

Содержание

I. Пояснительная записка.....	3-6
II. Программы по внеурочной деятельности по направлениям:	
1. Научно – познавательное направление	
<i>«В мире книг» 1-4 классы.....</i>	<i>7-18</i>
2. Спортивно – оздоровительное направление	
<i>«Подвижные игры» 1-4 классы.....</i>	<i>19-46</i>
3. Проектная деятельность	
<i>«Я – исследователь» 1-4 классы.....</i>	<i>47-59</i>
4. Гражданско – патриотическое направление	
<i>«Я – гражданин России» 1-4 классы.....</i>	<i>60-70</i>
5. Общественно – полезное направление	
<i>«Мой мир» 1-4 классы.....</i>	<i>71-79</i>
6. Художественно – эстетическое направление	
6.1 «Умелые ручки» 1-4 классы.....	80-87

I. Пояснительная записка

Внеурочная деятельность - это образовательная деятельность, осуществляемая в формах, отличных от классно-урочной системы, и направленная на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования. Внеурочная деятельность является составной частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени учащихся. Внеурочная деятельность понимается сегодня преимущественно как деятельность, организуемая во внеурочное время для удовлетворения потребностей учащихся в содержательном досуге, их участии в самоуправлении и общественно полезной деятельности.

Правильно организованная система внеурочной деятельности представляет собой ту сферу, в условиях которой можно максимально развить или сформировать познавательные потребности и способности каждого учащегося, которая обеспечит воспитание свободной личности. Воспитание детей происходит в любой момент их деятельности. Однако наиболее продуктивно это воспитание осуществлять в свободное от обучения время.

Часы, отводимые на внеурочную деятельность, используются по желанию учащихся и направлены на реализацию различных форм ее организации, отличных от урочной системы обучения. Занятия проводятся в форме экскурсий, кружков, секций, круглых столов, конференций, диспутов, КВН, викторин, праздничных мероприятий, классных часов, школьных научных обществ, олимпиад, соревнований, поисковых и научных исследований и т.д. На занятиях руководители стараются раскрыть у учащихся такие способности, как организаторские, творческие, музыкальные, что играет немаловажную роль в духовном развитии подростков.

Внеучебные занятия должны направлять свою деятельность на каждого ученика, чтобы он мог ощутить свою уникальность и востребованность.

В процессе формирования личности, воспитание как целостное воздействие на человека играет определённую роль, так как именно посредством его в сознании и поведении детей формируются основные социальные, нравственные и культурные ценности, которыми руководствуется общество в своей жизнедеятельности. Поэтому от эффективности системы воспитания зависит, в конечном счёте, состояние общественного сознания и общественной жизни.

Воспитательная цель, поставленная школой, требует от педагогического коллектива максимального содействия развитию потенциальных возможностей личности ребёнка, способности к творческой мысли, стремящемуся к духовному самосовершенствованию, независимости, обладающей чувством собственного достоинства, умеющей принимать рациональные решения и нести ответственность за свои поступки.

Внеучебная деятельность направлена на развитие воспитательных результатов:

- формирование положительного отношения к базовым общественным ценностям;
- приобретение учащимися социального опыта;
- самостоятельного общественного действия.

Цель внеучебной деятельности:

Создание таких условий, которые обеспечат активизацию социальных, интеллектуальных интересов учащихся в свободное время, развитие здоровой, творчески растущей личности, с сформированной гражданской ответственностью и правовым самосознанием, подготовленной к жизнедеятельности в новых условиях, способной на социально значимую практическую деятельность, реализацию добровольческих инициатив.

Внеучебная деятельность направлена на удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся, путем предоставления выбора широкого спектра занятий, направленных на развитие детей. Часы по внеурочной деятельности могут быть использованы на ведение учебных курсов, расширяющих содержание учебных предметов, обеспечивающих различные интересы обучающихся.

2. Основными задачами организации внеучебной деятельности детей являются:

- усилить педагогическое влияние на жизнь учащихся в свободное от учебы время;
- организовать общественно-полезную и досуговую деятельность учащихся совместно с коллективами учреждения внешкольного воспитания, учреждений культуры, физкультуры и спорта, общественными объединениями, семьями обучающихся;
- выявить интересы, склонности, способности, возможности обучающихся к различным видам деятельности;
- оказать помощь в поисках «себя»;
- развить опыт творческой деятельности, творческих способностей;
- развить опыт неформального общения, взаимодействия, сотрудничества;
- расширить рамки общения с социумом;

Внеучебная работа будет реализовываться через занятия, которые будут посещать все учащиеся класса. Материально-техническое обеспечение школы позволяет проводить занятия на базе школы.

Общешкольные дела по программе воспитательной системы будут включены в общую годовую циклограмму и явятся компонентом внеучебной деятельности. Подготовка к участию и участие в общешкольном мероприятии позволят ребенку овладеть универсальными способами деятельности (компетенциями) и продемонстрировать уровень их развития. Участие ребенка в общешкольных делах будет осуществляться на добровольной основе, в соответствии с интересами и склонностями.

Предполагаемый результат внеурочной деятельности учащихся

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

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

При организации внеурочной деятельности в условиях образовательного учреждения педагогическими работниками школы были разработаны следующие направления программы внеурочной деятельности:

1. Спортивно – оздоровительное
2. Художественно – эстетическое
3. Научно – познавательное
4. Гражданско - патриотическое
5. Общественно – полезная деятельность
6. Проектная деятельность

Формы работы внеурочной деятельности по направлениям

Спортивно – оздоровительное

- Организация походов, экскурсий, «Дней здоровья», подвижных игр, «Весёлых стартов», внутришкольных спортивных соревнований.
- Проведение бесед по охране здоровья.
- Применение на уроках игровых моментов, физ. минуток.
- Участие в районных и школьных спортивных соревнованиях.

Художественно-эстетическое

- Организация экскурсий, Дней театра и музея, выставок детских рисунков, поделок и творческих работ учащихся;
- Проведение тематических классных часов по эстетике внешнего вида ученика, культуре поведения и речи;
- Участие в конкурсах, выставках детского творчества эстетического цикла на уровне школы, района, округа, области.

Научно-познавательное

- Предметные недели;
- Библиотечные уроки;
- Конкурсы, экскурсии, олимпиады, конференции, деловые и ролевые игры и др.

Гражданско-патриотическое

Встречи с ветеранами ВОВ и труда, «Уроки мужества»;

- Выставки рисунков.
- Оформление газет о боевой и трудовой славе россиян;
- Тематические классные часы;
- Конкурсы рисунков.

Общественно-полезное

- Проведение субботников;
- Работа на пришкольном участке.
- Разведение и уход за комнатными цветами.

- Акция «Сделаем планету чистой».

Проектная деятельность

- Участие в научно-исследовательских конференциях на уровне школы, района, области.
- Разработка проектов к урокам.

Методы и средства внеучебной деятельности - это методы и средства воспитания, выбор которых определяется содержанием и формой внеурочной деятельности:

1. беседа с учащимися с целью выяснения их интереса, информированности по данному вопросу, упражнение,
2. поручения детям подготовить сообщения (своеобразный метод рассказа),
3. методы игры в различных вариантах,
4. составление плана и т.д.

1. Научно – познавательное направление

«В мире книг»

Пояснительная записка

Программа «В мире книг» способствует расширению читательского пространства, реализации дифференцированного обучения и развитию индивидуальных возможностей каждого ребёнка, воспитанию ученика - читателя. Занятия помогут решать задачи эмоционального, творческого, литературного, интеллектуального развития ребёнка, а также проблемы нравственно-этического воспитания, так как чтение для ребёнка — и труд, и творчество, и новые открытия, и удовольствие, и самовоспитание.

Цель: создание условий для развития читательских умений и интереса к чтению книг.

Задачи:

- расширение литературно-образовательного пространства учащихся начальных классов;
- формирование личностных, коммуникативных, познавательных и регулятивных учебных умений.

Преимуществом программы с основным курсом литературного чтения позволяет от класса к классу проводить системную работу по интеллектуальному развитию и обогащению читательского опыта младшего школьника.

Формы работы:

- литературные игры;
- конкурсы-кроссворды;
- библиотечные уроки,
- путешествия по страницам книг;
- проекты;
- уроки-спектакли.

На занятиях предполагается практическая работа с разными типами книг, детскими периодическими и электронными изданиями.

Планируемые УУД:

- осознавать значимость чтения для личного развития;
- формировать потребность в систематическом чтении;
- использовать разные виды чтения (ознакомительное, изучающее, выборочное, поисковое);
- уметь самостоятельно выбирать интересующую литературу;
- пользоваться справочными источниками для понимания и получения дополнительной информации.
- уметь работать с книгой, пользуясь алгоритмом учебных действий;
- уметь самостоятельно работать с новым произведением;

- уметь работать в парах и группах, участвовать в проектной деятельности, литературных играх;
- уметь определять свою роль в общей работе и оценивать свои результаты.
- прогнозировать содержание книги до чтения, используя информацию из аппарата книги;
- отбирать книги по теме, жанру и авторской принадлежности;
- ориентироваться в мире книг (работа с каталогом, с открытым библиотечным фондом);
- составлять краткие аннотации к прочитанным книгам;
- пользоваться словарями, справочниками, энциклопедиями.
- участвовать в беседе о прочитанной книге, выражать своё мнение и аргументировать свою точку зрения;
- оценивать поведение героев с точки зрения морали, формировать свою этическую позицию;
- высказывать своё суждение об оформлении и структуре книги;
- участвовать в конкурсах чтецов и рассказчиков;
- соблюдать правила общения и поведения в школе, библиотеке, дома и т. д.

1 класс (34 ч)

Содержание

Здравствуй, книга (2 ч)

Учебная книга. Элементы структуры учебной книги (обложка, титульный лист, оглавление). Аппарат ориентировки. Правила пользования книгой. Игра «Что в твоём рюкзаке живёт?».

Книга-произведение (большеформатная, в типовом оформлении).

Обложка книги: информация о книге (название книги), иллюстрация (определение темы и жанра). Классификация книг по темам и жанрам (работа в группах).

Домашняя библиотека, классная библиотека, школьная библиотека.

Правила поведения в библиотеке.

Книги о Родине и родной природе (3 ч)

Книги о Родине и родной природе детских писателей (книга-произведение и книга-сборник).

Структура книги, справочный аппарат книги.

Читальный зал: культура самостоятельной работы с выбранной книгой (рассматривание, чтение или слушание).

Писатели детям (3 ч)

Книги детских писателей-классиков (А. Барто, К. Чуковский, С. Маршак, Я. Аким, Л.Пантелеев).

Детские книги с рассказами современных писателей (М. Пляцковский, С. Георгиев, М. Дружинина, С. Степанов и др.).

Выставка книг детских писателей. Слушание и рассматривание одной из детских книг. Художники-иллюстраторы детских книг.

Инсценирование картин-эпизодов из выбранной книги.

Народная мудрость. Книги-сборники (2 ч)

Книги-сборники малых жанров фольклора. Особенности детских книг с фольклорными произведениями для детей (оформление, тексты).

Игры «Посчитайся», «Отгадай загадку».

Творческая работа «Сочини загадку».

По страницам книг В. Сутеева (3 ч)

Книги В. Сутеева (книги-сборники, книги-произведения). Структура книги-сборника.

В. Сутеев — автор и художник-оформитель.

Игра «По страницам сказок В. Сутеева».

Библиографическая справка (информация) об авторе в структуре книги-сборника. Самостоятельная поисковая работа в группах.

Сказки народов мира (3 ч)

Книги-сборники «Русские народные сказки». Книги-произведения.

Сказки народов России и народов мира. Оформление выставки книг.

Подготовка проведения конкурса «Герои народных сказок», инсценирование. Домики-сказки (коллективная проектная деятельность).

Книги русских писателей-сказочников (3 ч)

Сборник сказочных историй А.Н. Толстого «Приключения Буратино».

Слушание и чтение историй из книги А.Н. Толстого «Приключения Буратино».

Инсценирование отдельных историй.

Творческая работа «Встреча с Буратино» (работа в группах).

Детские писатели (3 ч)

Книги С. Маршака для детей. Сказки, стихотворения, загадки.

К. Чуковский детям: книги-произведения, книги-сборники.

Книги Е. Чарушина для детей. Герои книг Е. Чарушина.

Книги-сборники произведений современных детских писателей.

Детские журналы «Мурзилка», «Зёрнышко». Произведения детских писателей на страницах журналов.

Сказки зарубежных писателей (3 ч)

Книги сказок Ш. Перро. Книга-произведение. Книга Ш. Перро

«Красная шапочка» в разных изданиях.

Автор, переводчик, оформитель. Справочный аппарат книги.

Книга Дж. Харриса «Сказки дядюшки Римуса». Книга-сборник историй. Герои книги. Слушание и чтение отдельных историй.

Инсценирование отдельных картин-эпизодов из выбранной книги.

Книги-сборники стихотворений для детей (2 ч)

Стихотворения о детях и для детей. Книги-сборники А. Барто, В. Берестова, С. Михалкова.

Поиск нужного произведения в книге-сборнике по содержанию. Игра «Кто быстрее найдёт произведение в книге?».

Конкурс «Слушаем и читаем стихи детских поэтов».

Литературная игра «Послушай и назови».

Дети — герои книг (3 ч)

Дети — герои сказок. Русские народные сказки: «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка», «Терёшечка»; сказка А.Н. Толстого «Приключения Буратино», Ш. Перро «Красная шапочка».

Парад героев сказок.

Дети — герои рассказов (В. Осеева «Мушка», Е. Пермяк «Первая рыбка», В. Осеева «Совість», Н. Носов «Мишкина каша», В. Драгунский «Денискины рассказы»). Игра «Диалоги героев».

Дети — герои стихотворений (А. Барто «В школу», С. Михалков «Фома», Е. Благинина «Тюлюлюй», Я. Аким «Жадина»). Конкурс юмористических стихов.

Книги о животных (3 ч)

Книги-сборники о животных.

Н. Некрасов «Дедушка Мазай и зайцы»: слушание, рассматривание.

Обсуждение произведения и главного героя — дедушки Мазая.

Книга В. Чаплиной «Питомцы зоопарка» и книга-сборник И. Акимовской «Жизнь животных» (работа в группах).

Час читателя: самостоятельное чтение произведений о животных из детских журналов. Работа в группах.

Творческая работа: сочинение рассказа «Мой маленький друг».

Планируемые УУД:

— находить книгу в открытом библиотечном фонде;

- выбирать нужную книгу по теме, жанру и авторской принадлежности;
- сравнивать книги одного автора разных лет издания по оформлению;
- формулировать и высказывать своё впечатление о прочитанной книге и героях;
- характеризовать книгу, определять тему и жанр, выбирать книгу на заданную тему;
- сравнивать книгу-сборник с книгой-произведением;
- слушать и читать книгу, понимать прочитанное;
- пользоваться аппаратом книги;
- овладевать правилами поведения в общественных местах (библиотеке);
- систематизировать по темам детские книги в домашней библиотеке.

2 класс (35ч)

Содержание

Книга, здравствуй (3 ч)

Роль книги в жизни человека. Учебная книга и её справочный аппарат.

Конкурс «Пословицы о книге и учении». Оформление рукописной книги.

Художественные книги. Художники-оформители. Иллюстрации в книге и их роль.
Правила работы с книгой.

Читальный зал: самостоятельное чтение выбранной книги.

Книгочей — любитель чтения (3 ч)

Библиотека. Библиотечный формуляр.

Поиск книги по каталогам. Алфавитный каталог. Назначение библиотечного каталога.
Работа с каталожной карточкой.

Викторина «Что вы знаете о книге?».

Игра «Я — библиотекарь».

Книги о твоих ровесниках (4 ч)

Библиотечный урок «Дети — герои детских книг». Выставка книг.

Книги-сборники В. Осеевой, Е. Пермяка, В. Драгунского, Н. Носова и других детских писателей.

Читальный зал. Чтение и рассматривание книги В. Железникова «Таня и Юсник» или В.Крапивина «Брат, которому семь лет». Конкурс-кроссворд «Имена героев детских книг».

Презентация книг о детях-ровесниках (устные отзывы).

Читальный зал. Чтение произведений о детях на страницах детских газет и журналов.
Детские журналы «Почитай-ка», «Зёрнышко» (электронная версия).

Библиотечные плакаты «Герои-ровесники» (работа в группах).

Живой журнал «Парад героев-сверстников» (инсценирование отдельных эпизодов из рассказов о детях).

Крупницы народной мудрости. Книги-сборники (4 ч)

Книги-сборники малых жанров фольклора. Пословицы. Темы пословиц. Путешествие по тропинкам фольклора.

Загадки. Темы загадок. Игра «Отгадай загадку».

Скороговорки. Конкурс «Чистоговорщики».

Проект «Живой цветок народной мудрости» (работа в группах).

Писатели-сказочники (4 ч)

Выставка книг с литературными сказками. Обзор выставки.

Книги писателей-сказочников. Поиск книги в открытом библиотечном фонде. Чтение выбранной книги.

Герои сказок. Викторина.

Творческая работа «Лукошко сказок» (проектная деятельность).

Книги о детях (4 ч)

Книги-сборники о детях и для детей (В. Осеева, Н. Носов, С. Михалков и др.).

Книги о животных (В. Бианки, Э. Шим, Г. Скребицкий, Н. Сладков и др.).

Книги-сборники стихотворений для детей (Я. Аким, С. Маршак, С. Михалков, А. Барто).

Старые добрые сказки (4 ч)

Книги сказок народов мира. Сборники сказок. Выставка.

Переводчики, пересказчики и обработчики сказок народов других стран. Справочный аппарат книги-сборника. Каталогная карточка.

Сказки народов мира с «бродячими» сюжетами (русская народная сказка «Снегурочка», японская народная сказка «Журушка» и др.). Поисковая работа.

Читальный зал: народные сказки на страницах детских журналов.

Книги о тех, кто подарил нам жизнь (3 ч)

Книги о семье, маме, детях. Выставка книг о тех, кто защищал свою Родину. Жанры произведений о семье: стихотворения, пословицы, сказки, рассказы, колыбельные песни. Рукописная книга.

Литературная игра «По страницам учебника»: чтение произведений о семье по учебнику или наизусть.

Мини-проекты (работа в группах): «Они писали о семье», «Рассказы о семье», «Пословицы о семье», «Стихотворения о семье». Рукописная книга «Семья».

Защитникам Отечества посвящается (3 ч)

Книги о защитниках Отечества. Былины и сказы о защитниках Отечества.

Выставка книг детских писателей о защитниках Отечества.

Библиотечный урок: встреча с участниками или героями Великой Отечественной войны, которые живут рядом.

Работа с книгой А. Гайдара «Сказка о Военной тайне, Мальчише-Кибальчише и о его твёрдом слове»: чтение, рассматривание.

Рукописная книга «Защитники Отечества в твоей семье»: фотографии, письма, воспоминания, рисунки.

По страницам любимых книг (2 ч)

Книги разных жанров, тем, типов и авторской принадлежности.

Библиотечный урок: книги-сборники по авторам, жанрам, темам.

Проектная деятельность: презентация любимых книг (по оформлению, содержанию и поступкам героев).

Коллективная творческая работа: комиксы и весёлые истории.

Оформление еженедельника «Летнее чтение» или «Дневник читателя».

Планируемые УУД:

- знать структурные элементы библиотеки: абонемент, читальный зал;
- ориентироваться в мире книг (отбирать книги по авторской принадлежности в открытом библиотечном фонде);
- пользоваться алфавитным каталогом для отбора нужной книги;
- заполнять каталожную карточку;
- систематизировать книги по авторской принадлежности;
- составлять список прочитанных книг;
- выделять особенности учебной книги;
- работать самостоятельно с книгой по алгоритму «Работаем с книгой»;
- аргументировать мнение о выбранной книге (устный отзыв);
- классифицировать книги по авторской принадлежности, теме, жанру.

3 класс (35 ч)

Содержание

История книги. Библиотеки (4 ч)

Книги-сборники о былинных героях. Былины, сказы, легенды. Сказители, былинщики.

Библия. Детская библия (разные издания).

Летописи. Рукописные книги. Первопечатник Иван Фёдоров.

Система библиотечного обслуживания: запись в библиотеку, абонемент и читальный зал. Культура читателя.

Библиотечные каталоги и правила пользования ими. Каталогная карточка. Игра «Обслужи одноклассников».

Отбор книги и работа с ней в читальном зале. Отзыв о книге.

По дорогам сказок. Сказки народные и литературные (3 ч)

Волшебные сказки (народные и литературные): книга-сборник «Сказки А.С. Пушкина» и сборник народных сказок «На острове Буяне».

Сравнение сказок с загадками: русская народная сказка «Дочь-семилетка», братья Гримм «Умная дочь крестьянская», А. Платонов «Умная внучка». Рассмотрение и сравнение книг.

Конкурс-кроссворд «Волшебные предметы».

Книги-сборники. Басни и баснописцы (3 ч)

Книги-сборники басен И. Крылова. Аппарат книги-сборника басен: титульный лист, аннотация, оглавление.

Русские баснописцы И. Хемницер, А. Измайлов, И. Дмитриев.

Чтение басен с «бродячими» сюжетами. Басни Эзопа и Л.Н. Толстого.

Конкурс чтецов. Инсценирование басен (работа в группах).

Книги о родной природе (3 ч)

Сборники стихотворений о родной природе. Слушание стихотворений, обмен мнениями.

Книга «Родные поэты» (аппарат, оформление).

Проект «Краски и звуки стихов о природе». Рукописная книга.

Книги Л.Н. Толстого для детей (3 ч)

Книги Л.Н. Толстого: работа с каталогом, составление выставки книг.

Книга «Азбука Л.Н. Толстого» и сборник «Для детей».

Составление таблицы жанров произведений Л.Н. Толстого (работа в группах).

