшествующих эпох.

**Основная идея данной программы** состоит в том, что игровая деятельность нацелена в первую очередь на духовно-нравственное развитие и воспитание школьника, а уже потом на развитие специальных физических способностей.

В программу вводятся понятия структуры игры, правил игры, правил безопасности. А также включены беседы о правилах общения и безопасного поведения во время игры. Программа предусматривает работу над проектами «Игры, в которые играли наши родители» и «Мои любимые игры».

Программа рассчитана на 68 ч в год с проведением занятий два раза в неделю продолжительностью 35–40 мин. Программа рассчитана на один год обучения - 68 занятий (34 учебные недели).

## Тематическое планирование и содержание деятельности

### Учебно-тематический план

№ п.п.	Темы занятий	Количество часов			теория	Практика
				всего		
1	Игра и жизнь. Какие бывают игры	1	1			
2	Правила игры, игровые роли, сюжет игры.	1	1			
3	Правила безопасности в играх	1	1			
4	Прыгательные игры. Игры со скакалкой, резинкой и т.д.	5	1	4		
5	Догонялки. Игры с общей игровой механикой - водящему необходимо осалить убегающих игроков	4	1	3		
6	Поисковые игры. Игры, игровой процесс которых построен на поиске участников или предметов	3	1	2		
7	Игры-цеплялки. Игры, в которых присутствует специфическое построение, сохраняющееся на протяжении всего игрового процесса	3	1	2		
8	Игры на реакцию	2		2		
9	Игры с мячом, игры на меткость	5	1	4		
10	Работа над проектом «Игры, в которые играли наши родители»	5	1	4		
11	Презентация проекта	1	1			
12	Словесные игры	5	1	4		
13	Игры на бумаге	9	1	8		
14	Логические игры	3		3		
15	Настольные игры	7	1	6		
16	Флеш-игры	7	1	6		
17	Работа над проектом «Мои любимые игры»	5	1	4		
18	Презентация проекта	1	1			



	<b>Всего</b>	68	16	52	
--	--------------	----	----	----	--

### Календарно-тематический план

№ п.п.	Темы занятий	Количество часов			теория	Практика
				всего		
1	Игра и жизнь. Какие бывают игры	1	1			
2	Правила игры, игровые роли, сюжет игры.	1	1			
3	Правила безопасности в играх	1	1			
4-5	Прыгательные игры. Игры с резинкой «Резиночка», «Олимпиада»	2	1	1		
6	Прыгательные игры. Игры со скакалкой «Десятки», «Часики»	1		1		
7	Прыгательные игры «Классики»	1		1		
8	Прыгательные игры «Чехарда»	1		1		
9-10	Догонялки. Игры с общей игровой механикой - водящему необходимо осалить убегающих игроков «Светофор», «Гуси-лебеди»	2	1	1		
11	Догонялки. Игра «Краски»	1		1		
12	Догонялки. Игра «Салки»	1		1		
13-14	Поисковые игры. Игры, игровой процесс которых построен на поиске участников или предметов. Прятки «Палочка-выручалочка»	2	1	1		
15	Поисковые игры. Прятки наоборот «Сардина»	1		1		
16-17	Игры-цеплялки. Игры, в которых присутствует специфическое построение, сохраняющееся на протяжении всего игрового процесса. Игра «Колечко, колечко, выйди на крылечко»	2	1	1		
18	Игры-цеплялки «Цепи-цепи», «Путаница»	1		1		
19	Игры на реакцию «Я садовником родился...», «День-ночь»	1		1		
20	Игры на реакцию «Тише едешь - дальше будешь», «Крокодил»	1		1		
21-22	Игры с мячом, игры на меткость «Квадрат», «Я знаю 5 имен»	2	1	1		
23	Игры с мячом «Мячик вверх», «Штандер-стоп»	1		1		
24	Игры с мячом «Саджо», «Съедобное-несъедобное»	1		1		
25	Игры с мячом «Выбивалы», «Котел»	1		1		
26-30	Работа над проектом «Игры, в которые играли наши родители»	5	1	4		
31	Презентация проекта	1	1			
32-33	Словесные игры «Города», «Вы поедете на бал?»	2	1	1		
34	Словесные игры «Испорченный телефон», «Камень-ножницы-бумага»	1		1		
35	Словесные игры «Летел лебедь»	1		1		
36	Словесные игры «Кто я?»	1		1		
37-38	Игры на бумаге «Крестики-нолики»	2	1	1		
39	Игры на бумаге «Морской бой»	1		1		