Проектная деятельность по группам: «Сказки Л.Н. Толстого», «Сказки в обработке Л.Н. Толстого».

Животные — герои детской литературы (4 ч)

Книги-сборники о животных. Структура книги-сборника: титульный лист, аннотация, иллюстрация, название книги, тип книги.

Читальный зал: работа с книгой А. Куприна «Ю-ю» или Дж. Лондона «Бурый волк»: оформление, перевод. Отзыв о прочитанной книге.

Библиотечный урок: знакомство с книгой-легендой энциклопедией А. Брема «Жизнь животных».

Художники-оформители книг о животных.

Реклама книги «Заинтересуй друга!» (конкурс отзывов).

Дети — герои книг (3 ч)

Книги о детях (Л. Пантелеев, А. Гайдар, В. Драгунский и др.).

Книга-произведение А. Гайдара «Тимур и его команда», книга-сборник рассказов Л. Пантелеева «Честное слово».

Литературная игра «Кто они, мои сверстники — герои книг?».

По страницам книги В. Железникова «Жизнь и приключения чудака».

Обсуждение прочитанных книг (беседа, дискуссии, споры).

Проект «Расскажи о любимом писателе».

Книги зарубежных писателей (2 ч)

Книги зарубежных писателей (Ц. Топелиус, Дж. Лондон, Э. Сетон-Томпсон, Дж. Чиарди).

Систематический каталог: практическая работа. Список книг зарубежных писателей для детей.

Библиографические справочники: отбор информации о зарубежных писателях (работа в группах). Переводчики книг.

Книги о детях войны (3 ч)

Книга Л. Воронковой «Девочка из города» (издания разных лет). Чтение, обсуждение содержания, слушание отдельных глав. Аппарат книги, иллюстрации и оформление.

Аннотация. Каталожная карточка.

Работа в читальном зале. Книга В. Железникова «Девушка в военном».

Творческая работа «Дети войны с тобой рядом»: встречи, сбор материалов, оформление «Книги памяти».

Газеты и журналы для детей (3 ч)

Что такое периодика. Детские газеты и журналы. Структура газет и журналов. Издатели газет и журналов.

История изданий для детей: журналы «Мурзилка», «Костёр», «Пять углов», «Чудеса планеты Земля»; детские газеты «Пионерская правда», «Читайка», «Шапокляк».

Электронные периодические издания «Детская газета», «Антошка».

Создание классной газеты или журнала (работа в группах).

«Книги, книги, книги...» (2 ч)

Книги, их типы и виды. Практическая работа в библиотеке.

Справочная литература. Энциклопедии для детей.

Сбор информации о Л.Н. Толстом и Х.К. Андерсене. Библиографические справочники.

Библиотечная мозаика: урок-игра «Что узнали о книгах?».

Планируемые УУД:

- работать с книгой-сборником басен И. Крылова;
- сравнивать басни по структуре и сюжету;
- выделять книги-произведения и книги-сборники из группы предложенных книг или открытого библиотечного фонда;
- собирать информацию для библиографической справки об авторе;
- составлять таблицу жанров произведений писателя;
- выполнять поисковую работу по проекту;
- презентовать результаты проектной деятельности и любимую книгу;
- готовить отзыв о книге и обсуждать разные точки зрения;

- находить по каталогу нужную книгу;
- заполнять каталожную карточку на выбранную книгу;
- писать отзыв о книге или героях книги;
- пользоваться библиографическим справочником;
- рассматривать и читать детские газеты и журналы;
- находить нужную информацию в газетах и журналах;
- собирать информацию для проекта «История детской газеты или журнала»;
- готовить материал для классной и школьной газеты;
- пользоваться электронными газетами и журналами.

4 класс (35 ч)

Содержание

Страницы старины седой (4 ч)

Былины, былинчики. Былинные богатыри. «Былина о Святогоре» в стихотворной форме и прозаической форме. Выставка книг.

Библиотечный урок. История книги. Рукописные книги.

Книги Древней Руси. Библиотека Ярослава Мудрого. Наставления Ярослава Мудрого.

Первая печатная книга на Руси. Первопечатник Иван Фёдоров.

Библия на русском языке. Библейские предания: «Суд Соломона», «Блудный сын».

Экскурсия в типографию или книжный магазин.

Крупницы народной мудрости (4 ч)

Сборники произведений фольклора.

Героические песни о Родине. Песня-слава «Русская земля».

Героические песни о героях России: «Кузьма Минин и Дмитрий Пожарский во главе ополчения», «Суворов приказывает армии переплыть море».

Сбор дополнительной информации о героях России и оформление постера (стенда) с собранными материалами.

Книга С. Алексеева «Рассказы о Суворове и русских солдатах» в разных изданиях. Справочный материал об А.В. Суворове (справочники, энциклопедии).

Проект «Русь великая в пословицах и поговорках»: отбор пословиц по теме, объяснение скрытого смысла, оформление рукописной книги «Русь великая в пословицах и поговорках».

Сбор дополнительной информации о героях России, оформление постера (стенда) с собранными материалами, презентация постеров и книг.

Мифы народов мира (2 ч)

Книги с мифами народов мира: древнерусские, древнегреческие, китайские и т. д. Выставка книг.

Работа с системным каталогом.

Читальный зал. Древнекитайский миф «Подвиги стрелка И».

Конкурс-кроссворд «Мифологические герои».

Русские писатели-сказочники (3 ч)

Библиотека сказок. Книги со сказками А.С. Пушкина, В. Жуковского, М. Лермонтова, П. Ершова, В. Гаршина. Фольклорные корни сказок.

Час читателя. Сказка сказок П.П. Ершова «Конёк-Горбунок».

Поиск: исторические корни литературных (авторских) произведений

(летопись «Вещий Олег» из «Повести временных лет» и стихотворение

А.С. Пушкина «Песнь о вещем Олеге»).

Библиографические справочники. Библиографические справки о писателях-сказочниках (проектная деятельность).

«Книги, книги, книги...» (4 ч)

Библиотечный урок. Храм книги. Библиотека. Первые библиотеки.

Правила пользования библиотекой. Экскурсия в детскую библиотеку.

Книга. Элементы книги. Справочный аппарат. Классификация книг по структуре, изданиям, авторам (работа в группах).

Книги учебные, художественные, научно-популярные, справочники и энциклопедии. Структура энциклопедии и книги-справочника.

Книги-сборники «Басни И. Крылова», «Легенды и сказы», «Сказки народов мира», «Стихи русских поэтов».

Проект «Русские баснописцы»: сбор материала, чтение басен, басни с «бродячими» сюжетами.

Книги о детях и для детей (3 ч)

Дети — герои книг Н. Гарина-Михайловского, К. Станюковича,

Х.К. Андерсена, Марка Твена, В. Гюго, А. Гайдара, Е. Ильиной и др. Выставка книг.

Фантастика и приключения. Поиск книг по каталогу, составление списка.

Читальный зал. Книги А. Рыбакова, В. Крапивина, К. Булычёва, А. Волкова. Конкурс-кроссворд «Писатели-фантасты».

Аннотация к книге А. Волкова «Волшебник Изумрудного города».

Словари, справочники, энциклопедии (3 ч)

«Хранители слов» — словари: орфографический, толковый, словарь синонимов, этимологический. Выставка словарей. Игра-конкурс «Объясни слово».

Справочники и энциклопедии. Детская энциклопедия «Что такое? Кто такой?».

Игра «100 вопросов Почемучек»: составление вопросов и нахождение ответов в книгах-справочниках.

Родные поэты (3 ч)

Книги-сборники русских поэтов о родной природе. Структура книги.

Чтение и слушание стихотворений о Родине А.С. Пушкина,

М.Ю. Лермонтова, И. Никитина, С. Есенина, Н. Рубцова, И. Бунина.

Конкурс чтецов «Стихи о Родине».

Писатели о писателях. Очерки и воспоминания (4 ч)

Книги-сборники «Очерки и воспоминания». Очерки о природе, людях, событиях.

Очерки С. Михалкова «Слово о Крылове», К. Чуковского «Николай Алексеевич Некрасов»: чтение, выбор информации, определение жанра и темы.

Воспоминания Л.Н. Толстого, А. Куприна «Воспоминания об А.П. Чехове».

Творческая работа: очерк о своём городе, о своём классе, о любимой книге.

Мир книг (3 ч)

Типы и виды книг: поисковая работа в библиотеке.

Книги о животных. Э. Сетон-Томпсона «Герои-животные». Очерк В. Пескова «В гостях у Сетон-Томпсона».

Час читателя: знакомство с книгой В. Бульванкера «От кота до кита».

Литературная игра «Тайны учебной книги».

Периодические печатные издания для детей: детские газеты и журналы.

Планируемые УУД:

- составлять выставку книг по теме, авторской принадлежности, жанрам, типам и видам;
- различать виды и типы книг;
- писать отзыв о книге, пользуясь её справочным аппаратом;
- знать структуру книги и её элементы, справочный аппарат;
- пользоваться библиотекой и выполнять правила работы в библиотеке;
- писать аннотацию или отзыв на прочитанную книгу;
- пользоваться библиографическим справочником или энциклопедией для получения информации о писателе;
- составлять каталожную карточку на прочитанную книгу;
- задавать вопросы и находить ответы в словарях и справочниках;
- выполнять роль библиотекаря — выдавать книги и заполнять формуляры;
- собирать, систематизировать и оформлять материал для презентации (выставки, постеры, электронные версии, живой журнал, конкурсы и т. д.);
- работать с детскими газетами и журналами.

2. Спортивно – оздоровительное направление

«Подвижные игры»

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры» может рассматриваться как одна из ступеней к формированию здорового образа жизни и неотъемлемой частью всего воспитательно-образовательного процесса в школе. Данная программа направлена на формирование, сохранение и укрепления здоровья младших школьников.

Цель программы:

- Создание наиболее благоприятных условий для формирования у младших школьников отношения к здоровому образу жизни как к одному из главных путей в достижении успеха.

Задачи:

- укреплять здоровье учащихся, приобщать их к занятиям физической культурой и здоровому образу жизни, содействовать гармоническому, физическому развитию;
- обучать жизненно важным двигательным умениям и навыкам;
- воспитывать дисциплинированность, доброжелательное отношение к одноклассникам, формировать коммуникативные компетенции.

Цели и задачи программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры» соответствуют целям и задачам основной образовательной программы, реализуемой в МАОУ Тисульской средней общеобразовательной школе №1.

Целью реализации основной образовательной программы начального общего образования является обеспечение планируемых результатов по достижению выпускником начальной общеобразовательной школы целевых установок, знаний, умений, навыков и компетенций, определяемых личностными, семейными, общественными, государственными потребностями и возможностями ребёнка младшего школьного возраста, индивидуальными особенностями его развития и состояния здоровья.

В соответствии с ФГОС на ступени начального общего образования решаются следующие **задачи**:

- становление основ гражданской идентичности и мировоззрения обучающихся;
- формирование основ умения учиться и способности к организации своей деятельности: принимать, сохранять цели и следовать им в учебной деятельности, планировать свою деятельность, осуществлять ее контроль и оценку, взаимодействовать с педагогом и сверстниками в учебном процессе;
- духовно-нравственное развитие и воспитание обучающихся, предусматривающее принятие ими моральных норм, нравственных установок, национальных ценностей;
- укрепление физического и духовного здоровья обучающихся.

Цель и задачи реализации основной образовательной программы учреждения не противоречат цели и задачам ВОП школы согласно программе развития образовательного учреждения.

Количество часов программы внеурочной деятельности и их место в учебном плане

Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры» составлена в соответствии с возрастными особенностями обучающихся и рассчитана на проведение 1 часа в неделю.

Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры» состоит из четырёх частей:

- 1 класс «Современные подвижные игры»: ознакомление с играми, требующими командного состава.
- 2 класс «Старинные народные игры»: ознакомление с играми старины, культурой и этикетом того времени.
- 3 класс «Русские народные игры и забавы»: формирование у обучающихся интеллектуальных способностей, культуры эмоций и чувств.
- 4 класс «Русские игровые традиции»: формирование у обучающихся чувства ответственности за свое здоровье, мода и гигиена, профилактика вредных привычек.

Реализация данной программы в рамках внеурочной деятельности соответствует предельно допустимой нагрузке обучающихся начальной школы.

Планируемые результаты

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры» является формирование следующих умений:

- целостный, социально ориентированный взгляд на мир;
- ориентация на успех в учебной деятельности и понимание его причин;
- способность к самооценке на основе критерия успешной деятельности;
- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- освоение моральных норм помощи тем, кто в ней нуждается, готовности принять на себя ответственность;

- развитие мотивации достижения и готовности к преодолению трудностей на основе конструктивных стратегий совладания и умения мобилизовать свои личностные и физические ресурсы стрессоустойчивости;
- освоение правил здорового и безопасного образа жизни.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры» является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Регулятивные УУД:

- умения планировать, регулировать, контролировать и оценивать свои действия;
- планирование общей цели и пути её достижения;
- распределение функций и ролей в совместной деятельности;
- конструктивное разрешение конфликтов;
- осуществление взаимного контроля;
- оценка собственного поведения и поведения партнёра и внесение необходимых коррективов;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- различать способ и результат действия;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата.

Познавательные УУД:

- добывать новые знания: находить дополнительную информацию по содержанию курса, используя дополнительную литературу, свой жизненный опыт;
- перерабатывать полученную информацию, делать выводы;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: предлагать свои правила игры на основе знакомых игр;
- устанавливать причинно-следственные связи.

Коммуникативные УУД:

- взаимодействие, ориентация на партнёра, сотрудничество и кооперация (в командных видах игры);
- адекватно использовать коммуникативные средства для решения различных коммуникативных задач;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе.

Оздоровительные результаты программы внеурочной деятельности:

Первостепенным результатом реализации программы внеурочной деятельности является физическая подготовленность и степень совершенства двигательных умений, высокий уровень развития жизненных сил, нравственное, эстетическое, интеллектуальное развитие.

- двигательная подготовленность как важный компонент здоровья учащихся;
- развитие физических способностей;
- освоение правил здорового и безопасного образа жизни;
- развитие психических и нравственных качеств;
- повышение социальной и трудовой активности; планировать занятия физическими упражнениями в режиме дня, организовывать отдых и досуг с использованием средств физической активности;
- организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры;
- взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований;
- применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях.

1 класс (34 ч)

Содержание программы

«Современные подвижные игры»

Тема 1 Здоровый образ жизни

Беседа о здоровом образе жизни.

Тема 2 Здоровье в порядке- спасибо зарядке!

Комплекс упражнений утренней гимнастики.

Тема 3 Личная гигиена

Что такое гигиена. Правила личной гигиены.

Тема 4 Профилактика травматизма

Инструкция по ТБ. Цели и задачи курса.

Тема 5 Нарушение осанки

Упражнения для укрепления осанки.

Тема 6 «Мяч по кругу»

Дети стоят по кругу на расстоянии одного шага один от другого. Ведущий стоит за кругом. Игроки передают мяч то вправо, то влево, но обязательно соседу. Задание ведущего – коснуться мяча. Если ведущему это удалось, то игрок у кого был мяч, становится ведущим.

Тема 7 «Поймай рыбку»

Играют две команды. Одна команда, взявшись за руки, образует "бредень" и ловит свободно передвигающихся по площадке соперников "рыбу". Пойманные игроки выбывают из игры. Через некоторое время команды меняются ролями. Выигрывает команда, поймавшая "рыбы" больше. "Рыба" считается пойманной в том случае, если рыбакам удастся образовать вокруг нее круг. Игра повторяется несколько раз.

Тема 8 «Цепи кованы»

2 команды встают в шеренги лицом друг к другу на расстояние 10 - 30 м. Расстояние между отдельными игроками 1 м. Играющие держатся за руки. По сигналу учителя одна из команд начинает игру словами: -Цепи кованы -Раскуйте нас. Вторая команда отвечает: -Кем из нас? и посылает игрока к команде - сопернице. Он должен попытаться разорвать цепь игроков этой команды. Если это игроку удастся, то он забирает с собой двух игроков, образовавших порванное им звено цепи. Если же нет, то он сам становится "пленником". Игроки обеих команд по очереди повторяют свои попытки.

Тема 9 Профилактика травматизма

Инструкция по ТБ.

Тема 10 «Змейка на асфальте»

Начертить прямую и изогнутую линию и учиться ходить по ней, тренируя координацию.

Тема 11 «Бег с шариком»

Игроки от каждой команды получают по одному шарик и ложке. По сигналу учителя игроки должны взять ложку с шариком и начать бег, стараясь не уронить шарик. Выигрывает та команда, которая справится с заданием первая.

Тема 12 «Нас не слышно и не видно»

Учитель завязывает водящему глаза. Остальные располагаются в 20 шагах от него по кругу. Тот из детей, на кого укажет учитель, начинает осторожно приближаться к водящему. Водящий. Заслышав движение, должен указать рукой, откуда он его слышит. Если он укажет правильно, то незадачливому невидимке придется стать ведущим. Победит тот, кто сумеет приблизиться к ведущему и дотронуться его рукой.

Тема 13 «Третий лишний»

Все становятся парами в круг. Двое водящих - в стороне. По команде учителя один убегает, другой догоняет. Убегающий подбегает к какой-нибудь паре и берет одного под руку. Тот кто остался без пары начинает убегать. И так до тех пор, пока кого-то не поймают.

Тема 14 «Ворота» Двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «ворота». Остальные дети встают друг за другом и к берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами.

«Ворота» произносят:

Наши ворота

Пропускают не всегда!

Первый раз прощается,

Второй запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

После этих слов «ворота» резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротами». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами».

Тема 15 «Чужая палочка»

Для этой игры берут две небольшие одинаковые палочки. По сигналу учителя нужно бросить свою палку как можно дальше и тут же побежать за палочкой противника. Побеждает тот, кто первый вернется с чужой палочкой.

Тема 16 «Белки, шишки и орехи»

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя беличье гнездо. Между собой они договариваются, кто будет белкой, кто - орехом, кто - шишкой. Водящий стоит в середине площадки. Учитель кричит « белки», все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если учитель говорит « орехи», то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, который становится орехом. Учителем может быть подана команда: белки-шишки-орехи, и тогда меняются местами сразу все.

Тема 17 Профилактика травматизма

Правила поведения на спортивной площадке, правила поведения в команде.

Тема 18 Нарушение осанки

Упражнения для укрепления осанки.

Тема 19 «След в след»

Догоняющий должен гнаться за убегающим, наступая точно след в след. После можете посмотреть получившиеся следы.

Тема 20 Эстафета

Команды становятся в одну линию друг за другом, и каждый участник получает по одному снежку (снежки можно изготовить на уроках художественного труда из фольги.) По команде учителя игрок бросает первый снежок, а второй ребенок бежит к месту падения «снежного снаряда» и оттуда запускает свой снежок. Таким же образом

поступают и все остальные игроки из команды. Когда все участники сделали бросок, победа присуждается той команде, которая отошла дальше от стартовой линии, то есть побеждают те, чьи броски в сумме оказались самыми дальними.

Тема 21 «Мишень»

Выберите себе мишень – нарисуйте на бумаге и прикрепите, или просто пометьте мелом на заборе или другой поверхности. Снежки можно изготовить на уроках художественного труда из фольги. Чья команда большее количество раз попадет в мишень.

Тема 22 «С кочки на кочку»

Учитель чертит на снегу круги диаметром 30-40 сантиметров. Расстояние между кругами - 40-50 сантиметров. Ребенку нужно прыгать с кочки на кочку (то есть из круга в круг), стараясь побыстрее перебраться с первой кочки на последнюю. Отталкиваться надо обязательно обеими ногами: присесть, согнув ноги в коленях, затем прыжок.

Тема 23 «Без пары»

Взявшись за руки дети образуют два круга, один внутри, другой снаружи, при этом во внешнем круге на одного человека должно быть меньше. Дети двигаются по кругу. По сигналу учителя дети берут друг друга за руки, образуя пары. Тот, кто остался без пары, пляшет либо рассказывает стих, отгадывает загадку и тд.

Тема 24 «Веревочка»

Играющие образуют круг, держась руками за веревку. Водящий, передвигаясь произвольно внутри круга, старается ударить кого-либо по руке. Кто не успел отдернуть руку, становится водящим

Тема 25 «Плетень»

Играющие разбиваются на две команды и встают напротив друг друга, образуя плетень, для этого надо скрестить руки перед собой и взяться за руки с соседями. Построившись, ребята двигаются навстречу другой команде со словами:

Раз, два, три, четыре.

Выполнять должны приказ-

Нет, конечно, в целом мире

Дружбы крепче, чем у нас!

По команде учителя дети разбегаются в разные стороны, а по второму сигналу должны вернуться на свои места и образовать плетень. Выигрывает та команда, которая сделает это быстрее.

Тема 26 Профилактика травматизма

Правила поведения в команде. Правила ТБ,

Тема 27 «Кто больше»

Поставьте на снегу в линию несколько пустых пластиковых бутылок. Игроки должны встать в 20 – 30 шагах от бутылок. Каждый игрок кидает по три снежка (изготовленного из фольги) за один раз. Выигрывает тот, кто сбил большее количество бутылок.

Тема 28 «Успевай, не зевай»

Дети идут в колонне по одному. Учитель дает заранее обговоренные сигналы – звуковые (хлопок ладонями). Например: когда ведущий хлопает в ладоши один раз, то дети бегут, когда хлопает два раза – дети садятся, когда три – дети идут.

Тема 29 «День и ночь»

Играющих делят на две команды, которые становятся в две шеренги у средней линии площадки спиной друг к другу на расстоянии 2 м. Одна команда - «день», другая - «ночь». Педагог называет ту или иную команду неожиданно. Если он говорит «ночь», то эта команда убегает, а команда «день» догоняет ее. Затем подсчитывают осаленных, и все игроки становятся на свои места. Очередность вызовов команд не соблюдают, но число вызовов должно быть одинаковым. Выигрывает команда, осалившая больше игроков. Исходное положение можно менять: стоя лицом, боком друг к другу и т. д.

Тема 30 «Наперегонки парами»

Играющих делят на две равные команды и выстраивают в колонны. Колонну делят на две группы, которые располагаются друг против друга на расстоянии 12-15 м (можно и больше). Перед всеми группами проводят стартовые линии. Двум игрокам, стоящим впереди колонн на одной стороне, дают по флажку. По сигналу педагога игроки с флажками бегут к противоположной группе, отдают впередистоящим флажки, а сами становятся сзади этой половины команды. То же делают игроки, получившие флажки. Игра заканчивается, когда последний из перебегающих игроков какой-либо из команд передает флажок начавшему эстафету игроку. Побеждает команда, закончившая передачу флажков раньше.

Тема 31 «Ловушки-перебежки»

Играющих выстраивают в круг, руки за спиной. Водящий бежит за кругом и дотрагивается до руки одного из играющих. Игрок, до которого дотронулся водящий, бежит в обратную сторону, стремясь быстрее водящего занять свое место. Кто из бегущих останется без места, тот и становится водящим.

Тема 32 «Ловушки-перебежки»

Играющих выстраивают в круг, руки за спиной. Водящий бежит за кругом и дотрагивается до руки одного из играющих. Игрок, до которого дотронулся водящий, бежит в обратную сторону, стремясь быстрее водящего занять свое место. Кто из бегущих останется без места, тот и становится водящим.

Тема 33 «Вызов номеров»

Играющих делят на две команды, которые выстраиваются в две колонны у лицевой линии. Команды рассчитываются по порядку. Каждый игрок запоминает свой номер. На средней линии напротив каждой колонны ставят булавы. Педагог называет один из номеров. Игроки обеих команд, стоящие под этим номером, бегут до булавы, оббегают их и возвращаются обратно. Победитель приносит своей команде очко. Игра продолжается до тех пор, пока не будут вызваны все номера. Команда, набравшая наибольшее количество очков, побеждает. Можно усложнить игру, если предложить игрокам бежать спиной вперед, боком, приставными шагами или поставить на пути препятствия.

Тема 34 Эстафета

Играющие в двух колоннах, выстраиваются параллельно друг другу у лицевой линии. По сигналу первые ведут мяч вперед до противоположной стороны (до отмеченного места), останавливаются, бросают мяч двумя руками в стену, ловят его, и ведут мяч обратно. На расстоянии 3-4 м от колонны они останавливаются, передают мяч двумя руками от груди очередному игроку и сами становятся в конец колонны. Команда, закончившая ведение

быстрее, выигрывает. Можно на пути ведения расставить булавы, тогда игроки должны вести мяч, обводя их.

2 класс (35 ч)

Содержание

«Старинные подвижные игры»

Тема 1 Здоровый образ жизни

Беседа на тему «Если хочешь быть здоров...»

Тема 2 Здоровье в порядке- спасибо зарядке!

Комплекс упражнений для утренней гимнастики.

Тема 3 Личная гигиена

Правила личной гигиены.

Тема 4 Профилактика травматизма

Правила по ТБ.

Тема 5 Нарушение осанки

Упражнения для укрепления осанки.

Тема 6 «Двенадцать палочек» Эта игра является одним из вариантов прятков. Для игры понадобится 12 палочек и дощечка. Дощечку укладывают на бревнышко или камень так, чтобы один ее край упирался в землю, а другой был приподнят. На нижний край доски укладывают палочки. По жребию выбирается ведущий. Он подходит к дощечке и наступает на свободный ее край, палочки разлетаются, ведущий начинает их собирать, в это время остальные участники должны спрятаться. Ведущий ищет игроков, найденный игрок выбывает из игры. Пока ведущий разыскивает участников, один из игроков незаметно пробирается к дощечке и ударяет по ней ногой со словами: «Двенадцать палочек летят!» Палочки снова разлетаются, а ведущий опять должен их собрать. Участники в это время имеют возможность перепрятаться.

Тема 7 «Катание яиц»

Раньше яйца катали с горок, но в городских условиях можно поступить проще: сделайте из плотной бумаги желобки и установите их на столе под наклоном. Теперь пусть каждый участник катит по этим желобкам крашенные яйца, стараясь при этом разбить другие яйца. Выигрывает тот, чье яйцо дольше всего останется целым.

Тема 8 «Чижик»

Для игры вам понадобится 2 палки разной длины, короткая — чижик, длинная — бита. На площадке, где будет проходить игра, рисуют кон — квадрат со стороной, равной длине биты. Кон устраивается ближе к одному из краев площадки. Площадка должна быть ровной, с твердой поверхностью. Перед игрой определяется, кто идет на кон, а кто остается водить в поле. Игроки заранее договариваются, до какого количества очков идет игра. Водящий уходит в поле и встает, где хочет. Бьющий кладет чижик в середину кона, направляя его одним кольцом в поле. Затем ударяет битой по этому концу, чтобы чижик подскочил вверх — очко уже заработано. Вторым ударом игрок старается отбить чижа как можно дальше в поле — второе очко. Таким образом, очко дается за каждый удар битой. Водящий поднимает чижик, упавший в поле, и старается забросить его обратно в

кон. Если кон плохо виден издали, бьющий обозначает кон для водящего, установив посреди него биты. Если же чижик попадает в кон, водящий и бьющий меняются местами.

Тема 9 Профилактика травматизма

Правила по ТБ.

Тема 10 «Пустое место»

В этой игре должны участвовать не менее 10 человек. Путем жеребьевки выбирается ведущий, остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки. Ведущий несколько раз медленно обходит круг с внешней стороны. Потом неожиданно хлопает кого-нибудь из участников по плечу и мигом бежит вперед. Тот игрок, которого выбрал ведущий, отцепляется от соседей и старается быстрее обежать круг навстречу водящему. Важно первым занять пустое место. В круге остается игрок, занявший пустое место первым и успевший взяться за руки с соседями. Опоздавший становится водящим. Необходимо помнить о следующих правилах:

- водящий ходит шагом до тех пор, пока не «вызовет» кого-то ударом по плечу;
- во время бега запрещено касаться участников, стоящих в круге;
- если ведущий прибегает на пустое место вторым, в следующий раз он не имеет права вызывать на состязание того же участника.

Тема 11 «Городки»

Чертят квадрат, в котором выстраивают «городки» из круглых брусочков. «Городки могут быть любой формы. Каждый игрок по очереди кидает палку и старается сбить «городок». Если игрок сбил городок, считают, сколько брусочков вылетело из зоны квадрата. Они и приносят очки. Потом палка передается другому игроку, и он выполняет то же самое. В случае, если игрок промахнулся, он должен передать палку (биту) следующему. Выигрывает тот, кто больше всех наберёт очков.

Тема 12 «Пятнашки»

Количество игроков не ограничено. Чем больше участников, тем интереснее и веселее играть. После того как выберут «пятнашку», все игроки должны разбежаться. «Пятнашка» старается кого-нибудь догнать и запятнать. Дотрагиваясь до игрока, ему необходимо назвать имя запятнанного, чтобы все узнали, от кого им теперь убегать. Убегая от «пятнашки», можно кричать слова, подзадоривающие ведущего: «Не боюсь я пятны!» Существует 2 основных правила, которыми в игре лучше не пренебрегать:

- новому «пятнашке» нельзя пятнать того, который его только что запятнал;
- если «пятнашка» заметил игрока, убежавшего за условную территорию игры, ему необходимо громко прокричать имя этого участника, который сразу становится «пятнашкой».

Тема 13 «Волки и овцы»

Выбирают ведущего — «волка». Остальные игроки — «овцы». «Овцы» отворачиваются и закрывают глаза, в это время «волк» прячется. Как только «волк» спрячется, он должен крикнуть: «Пора!» «Овцы» начинают повсюду искать «волка». «Овца», заметившая его, кричит: «Осторожно! Волк!», и все «овцы» бросаются враспынную. Задача «волка» — догнать какую-нибудь «овцу». Пойманная «овца» становится «волком».

Тема 14 «Намотай ленту»

Для игры понадобятся 2 разноцветные ленты длиной около 5 м каждая. Ведущий связывает ленты между собой, а свободные концы дает игрокам. Игроки натягивают ленту, а потом стараются как можно быстрее намотать на руку свою половину. Побеждает участник, намотавший на руку свою ленту полностью или даже захвативший часть ленты соперника.

Тема 15 «Лапта»

Для игры понадобится небольшой мяч и крепкая палка (лапта). Игроки делятся на 2 команды. Играть нужно на ровной площадке, по краям которой параллельными линиями обозначают кон и город. Играющая команда забирает лапту и направляется в город. Задача команды — бить по мячу и бегать из города в кон и обратно. Игроки «служашей» команды становятся в поле. Они подбирают пробитые мячи и пятнают ими игроков, перебегающих из города и обратно. Один из игроков города — подающий, он всегда находится в городе. Его задача — подкидывать мяч под удары. А остальные игроки этой команды по очереди бьют лаптой по мячу, чтобы мяч как можно дальше улетел в поле. После удара каждый игрок обязан сбегать в кон и вернуться обратно. Право повторного удара дается только игроку, сбегавшему в кон. Игроки, стоящие в поле, стараются завладеть мячом — поймать его на лету и бросить в перебегающего игрока из города. Когда кто-нибудь из игроков «служашей» партии завладеет мячом, команды меняются местами. Цель игры — борьба за город.

Тема 16 «Без соли соль»

Число участников не ограничено. По жребию выбирают участников, которые будут сидеть. Посреди игрового поля садятся 2 человека напротив друг друга с протянутыми ногами. Остальные встают по одну сторону от сидящих. Руки у сидящих игроков должны быть сомкнуты за спиной, глаза зажмурены. Участники, проходя через ноги сидящих, один за другим говорят: «Без соли соль». Сделав 3 перехода, они останавливаются. В это время участник мгновенно перепрыгивает через ноги сидящих, за ним все другие. Сидящие пытаются поймать их за ноги. Пойманный участник подменяет одного из сидящих, игра начинается снова.

Тема 17 «Чет-нечет»

Один из игроков берет в руки горсть камешков (игральных кубиков, пуговиц), бросает их вверх, развернув руку ладонью вниз, ловит их тыльной стороной одной руки. Прикрывая пойманные камешки другой рукой, спрашивает по очереди игроков: «Чет или нечет?» Игрок, который не угадал, отдает фант. Участник, у которого закончатся фанты, выбывает из игры.

Тема 18 «Серый волк»

Путем жеребьевки выбирают «серого волка», остальные участники — «детки». «Волк» сидит в сторонке на бугорке, молчит. «Детки» ползют перед ним, будто собирая ягоды, и приговаривают:

Щипу, щипу, щипу по ягодку,
По черную смородинку:
Батюшке в ставчик,
Матушке в рукавчик,
Серому волку —
Травки на лопату.
Дай бог умыться,
Дай бог убраться,
Дай бог бежать!

После последних слов «детки» поднимаются, делают вид, что бросают в «волка» ягоды, и бегут. Разъяренный «волк» бросается за ними. «Детки» пытаются увернуться от «волка», а он ловит их. Первый пойманный участник становится «волком» вместо прежнего.

Тема 19 «Ловись, рыбка, большая и маленькая»

Для игры понадобится длинная веревка или скакалка с грузом на конце — «удочка». Грузом может послужить полотняный мешочек с каким-либо содержимым. Важно, чтобы удочка не была травмоопасной. Выбирают ведущего — «рыбака», остальные игроки — «рыбки». «Рыбак» становится в центр круга, организованного «рыбками» (на удалении 2-3 м от «рыбака»). Расстояние между «рыбками» должно быть приблизительно одинаковым. «Рыбак» берет в руки удочку и начинает ее раскручивать, сначала проводя ею по земле, потом поднимая выше и выше, но не более чем на 20 см над землей. А «рыбки» должны, подпрыгивая, ускользать от «удочки» (через нее можно также перепрыгивать). Пойманная «рыбка» выбывает. Игра идет до последнего игрока. «Рыбкам» запрещается менять местоположение во время игры, нужно прыгать там, где встал первоначально. «Рыбак» может удлинять и укорачивать удочку, наматывая ее на руку, а также имеет право менять направление вращения.

Тема 20 Профилактика травматизма

Правила по ТБ.

Тема 21 Нарушение осанки

Упражнения укрепляющего характера.

Тема 22 «Платок»

Все играющие встают в круг. Ведущий обегает за кругом 3 раза и бросает платок за одним из игроков. Этот игрок в свою очередь должен быстро поднять платок и погнаться за ведущим, чтобы постараться накинуть платок ему на шею, пока ведущий не успел обежать круг 3 раза. Если ведущий успевает обежать круг, он снова водит, если нет, игроки меняются местами.

Тема 23 «Кто боится колдуна?»

На земле чертят прямоугольник, справа и слева проводят еще по 1 черте — города. Один из участников будет играть роль колдуна. «Колдун» живет в одном городе, люди — в городе напротив. «Колдун» спрашивает людей: «Боитесь ли вы колдуна?», они отвечают: «Нет!» — и бегут в город колдуна, он в это же время стремится им навстречу, стараясь осалить. Осаленным считается игрок, которого «колдун» успеет 3 раза ударить по плечу. Этот игрок теперь принадлежит «колдуну» и помогает ему ловить остальных игроков. Основное правило игры: никто не может быть пойман в городе.

Тема 24 «Догонялки на санках»

Это зимний вариант классических догонялок. Для участия нужны несколько пар ребят и санки, одни на каждую пару. Игроки очерчивают на снегу квадрат — поле. За его пределы выезжать нельзя. Один игрок садится на санки, а второй его везет. Выбирается водящая пара, которая должна догнать какую-нибудь другую и дотронуться до сидящего на санках игрока, чтобы передать обязанности водящего. Та пара, которая выедет за пределы «поля», автоматически становится догоняющей.

Тема 25 «Лучники»

Для участия всем ребятам следуетделиться на 2 команды, у каждой должны быть лук и стрелы. В 10 м от игроков нужно поставить 2 доски — мишени. Суть игры заключается в том, чтобы наибольшее количество «слепышей» одной команды попали в цель. У кого

будет больше промахов, тот и проиграл. При игре нужно не забывать о безопасности, не следует подходить к мишеням, пока все дети не выстрелят из лука.

Тема 26 «Волк»

Для участия в этой игре нужно наибольшее количество ребят. Среди всех выбирают четырех: трое будут «волками», а один — «бараном». Остальные считаются «овцами». Во главе «стада» стоит «баран», за ним, держась за руки, выстраиваются «овцы». «Волки» должны украсть всех животных из стада. «Баран» должен водить за собой все стадо, выстроившееся в цепочку по какой-либо траектории и защищать своих «овечек», нападая на «волков» только тогда, когда они атакуют. В свою очередь «волки» могут «воровать» лишь «овец», оторвавшихся от цепочки. Игра длится 10 минут, после чего «волки» и «овцы» меняются местами.

Тема 27 «Камнепад»

Для игры нужно начертить линии старта и финиша. Между ними рассыпать камешки, чем больше, тем лучше. Все участники встают у линии старта и по сигналу одновременно начинают прыгать на одной ноге к финишной черте. По дороге игроки должны собирать рассыпанные камешки, но только в движении и не опуская ноги. За один наклон каждый из участников может взять не больше одного камешка. Ребята не должны мешать друг другу и толкаться. Побеждает тот игрок, который соберет больше всех камней и придет к финишу первым.

Тема 28 «Шаровки»

Две команды: одна в «поле», а вторая бьёт по шару шаровкой (битой). Основная цель тех, кто бьёт по шару, чтобы он улетел дальше, и чтобы его не поймал игрок из «полевой команды». Если соперники ловят шарик или шаровку, то команды меняются местами.

29 «Горелки»

Участники становятся парами, держась за руки, друг за другом – образуют колонну.

Впереди колонны – водящий. По команде водящего последняя пара разъединяет руки и бежит вперед: один по правую, другой по левую сторону колонны.

Задача игроков – увернуться от водящего и успеть взяться за руки. Если водящему удастся поймать одного из игроков, то он вместе спойманным становится первой парой колонны. Если игроки сумеют перехитрить водящего и взяться за руки – они становятся в голову колонны, а водящий начинает игру сначала.

Тема 30 «Штандер»

Водящему вручается мяч. Игроки собираются вокруг водящего. Водящий подбрасывает мяч вверх и выкрикивает имя одного из играющих.

Названный игрок ловит мяч на лету или поднимает его с земли и старается попасть им в кого-либо из разбегающихся в стороны остальных игроков. Поймав мяч на лету, игрок имеет право крикнуть: «Штандер!» Тогда все участники должны замереть, а игрок с мячом может спокойно прицелиться и запятнать мячом любого.

Пойманный в воздухе мяч дает также право сразу бросить мяч вверх и выкрикнуть имя кого-либо из играющих.

Если тот, кого пытались запятнать, сумеет поймать брошенный в него мяч, он получает право запятнать им другого игрока. Запятнанный выбывает из игры.

Правила игры разрешают замиравшим игрокам, в которых целятся мячом, приседать, уклоняться от мяча, но сходить с места они не имеют права.

Тема 31 «Штандер»

Водящему вручается мяч. Игроки собираются вокруг водящего. Водящий подбрасывает мяч вверх и выкрикивает имя одного из играющих.

Названный игрок ловит мяч на лету или поднимает его с земли и старается попасть им в кого-либо из разбегающихся в стороны остальных игроков. Поймав мяч на лету, игрок имеет право крикнуть: «Штандер!» Тогда все участники должны замереть, а игрок с мячом может спокойно прицелиться и запятнать мячом любого.

Пойманный в воздухе мяч дает также право сразу бросить мяч вверх и выкрикнуть имя кого-либо из играющих.

Если тот, кого пытались запятнать, сумеет поймать брошенный в него мяч, он получает право запятнать им другого игрока. Запятнанный выбывает из игры.

Правила игры разрешают замиравшим игрокам, в которых целятся мячом, приседать, уклоняться от мяча, но сходить с места они не имеют права.

Тема 32 «Рыбки»

Игра напоминает салки, но у нее есть интересная особенность. Участники игры привязывают к поясу полутораметровую нитку с короткой палочкой (рыбкой) на конце. Задача играющих – наловить побольше рыбок, т. е. оборвать побольше волочащихся по земле палочек, наступая на них и, сохранить свою. Игрок, потерявший рыбку, выбывает из игры.

Побеждает тот, кто сумел собрать большее количество рыбок, сохранив свою.

Тема 33 «Бабки»

Старая русская игра, напоминающая городки. В старые времена бабки делали из надкопытного сустава домашнего животного, остающегося после варки студня. Биток – самую крупную бабку – заливали изнутри свинцом и использовали в игре как битку.

В наше время костяные бабки можно с успехом заменить небольшими деревянными чурками, а для битка выбрать чурку потяжелее. Бабки ставят на линию кона и выбивают с расстояния 3–5 м.

Играющие делятся на две команды. Перед каждой командой за линией кона в определенной последовательности расставляют бабки – не менее 10 штук. Участники команд стремятся сбить поставленные бабки меньшим количеством бросков.

Для каждой последовательности существуют свои правила: «забор» ставят вдоль линии кона, «гусек» в два ряда перпендикулярно ей. «Забор» можно сбивать с любого конца, но не более двух бабок за один бросок. «Гусек» начинают сбивать с последней от коновой линии пары бабок. Если за один бросок сбито более двух бабок или бабки выбиты не подряд, их ставят на место. Игроки бросают биток по очереди. Побеждает команда, первой выбившая все бабки с кона.

Тема 34 «Казак-разбойники»

Играющие разбиваются на команды, одна из которых – казаки, а другая – разбойники.

Разбойники разбегаются прятаться, а казаки находят и отмечают место для темницы, куда будут отводить пойманных разбойников. Темницей может быть лавочка, угол двора, песочница или просто место под деревом.

Казачьи выходы на поиск и ловля разбойников. Их задача – найти, догнать, запятнать и отвести в темницу разбойников. Казак отводит разбойника в темницу, держа его за руку или рукав. Пойманный и запятнанный разбойник не должен по правилам игры вырываться. Но если казак случайно разжал руку, разбойник может убежать. Разбойники могут выручать своих товарищей по дороге в темницу – неожиданно подбежать и осалить казака – тогда казак должен отпустить пленного, и оба разбойника убегают. Казак, в свою очередь, может первым запятнать разбойника, пытавшегося освободить пленного. Если ему это удастся, то он приведет уже двух пленников.

Кроме того, разбойники могут освобождать своих товарищей из темницы. Но для этого им надо, миновав сторожа, запятнать самого пленного в темнице. Сторож в это время может запятнать самих освободителей. Для ловли разбойников и охраны, пленников можно разбиться на пары или на группы – это усложнит игру.

Игра заканчивается, когда все разбойники пойманы и находятся в темнице. После этого казаки и разбойники могут поменяться ролями.

Тема 35 Эстафета

Соревнование двух команд в силе, ловкости, скорости.

3 класс (35 ч)

Содержание

« Русские народные игры и забавы »

Тема 1 Здоровый образ жизни

Кого мы можем считать здоровым человеком (беседа).

Тема 2 Здоровье в порядке- спасибо зарядке!

Комплекс упражнений утренней гимнастики.

Тема 3 Личная гигиена

Правила личной гигиены.

Тема 4 Профилактика травматизма

Правила ТБ.

Тема 5 Нарушение осанки

Упражнения для укрепления осанки

Тема 6 “Щука”

Вариант салочек (пятнашек), осаленный прицепляется к воде и вместе они салют следующего, последний осаленный игрок становится водящим. “?” (без названия) Еще один вариант этой игры, но осаленные замирают на месте, раскрыв руки, они могут быть заново расколдованы, если водящий допустит к ним других игроков, водящим становится последний осаленный.