40	Игры на бумаге «Диагонали», «Пирамида»	1		1
41	Игры на бумаге «Ромбы»	1		1
42	Игры на бумаге «Буки», «Мнемотехника»	1		1
43	Игры на бумаге «Гуггенхейм»	1		1
44	Игры на бумаге «Буквенное лото», «Из мухи в слона»	1		1
45	Игры на бумаге «Кроссворд»	1		1
46	Логические игры «Ребусы»	1		1
47	Логические игры «Головоломки»	1		1
48	Логические игры «Головоломки со спичками»	1		1
49-50	Настольные игры «Шашки», «Шахматы»	2	1	1
51	Настольные игры «Лото»	1		1
52	Настольные игры «Домино»	1		1
53	Настольные игры «Пазлы»	1		1
54	Настольные игры «Карты»	1		1
55	Настольные игры «Раскраски»	1		1
56-57	Флеш-игры «Продолжи узор», «Пазлы», «Наборщик»	2	1	1
58	Флеш-игры «Запомни», «Пятнашка»	1		1
59	Флеш-игры «Судоку»	1		1
60	Флеш-игры «Магический квадрат»	1		1
61	Флеш-игры «Филлер»	1		1
62	Флеш-игры «Анаграмма»	1		1
63-67	Работа над проектом «Мои любимые игры»	5	1	4
68	Презентация проекта	1	1	
	<b>Всего</b>	<b>68</b>	<b>16</b>	<b>52</b>

### Содержание деятельности

Беседы: Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Виды игр. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Техника безопасности в играх.

Подвижные игры. Движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. Простые подвижные игры: правила и виды. Роли в подвижных играх: водящий, судья, организатор.

Выполнение проекта «Игры, в которые играли наши родители». Беседа «Правила безопасности при работе в компьютерном классе». Постановка цели, сбор информации - обзор источников литературы, опрос родителей, анализ полученной информации, оформление и защита проекта, рефлексия. Выполнение проекта с использованием текстового редактора «Word». Оформление стенда.

Словесные и логические игры. Разнообразие словесных и логических игр: «Города», «Испорченный телефон», «Вы поедете на бал?», «Ребусы», «Головоломки», «Головоломки со спичками» и т.д. Правила игры.

Настольные игры на бумаге. Разнообразие игр на бумаге: «Морской бой», «Крестики и ноли» - три варианта игры, «Диагонали», «Пирамида», «Ромбы» и т.д. Правила игры.

Настольные игры. Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игра в шашки и шахматы – классические настольные игры. Правила игры.

Настольные игры в компании: домино, лото, пазлы, карты. Правила настольных игр. Раскраски.

Флеш-игры – что это такое? Разнообразие флеш-игр. Правила игры и безопасности при работе в компьютерном классе.

Выполнение проекта «Мои любимые игры». Постановка цели, сбор информации - обзор источников литературы, нахождение требуемой информации в Интернете, анализ полученной информации, оформление и защита проекта, рефлексия. Выполнение проекта с использованием графического редактора «PowerPoint». Оформление стенда.

### **Ожидаемые результаты реализации программы**

В результате освоения данной программы формируются следующие уровни результатов, соответствующие требованиям федерального государственного образовательного стандарта начального и основного общего образования:

- **первый уровень результатов** – приобретение школьниками социальных знаний о ситуации межличностного взаимодействия; приобретение знаний о правилах ведения здорового образа жизни, о технике безопасности при занятии спортом; о способах организации досуга других людей; овладение способами самопознания, рефлексии; освоение способов типизации взаимодействия, инструментов воздействия, понимания партнера, активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- **второй уровень результатов** – получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет выполнение проектной деятельности, предусмотренных данной программой.
- **третий уровень результатов** – получение школьником опыта самостоятельного общественного действия, опыта самоорганизации и организации совместной деятельности с другими школьниками, опыта управления другими людьми и принятия на себя ответственности за других; проявлять положительные качества личности и управлять

своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях, дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

Помимо воспитательных результатов, в ходе освоения школьником каждого модуля программы он может достичь специфических **предметных (учебных) результатов:**

- характеризовать явления (действия и поступки), давать им объективную оценку на основе освоенных знаний и имеющегося опыта;
- в доступной форме объяснять правила (технику) выполнения двигательных действий, анализировать и находить ошибки, эффективно их исправлять;
  - проводить исследования по выбранной тематике;
  - приобретение навыков и умений работы с использованием ИКТ;
  - анализировать сложившуюся ситуацию, подготовка предварительного плана работы, проектирование деятельности;
  - осуществлять поиск литературы по нужной тематике проекта;
  - оценивать имеющиеся ресурсы для решения проблемы;
  - осуществлять практические действия, предусмотренных проектом, презентовать результаты проекта;
  - анализировать результаты (рефлексия) проекта и эффективность их решения.

При достижении трех уровней результатов внеурочной деятельности возрастает вероятность появления **эффектов воспитания и социализации подростков.**

**Первая группа эффектов** – социокультурная идентичность – осознание подростком себя в контексте управления социокультурным пространством собственного существования, принятие себя как субъекта социокультурного взаимодействия, личности и индивидуальности.

**Вторая группа эффектов** – социально-коммуникативные компетенции – предполагает высокую степень эффективности самореализации школьника в социальном взаимодействии, осознанное позиционирование себя как субъекта межличностного взаимодействия.

**Третья группа** – компетенции собственно в сфере сохранения и укрепления здоровья, спортивной деятельности.

**Рекомендации по созданию условий и ресурсов для реализации программы**

К реализации программы должны быть привлечены следующие материально-технические ресурсы:

1. Игровой спортивный зал, площадка для организации игр на открытом воздухе;
2. Спортивный инвентарь (мячи, скакалки);
3. Фотоаппаратура, необходимая для оформления отчетов, проектов;
4. Компьютерная техника (компьютер, принтер), программное обеспечение (текстовые и графические редакторы, Интернет).

### **Литература для учителя**

1. 250 задач на логику: Сост. О.Иванченко. – Харьков: Книжный клуб «Клуб Семейного Досуга», 2007.- 240 с.
2. Антонова Ю. А. Лучшие спортивные игры для детей и родителей, Москва, 2006 год.
3. Балясной Л.К., Сорокина Т.В. Воспитание школьников во внеучебное время, Москва, «Просвещение», 1980 год.
4. Барри Шейла Энн. Лучшие игры для вечеринки\ Пер. с англ. В.Л. Кашникова. – М.: Айрис-пресс, 2004. – 192 с.
5. Богданова Г. Игры, праздники и развлечения для детей. Владос, 2001 г.
6. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя/ Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2011. – 223 с. – (Стандарты второго поколения).
7. Гришина Г.Н. Любимые детские игры, Москва, «Творческий Центр», 1999 год.
8. Дереклеева Н.И. Двигательные игры и тренинги и уроки здоровья. М., ВАКО, 2004 г.
9. Дмитриев В.Н. Игры на свежем воздухе. Издательский Дом МСГ, 1998 г.
10. Кэмпбелл Андреа. Вечеринка в большой компании /Пер. с англ. В.Л. Кашникова. – М.: Айрис-пресс, 2004. – 256 с.
11. Программы внеурочной деятельности. Игра. Д.В. Григорьева, Б.В.Куприянова (Москва, 2011 г.);

### **Интернет-ресурсы:**

<http://allforchildren.ru> – «Все для детей» - головоломки, загадки, задачи и задачки, фокусы, ребусы.

<http://puzzle-ru.blogspot.com> — головоломки, загадки, задачи и задачки, фокусы, ребусы.

<http://www.develop-kinder.com> — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы.

<http://www.kis-brys.ru> – «Игры нашего двора»

<http://www.logozavr.ru> – «Академия младшего школьника: 1-4 класс» — развивающие игры и конкурсы.