Тема 7 “Водяной”

Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами : “Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на минутку, на минуточку!” После чего водяной встает

и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать – кто это. Если угадал, то угаданный становится “Водяным”.

Тема 8 “Третий лишний”

Игроки встают в круг по двое (один за другим) водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убежать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.

Тема 9 “На золотом крыльце сидели...”

Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): “На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной, ... (далее не помню, но до этого редко дело доходило, если дойдете придумайте сами). И так, игроки вокруг должны прыгать через скакалку, кто не успеет, тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке.

Тема 10 “Кандалы”

(Сокращенный вариант игры “Бояре”), эта игра отличается только диалогом играющих команд: – Кандалы. – Скованы. – Раскуйте. – Кем? – Другом моим. – Каким? Далее выбирается игрок, который разбивает чужую цепь.

Тема 11 “Ворота”

Вариант жмурок, где водит двое с закрытыми глазами – “стража”, меж которых должны пройти остальные игроки, пойманные меняются местами со стражей.

Тема 12 “Слон”

Играют две команды: “слоны” встают цепочкой, держась друг за друга в согнутом состоянии, наездники запрыгивают на них и “слон” пытается идти с этой ношей (на мой взгляд, не совсем безобидная игра)

Тема 13 “Козел”

Игроки встают в круг, водят вокруг Водящего (“козла” или “короля”) хоровод со словами: – Шел _король_ по лесу, по лесу, по лесу, Нашёл себе принцессу, принцессу, принцессу, (козел из хоровода выбирает принцессу) Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем, (всеми выполняются указанные действия) И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем, И ножками потопаем, потопаем, потопаем, И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем, Головкой покачаем, и снова начинаем... (выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами)

Тема 14 «Лягушки и цапля»

Границы болота (прямоугольник, квадрат или круг), где живут лягушки, отмечаются кубами со стороной 20 см, между которыми протянуты верёвки. На концах верёвок мешочки с песком. В стороне гнездо цапли. Лягушки прыгают, резвятся в болоте. Цапля (водящий) стоит в своём гнезде. По сигналу воспитателя она, высоко поднимая ноги, направляется к болоту, перешагивает через верёвку и ловит лягушек. Лягушки спасаются от цапли, они выскакивают из болота. Пойманных лягушек, цапля уводит к себе в дом. (Они остаются там, пока не выберут новую цаплю.) Если все лягушки успеют выскочить из болота, и цапля никого не поймает, она возвращается к себе в дом одна. После 2 -3 повторений игры выбирается новая цапля. *Указания.* Верёвки выкладываются на кубы так, чтобы они могли легко упасть, если их задеть при прыжке. Упавшую верёвку снова кладут

на место. Играющие (лягушки) должны равномерно располагаться по болоту. Через верёвки лягушки могут только перепрыгивать.

Тема 15 «Волк во рву» Поперёк площадки двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нём находится водящий - волк. Остальные играющие - козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. По словам воспитателя «Козы, в поле, волк во рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бежит во рву, стараясь осалить прыгающих коз. Осаленный отходит в сторону. Воспитатель говорит: «Козы, домой!» Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2 --3 пробежек выбирается или назначается другой водящий.

Указания. Коза считается пойманной, если волк коснулся её в тот момент, когда она перепрыгивала через ров, или если она попала в ров ногой.

Тема 16 «Прыгуны»

На землю кладут три палки. Трое детей встают так, чтобы палки находились между их ногами. Под текст песни дети прыгают по очереди над палками, то, скрещивая, то, разводя ноги, задевая палку. На каждое четверостишие прыгает другой ребенок,

«Зайка беленький сидит, и ушами шевелит,

Вот так, вот так, и ушами шевелит.

Зайке холодно сидеть, надо лапочки погреть.

Хлоп-хлоп, хлоп-хлоп

Надо лапочки погреть.

Зайке холодно стоять,

Надо зайке поскакать.

Скок-скок, скок-скок,

Надо зайке поскакать».

Указания: прыгать, не задевая и не сдвигая палки с места; соблюдать ритм прыжков, начинать и заканчивать прыжки в соответствии с началом и окончанием чтения стихов.

Усложнение: во время прыжков выполнять хлопки перед собой, над головой, за спиной.

Тема 17 «Лошади»

На конюшне стоят лошади, недалеко от них сидят на скамейках конюхи с вожжами. Старший конюх - воспитатель подходит к дощечке, подвешенной на дерево, и отбивает примерно 15-18 ударов. За это время конюхи быстро выводит лошадей, запрягают их и выстраиваются друг за другом. На сигнал «поехали» скачут галопом. По сигналу «лошади испугались» разбегаются в разных

направлениях. Конюхи ловят и отводят лошадей в конюшню. Дети меняются ролями, игра повторяется.

Указания: успеть построиться, пока слышны удары; правильно, ритмично выполнять галоп; ловить можно любую лошадь; лошадь не должна убежать из конюшни.

Усложнение: Каждый конюх делает себе «тройку».

Тема 18 Профилактика травматизма

Правила ТБ.

Тема 19 «Птички и клетка»

Дети делятся на две подгруппы. Одна образует круг в центре площадки (дети идут по кругу, держась за руки) – это «клетка», другая подгруппа – «птички». Воспитатель говорит: «Открыть клетку!» Дети, образующие клетку, поднимают руки. «Птички» вбегают в «клетку» и тут же выбегают из неё. Воспитатель говорит: «Заккрыть клетку!» Дети опускают руки. «Птички», оставшиеся в «клетке», считаются пойманными. Они встают в круг. «Клетка» увеличивается, и игра продолжается, пока не останется 1-3 «птички». Затем дети меняются ролями.

Тема 20 «Северный и южный ветер»

Выбирают двух водящих. Одному на руку повязывают синюю ленту – это «северный ветер», другому красную – это «южный ветер». Остальные дети бегают по площадке. «Северный ветер» старается «заморозить» как можно больше детей – дотронуться до них рукой. Замороженные принимают какую-либо позу (руки в стороны, вверх, на поясе, стоят на одной ноге и т.д.). «Южный ветер» стремится «разморозить» детей, также дотрагиваясь рукой и восклицая: «Свободен!» Через 2-3 минуты назначают новых водящих, и игра возобновляется.

Тема 21 «Бой петухов»

Играющие стараются вывести друг друга из равновесия, прыгая на одной ноге и толкая соперника правым или левым плечом. Проигрывает тот, кто коснётся земли второй ногой. Руки дети держат на поясе либо скрестно перед грудью; можно держаться одной рукой за носок согнутой ноги. Толкаться руками не разрешается. Побеждает тот, кто дольше продержится, прыгая на одной ноге.

Тема 22 «Караси и щука»

Одного ребёнка выбирают «щукой». Остальные играющие делятся на две подгруппы: одна из них образует круг – это «камешки», другая – «караси», которые плавают внутри круга. «Щука» находится за пределами круга. По сигналу воспитателя «Щука!» ребёнок изображающий её, вбегают в круг и старается поймать «карасей». «Караси» прячутся за «камешки» - приседают за кем-нибудь из игроков, стоящих по кругу. «Щука» ловит тех игроков, которые не успели спрятаться, и уводит их за круг. После 2-3 повторений подсчитывают количество пойманных игроков. Выбирают новую «Щуку». Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра продолжается.

Тема 23 «Лиса в курятнике»

Гимнастические скамейки ставят квадратом – это «наседы». На скамейках стоят дети – «куры». Внутри квадрата («курятника») бегают «лисы». «Куры» то спрыгивают с «наседы» и бегают по «курятнику», то залезают на скамейки. «Лиса» старается поймать (дотронуться рукой) «курицу», которая хотя бы одной ногой касается земли. После того как водящий поймает 3-5 «кур», из числа самых ловких назначается новая «лиса». Игра повторяется 4-5 раз

Тема 24 «Река и ров»

Дети строятся на середине площадки в колонну по одному. Справа от колонны находится «ров», слева – «река». Через «реку» надо «переплыть» - идти, имитируя руками движения пловца, через «ров» - перепрыгнуть. По сигналу воспитателя «Ров – справа!» дети поворачиваются направо и прыгают вперёд. Тот, кто прыгнул в другую сторону, считается

упавшим в реку, и ему помогают выбраться, подавая руку. Затем все возвращаются к начальному построению.

По сигналу «Река – слева!» дети поворачиваются налево и «плывут на другой берег». Тот, кто ошибся и попал в «ров», возвращается к товарищам.

Тема 25 «Горячая картошка»

Количество игроков: не менее трех. Дети становятся в круг и перекидывают друг другу мяч, будто это горячая картошка. Игроки должны перекидывать мяч быстро, что бы не обжечься.

Тема 26 «Заяц без логова»

Количество игроков: любое. Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это - логово зайца. Выбираются двое водящих - заяц и охотник. Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в логово, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится зайцем и убегает от охотника.

Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

Тема 27 «Подвижная цель»

Количество игроков: любое. Дети образуют большой круг, расположившись в 2 - 3 шагах друг от друга. Перед их носками можно провести линию. Выделяется водящий, который выходит на середину круга. По сигналу дети начинают перебрасывать друг другу мяч, чтобы выбрать момент и попасть им в водящего. Водящий, бегая по кругу, увертывается от мяча. Тот, кто попал мячом в водящего, идет на его место.

Тема 28 Профилактика травматизма

Правила ТБ.

Тема 29 «Бредень»

Количество игроков: любое. Играют две команды. Одна команда, взявшись за руки, образует "бредень" и ловит свободно передвигающихся по площадке соперников "рыбу". Пойманные игроки выбывают из игры. Через некоторое время команды меняются ролями. Выигрывает команда, поймавшая "рыбы" больше. "Рыба" считается пойманной в том случае, если рыбакам удастся образовать вокруг нее круг. Игра повторяется несколько раз.

Тема 30 «Заколдованный замок»

Количество игроков: любое. Играющие делятся на две команды. Первые должны расколдовать замок, а вторая команда - помешать им в этом. Замок может служить дерево или стена. Около замка находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать замок по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до замка. При этом игра считается оконченной.

Тема 31 «Али-баба»

Количество игроков: любое. Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5 –7 метров. Игру начинает одна из команд словами:

- Али-баба!

Вторая команда хором отвечает:

- О чем слуга

Вновь говорит первая команда:
- Пятого, десятого, Сашу нам сюда!.

Тема 32 «Али-баба»

Количество игроков: любое. Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5 –7 метров. Игру начинает одна из команд словами:

- Али-баба!

Вторая команда хором отвечает:

- О чем слуга

Вновь говорит первая команда:

- Пятого, десятого, Сашу нам сюда!.

Тема 33 «Два Мороза»

Количество игроков: любое. Перед детьми стоят два водящих, два Мороза.

- Мы Морозы удалые, братья молодые:

Я Мороз Красный нос,

Я Мороз Синий нос.

Кто из вас решится в путь – дороженьку пустится?

Дети отвечают:

- Не боимся мы угроз и нестрашен нам Мороз.

После этого дети должны пробежать на другую сторону и не попасться Морозам.

Тема 34 "Жар-птица"

Участвуют 2 команды. В составе каждой 6 человек. Для игры из лоскутков материи изготавливается и красочно расписывается жар-птица. Одна команда (по жребию) образует круг. Игроки перекидывают жар-птицу друг другу так, чтобы ее не смог поймать водящий из команды соперников, находящийся в середине круга. Как только водящий поймает жар-птицу, его команде присуждается 1 очко, и игра возобновляется. По истечении условного времени команды меняются ролями. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Тема 35 Эстафета

Соревнование двух команд в силе, ловкости, скорости.

4 класс (35 ч)

Содержание

Русские игровые традиции в подвижных играх

Тема 1 Здоровый образ жизни

Кого мы можем считать здоровым человеком (беседа).

Тема 2 Здоровье в порядке- спасибо зарядке!

Комплекс упражнений для утренней гимнастики.

Тема 3 Личная гигиена

Что такое гигиена. Правила личной гигиены.

Тема 4 Профилактика травматизма

Инструкция по ТБ. Цели и задачи курса.

Тема 5 Нарушение осанки

Упражнения для укрепления осанки

Тема 6 «Зазывалки»

Предыгровые зазывалки, как метод сбора участников будущей совместной игры при помощи специальной речевки, имеет давнюю традицию. *Зазывалки* использовались как зачин, призывающий потенциальных участников к игре:

*Чирик-пырик воробушек,
По улоньке скачет,
Девуц собирает
Поиграть-поплясать
Себя показать?*

Призыв к игре сопровождался подпрыгиванием на месте или по кругу, а произносивший их должен был вытянуть вперед руку с отогнутым большим пальцем. Желающие играть должны были схватить зазывалу за палец кулаком и в свою очередь отогнуть свой большой палец. Все это время зазывала произносил приговор с указанием названия игры. Когда набиралось достаточное количество игроков, зазывала заканчивал набор:

*Тай-тай, налетай!
Никого не принимай!*

Так как в большинстве игр требуется водящий, нередко *зазывалка* использовалась заодно и для его определения:
Последнему? водить!

В тех случаях, когда *зазывалка* не определяла *водящего* или такового не было в самой игре (например, в командных играх), использовали *жеребий* или считалку.

Тема 7 «Жребий»

Жребий в игровой традиции выполняет функцию высшей справедливости. Его решению при распределении игровых ролей все обязаны подчиняться беспрекословно. Обычно жеребьевка предназначена для тех игр, в которых предусмотрено две команды. Из числа самых ловких игроков выбираются две *матки* (*капитана*), затем ребята, примерно равные по силам и возрасту, отходят парами в сторону, сговариваются и, договорившись, подходят к *маткам*:

*Мати, мати,
Что вам дати?*

и спрашивают, кто из них кого выбирает:

*Какого коня? сивого
Или златогривого?*

Или:

*За печкой заблудился
Или в стакане утопился? И т.д.*

Тема 8 «Волки во рву».

На земле чертятся коридор, шириной около метра обозначающий *ров*. Его можно было делать различным по ширине и зигзагообразным. Во *рву* располагаются водящие, *волки*. Их немного, два или три и они не имеют права покидать *ров*. Остальные играющие – *зайцы*. *Зайцы* стараются перепрыгнуть через *ров* и не оказаться осаленными *волками*. Если до *зайца* дотронулись, он выбывает из игры или сам становится *волком*. *Зайцы ров* не перебегают, а перепрыгивают. Если нога *зайца* коснулась территории *рова*, это значит, что он *провалился в ров* и в этом случае также выбывает из игры.

Тема 9 «Волки и овцы».

На игровой поле отмежевываются площадки, имеющие 3 - 4 шага в ширину и называемые *загонами*. Играющие назначают одного из участников *пастухом*, другого – *волком*, а остальные остаются в роли *овец*. Пространство между *загонами*, называется *полем*. На одной из сторон его отделяют чертой небольшое пространство – *логовище волка*. После этого *овцы* размещаются в одном из *загонов*, а сам *пастух* становится в поле вблизи *загона*. *Волк*, предлагает *пастуху* погнать стадо *овец* в поле, а сам в это время старается схватить какую-нибудь из них и увлечь в свое *логовище*. *Пастух* старается оградить *овец*, направляющихся в противоположный *загон*, от *волка*. Пойманные *волком* становятся его помощниками. Помощники не могут ловить *овец*, но могут их всячески задерживать, мешая вернуться в *загон*. После очередной поимки *волк* вновь обращается к *пастуху* словами: «*Гони стадо в поле?*», и игра продолжается. Число помощников *волка* постепенно увеличивается, и он каждый раз вместе с ними продолжает выходить на охоту за *овцами*. *Волк* не должен оставлять *логовища* до тех пор, пока *овцы* не выйдут из своего *загона* и не двинутся по направлению к противоположному. *Волк* может ловить *овец* лишь в *поле*.

Тема 10 «Медведь и вожак» .

Для игры необходима веревка длиной в 1,5-2 метра. Одного из участников назначают *медведем*, другого *вожаком*. Они берут в руки противоположные концы веревки, а остальные играющие группируются в 4-6 шагах от них. По сигналу, данному *вожаком*, игра начинается, и все бросаются на *медведя*, стараясь запятнать его. *Вожак*, охраняя последнего, в свою очередь пытается запятнать каждого приближающегося к *медведю*, прежде чем *медведь* получит 5-6 легких ударов. Если *вожаку* это удастся, запятнанный им игрок становится *медведем*. А в том же случае, если *медведь* получит вышеуказанное количество ударов, и *вожак* не успеет запятнать кого-либо, то он сам становится *медведем*, а нанесший последний удар – *вожаком*. Пятнающие *медведя* должны вслух заявить о нанесенном ударе, причем удары могут быть наносимы лишь поочередно, а не одновременно двумя или несколькими играющими. В начале и во время игры, при каждой смене центральных действующих лиц: *вожака* и *медведя* – остальные участвующие не должны подходить к ним ближе, чем на 4-6 шагов, до тех пор, пока *вожак* не даст сигнала. За нарушение последнего правила, в наказание полагается роль *медведя*.

Тема 11 «Водяной» .

Водяной (*водящий*) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

*Дедушка водяной,
Что сидишь ты под водой?*

*Выгляни на минуточку,
На одну минуточку.*

Круг останавливается и *водяной* встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Задача *водяного* - определить, кто перед ним. Если *водяной* угадал, он меняется ролью и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим. *Водяной* может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя.

Тема 12 «Невод».

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое игроков берутся за руки, образуя *невод*. Их задача ? поймать как можно больше *плавающих рыб*, т.е. остальных игроков. Задача *рыб* ? не попасться в *невод*. Если *рыбка* оказалась в *неводе*, то она присоединяется к водящим и сама становится частью *невода*. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой *проворной рыбкой*. *Рыбки* не имеют права рвать *невод*, т.е. расцеплять руки у *водящих*

Тема 13 «Чехарда».

Один из игроков выбирается на роль *козла*. Оставшиеся по очереди должны через него перепрыгивать. Кто не сумел перепрыгнуть через *козла*, или его свалил, или сам упал после прыжка, становится на место *козла*, а бывший *козел* идет прыгать. Для сложности вместо одного *козла* можно выбирать нескольких, и прыгающий должен преодолеть без ошибок всю цепочку. *Козлу* запрещено умышленно прогибаться, уворачиваться или иным способом мешать прыгающему.

Тема 14 «Птицелов».

Играющие определяют одного игрока, который становится *птицеловом*. Оставшиеся выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать и становятся *птицами*. *Птицы* встают в круг, в центре которого ? *птицелов* с завязанными глазами. *Птицы* ходят вокруг птицелова и произносят нараспев:

*В лесу, во лесочке,
На зеленом дубочке.
Птички весело поют,
Ай! Птицелов идет!
Он в неволю нас возьмет,
Птицы, улетайте!*

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать *птиц*. Тот, кого он нашел, подражает крику *птицы*, которую он выбрал. *Птицелов* угадывает название *птицы* и имя пойманного. После чего этот игрок сам становится *птицеловом*. Если *птицелов* ошибается ? игра продолжается в тех же ролях.

Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

Тема 15 «Жмурки».

С помощью считалки выбирают водящего ? *жмурку*. Ему завязывают глаза, отводят на середину игровой площадки, заставляют несколько раз повернуться вокруг себя и спрашивают:

- *Кот, кот, на чем стоишь?*
- *На квашне.*
- *Что в квашне?*

- Квас.

- Лови мышей, а не нас!

После этих слов участники игры разбегаются, а *жмурка* их ловит. Пойманный меняется ролями *сводящим*.

Жмурке запрещено сдвигать с глаз повязку, а убегающие не имеют права покидать площадку.

Тема 16 4 Профилактика травматизма.

Инструкция по ТБ.

Тема 17 «Дуга».

Для игры натягивается веревочка и игроки по очереди должны пройти под ней, прогнувшись. При этом нельзя падать и задевать саму веревку. С каждым коном веревка опускается все ниже и ниже и в конце побеждает самый гибкий и упорный.

Тема 18 «Кот и мышь»

Игроки (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышью, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышья может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками игроков. Как только кот поймал мышью, игроки встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убежать далеко от норы.

Тема 19 «Ляпка»

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бежит за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: "На тебе ляпку, отдай ее другому!" Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: "У кого был?" - "У тетки".- "Что ел?" - "Клёцки".- "Кому отдал?" Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

Тема 20 «Заря»

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих - заря - ходит сзади с лентой и говорит:

Заря-зарница,

Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила,

Ключи золотые,

Ленты голубые,

Кольца обвитые -

За водой пошла.

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

Тема 21 «Гуси»

На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Играющие, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусенята. Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусенят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

- Гуси, вы гуси!

- Га-га-га, га-га-га!

- Вы, серые гуси!

- Га-га-га, га-га-га!

- Где, гуси, бывали?

- Га-га-га, га-га-га!

- Кого, гуси, видали?

- Га-га-га, га-га-га!

С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусенка волк ведет в середину круга - в логово. Гуси встают в круг и отвечают:

Мы видели волка,

Унес волк гусенка,

Самого лучшего.

Самого большого

Далее следует переключка хоровода и гусей:

- А, гуси, вы гуси!

- Га-га га, га га га!

- Щиплите-ка волка,

Выручайте гусенка!

Гуси машут крыльями, с криком га-га бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусенята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка.

Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

Правила игры. Хоровод гусей и гусенята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих коснулся рукой волка

Тема 22 «Удар по веревочке»

Для игры необходима замкнутая в круг веревочка. Игроки берутся обеими руками за веревочку с внешней стороны. Выбирается один водящий, который должен находиться в центре круга, образованного веревочкой. Цель водящего – послать, т.е. ударить по руке одного из играющих находящихся с внешней стороны круга. Те, кто находятся с внешней стороны круга, во время атаки водящего могут отпустить от веревочки только одну руку. Если играющий отпускает от веревочки две руки или по одной из них попадает водящий, то уже именно он становится в круг и игра продолжается дальше.

Тема 23 «Зайки»

Игра проводится на открытом пространстве. Из всех игроков выбирается один охотник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать на двух ногах. Задача охотника поймать самого не проворного зайца, осалив его рукой. Но в игре существует одно немаловажное условие, охотник не имеет права ловить зайца, если тот находится на "дереве". В контексте данной игры деревом будет являться любая щепочка или же пенек. Это условие сильно усложняет охотнику жизнь, что часто во время игры приводит его в негодование. Однако, как только удастся осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность – ловить зайцев.

Тема 24 «Прыганье со связанными ногами»

Всем участникам завязываются ноги плотной широкой веревкой или платком. После чего все становятся около исходной линии и по сигналу начинают прыгать в сторону финишной черты. Победителем является тот, кто быстрее всех преодолел расстояние. Расстояние не должно быть слишком большим, так как прыгать с связанными ногами достаточно тяжело.

Тема 25 «У медведя во бору»

Игра для самых маленьких. Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадке для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – это дом, для всех остальных участников игры.

Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

И на нас рычит.

После того, как дети произносят эти слова, "медведь" выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.

Тема 26 «Гуси»

Дети делятся на 2-ве команды. В центре площадки чертится круг. Игроки, по одному от команды, выходят в круг, поднимают левую ногу назад, берутся за нее рукой, а правую руку вытягивают вперед. По сигналу игроки начинают толкаться ладонями вытянутых рук. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Тема 27 «Бой петухов»

Игра проводится практически по тем же правилам, что и игра Гуси. Основное отличие заключается в том, что игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину

и толкаются не ладошками, а плечо в плечо. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Тема 28 «Переездной конь»

В игре могут с успехом принимать участие, как взрослые, так и дети, особенно во время массовых праздников. Все участники делятся на две команды: одни – "кони", другие – "наездники". "Наездники" садятся на "коней" и образуют круг. Одному из "наездников" вручается мяч. "Наездники" передают мяч по кругу в ту или иную сторону, например, вправо. И нужно, чтобы мяч прошел несколько кругов, по договоренности до игры. После чего команды меняются местами, но, как правило, игра складывается иначе. Если во время переброски мяча он оказывается на земле, то команды моментально меняются местами: "кони" становятся "наездниками", а "наездники" – "лошадками".

Тема 29 «Зелёная репка»

Все играющие встают в круг, берутся за руки, поют песню:

Зелёная репка, держись крепко,

кто оборвётся, тот не вернётся.

Раз, два, три.

На счёт «три» все проворачиваются вокруг себя кому как захочется, но руки стараются не расцеплять. Кто разорвёт руки, входит в круг, остальные повторяют песню. И так несколько раз.

Тема 30 «Дударь»

Выбирается Дударь, становится в круг. Вокруг него идёт хоровод и поёт песню:

Дударь, Дударь, Дударище

старый, старый старичище.

Его под колоду, его под сырую,

его под гнилую.

– Дударь, Дударь, что болит?

Дударь показывает и называет, что у него болит (рука, голова, спина, коленка и т.д.), все кладут руки друг другу на это место и снова начинают ходить по кругу с песней.

Дударь, Дударь, Дударище

старый, старый старичище. и т.д.

Когда надоест играть, Дударь говорит: «Выздоровел!»

Тема 31 «Капустка»

Все берутся за руки, начинают петь песню:

Ах, капустка, рассадка моя,

только милому досадка одна.

Ах, капустка, легко стелется –

двое ходят – третий сердится.

Ах, капустка, золотой корешок,

а мой милый – золотой женишок!

Со словами: Вейся, вейся, завивайся круг в одном месте (возле ведущего) разрывается и все начинают, как спираль закручиваться вокруг одного из концов (где нет ведущего).

Затем со словами: Вейся, вейся, развивайся ведущий начинает быстро раскручивать спираль (можно – быстро, змейкой и восьмёркой, рывками).

Тема 32 «Капустка»

Все берутся за руки, начинают петь песню:

Ах, капустка, рассадка моя,
только милому досадка одна.
Ах, капустка, легко стелется –
двое ходят – третий сердится.
Ах, капустка, золотой корешок,
а мой милый – золотой женишок!

Со словами: Вейся, вейся, завивайся круг в одном месте (возле ведущего) разрывается и все начинают, как спираль закручиваться вокруг одного из концов (где нет ведущего).

Затем со словами: Вейся, вейся, развивайся ведущий начинает быстро раскручивать спираль (можно – быстро, змейкой и восьмёркой, рывками).

Тема 33 «Солнышко»

По считалке выбирают водящего – «Солнышко». Остальные дети встают в круг. «Солнышко» стоит посередине круга, все поют:

Гори, солнце, ярче!
Лето будет жарче,
А зима теплее,
А весна милее!

Первые две строчки идут хороводом, на последующие две поворачиваются лицом друг к другу, делают поклон, затем подходят ближе к «Солнцу», оно говорит «ГОРЯЧО!» и догоняет детей. Догнав играющего, дотрагивается до него, ребёнок замирает и выбывает из игры.

Тема 34 «В круги»

Выбирается водящий. Игроки образуют круг. В центре с закрытыми глазами стоит водящий. Все ходят вокруг него и поют:

Отгадай, чей голосок,
Становися во кружок
И скорей кого-нибудь
Своей полочкой коснись.
Отвечай поскорей,
Отгадать поторопись!

Затем останавливаются, а водящий ощупывает у всех головы. Тот, кого он верно назовет по имени, идет в круг водящим.

Тема 35 «Медом или сахаром»

Играющие делятся на две команды: выбирают, кем быть – медом или сахаром. Затем берут палку и тянут ее за оба конца. Соревнуются, на чей стороне больше меда или сахара.

3. Проектная деятельность

«Я – исследователь»

Пояснительная записка

Данная рабочая программа разработана на основе Федеральных государственных образовательных стандартов второго поколения (ФГОСов) и авторской рабочей программы по внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?» Бухаровой И.В., учителя начальных классов 1 кв. категории МОУ «СОШ им. К.Н. Новикова» г. Москвы, которая одобрена советом по внедрению ФГОС.

Программа предназначена для работы с детьми 1-4 классов, 1 час в неделю.

Возможность внедрения программы «*Введение в проектно- исследовательскую деятельность в начальной школе*» в практику обучения в начальной школе определяется ещё и тем, что современный младший школьник легко осваивает компьютер, и при достаточной обеспеченности компьютерами учебного процесса в начальной школе учитель может активно внедрять в практику своей деятельности новые информационные технологии.

Цель: Развитие познавательной активности младших школьников, их творческих способностей через приобщение к проектно- исследовательской деятельности, создание условий для организации этой деятельности и получения ее результатов.

Задачи:

1. Сформировать у учащихся стойкую положительную мотивацию к их проектно-исследовательской деятельности.
2. Сформировать позитивную самооценку, самоуважение.
3. Вооружить школьников теоретическими знаниями и специальной терминологией основ проектно- исследовательской деятельности.
4. Научить учащихся сначала совместно с учителем, а затем под его руководством и самостоятельно на практике выполнять проектно- исследовательские работы.
5. Сформировать коммуникативную компетентность в сотрудничестве(умение вести диалог, координировать свои действия при работе с самим собой и с партнерами по группе и классу, сопереживать, быть доброжелательными и чуткими, проявлять социальную адекватность в поведении).
6. Сформировать способности к организации своей деятельности и деятельности товарищей в группе, классе, научить управлять этой деятельностью.
7. Сформировать умение решать творческие и проблемные задачи.
8. Сформировать умение работать с информацией(сбор, систематизация, хранение, использование).

Программа рассчитана на 4 года обучения, из расчета 1 час в неделю (как внеурочное занятие)

Формы проведения урока : игра, диалог, практикумы, экскурсии, эксперимент, опыт, экспресс- исследование, коллективные и индивидуальные исследования, публичная защита проектов и исследовательских работ, самостоятельная работа, мини- конференция, консультация и т.д.

Учитель, работая с младшими школьниками по обучению исследовательско - проектной деятельности, выбирает для работы особые дидактические средства, которые значительным образом отличаются от традиционных. Особо надо подчеркнуть роль специально созданного учителем обучающего сайта « Учимся проектировать и исследовать», к которому в процессе самостоятельной работы над проектом могут обращаться учащиеся, а родители заглядывают на его страницы, чтобы оказать нужную помощь своим детям. На этом сайте, как правило, помещаются электронные дидактические пособия разного типа. Так, например, осуществляя работу над первым этапом, учащиеся могут активно пользоваться двумя дидактическими пособиями: «Лист планирования» и «Помогалка».

Содержание такого «Листа планирования» может быть следующим:

- указание на то, что должно стать объектом обсуждения детей;
- «намек» на то, как организовать свою деятельность;
- информация о том, где можно найти ответы в случае затруднений при обсуждении процедуры исследования и даются конкретные ссылки на « Помогалку».

В «Помогалке» изложена информация, недостающая в опыте младших школьников, но так необходимая им для проведения исследования и проектирования. Для осмысления получаемой информации составлены задания и вопросы. В «Помогалке» могут быть выделены следующие разделы:

- об исследовании и проекте;
- придумываем название проекту;
- высказываем предположения(гипотезы);
- обдумываем продукт проектирования.
- обдумываем предмет и объект исследования;
- как люди исследуют , методы исследования;
- этапы работы проекта и их содержание;
- как составить план исследования и др.

При работе над вторым этапом работы над проектом (этапом практического воплощения) учащиеся обращаются ко второму разделу сайта «Учимся проектировать и исследовать», представленному такими, например, электронными пособиями и справочными материалами, как «Электронная библиотека», «Электронный архив», «Электронный музей». Назначение этих пособий - помочь детям накопить рабочие материалы к проекту.

Такие же разделы сайта, как « Исследовательская лаборатория», «Мастерская слова», « Электронная мастерская», «Творческая мастерская» помогают учащимся осваивать способы обработки и оформления накопленной информации.

Так, веб- страница «Исследовательская лаборатория» предназначена для того, чтобы помочь ребенку научиться создавать анкету, составлять план наблюдения, разрабатывать программу эксперимента.

На веб- странице «Мастерская слова» предусмотрен материал, направленный на обучение жанров оформления своих результатов исследований и проектирования: электронной презентации, электронной публикации в ее разновидностях(информационный бюллетень, коллаж, буклет, рекламные листы, календари и т.д.

Веб- страница « Творческая мастерская» направлена на оказание и поддержку в оформлении материалов проекта с точки зрения дизайна.

Выполнив проект, учащиеся переходят к последнему, третьему этапу, где организуется защита выполненных проектов. На обучающем сайте предусмотрена специальная веб-страничка, которая становится местом презентации всех созданных детьми проектов. Эта страничка организуется по типу форума , где дети могут не только увидеть созданные одноклассниками проекты, но и высказать свое мнение о них в письменной форме.

Несомненно, этот обучающий сайт должен быть направлен на оказание помощи детям, учитывая их возраст: сайт для учащихся 1 класса, для 2 класса, для 3 класса и для 4 класса. Такой сайт должен стать своеобразным электронным учебником по основам проектно- исследовательской деятельности младших школьников (1-4 классы). Такой сайт может иметь как постоянный материал, так и сменный, сменный материал учитель готовит до работы учащихся над проектом, во время работы по запросам школьников и после завершения в результате корректировки работы школьников над проектом.

Планируемые результаты.

осознавать себя ценной частью большого разнообразного мира (природы и общества);

- испытывать чувство гордости за красоту родной природы, свою малую Родину, страну;
- формулировать самому простые правила поведения в природе;
- осознавать себя гражданином России;
- объяснять, что связывает тебя с историей, культурой, судьбой твоего народа и всей России;
- искать свою позицию в многообразии общественных и мировоззренческих позиций, эстетических и культурных предпочтений;
- уважать иное мнение;
- вырабатывать в противоречивых конфликтных ситуациях правила поведения.
- определять цель учебной деятельности с помощью учителя и самостоятельно, искать средства её осуществления;
- учиться обнаруживать и формулировать учебную проблему, выбирать тему проекта;
- составлять план выполнения задач, решения проблем творческого и поискового характера, выполнения проекта совместно с учителем;
- работая по плану, сверять свои действия с целью и, при необходимости, исправлять ошибки;
- работая по составленному плану, использовать, наряду с основными, и дополнительные средства (справочная литература, сложные приборы, средства ИКТ);
- в ходе представления проекта учиться давать оценку его результатов;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации.
- предполагать, какая информация нужна;
- отбирать необходимые словари, энциклопедии, справочники, электронные диски;
- сопоставлять и отбирать информацию, полученную из различных источников (словари, энциклопедии, справочники, электронные диски, сеть Интернет);
- выбирать основания для сравнения, классификации объектов;

- устанавливать аналогии и причинно-следственные связи;
- выстраивать логическую цепь рассуждений;
- представлять информацию в виде таблиц, схем, опорного конспекта, в том числе с применением средств ИКТ.
- организовывать взаимодействие в группе (распределять роли, договариваться друг с другом и т.д.);
- предвидеть (прогнозировать) последствия коллективных решений;
- оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учётом своих учебных и жизненных речевых ситуаций, в том числе с применением средств ИКТ;
- при необходимости отстаивать свою точку зрения, аргументируя ее. Учиться подтверждать аргументы фактами;
- слушать других, пытаться принимать другую точку зрения, быть готовым изменить свою точку зрения.

1 класс (34 часа)

Учимся выбирать дополнительную литературу
(экскурсия в библиотеку)

Библиотечное занятие «Знакомство с информационными справочниками» (продолжение темы «Учимся выбирать дополнительную литературу»)

Наблюдение как способ выявления проблем.

Совместное или самостоятельное планирование выполнения практического задания

Выдвижение идеи (мозговой штурм). Развитие умения видеть проблемы.

Постановка вопроса (поиск гипотезы). Формулировка предположения (гипотезы)

Развитие умения выдвигать гипотезы. Развитие умений задавать вопросы.

Экскурсия как средство стимулирования исследовательской деятельности детей

Обоснованный выбор способа выполнения задания

Составление аннотации к прочитанной книге, картотек

Учимся выделять главное и второстепенное. Как делать схемы?

Методика проведения самостоятельных исследований. Коллективная игра-исследование.

Индивидуальные творческие работы на уроке по выбранной тематике

Выставки творческих работ – средство стимулирования проектной деятельности детей.

Анализ исследовательской деятельности.

Содержание

Тема 1. Что такое исследование? - 1ч

Знания, умения и навыки, необходимые в исследовательском поиске.

Знать исследовательские способности, пути их развития.

Уметь находить значимые личностные качества исследователя.

Тема 2-3. Как задавать вопросы? – 2 ч

Задания на развитие умений и навыков, необходимых в исследовательском поиске. Как задавать вопросы, подбирать вопросы по теме исследования.

Тема 4-5. Как выбрать тему исследования? -2ч

Понятие «тема исследования». Задания на развитие речи, аналитического мышления. Игра на развитие наблюдательности.

Тема 6. Учимся выбирать дополнительную литературу

(экскурсия в библиотеку). – 1ч.

Экскурсия в библиотеку. Научить выбирать литературу на тему.

Тема 7-8. Библиотечное занятие «Знакомство с информационными справочниками» (продолжение темы «Учимся выбирать дополнительную литературу»)- 2ч.

Экскурсия в библиотеку. Научить выбирать литературу на тему.

Тема 9-10. Наблюдение как способ выявления проблем. – 2ч.

Способствовать развитию наблюдательности через игру «Поиск». Развивать умение находить предметы по их описанию, назначению, др.

Тема 11-12. Совместное или самостоятельное планирование выполнения практического задания.- 2 ч.

Учить составлять план для выполнения задания (алгоритм). Развивать речь учащихся. Формировать умение работать самостоятельно и в коллективе.

Тема 13-14. Выдвижение идеи (мозговой штурм). Развитие умения видеть проблемы.- 2ч.

Знакомство с понятием «проблема». Развивать речь, умение видеть проблему.

Тема 15-16. Постановка вопроса (поиск гипотезы). Формулировка предположения (гипотезы). – 2ч.

Учить в игровой форме выявлять причину и следствие.

Развивать умение правильно задавать вопросы.

Тема 17-18. Развитие умения выдвигать гипотезы. Развитие умений задавать вопросы.- 2ч.

Выдвижение гипотез. Развивать умение правильно задавать вопросы.

Тема 19. Экскурсия как средство стимулирования исследовательской деятельности детей.- 1ч.

Заочная экскурсия в прошлое.

Тема 20-21. Обоснованный выбор способа выполнения задания.- 2ч.

Уметь мотивировать свой выбор. Учиться отстаивать свою точку зрения. Аргументы.

Тема 22-23. Составление аннотации к прочитанной книге, картотек.- 2ч.

Понятие «аннотация». Выбор книги по интересам. Составление карточек по прочитанной книге.

Тема 24-25. Учимся выделять главное и второстепенное. Как делать схемы?- 2ч.

Учиться строить схемы «Дерево Паук».

Тема 26-27. Методика проведения самостоятельных исследований. – 2ч.

Практическая работа. Игра «Найди задуманное слово».

Тема 28. Коллективная игра-исследование.- 1ч.

Игра-исследование «Построим дом, чтоб жить в нём».

Тема 29-30. Индивидуальные творческие работы на уроке по выбранной тематике. – 2ч.

Самостоятельная работа учащихся над проектом. Подготовка выставки творческих работ.

Тема 31-32. Выставки творческих работ – средство стимулирования проектной деятельности детей.- 2ч.

Выставка творческих работ. Презентации проектов учащимися.

Тема 33-34.. Анализ исследовательской деятельности.- 2ч.

Подведение итогов исследовательской деятельности учащихся. Работа над умением анализировать и делать выводы.

2 класс (35 часа)

Что можно исследовать? Формулирование темы.

Как задавать вопросы? Банк идей.

Тема, предмет, объект исследования.
Цели и задачи исследования.
Учимся выделять гипотезы.
Организация исследования. (практическое занятие.)
Наблюдение и наблюдательность.
Наблюдение как способ выявления проблем.
Коллекционирование
Экспресс-исследование «Какие коллекции собирают люди»
Сообщение о своих коллекциях.
Что такое эксперимент.
Мысленные эксперименты и эксперименты на моделях
Сбор материала для исследования.
Обобщение полученных данных.
Как подготовить результат исследования.
Как подготовить сообщение.
Подготовка к защите. (практическое занятие.)
Индивидуальная консультация.
Подведение итогов. Защита.

Содержание

Тема 1. Что можно исследовать? Формулирование темы - 1 ч.

Задания для развития исследовательских способностей. Игра на развитие формулирования темы.

Тема 2-3. Как задавать вопросы? Банк идей - 2ч.

Игра «Задай вопрос». Составление «Банка идей».

Тема 4-5. Тема, предмет, объект исследования – 2ч

Характеристика понятий: тема, предмет, объект исследования. Обоснование актуальности выбора темы исследования. Предмет исследования как проблема в самой теме исследования. Какими могут быть исследования.

Знать: как выбрать тему, предмет, объект исследования,

Уметь: выбирать тему, предмет, объект исследования, обосновывать актуальность темы.

Тема 6-7. Цели и задачи исследования – 2ч.

Соответствие цели и задач теме исследования. Сущность изучаемого процесса, его главные свойства, особенности. Основные стадии, этапы исследования.

Знать: ответ на вопрос – зачем ты проводишь исследование?

Уметь: ставить цели и задачи исследования.

Тема 8-9. Учимся выдвигать гипотезы - 2 ч

Понятия: гипотеза, провокационная идея.

Вопросы для рассмотрения: Что такое гипотеза. Как создаются гипотезы. Что такое провокационная идея и чем она отличается от гипотезы. Как строить гипотезы. Гипотезы могут начинаться со слов: может быть..., предположим..., допустим..., возможно..., что, если...

Практические задания: “Давайте вместе подумаем”, “Что бы произошло, если бы волшебник исполнил три самых главных желания каждого человека на Земле?”, “Придумай как можно больше гипотез и провокационных идей” и др. Знать: как создаются гипотезы. Уметь: создавать и строить гипотезы, различать провокационную идею от гипотезы.

Тема 10-13. Организация исследования(практическое занятие) – 4ч.

Метод исследования как путь решения задач исследователя. Знакомство с основными доступными детям методами исследования: подумать самостоятельно; посмотреть книги о том, что исследуешь; спросить у других людей; познакомиться с кино- и телефильмами по теме своего исследования; обратиться к компьютеру, посмотреть в глобальной компьютерной сети Интернет; понаблюдать; провести эксперимент.

Практические задания: тренировка в использовании методов исследования в ходе изучения доступных объектов (вода, свет, комнатные растения, люди и т.д.).

Знать:- методы исследования,

Уметь: использовать методы исследования при решении задач исследования, задавать вопросы, составлять план работы, находить информацию.

Тема 14-17. Наблюдение и наблюдательность. Наблюдение как способ выявления проблем – 4ч.

Знакомство с наблюдением как методом исследования. Изучение преимуществ и недостатков (показать наиболее распространенные зрительные иллюзии) наблюдения. Сфера наблюдения в научных исследованиях. Информация об открытиях, сделанных на основе наблюдений. Знакомство с приборами, созданными для наблюдения (микроскоп, лупа и др.).

Практические задания: “Назови все особенности предмета”, “Нарисуй в точности предмет”, “Парные картинки, содержащие различие”, “Найди ошибки художника”.

Знать: - метод исследования – наблюдение

Уметь:- проводить наблюдения над объектом и т.д.

Тема 18-19. Коллекционирование - 2ч.

Понятия: коллекционирование, коллекционер, коллекция. Что такое коллекционирование. Кто такой коллекционер. Что можно коллекционировать. Как быстро собрать коллекцию.

Практические задания: выбор темы для коллекции, сбор материала.

Знать:- понятия - коллекционирование, коллекционер, коллекция

Уметь:- выбирать тему для коллекционирования, собирать материал.

Тема 20. Экспресс-исследование «Какие коллекции собирают люди» -1ч.

Поисковая деятельность по теме «Какие коллекции собирают люди».

Тема 21-22. Сообщение о своих коллекциях – 2ч.

Выступления учащихся о своих коллекциях.

Тема 23. Что такое эксперимент - 1ч.

Понятия: эксперимент, экспериментирование.

Самый главный способ получения информации. Что знаем об экспериментировании. Как узнать новое с помощью экспериментов. Планирование и проведение эксперимента.

Практическая работа.

Знать:- понятия - эксперимент и экспериментирование

Уметь: планировать эксперимент, находить новое с помощью эксперимента.

Тема 24. Мысленные эксперименты и эксперименты на моделях – 1ч.

Проведение эксперимента на моделях. Эксперимент «Вообразилка».

Тема 25-27.Сбор материала для исследования - 3 ч.

Понятия: способ фиксации знаний, исследовательский поиск, методы исследования.

Что такое исследовательский поиск. Способы фиксации получаемых сведений (обычное письмо, пиктографическое письмо, схемы, рисунки, значки, символы и др.).

Знать: правила и способы сбора материала

Уметь: находить и собирать материал по теме исследования, пользоваться способами фиксации материала.

Тема 28-29. Обобщение полученных данных - 2 ч.

Анализ, обобщение, главное, второстепенное.

Что такое обобщение. Приемы обобщения. Определения понятиям. Выбор главного.

Последовательность изложения.

Практические задания: “Учимся анализировать”, “Учимся выделять главное”, “Расположи материал в определенной последовательности”.

Знать: способы обобщения материала

Уметь: обобщать материал, пользоваться приёмами обобщения, находить главное.

Тема 30. Как подготовить сообщение о результатах исследования и подготовиться к защите - 1 ч.

Составление плана подготовки к защите проекта.

Тема 31. Как подготовить сообщение - 1 ч.

Сообщение, доклад.

Что такое доклад. Как правильно спланировать сообщение о своем исследовании. Как выделить главное и второстепенное.

Знать: правила подготовки сообщения.

Уметь: планировать свою работу “Что сначала, что потом”, “Составление рассказов по заданному алгоритму” и др.

Тема32. Подготовка к защите - 1 ч.

Защита. Вопросы для рассмотрения: Коллективное обсуждение проблем: “Что такое защита”, “Как правильно делать доклад”, “Как отвечать на вопросы”.

Тема33. Индивидуальные консультации - 1 ч.

Консультации проводятся педагогом для учащихся и родителей, работающих в микрогруппах или индивидуально. Подготовка детских работ к публичной защите.

Тема34-35. Подведение итогов работы - 2 ч.

Анализ своей проектной деятельности.

3 класс (35 часа)

Проект? Проект!

Научные исследования и наша жизнь.

Как выбрать тему проекта? Обсуждение и выбор тем исследования.

Как выбрать друга по общему интересу? (группы по интересам)

Какими могут быть проекты?

Формулирование цели, задач исследования, гипотез.

Планирование работы.

Знакомство с методами и предметами исследования. Эксперимент познания в действии.

Обучение анкетированию, социальному опросу, интервьюированию.

Работа в библиотеке с каталогами. Отбор и составление списка литературы по теме исследования.

Анализ прочитанной литературы.

Исследование объектов.

Основные логические операции. Учимся оценивать идеи, выделять главное и второстепенное.

Анализ и синтез. Суждения, умозаключения, выводы.

Как сделать сообщение о результатах исследования

Оформление работы.

Работа в компьютерном классе. Оформление презентации.

Мини конференция по итогам собственных исследований

Анализ исследовательской деятельности.

Содержание

Тема 1. Проект? Проект! Научные исследования и наша жизнь -1ч.

Беседа о роли научных исследований в нашей жизни. Задание «Посмотри на мир чужими глазами».

Тема 2-3. Как выбрать тему проекта? Обсуждение и выбор тем исследования – 2ч.

Беседа «Что мне интересно?». Обсуждение выбранной темы для исследования. Памятка «Как выбрать тему».

Тема 4. Как выбрать друга по общему интересу? (группы по интересам) – 1ч.

Задания на выявление общих интересов. Групповая работа.

Тема 5-6. Какими могут быть проекты? – 2ч.

Знакомство с видами проектов. Работа в группах.

Тема 7-8. Формулирование цели, задач исследования, гипотез – 2ч.

Постановка цели исследования по выбранной теме. Определение задач для достижения поставленной цели. Выдвижение гипотез.

Тема 9-10. Планирование работы – 2ч.

Составление плана работы над проектом. Игра «По местам».

Тема 11-13. Знакомство с методами и предметами исследования. Эксперимент познания в действии – 2ч.

Познакомить с методами и предметами исследования. Определить предмет исследования в своём проекте. Эксперимент как форма познания мира.

Тема 14-15. Обучение анкетированию, социальному опросу, интервьюированию – 2ч.

Составление анкет, опросов. Проведение интервью в группах.

Тема 16-18. Работа в библиотеке с каталогами. Отбор и составление списка литературы по теме исследования – 2ч.

Экскурсия в библиотеку. Выбор необходимой литературы по теме проекта.

Тема 19-21. Анализ прочитанной литературы – 2ч.

Чтение и выбор необходимых частей текста для проекта. Учить правильно записывать литературу, используемую в проекте.

Тема 22-23. Исследование объектов – 2ч.

Практическое занятие направленное на исследование объектов в проектах учащихся.

Тема 24-25. Основные логические операции. Учимся оценивать идеи, выделять главное и второстепенное – 2ч.

Мыслительный эксперимент «Что можно сделать из куска бумаги?» Составить рассказ по готовой концовке.

Тема 26-27. Анализ и синтез. Суждения, умозаключения, выводы – 2ч.

Игра «Найди ошибки художника». Практическое задание направленное на развитие анализировать свои действия и делать выводы.

Тема 28. Как сделать сообщение о результатах исследования – 1ч.

Составление плана работы. Требования к сообщению.

Тема 29-30. Оформление работы – 1ч.

Выполнение рисунков, поделок и т.п.

Тема 31-32. Работа в компьютерном классе. Оформление презентации – 2ч.

Работа на компьютере – создание презентации.

Тема 33. Мини конференция по итогам собственных исследований – 1ч.

Выступления учащихся с презентацией своих проектов.

Тема 34-35. Анализ исследовательской деятельности – 2ч.

Анализ своей проектной деятельности.

4 класс (35 часа)

Содержание

Тема1. Знания, умения и навыки, необходимые в исследовательской работе.

Практическая работа «Посмотри на мир другими глазами».

Тема2-3. Культура мышления.

Виды тем. Практическая работа «Неоконченный рассказ».

Тема 4-5. Умение выявлять проблемы. Ассоциации и аналогии.

Задания на развитие умения выявлять проблему. Ассоциации и аналогии.

Тема6-7. Обсуждение и выбор тем исследования, актуализация проблемы.

Подбор интересующей темы исследования из большого разнообразия тем. Работа над актуальностью выбранной проблемы.

Тема 8-9. Целеполагание, актуализация проблемы, выдвижение гипотез.

Постановка цели, определение проблемы и выдвижение гипотез по теме исследования.

Тема 10-11. Предмет и объект исследования.

Определение предмета и объекта исследования и их формулирование.

Тема 12. Работа в библиотеке с каталогами. Отбор литературы по теме исследования – 1ч.

Экскурсия в библиотеку. Работа с картотекой. Выбор литературы.

Тема 13-14. Ознакомление с литературой по данной проблематике, анализ материала -2ч.

Работа с литературой по выбранной теме. Выборка необходимого материала для работы.

Тема15-16. Наблюдение и экспериментирование -2ч.

Практическая работа. Эксперимент с микроскопом, лупой.

Тема 17-18. Техника экспериментирования -2ч.

Эксперимент с магнитом и металлом. Задание «Рассказываем, фантазируем».

Тема19-20. Наблюдение наблюдательность. Совершенствование техники экспериментирования – 2ч.

Игра на развитие наблюдательности. Проведение эксперимента.

Тема21-22. Правильное мышление и логика – 2ч.

Задания на развитие мышления и логики.

Тема 23-24. Обработка и анализ всех полученных данных - 2ч.

Выборочное чтение. Подбор необходимых высказываний по теме проекта.

Тема25-27. Что такое парадоксы -3ч.

Понятие «парадокс». Беседа о жизненных парадоксах.

Тема28-30. Работа в компьютерном классе. Оформление презентации – 3ч.

Выполнение презентации к проекту. Подбор необходимых картинок. Составление альбома иллюстраций. Выполнение поделок.

Тема 31. Подготовка публичного выступления. Как подготовиться к защите -1ч.

Составление плана выступления.

Тема32. Защита исследования перед одноклассниками – 1ч.

Выступление с проектами перед одноклассниками.

Тема33. Выступление на школьной НПК – 1ч.

Презентация проекта на школьной НПК.

Тема34-35. Итоговое занятие. Анализ исследовательской деятельности – 2ч.

Анализ исследовательской деятельности. Выводы.

4. Гражданско – патриотическое направление

«Я – гражданин России»

Пояснительная записка

ФГОС начального общего образования задает следующий портрет выпускника начальной школы (набор обязательных личностных характеристик):

- любящий свой народ, свой край и свою Родину;
- уважающий и понимающий ценности семьи и общества;
- любознательный, активно и заинтересованно познающий мир;
- владеющий основами умения учиться, способный к организации своей деятельности;
- готовый самостоятельно действовать и отвечать за свои поступки пред семьей и обществом;
- доброжелательный, умеющий слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать свое мнение;
- выполняющий правила здорового и безопасного для себя и окружающих образа жизни.

Для достижения этого идеала нами была сконструирована программа внеурочной деятельности учащихся с 1 по 4 классы по гражданско-патриотическому воспитанию (на основе краеведческого материала).

Великий русский ученый, гражданин и патриот Д.С. Лихачев писал: «Любовь к родному краю, знание его истории – основа, на которой только и может осуществляться рост духовной культуры всего общества». Каждый народ имеет своё прошлое, настоящее и будущее. Всякое прошлое подготавливает собой настоящее, является неизбежной ступенькой к нему. Во всяком настоящем сохраняются черты прошлого. Вот почему знакомство с прошлым помогает подрастающему поколению понять настоящее и осознать свое предназначение для будущего.

Сегодня образовательный процесс стал слишком унифицированным: дети мало знают об истории своего города (района), о биологических и экономических ресурсах. Многие не знают даже названия районов собственного города, не говоря уж о городах и районах родного края. Нельзя сделать человека патриотом, не воспитав у него любовь к родному дому, посёлку, городу. Страшно, когда дети растут «Иванами, не помнящими родства».

Сконструированная нами программа внеурочной деятельности младших школьников призвана решить эту проблему.

За четыре года предполагается в комплексе реализовать следующие направления воспитания младших школьников, формируя у них определенные ценности.

Направления воспитания, реализуемые в программе представленные системой ценностей и задачами воспитания

Любовь к России, к своему народу, к своей малой родине.
Служение Отечеству.

Долг перед Отечеством, старшими поколениями и семьей.

- Сформировать представления о символах государства – флаге, Гербе России, о флаге и гербе субъекта Российской Федерации, в котором находится образовательное учреждение.
- Вызвать устойчивый интерес к общественным явлениям, происходящим в стране, в Республике Татарстан, в Тукаевском районе, в родном поселке Новый.
- Сформировать понимание необходимости активной роли человека в обществе и, в частности, в социальной и культурной жизни родного поселка.
- Воспитать уважительное отношение к родному русскому языку как к государственному языку.
- Сформировать представления о народах России, об их общей исторической судьбе, о национальных героях.
- Сформировать представления о героях малой Родины.
- Вызвать интерес и желание участвовать в организации и проведении государственных праздников и важнейших социально-культурных событий в жизни России.

Я – гражданин.

- Правовое государство.
- Гражданское общество.
- Закон и правопорядок.
- Сформировать представления о политическом устройстве России, об институтах государства, их роли в жизни общества, о важнейших законах нашей страны. В частности, об исполнительной и законодательной власти на территории Республики Татарстан, Тукаевского района, родного поселка Новый.
- Сформировать представления о правах и об обязанностях гражданина России и о возможностях реализации прав на конкретных примерах общественной жизни Республики Татарстан, Тукаевского района, родного поселка Новый.
-
- Воспитать умение отвечать за свои поступки, подчиняться правилам поведения в школе, на улице, в населённом пункте и на природе.
- Сформировать осознанное отрицательное отношение к нарушениям порядка в классе, в школе, дома, на улице, к невыполнению человеком своих обязанностей.

Я и моя семья.

- Нравственный выбор (смысл жизни; справедливость; милосердие; честь; достоинство; любовь).
- Почитание родителей.
- Забота о старших и младших.
- Сформировать представления о базовых национальных российских ценностях (патриотизм, гражданственность, социальная солидарность, семья, труд и творчество, достижения науки и культуры, природа).

- Сформировать устойчивое понимание и умения различения хороших и плохих поступков.
- Сформировать осознанное отрицательное отношение к аморальным поступкам, грубости, оскорбительным словам и действиям, в том числе в содержании художественных фильмов и телевизионных передач.
- Воспитать почтительное отношение к родителям, уважительное отношение к старшим, доброжелательное отношение к сверстникам и младшим.
- Способствовать установлению дружеских взаимоотношений в детском коллективе, основанных на взаимопомощи и взаимной поддержке.

Слава людям труда.

- Трудолюбие и творчество.
- Познание и истина.
- Созидание, целеустремленность и настойчивость в достижении целей.
- Бережливость.
- Уважения к людям труда (в любых его формах).
- Сформировать представления о ведущей роли образования, труда и творчества в жизни человека и общества на конкретных примерах из жизни Республики Татарстан, Тукаевского района, родного поселка Новый.
- Воспитать уважение к труду и творчеству старших и сверстников (в любых формах проявления).
- Сформировать устойчивые навыки коллективной работы, в том числе при разработке и реализации социальных и трудовых проектов.
- Воспитать бережное отношение к результатам своего труда, труда других людей, к школьному имуществу, учебникам и личным вещам.
- Сформировать устойчивое отрицательное отношение к лени и небрежности в труде и учебе, небрежливому отношению к результатам труда людей.

Мой родной край.

- Жизнь во всех ее проявлениях.
- Красота родной земли.
- Гармонизация окружающей среды.
- Сформировать устойчивый интерес к природе, природным явлениям и формам жизни, понимание активной и ответственной роли человека в окружающей среде на конкретных примерах из жизни Республики Татарстан, Тукаевского района, родного поселка Новый.
- Воспитать ценностное отношение к природе и всем формам жизни.
- Сформировать опыт природоохранительной деятельности и бережного отношения к растениям и животным родного края.

Информационными источниками внеурочной деятельности младших школьников по программе являются:

- произведения отечественной литературы, искусства и кино (в том числе произведения местных авторов);
- социально-культурная информация из периодической печати, радио- и телепередач, отражающих актуальные вопросы общественной жизни страны, Республики Татарстан, Тукаевского района, родного поселка Новый;
- народные традиции и праздники;
- факты из истории жизни семьи младшего школьника, семейные праздники и традиции;
- содержание общественно полезной и личностно значимой деятельности в рамках педагогически организованных социальных и культурных практик;
- содержание общеобразовательных дисциплин и других источников информации и научного знания.

Для реализации программы предлагаются следующие **формы организации деятельности учащихся:**

- по количеству детей, участвующих в совместной деятельности – коллективная, групповая, индивидуальная;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей – экскурсия, беседа, сюжетно-ролевые игры, конкурсы, отчетный концерт, работа над проектом и т.д.;
- по образовательной цели – вводное занятие, занятие по углублению знаний, практическое занятие.

Режим занятий – 1 раз в неделю.

1 класс (34 ч)

Задачи программы по отношению к учащимся первого класса:

- обогатить знания об истории Республики Татарстан, Тукаевского района, родного поселка Новый;
- сформировать элементарные умения по защите социальной и живой окружающей среды Республики Татарстан, Тукаевского района, родного поселка Новый;
- сформировать позитивное отношение к семье и людям труда.

Планируемые УУД:

1. *Личностный:*

- формирование чувства гордости за свою малую Родину, российский народ и историю России;
- развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях.

2. *Метапредметный:*

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи социально-культурной деятельности, поиска средств ее осуществления.

3. *Предметный:*

1 уровень – знание истории своей семьи, история возникновения п.Новый и основные даты; знание элементарных правил поведения в природе и в мире людей; умение находить социально-культурную информацию и представлять ее в заданном виде.

2 уровень – опыт подготовки информационных сообщений по социально-культурной тематике (агитбригада, индивидуальное выступление и т.п.).

3 уровень – опыт совместного участия в конкурсных мероприятиях по социально-культурной тематике

Подведение итогов по результатам освоения программы проводится в форме конкурсов, презентации проектов, отчётных концертов:

- конкурс устного рассказа и рисунка «Моя семья»;
- защита проекта «Наша школа в будущем»;
- защита проекта «Красная книга Тукаевского района»;
- защита проекта «Мой посёлок вчера, сегодня, завтра».

Программа считается освоенной, если ребёнок в течение года принял участие не менее чем в половине обязательных конкурсных мероприятиях.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Я и моя семья (8 часов)

2. История родной школы (8 часов)

3. История родного поселка Новый (10 часов)

Знакомство с экспозицией музея. Конкурс рисунков «Я живу на земле Татарстана». «Вспомним их поименно».

Героизм защитников п.Новый.

Акция «Поздравь ветерана»

Изготовление поздравительных открыток.

Экскурсия на мемориал «Солдатское захоронение»

Знакомство с экспозицией памятника. Уборка мусора.

4. Природа моего края (8 часов)

1	Разноцветные плоды растений в моём саду и огороде (даче)	Овощи, ягоды, фрукты, созревающие на территории Республики Татарстан, Тукаевского района, родного поселка Новый. Урожай моего сада и огорода.
2		
3	Кто в лесу живет? Что в лесу растёт?	Звери, обитающие на территории Республики Татарстан, Тукаевского района, родного поселка Новый. Растения, произрастающие на территории Республики Татарстан, Тукаевского района, родного поселка Новый.

		Охрана животных и растений.
4	Где и как зимуют насекомые?	Мир насекомых Республики Татарстан. Ядовитые насекомые. Охрана полезных насекомых. Борьба с вредителями.
5	Ловись, рыбка, большая и маленькая.	Рыбы, обитающие в реках Республики Татарстан. Экологическое состояние прудов и родников посёлка Новый.
6	Мой домашний питомец.	Уход за домашними животными. Выставка фотографий домашних питомцев.
7	Правила поведения в природе	10 заповедей эколога. Подготовка проекта «Красная книга Тукаевского района».
8	Проект «Красная книга Тукаевского района».	Защита проекта.

2 класс (35 ч)

Задачи программы по отношению к учащимся второго класса:

- продолжить воспитание патриотов и граждан Отечества, любовь к которому начинается с любви к своей семье, родным и близким людям;
- сформировать у детей и их родителей интерес к изучению истории своей семьи;
- оказать помощь семье в воспитании семьянина, в осознании ребенком своих социально-значимых семейных ролей: отец (мать) – сын (дочь); дед – внук; близкий – дальний родственник.

Планируемые УУД:

1. *Личностный:*

- воспитание чувства гордости за свою семью, осознание понятий «семья», «близкие и дальние родственники», «семейный очаг»;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтные ситуации и находить выходы из спорных ситуаций.

2. *Метапредметный:*

- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений социальной действительности;
- овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интереса сторон и сотрудничества.

3. *Предметный:*

1 уровень – знание истории своей семьи, составление генеалогического древа; умение находить социально-культурную информацию и представлять ее в заданном виде

2 уровень – опыт поиска информации, подготовки информационных сообщений по социально-культурной тематике (агитбригада, индивидуальное выступление и т.п.),

3 уровень – опыт совместного участия в конкурсных мероприятиях по социально-культурной тематике

Подведение итогов по результатам освоения программы проводится в форме конкурсов, презентации проектов, отчётных концертов:

- конкурс детских рисунков и фотографий «Мир дому моему»;
- творческая семейная гостиная «Путешествие в детство наших родителей»;
- защита проекта «Ниши любимые, в сердце хранимые»;
- совместный семейный утренник «Моя семья – моя Россия».

Программа считается освоенной, если ребёнок в течение года принял участие не менее чем в половине обязательных конкурсных мероприятиях.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Семейная гостиная. (9 часов)

Работа в группах по созданию проектов

Презентация проекта «Наша дружная семья»

Защита проекта

2. История поселка – история народа . (8 часов)

3. Наши любимые, в сердце хранимые (10 часов)

Герои – известные люди родного поселка.

Знакомство с материалами краеведческого кружка

Герои – известные люди Республики Татарстан.

Посещение районного краеведческого музея.

Герои – известные выпускники моей школы.

Посещение школьного музея. Встреча с известными выпускниками школы, ветеранами педагогического труда.

Солдатский вещмешок

Посещение школьного музея Боевой Славы. Знакомство с экспозицией музея

С любовью в сердце

Изготовление праздничной открытки участникам ВОВ

Подготовка к проекту «Наши любимые, в сердце хранимые»

Работа в группах по созданию альбома : «герои – известные люди п.Новый», «Герои – известные люди Республики Татарстан», «Герои – известные выпускники моей школы»

Презентация проекта «Наши любимые, в сердце хранимые»

Защита проектов

4. «Край родной, навек любимый...» (8часов).

3 класс (35 ч)

Задачи программы по отношению к учащимся третьего класса:

- продолжить работу по патриотическому и гражданскому воспитанию учащихся, обогащая ребенка знания об истории родного края на примере поселка Новый и Тукаевского района;
- сформировать элементарные умения по защите социальной и живой окружающей среды поселка Новый и Тукаевского района.

Планируемые УУД:

Личностный:

- формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за вою Родину, российский народ и историю России;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, формирование целостного социально ориентированного взгляда на мир.

Метапредметный:

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи социально-культурной деятельности, поиска средств ее осуществления.

Предметный:

1 уровень – системные знания истории своей семьи, история возникновения родного поселка Любань; умение находить социально-культурную информацию и представлять ее в заданном виде.

2 уровень – опыт подготовки информационных сообщений по социально-культурной тематике (газета, агитбригада, выступление и т.п.).

3 уровень – опыт подготовки и участия в конкурсных мероприятиях по социально-культурной тематике.

Подведение итогов освоения программы проходит в форме открытых мероприятий:

- выставка рисунков и мини-сочинений
- презентация проекта «Генеалогическое древо моей семьи»;
- «Масленица» - народный праздник;
- Смотр-конкурс строевой песни

Программа считается освоенной, если ребёнок в течение года принял участие не менее чем в половине обязательных конкурсных мероприятиях.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.«Мой край родной» (8 часов)

Жизнь и быт жителей поселка Новый.	Знакомство с экспозицией районного краеведческого музея, знакомство с хроникально-документальными материалами.
Жизнь и быт жителей поселка Новый	Встреча с жителями, проживающими в поселке.
Живые свидетели старины.	Организация встречи со старожилами поселка Любань, знакомство с их биографиями и судьбами
«Мой край родной»	Игра по краеведению
Рефлексия и самоидентификация	Подготовка выставки рисунков и мини-сочинений «Я – житель Любани»
Выставка рисунков и мини-сочинений «Я – житель поселка Новый»	Презентация выставки для родителей и учащихся других классов.

2. «Я и моя семья» (7 часов)

3. Пою, моё Отечество (10 часов)

4. «Поклонимся великим тем годам» (9 часов)

«Их подвиг бессмертен».

Просмотр и обсуждение д/ф.

Мемориал на Березовой аллее.

Проведение экскурсии на мемориал . Знакомство с экспозицией мемориала.

«Мой прадедушка – участник ВОВ».

Рассказы учеников, деда и прадеды которых защищали Родину в годы Великой Отечественной войны.

«Моя прабабушка – труженица тыла»

Рассказы учеников, прабабушки которых трудились в тылу на благо Родины в годы Великой Отечественной войны.

«Невский пятачок » – символ мужества и героизма

Экскурсия на мемориал . Ознакомление с экспозицией мемориала. Рассказ о событиях Великой Отечественной Войны на этой высоте

Смотр-конкурс строевой песни

Участие в общешкольном мероприятии

4 класс (35 ч)

Задачи программы по отношению к четвероклассникам: способствовать социально-культурной самоидентификации младшего школьника с привлечением краеведческого материала.

Планируемые УУД:

Личностный: осознанное чувство гордости за свою Родину, российский народ и историю России, завклад земляков в становление и процветание российского государства.

Метапредметный:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Предметный:

1 уровень – знание биографии людей, внесших свой вклад в развитие поселка Любань и Тосненского района и в историю страны в целом; совершенствование исследовательских умений.

2 уровень – опыт подготовки и участия в социально ориентированных мероприятиях.

3 уровень - опыт самостоятельного общественного действия, взаимодействие школьников с социальными субъектами за пределами школы в открытой общественной среде. Только в самостоятельном общественном действии юный человек действительно становится (а не просто узнает о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком, активно принимающим участие в жизни и деятельности поселка.

Подведение итогов по результатам освоения материала данного раздела программы:

- Конкурс экологической сказки;
- социально-культурный проект «Мой поселок в будущем»;
- социально-культурный проект «Герои новой России – мои земляки»;
- социально-культурный проект «Кто сегодня творит судьбу России и Татарстана».

СОДЕРЖАНИЕ

1. Экологические проблемы нашего поселка (8 часов)

Встреча с представителями районного экологического центра
Влияние человека на окружающую среду

Создание фоторепортажа.

«Если не мы, то кто!»

Озеленение школьного двора

Родники нашего поселка, их экологическое состояние

Экскурсия по экологической тропе. Создание эколистовок

«Мы то, что мы пьем»

Беседа о качестве питьевой воды в поселке, проведение опытов. Выпуск памятки.

Факторы, влияющие на состояние нашего здоровья

Встреча с представителями центральной районной больницы. Анализ статистических данных заболеваний, характерных для территории Тосненского района

Подготовка к конкурсу экологической сказки

Составление сборника экологических сказок

Конкурс экологической сказки

Презентация сказок

2. Моя малая Родина (8 часов)

3. Любань в годы войны (10 часов)

«Их имена бессмертны!»

Исследование названий улиц поселка, связанных с событиями ВОВ

«Их имена бессмертны!»

Создание путеводителя

«Вспомним всех поименно»

Час памяти.

4. Наш край богат талантами (9 часов)

Наши знаменитые земляки (композиторы, художники, поэты, актеры, спортсмены Любани)

Знакомство с выдающимися личностями Тосненской земли (беседа)

Таланты земли Любанской

Конкурс чтецов.

Таланты земли Любанской

Творчество художников г. Любани.

Они прославляют наш город.

Достижения наших современников.

Почетные граждане района

Экскурсия в районный краеведческий музей

Хочу Вас познакомить...

Рассказ о талантливом человеке, живущем рядом

Работа над проектами «Какие люди!»,

Работа в группах по созданию проектов

Презентация проектов

Защита проектов

5. Общественно – полезное направление

«Мой мир»

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе авторской программы «Мой мир» Н. И. Хоровининой и Л. И. Блудовой (2012 г.) и соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Данная программа ориентирована на воспитание личности, способной на управление своим поведением с опорой на существующие стандарты, нормы и законы общества. Особое внимание в программе уделено проблеме общения и усвоения нравственных норм и правил поведения.

Педагогическая целесообразность программы внеурочной деятельности в сфере социально-личностного развития учащихся обусловлена необходимостью помочь ребенку раскрывать индивидуальные способности, творческие начала собственной личности, формирование устремлений ребенка в интеграции личностных позиций «Я - хочу» и «Я - могу» как основы взаимодействия учащегося с другими детьми, учителем, взрослыми. Партнерские отношения, сопричастность взрослого человека к делам и поступкам детей (позиция «мы вместе», а не «над»), разработка занятий, развивающих потребность в приобретении умений и навыков - это и многое другое учитывается в программе «Мой мир».

При разработке содержания программы, основных её разделов учитывались положения личностно-ориентированной педагогики В.А. Петровского и др., идеи Л.С. Выгодского о связи между развитием и деятельностью, особенно в отношении психических функций, педагогики Рудольфа Штейнера. Учитывались возрастные интересы.

Цель программы: формирование личностных качеств как основы взаимоотношений с людьми, обществом и миром в целом в процессе социального становления через самопознание, общение, деятельность.

Задачи:

1. Формировать у детей представления о биполярных качествах личности и нравственных нормах поведения.
2. Знакомить учащихся с основными моделями коммуникативного поведения и правилами, регулирующими поведение в обществе с позиции индивидуальности.
3. Развивать механизмы эмоционально-волевого регулирования поведения.
4. Развивать внутреннюю убежденность в востребовании ученика обществом.
5. Развивать основы личностной адекватной самооценки, ответственности за свои поступки.
6. Воспитывать сочувствие, желание оказывать поддержку, принимать помощь других.

**Результаты освоения программы внеурочной деятельности
«Мой мир»**

В области **личностных** результатов будут формироваться УУД:

- готовность и способность к саморазвитию;
- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- самостоятельность и личная ответственность за свои поступки;
- установка на здоровый образ жизни;

- осознание ответственности человека за общее благополучие; осознание своей этнической принадлежности; устойчивое следование в поведении социальным нормам;
- этические чувства: доброжелательность, эмоционально – нравственная отзывчивость.

Коммуникативные УУД:

- обращаться за помощью, формулировать свои затруднения;
- задавать и отвечать на вопросы, необходимые для организации собственной деятельности;
- договариваться о распределении функций в совместной деятельности;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- определять общую цель и пути её достижения;
- проявлять активность во взаимодействии коммуникативных и познавательных задач;
- аргументировать свою позицию и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;
- координировать и принимать различные позиции во взаимодействии.

Регулятивные УУД:

- формулировать и удерживать познавательную задачу;
- составлять план и последовательность действий;
- адекватно воспринимать замечания и предложения других людей по исправлению допущенных ошибок;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта сделанных ошибок;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном, с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- осуществлять констатирующий и прогнозирующий контроль по результату и способу действия.

Познавательные УУД:

- поиск и выделение необходимой информации из различных источников в разных формах;
- сбор, обработка и передача информации различными способами;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий и причинно – следственных связей;
- осуществлять рефлекссию способов и условий действий;
- самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем различного характера;
- построение рассуждений, обобщений и интерпретации информации;
- осознанно и произвольно строить сообщения
- называть и определять объекты окружающей действительности в соответствии с содержанием.

1 класс (34 ч)

Содержание

1. Искусство общения (4 ч)

Знакомство с правилами речевого этикета. Разыгрывание ситуаций знакомства, ролевых ситуаций при общении. Проводится экскурсия по школе. В библиотеку. Проигрывание игр «Покажи не называя», «Кто скорее соберет», «Кто, где живет». Давайте познакомимся, друг другу улыбнувшись! Дом, в котором я живу. Мальчик и девочка. Самое удивительное

чудо на свете. Занятие-путешествие Экскурсия в природу. Творческая деятельность. Практическая работа. Экскурсия в библиотеку.

2.Мое имя (2ч)

Знакомство с историей возникновения имен. Упражнения на построение диалога. Использование логических упражнений, схем, предметных картинок, описательных рассказов.

3.Азбука вежливости (7ч)

Знакомство с правилами речевого общения. Разыгрывание ролевых ситуаций. Использование мини- диалогов. Знать о том, что речь-это средство воздействия на мысли, чувства и поведение людей. Этюды на выражение эмоций, жестов. Игры «Будь внимателен». «Всё в порядке», «Внимательный ли ты слушатель?» Упражнения на развитие диалогической и монологической речи. Дать понятие, что слушатель должен быть внимательным, вежливым. Задание «Расшифруй пословицу», схемы для обозначения частей сказки, иллюстрации к стихотворению Дать понятие, что речевая Вежливая азбука. (Зачем нужна вежливость?) Как хорошо быть вместе! Внимательный ли ты слушатель? Наш весёлый дружный класс много разных в нём ребят. Винтики конфеточки - мальчики и девочки. Ссоры и споры.

4.Волшебные слова (3ч)

Знакомство с волшебными словами. Игры«Подскажи волшебное словечко». «Выполни просьбу, если услышишь волшебное слово». Дидактические игры, этюд, игровая ситуация. Просмотр и обсуждение ситуаций (презентация). От чего зависит сила волшебных слов. Употребление слов благодарности в зависимости от ситуации. Разыгрывание ролевых ситуации. Волшебные помощники. Что такое хорошо и что такое плохо. Ежели вы вежливы.

5.Я-человек (5ч)

Рассматривание разных предметов. Упражнение « Горка». Задание « Кленовые листочки». Рисование «Какой я привлекательный?». Задание «Сравни рисунок линий на ладошках». Задания: дай характеристику поведения сказочных героев с учетом нравственных оценок, продолжи предложение, как вы понимаете смысл пословиц? Игра « Скажи наоборот», «Ласковушки». Упражнение «Как ты поступишь в этой ситуации?», « На кого бы вы хотели быть похожими», «Изобрази свое имя движением», «Подбери правильное обращение». Тестовое задание «А что сказали бы вы?». «Происхождение имен». Как обратиться к незнакомому человеку, к взрослому? Кто такие «Тезки»? Сказка о том, как мальчик или девочка забыли свое имя и что из этого вышло. Аппликация « Ромашка». «Происхождение фамилий», как их давали в старину. Знаешь ли ты, историю своей фамилии. Чтение и обсуждение историй о фамилиях.

6.Черты характера (10ч)

Игра « Найди сходства и различия», «Закончи предложение»,«Претензии», «Сказочное путешествие». Упражнения «Найди свой круг», «Волшебное ожерелье», «Он и она», «У меня есть характер!», «Каким я себе нравлюсь». Сказка «Серебрины и Серебрята». Дать определение характера, что такое характер? Кто сидит внутри меня? Черты и свойства характера. Общительность, как черта характера. Все ли имеют одинаковый характер? Правило: избавляться от вредных качеств и развивать лучшее. Знакомство с новыми понятиями «прилежный», « старательный» через русские пословицы. Какими вы представляете прилежного, старательного человека. Опишите. Что значит «старайся»?

Чтение рассказа В.Осеевой «Сыновья», чтение и анализ стихотворения С.Баруздина «О человеке и его часах», стихотворение Ю.Друниной «Стираются лица и даты...» басни Л.Н.Толстого «Собака и кость». Чтение сказок «Жадный Вартан», «Два жадных медвежонка». Я.Аким «Жадина». Чтение и анализ произведения Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц».

Практическая работа : рисование, обсуждение понятия «Жадность». Как выглядит жадный человек? К чему он может проявлять жадность? Анализ русских народных пословиц. Составление правил нравственного поведения. Что такое внимание? Что такое внимательность? Значение внимания и внимательности в жизни человека, влияние на успехи в учебе.

7.Дружба (3ч)

Чтение стихотворения « Совершите чудо», « Все живут не тужат, а со мной не дружат...». Игра« Найди друга», « Закончи предложение» (друг - это тот, кто...) Психогимнастика « Я желаю тебе...» Знакомство с понятием « дружба» (работа в группах).Составление пословиц о дружбе. Комментирование ситуаций. Формирование правил, законов дружбы. Что нужно делать для того, чтобы налаживалось взаимопонимание? Задание «Словесный портрет», «О чем говорят глаза». Игры-ситуации (проигрывание).

2 класс (35 ч)

Содержание

1.Искусство общения (5ч)

Знание вежливых слов. Способы приветствия и прощания. Обращение к другому человеку с просьбой? Как можно поздороваться. Знакомство с невербальными (несловесными) средствами общения (мимикой, жестами, телодвижениями). Упражнения в распознавании эмоций – радости, грусти, страха. Словесные игры. Развитие творческой инициативы. Упражнение в записи письма с помощью пиктограмм. Разыгрывание речевой ситуации. Правила поведения, общения с природой. Упражнения на развитие воображения, пантомимических навыков, на произнесение фраз с определённой интонацией и с разной силой голоса. Инсценировка стихотворения, игра-пантомима. Инсценировка отрывков сказок. Упражнения на развитие воображения.

2.Волшебные слова (6ч)

Понятие о форме вежливого приветствия. Значение вежливых слов и правильное употребление слов в речи. Выразительно произносить фразы, несущие различную эмоциональную окраску. Разыгрывание ролевой ситуации. Художественное слово. Употребление слов благодарности в зависимости от ситуации. Знакомство с правилами общения, которые используются при извинении. Нахождение выхода из конфликтных ситуаций, использовать речевые формулы извинения. Словесная игра, обыгрывание ролевой ситуации. Пиктограммы «Злость», «Извинение», «Радость». Понятие о том, что слово человека могущественно, словом можно развеселить, приободрить, поддержать в трудную минуту, словом можно пожалеть, обидеть, огорчить.

3.Диалог (2ч)

Понятие, что телефон -это важное средство короткого общения. Правила общения по телефону. Разыгрывание ролевой ситуации, словесная игра «Испорченный телефон». Игра «Опиши предмет» Моделирование ситуации «Покупатель - продавец». Словесная игра «Назови одним словом».

4.Гостевой этикет (3ч)

Знакомство с правилами гостевого этикета. Разыгрывание ролевой ситуации. Приглашение к себе на день рождения. Импровизация «Игра в гостей». Анализ ситуации « Ко мне пришли гости». Просмотр мультфильма « Малыш и Карлсон». Продумывание подарка. Какой подарок можно сделать своими руками.

5.Помоги беде (1ч)

Разбор ситуаций и решение проблем. Практическая работа.

6.Качества человека (8ч)

Обсуждение понятий «правда» и « ложь». Как вы понимаете слово « ложь»? Какие близкие по значению слова можно подобрать? Когда человек прибегает ко лжи? Зачем? Обсуждение и анализ пословиц. Чтение и анализ басни Л.Н. Толстого « Лгун», рассказа Л.Н. Толстого «Правда всего дороже», стихотворения «Эх!». Чтение и обсуждение стихотворения Л. Николаенко «Доброта», « Чтобы стало в этом мире завтра...», « Дарите радость людям», «Если добрый ты». Чтение рассказа К.Д. Ушинского « Сила – не право», С.Я.Маршака «Кот и лодыри», коллективное обсуждение. Чтение стихотворения В.Брюсова «Единое счастье - работа...», анализ текстов литературных произведений: Л.Н.Толстого «Хотела галка пить...», притча о строительстве Шартрского собора во Франции, И. Токмакова «Букваринск». Что такое добро? Решение проблемных ситуаций. Упражнение-тренинг «Надуй воздушный шарик злостью». Какие поступки нравятся – добрые или злые? Почему? Эмоциональная игра «Интервью». Практическое задание «Хорошо – плохо». Объяснение смысла пословиц, комментирование. Инсценировка и анализ рассказа В.Сухомлинского «Рассказ», сказки « Сказка про лентяя Ваню». Выставка рисунков по теме. Практическое задание: «Письмо маме...». Как ты налаживаешь взаимопонимание с близкими людьми? Какие поступки ты для этого совершаешь? «О чем говорят глаза». Игры-ситуации (проигрывание). Путешествие в страну Лентяйдия. Составление и чтение памятки, как выполнять домашнее задание. Знакомство с пословицами о труде, их анализ. Дать представление о плохих и хороших поступках. Оцени поступок с точки зрения соблюдения моральных норм.

7.Эмоции и мое поведение (10ч)

Как справиться с раздражением, плохим настроением. Наши чувства, настроения, желания, когда они помогают, или мешают нам. Как они соотносятся между собой. Умение выражать свои чувства и умение управлять ими. Рисование « Я- веселый, я-хмурый», «Мое настроение». Чтение и обсуждение произведения Осеевой «Волшебное слово», рассказов с разными жизненными ситуациями, обсуждение их. Я могу чувствовать разное настроение. Тренинг. Пояснить, что такое эмоции. Как связано поведение и эмоции? Какие бывают эмоции? Упражнение в сознательном управлении своими эмоциями « Ваза», « Мои чувства», « Моя поляна», « Мир чувств». Задание « Рассмотрите картинки и скажи, что на этих картинках изображено неправильно». Как управлять своими эмоциями? Всегда ли у вас бывает хорошее настроение? Рассмотрение фотографий, чем они отличаются? Почему бывает так грустно? Если тебе грустно, плохо, как ты себя ведешь? Если у твоего друга плохое настроение, как ты это заметишь? Каким бывает лицо у этого человека? Как ты можешь поднять настроение? Как можно спросить о причине плохого настроения? Как ты узнаешь, что у человека хорошее настроение? От чего оно бывает? Что такое чувства? Какие бывают чувства? Зачем они нужны человеку? Все ли чувства надо испытывать человеку? Как надо проявлять чувства? Разыгрывание сценок и обсуждение их. Рассказы детей об отношении к окружающим.

3 класс (35ч)

Содержание

1. Искусство общения (5ч)

Определение понятия общения. Этапы умения хорошо слушать: услышать, понять и повторить. Признаки плохого умения слушать. Изображение (невербально), как слушаешь: приятеля, воспитателя, учителя. Упражнения «Телефон», «Повтори», «Инопланетянин», «Интервью», «Сидя, стоя» (на выбор), сказка- притча «Голова и хвост змеи». Интонация и решение проблем: тон, темп, громкость речи. Пояснение этих понятий и упражнение на художественном материале. Передача речью настроения, чувства, состояние говорящего. Ситуации, в которых ты говоришь (темп, тон, громкость). Чистоговорки, скороговорки. Умение вести беседу. Приглашение к себе в гости? Чтение и анализ художественных произведений. Импровизация «Игра в гостей». Анализ ситуации «Ко мне пришли гости». Правила приема гостей в доме и правила поведения для гостей. Практикум «К нам гости пришли». Употребление слов благодарности в зависимости от ситуации. Разыгрывание ролевой ситуации.

2. Я и мои друзья (2ч)

Игра на внимание «Это я, это я, это все мои друзья». Стихотворение «Дружный класс». Сюрпризный момент «Пожелания другу». Обсуждение ситуаций на мультимедийном проекторе. Релаксационное упражнение «Давайте жить дружно». Разыгрывание и обсуждение ситуаций. Выработка правил крепкой дружбы. Что ты знаешь о своем друге? Кого можно называть своим другом? Почему мы называем друзьями только некоторых людей? Каким бы ты хотел видеть своего друга? Как ты выбираешь друзей? Что тебя привлекает в них больше всего? Ты хорошо знаешь своих друзей? Ситуация «Перед днем рождения ты поссорился со своим другом. Пригласишь ли ты друга?», «У тебя сеть сладости. Поделишься ли ты с другом?», «Твой друг заболел. Что ты будешь делать?»

3. Конфликтные ситуации (2ч)

Сообщение о понятии «ссора» и «конфликт». Обсуждение: С кем вы конфликтуете чаще всего? Что является причиной конфликта? Какие возможные пути решения конфликтов существуют? Нужны ли конфликты? Можно ли их избежать? Чтение притчи «Трудно угодить всем», «Сюжет», Упражнение «Слова», «Лебедь рак и щука», «Порядок», «Наоборот», «Три», «Отгадай»

4. Поведение в общественных местах (7ч)

Кого называют культурным человеком? Как выглядит культурный человек? Чтение и анализ ситуаций. Игры «Кот и мыши», «Мозговой штурм», «Доскажи словечко», «Угадай героев книг». Загадывание загадок о предметах ухода и быта. Кого бы вы назвали культурным человеком и почему? Показ и рассматривание иллюстраций, репродукций, художественных произведений с изображением различного поведения людей (презентация). Анализ поведения за столом героев сказки А.Толстого «Золотой ключик». Формулирование правил поведения за столом. Анализ поведения за столом героев сказки А. Милна «Вини- Пух и все-все». Экскурсия в столовую. Формулирование правил поведения на улице. Просмотр презентации. Рассказ о библиотеке. Правила поведения в библиотеке. Конкурс «Лучший читатель года». Стихотворение «Как мы жили бы без книг?» Экскурсия в библиотеку. Правила поведения в библиотеке. Просмотр и разбор видеоситуаций.

5.Правила этикета (2ч)

Правила этикета при получении и дарении подарка. Поздравление и пожелание. Упражнение « Подарок».

6.Жизнь дана на добрые дела (3ч)

Чтение и анализ ситуаций из жизни ребят. Инсценировка рассказа или иллюстрации «Плохо» В.Осеева. Анализ качеств человека. «Как Маша стала большой», «Старик и яблоня» Л.Толстой. Добро и зло в человеке. Что значит добрый человек? Почему люди бывают злыми? Чтение и обсуждение сказки «Бобовое зернышко», пословиц и поговорок о добре. Русская народная игра «Птицы летают», хоровод «Воробышек». Упражнение « Я могу победить зло».

7.Качества человека (14ч)

Пояснить понятия «скромность», «хвастовство», «зазнайство». Почему люди ценят скромные поступки? Игра « К нам гости пришли» (ситуации), « Доверие и поддержка». Чтение и анализ художественных произведений. Практическое задание «Хочу быть тоже красивым», « Забытый зонтик», «Кто взял карандаш?», «Плохие деньги» (ситуации), «Что необходимо сделать, чтобы избежать лжи», « Глупая мышь», «Как быть большому зайцу?». Упражнение « Жадный – щедрый», « Скромный - хвастливый стульчик», « Лживый – честный стульчик», « Мне не жалко». Конкурс «Фантазеров», «Поступки хвастунов» (продолжи рассказ). Обсуждение рассказов. Пояснение, чем хвастовство отличается от шутки -преувеличения. Конкурс клоунов-хвастунов. Этюд «Веселый клоун». Что значит быть честным? Говорить правду это хорошо или плохо? Почему люди обманывают? Что такое ложь? Чем отличается фантазия от лжи? Проигрывание ситуаций «Поступки лжецов». Умение говорить правду? Отличие фантазии от лжи. Основные правила для фантазеров. Шутка про лживого мальчика (диалог). «Поступки лжецов» (продолжи рассказ). Что необходимо делать, чтобы не быть жадным? (правила). Пояснить понятия (щедрость, жадность, бережливость). Что значит быть щедрым? Кого называют щедрым? Примеры собственного щедрого поступка или поступка сверстников. Чтение былин. Просмотр мультфильмов и отрывков из детских фильмов о русских богатырях . Анализ прочитанного.Сопоставление с реальным миром. Быть опрятным – это хорошо или плохо? Просмотр мультфильмов, анализ увиденных ситуаций. Каким вы представляете джельтмена. Нарисовать рисунок.

4 класс (35ч)

Содержание

1.Искусство общения (2ч)

Инсценировка отрывка сказки Г.-Х. Андерсена «Гадкий утенок». Где нельзя громко разговаривать и почему? Чтение стихотворения. « В музее, кинотеатре и трамвае...». Игра «Моя кошка делает вот так...». Формулирование правил речевого поведения. Разыгрывание ситуаций.

2.Волшебные слова (3ч)

Знакомство с волшебными словами. Игры «Подскажи волшебное словечко», «Выполни просьбу, если услышишь волшебное слово», «Волшебные слова»,«Не ошибись!» Повтор всех волшебных слов в игре. Просмотр и обсуждение ситуаций (презентация). От чего зависит сила волшебных слов? Что значит вежливость? Отгадать рассказ – загадку. Разыгрывание ситуаций и анализ ситуаций. « Вставь слово». Разучивание пословиц.

Употребление вежливых слов. Чтение и анализ стихотворений « Не выучил» А.Шибаяев, «Подарите крокодила» Э.Мошковская, С.Я. Маршака «Ежели вы вежливы». Знакомство с речевыми ответами: вежливыми отказами.

3.Правила поведения (8ч)

Разыгрывание сценки прихода гостей на день рождения с подарками. Правила приема гостей, поведения в гостях Просмотр и обсуждение слайдов на тему «Хорошо-плохо». «Игровая» передача по телевизору (дети обыгрывают слова «диктора»). Стихотворение А. Хайт «В квартире нашей все блестит...», «Дружный класс», Я. Аким «Идут гурьбою школьники...», М.Танич. «Урок поведения». Поочередное чтение стихотворений С.Я.Маршака о правилах поведения в школе, Б. Заходер «Перемена», «Звнящий в доме телефон...» Н.Песков, «Говори короче» А. Шибаяев. Инсценировки отрывка из сказки С.Маршака « Кошкин дом», отрывка К.Чуковского «Телефон», отрывка из произведения Н.Носова « Телефон». Инсценировка и анализ сказки Л.Мурра «Крошка Енот и тот, кто сидит в пруду». Игра на внимание «Это я, это я, это все мои друзья». Сюрпризный момент «Подарок другу». Просмотр отрывков мультфильма «Волшебник изумрудного города». Релаксационное упражнение «Давайте жить дружно». Разыгрывание и обсуждение ситуаций. Игра «Узнай эмоцию по фотографии», « В кругу симпатий», «Ласковушки», «Вежливый телефонный разговор», «Актер». От чего зависит наше настроение? Басня « Птичий двор» (инсценировка). Практическое задание: «Положительные и отрицательные качества личности человека». Составление «Дерева вежливости». Анализ фотовыставки «Наш класс на перемене». Загадка о телефоне. История возникновения телефона. Демонстрация детьми импровизированных разговоров по телефону. Истории древней Греции и баснописце Эзопе.

4.Культура других стран (5ч)

Презентации. Обсуждение данных презентации. Ознакомление с культурой других стран. Разыгрывание и обсуждение ситуаций, которые могут возникнуть при посещение другой страны.

5.Трудолюбив ли ты? (2ч)

Что значит трудолюбие? Быть трудолюбивым – это хорошо или плохо? Что такое лень? Упражнение «Что делать, если я ничего не хочу делать». « Трудолюбивый - ленивый стульчик», «Мне не трудно...». Игра « К нам гости пришли...»(ситуации). Практическое задание: « Покупка молока» (ситуация), «Любишь – не любишь». Чтение и анализ художественных произведений «Блестящие ботинки», стихотворения С.Я.Маршака «Считалка», пословиц и поговорок. Что необходимо делать, чтобы не быть ленивым? Разыгрывание и анализ ситуаций.

6.Вредные привычки (4ч)

Практическое задание « Кто взял деньги». Рассказы « Поступки детей». Что необходимо сделать, чтобы избежать воровства? Знакомство с понятием «вредные привычки». Игра «Достоинства и недостатки». Слушание сказки «Привычки». Чтение и анализ стихотворения Б.Заходера «Буква Я». Знакомство с понятием «хороший друг», «Хорошие товарищи» С. Михалкова, « Лисица и журавль», «Три товарища» В.Осева. Какие вы знаете пословицы о привычках? Разыгрывание ситуаций из жизни детей. Какое поведение считается культурным? Над какими вредными привычками вы решили поработать, чтобы избавиться от них? Что значит эгоист?

7.Мои настроения, чувства и эмоции (11ч)

Как справиться с раздражением, плохим настроением. Наши чувства, настроения, желания, когда они помогают, когда мешают нам. Как они соотносятся между собой.

Умение выражать свои чувства и умение управлять ими. Рисование « Я- веселый, я- хмурый». «Мое настроение». Я могу чувствовать разное настроение. Тренинг. Пояснение, что такое эмоции. Как связано поведение и эмоции? Какие бывают эмоции? Упражнение в сознательном управлении своими эмоциями. Задание «Рассмотри картинки и скажи, что на этих картинках изображено неправильно» Как управлять своими эмоциями? (правила) Всегда ли у вас бывает хорошее настроение? Рассматривание фотографий, чем они отличаются? Почему бывает так грустно? Как ты можешь поднять настроение? Как можно спросить о причине плохого настроения? Как ты узнаешь, что у человека хорошее настроение? От чего оно бывает? Что такое чувства? Какие бывают чувства? Зачем они нужны человеку? Все ли чувства надо испытывать человеку? Как надо проявлять чувства? Игра «Найди лишнее слово». Стихотворение А.Барто « Вовка- добрая душа». Просмотр презентации. Творческое задание «Дерево Добрых Дел». Темперамент человека. Виды темпераментов. Презентация «Зачем это нужно. Что с этим делать» Просмотр фрагментов мультфильмов, где герои проявляют черты определенного вида, темперамента.

6.Художественно – эстетическое направление

«Умелые ручки»

Пояснительная записка

Художественно – эстетическое направление нацелено на решение и воплощение разнообразных задач, связанных с изготовлением вначале простейших, затем более сложных изделий и их художественным оформлением.

Программа «Умелые руки» развивает творческие способности – процесс, который пронизывает все этапы развития личности ребёнка, пробуждает инициативу и самостоятельность принимаемых решений, привычку к свободному самовыражению, уверенность в себе.

Для развития творческих способностей необходимо дать ребенку возможность проявить себя в активной деятельности широкого диапазона. Наиболее эффективный путь развития индивидуальных способностей, развития творческого подхода к своему труду - приобщение детей к продуктивной творческой деятельности.

Цель:

- развивать личность творца, способного осуществлять свои творческие замыслы в области разных видов декоративно – прикладного искусства.

Задачи:

- развивать воображение и фантазию, внимание, память, терпение,
- трудолюбие, интерес к истории родного края, его культуре;
- учить изготавливать поделки и сувениры с использованием различных материалов: ткани, меха, бумаги, картона, пряжи, бросового и природного материала;
- учить выполнять работу коллективно, развивать проектные способности младших школьников,
- воспитывать эстетический вкус, чувство прекрасного, гордость за свой выполненный труд.

1 класс (34 ч)

Вводная беседа

Работа с бумагой и картоном.

Работа с тканью

Работа с бросовым материалом

Работа с пластилином

Подведение итогов

Содержание программы

Вводная беседа (1 ч)

Беседа, ознакомление детей с особенностями занятий в кружке. Требования к поведению учащихся во время занятия. Соблюдение порядка на рабочем месте. Соблюдение правил по технике безопасности Правила рационального использования материалов.

Последовательность действий и технологических операций.

Рассказ «Из истории бумаги»,

Работа с бумагой и картоном (8ч)

Знакомство с аппликацией.

Изготовление плоской аппликации из бумаги по образцу. «Земляничка»

Разметка по шаблону. Моделирование на основе природных форм : квадрат, круг. Изготовление аппликации « Ёлки» из папирусной бумаги и аппликации « Кот» из геометрических фигуритКонструктивные свойства бумаги Объёмная аппликация

Изготовление аппликации « Грибы» с помощью рваной бумаги

Изготовление аппликации «Аквариум» с помощью закручивания бумаги

Вырезание деталей из бумаги по заданному контуру.

Приемы склеивания. «Горшочки с цветами» .

Игрушки из конусов «Петушок» « Заяц»

Приемы складывания. Художественное конструирование на основе приемов симметричного вырезания.*Оригами.* « Бабочка»

Работа с тканью (8 ч)

Особенности вырезания ткани.

Кукла из ложки

Кармашек для мелочей « Слон»

Конструктивные и декоративные свойства ткани.

Аппликация со шнурками « Кот»

Изготовление аппликации « бабочка» с помощью ткани и прищепок

Пришивание пуговиц Веселая vareжка « Поросенок».

Использование ниток в аппликации. Изготовление «Овечка»

Изготовление кукол из ниток

Работа с бросовым материалом (8 ч)

Объемное моделирование.

Конструирование игрушек из коробок, туб, одноразовых стаканчиков, одноразовых тарелок и ложек, яичных упаковок. Развитие фантазии и творческого воображения. Изготовление « Бабочки» и « Лягушонка» из одноразовой тарелки, « Медвежонка» из одноразового стаканчика,

« Подснежников» из одноразовых ложек, «Кошки» и « Деревя» из тубы, « Нарциссов» из яичных коробок,« Домиков» из коробок *Проект.*

Разработка идеи. Подбор материалов. Групповое изготовление изделий. Анализ проделанной работы.

Работа с пластилином (8 ч)

Историческая справка о пластилине. Виды пластилина, его свойства и применение. Материалы и приспособления, применяемые при работе с пластилином. Разнообразие техник работ с пластилином.

Знакомство с простейшими формами Изготовление из пластилина Насекомых и зверей « Божья коровка», «Жук», «Улитка», « ёж», « лисица», сказочные героев « Маша и медведь», Кукольной мебели, посуды, фруктов.

Понятие симметрия на примере бабочки в природе и в рисунке.

Работа в технике мазок пластилином, плавно «вливая» один цвет в другой на границе их соединения. Аппликация «букетик»

Формирование композиционных навыков.

Выполнение лепной картины, когда детали предметов сохраняют объем и выступают над поверхностью основы изготовление аппликации « Домик»

Подведение итогов (1 ч)

2 класс (35 ч)

Вводная беседа

Работа с природным материалом

Работа с бумагой и картоном.

Работа с тканью

Работа с пластилином

Художественное творчество

Подведение итогов

Содержание

Вводная беседа (1 час).

Работа с природным материалом(7 часов).

Рассказ о флористике. Природа Ленинградской области.

Изготовление композиций из круп « тыква». Изготовление композиций из засушенных листьев. Изготовление животных из шишек: « медведь» « верблюд» «лиса». Изготовление животных из желудей: «Корова». Изготовление животных из скорлупок ореха: «Жук». Составление композиции со злаковыми растениями « Птенцы»

Работа с бумагой и картоном (7 часов).

Виды бумаги и картона. Последовательность изготовления работы с использованием аппликации и кусочков мятой бумаги.

Выполнение работы с использованием аппликации и кусочком мятой бумаги « Грибы»

Работа с упаковочным картоном « Семья ежей»

Последовательность выполнения работы. Пространственные представления. Композиционные навыки. Изготовление аппликации из гофрированного картона «Натюрморт».

Изготовление объёмной аппликации из креповой бумаги «Горшочки с цветами»

Вырезание деталей из бумаги по заданному контуру. Разметка по шаблону. Моделирование на основе природных форм : круг.

Игрушки из конусов «Петрушка» «Лягушка»

«Елка» из конусов

Приемы складывания. Художественное конструирование на основе приемов симметричного вырезания. *Оригами*. «Цветы»

Работа с тканью (7 часов).

Знакомство с профессией швеи. Знакомство со швами «потайной шов». Повторение ранее изученных способов и приемов шитья.

Стиль, стилевое единство (беседа с показом иллюстраций). Шитье мягкой игрушки. Птичка-невеличка

Шитье перчаточной куклы

Изготовление сувениров из ниток. Превращение помпона

Особенности построения композиции. Прикрепление элементов к основе. Создание композиции. Лоскутная аппликация (коллективная)

Пришивание из пуговиц . Аппликация из пуговиц «Смородина»

Изготовление игольницы «Экзотический кактус»

Работа с пластилином (6 часов).

Знакомство с простыми формами лепки. Лепка людей, животных по образцу. «слон», «овца»

Лепка птиц по образцу «Павлин»

Пластилиновая аппликация «Деревенский пейзаж»

Пластилиновая аппликация на стекле «Бабочки»

Художественное творчество (6 часов).

Беседа о цветных карандашах, акварели, гуаши. Смешивание цветов. «Осенний лес»

Беседа о растительном мире и лесных дарах местности, в которой живут обучающиеся. Рисование с элементами аппликации деревьев, цветов, грибов, ягод родного края.

Раскрашивание сухих осенних листьев «Филин» «Насекомые»

Раскрашивание камней «Заяц», «Рыба»

Рисование животных и птиц «ладошками»

Подведение итогов (1 час).

3 класс (35 ч)

Вводная беседа
Работа с бумагой и картоном
Работа с тканью, мехом
Художественное творчество
Бисер для детей
Подведение итогов

Содержание

Вводная беседа (1 час).

Работа с бумагой и картоном (8 часов).

Сочетания разных видов картона и бумаги. Способы резания бумаги. « Грибы»

Сочетания разных видов бумаги « Елка»

Сочетания разных видов картона и бумаги и художественного творчества « Снежири»

Разметка по шаблону. Моделирование на основе природных форм : круг, треугольник

Игрушки из конусов «Снегурочка» « Дед Мороз», «горшочек с цветами»,«Хоровод»

Оригами « Тюльпаны»

Работа с тканью (8 часов).

Из истории мягкой игрушки. Знакомство со швами «козлик», «узелок» салфетка

Шитье мягкой игрушки «гусеница», « черепашка»

Шитье мягкой игрушки с использованием шерстяных ниток « Гном»

Разнообразие техники аппликации, а также с различными материалами, используемыми в данном виде прикладного искусства. Технология создания кукол, которые одеваются на палец

Создание героев сказки «Теремок». Цветовое решение.

Шитье мягкой игрушки из перчаток« Осьминожка». Пальчиковый театр.

Особенности построения композиции Прикрепление элементов к основе. Создание композиции.

Аппликация из ткани «куклы-домовенки»

Пришивание пуговиц « Кролик»

Художественное творчество (8 часов).

Беседа об изобразительном материале – пастели. Рисование пастелью.

Работа с бисером (9 часов).

Основные виды бисерного искусства. Техника безопасности.

Демонстрация изделий. История развития бисероплетения. Использование бисера в народном костюме. Современные направления бисероплетения. Инструменты и материалы, необходимые для работы. Организация рабочего места. Правильное положение рук и туловища во время работы. Правила техники безопасности, ППБ.

Пробные плетения. Головные уборы саамов и поморов, украшенные бисером. Плетение колец и браслетов – «фенечек» из бисера.

Подведение итогов (1 час).

4 класс (35 ч)

Вводная беседа

Работа с бисером.

Работа с тканью

Работа с бумагой и бросовым материалом

Художественное творчество

Подведение итогов

Содержание

Вводная беседа (1 час).

Работа с бисером (8 часов).

Работа со схемам (изучение знаков, условных обозначений). Плетение брошек (работа по схемам) 2 цветков», «овощи», « человек», « насекомые»

Плетение кулонов. Ажурные браслеты.

Работа с тканью (9 часов).

Знакомство с соединительными швами «простой соединительный шов», «соединительный шов на основе петельного шва», «соединительный шов на основе шва «козлик»»

Шитье мягкой игрушки « Мышь», «Лягушка»

Шитье мягкой игрушки из перчатки « птица»

Шитье мягкой игрушки из рукавицы « Собака»

Изготовление аппликации « Заяц»

Пришивание пуговиц « Слононок»

Тканье коврика

Работа с бумагой и бросовым материалом (8 часов)

Изготовление объемной аппликаций по образцу. « Летний букет» «Грибы»

Разметка по шаблону. « Горшок с цветами»

Моделирование на основе природных форм : круг. Изготовление игрушек из конуса

Сочетание различных видов бумаги и картона « Гнездо», «Пугало»

«Овечка» из одноразового стаканчика

Приемы складывания. Художественное конструирование на основе приемов симметричного вырезания « Подарочный букет»

Роспись по дереву (4 часов).

Знакомство, беседа, показ образцов, иллюстраций. Подготовка к работе, полезные советы; материалы и инструменты, пробное рисование набросков росписи на листе. Роспись по дереву (на разделочных досках) северной природы, достопримечательностей родного края.

Художественное творчество (4 часов)

Беседа о видах росписи посуды и игрушек Изготовление тарелки в технике папье-маше её роспись ,

изготовление чайника из гжели роспись одноразовой тарелки,

лепки народной игрушки её роспись

Подведение итогов (1 час).

Планируемые УУД:

Освоение детьми программы «Умелые ручки» направлено на достижение комплекса результатов в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта.

В сфере личностных универсальных учебных действий у учащихся будут сформированы:

- учебно – познавательного интерес к декоративно – прикладному творчеству, как одному из видов изобразительного искусства;
- чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с мультикультурной картиной современного мира;
- навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности;
- способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- заложены основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию.
- выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания творческих работ. Решать художественные задачи с опорой на знания о цвете, правил композиций, усвоенных способах действий;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;
- адекватно воспринимать оценку своих работ окружающих;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере сделанных ошибок.

- отбирать и выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла;
- различать изученные виды декоративно – прикладного искусства, представлять их место и роль в жизни человека и общества;
- приобретать и осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве;
- осваивать особенности художественно – выразительных средств, материалов и техник, применяемых в декоративно – прикладном творчестве.
- развивать художественный вкус как способность чувствовать и воспринимать многообразие видов и жанров искусства;
- художественно – образному, эстетическому типу мышления, формированию целостного восприятия мира;
- развивать фантазию, воображения, художественную интуицию, память;
- развивать критическое мышление, в способности аргументировать свою точку зрения по отношению к различным произведениям изобразительного декоративно – прикладного искусства;
- первоначальному опыту осуществления совместной продуктивной деятельности;
- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми
- формировать собственное мнение и позицию;

В результате занятий декоративным творчеством у обучающихся должны быть развиты такие качества личности, как умение замечать красивое, аккуратность, трудолюбие, целеустремленность.