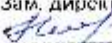


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ШКОЛА  
№ 149 имени ГЕРОЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ А.П.БАРАНОВА»  
городского округа Самара

РАССМОТРЕНО:  
на заседании МО  
Протокол № 1 от  
«29» августа 2022г.

СОГЛАСОВАНО:  
« 30 » августа 2022г.  
Зам. директора по БР  
 /Новикова Л.А./

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор  /Усманова С.И./  
Приказ № 441  
от « 31 » августа 2022г.  
М.П.



ПРИНЯТО  
на заседании Педагогического  
совета « 30 » августа 2022г.  
Протокол № 1

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности  
«Калейдоскоп замечательных игр»

Класс: 4

Составила: Кондрашова Е.М.,  
учитель начальных классов

Самара

2022год

## Пояснительная записка

Программа курса внеурочной деятельности составлена на основании следующих нормативных документов:

Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 года.

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования".

Основная образовательная программа начального общего образования МБОУ Школы №149.

Положение об организации внеурочной деятельности МБОУ Школы №149.

Игра как средство познания мира и подготовки нового поколения к жизни была давно оценена и использовалась в воспитательных целях. С первых шагов своей жизни ребенок через игру приобретает необходимые жизненные навыки и качества. Игра развивает ум, совершенствует восприятие, формирует механизм координации и управления движениями, дает исключительный опыт операций с различными предметами, развивает психические качества личности и многое другое.

Игры существуют разные: подвижные, сюжетные, подражательные, музыкальные, дидактические, познавательные и др. Роль каждого вида игры трудно переоценить. Для современного ребенка важно участвовать во всех видах игровой деятельности, будь то интеллектуальная игра или подвижная.

Образовательное значение игр многообразно. Систематическое их применение совершенствует возможности обучающихся и обеспечивают полноценное развитие двигательной и познавательной активности ребенка.

Одновременно в процессе игры совершенствуются восприятие и реагирование - качества очень важные в повседневной жизни. Вместе с ними развиваются способности к анализу и принятию решений, что положительно отражается на формировании оперативного мышления и умственных процессов вообще. Таким образом, под влиянием игровых условий приобретает способность к правильному действию.

**Цель:** создание условий для формирования у обучающихся навыков здорового образа жизни, воспитание активной жизненной позиции.

### Задачи программы:

- приобщение к различным видам игр;
- развитие интеллектуальной и творческой активности личности;
- формирование бесконфликтного поведения;
- самореализация;
- формирование культуры поведения и общения;
- развитие двигательной активности;
- приобщение к спортивно-оздоровительной деятельности

Программа интегрирует работу по таким предметам начальной школы, как окружающий мир, физическая культура, пение.

При проведении занятий можно выделить два направления:

- интеллектуальную активность, выражающуюся в освоении «тихих» видов игр;

-оздоровительное направление, обеспечивающее наряду с укреплением здоровья активный отдых, восстановление или поддержание на оптимальном уровне умственной работоспособности.

Важным условием успешной игровой деятельности является ясность понимания содержания и правил игры здесь, прежде всего, важны четкость и наглядность объяснения. Сложную игру необходимо проводить в несколько этапов:

- 1 - ознакомление с игрой,
- 2 - дальнейшее изучение содержания и правил,
- 3 - внесение дополнений и изменений в содержание и правила игры.

Обучать детей целесообразно с самых простых не командных игр имитационного характера, постепенно усложняя их по сюжету и по содержанию двигательной активности.

Формы занятий по программе основаны на следующих видах игр:

- интеллектуально-познавательная;
- подвижные игры;
- игра-драматизация;
- ситуативная игра - упражнения;
- игра на кооперацию;
- комплексная игра на местности;
- комплексная игра-приключение.

*Интеллектуально-познавательная игра-соревнование* участников в эрудиции и интеллекте. Полная структура интеллектуально-познавательной игры включает ведущего (группы ведущих), соревнующийся (участников игры или команды) эксперта (экспертную группу), зрителей. Интеллектуально-познавательные игры чаще всего проходят как представления, характер действий участников определяется наличием выступающих и зрителей.

Подвижная игра-двигательные действия участников с предметами или без них. Сюжет и правила подвижной игры регламентируют

Характер двигательных действий участников игры.

*Игра-драматизация* - разыгрывание определенного сюжета, заимствованного из литературного произведения, либо придуманного участниками игры самостоятельно по аналогии с сюжетом книги, фильма, мультфильма и т.д. В игре-драматизации используется театральная атрибутика, а также фигурки и куклы.

*Ситуативная игра-упражнение* — взаимодействие, в котором разыгрывается локальное событие с четко обозначенной проблемой. Происходит моделирование ситуации, в рамках которой ученик пытается понять психологию персонажа, привносит личностный момент, создает оживление и дискуссию в группе. По завершении игры происходит обмен мнениями и оценками. Окончательный итог подводит педагог.

*Комплексная игра на местности* - игра на свежем воздухе, разыгрывание военизированного сюжета (разведка, караул, захват флага и т.д.), ориентирование на местности, преодоление препятствий, бег, прыжки, лазание. В игры участники делятся на несколько команд, между которыми и происходит соревнование, обязательной является проработка правил игры и действий в случае экстремальных обстоятельств.

*Комплексная игра-приключение* отличается тем, что участник воспринимает все происходящее в игре как раз из ряда вон выходящее, резко отличающееся от привычного течения жизни. Это может быть игра-путешествие с участниками костюмированных

персонажей. Алгоритм подготовки и проведения игры: создание педагогом интриги, определение формата участия школьников, подготовка участников, организация самого приключения, организация отдыха участников и обмена впечатлениями, осмысление участниками игры полученного опыта.

### **Содержание курса внеурочной деятельности**

#### **Тема 1. Первая встреча с игрой. Многообразие игр — 1ч.**

*Практическое занятие (1 ч.):* Игра в жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет, игры. Назначение игры. Игра и дети. Игра и взрослые. Многообразие игр.

#### **Тема 2. Подвижные игры. Русские народные игры — 6ч.**

*Теоретическое занятие (1 ч.):* движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. Простые и подвижные игры: правила и виды. Игры с музыкальным сопровождением, сюжетные игры. Русские народные игры.

*Практическое занятие (5 ч.):* овладения правилами подвижных игр. Распределение ролей в подвижных играх. Распределение ролей в подвижных играх. Русская народная игра лапта.

#### **Тема 3. Игры-драматизации. Игрушка — 3 ч.**

*Практическое занятие (3 ч.):* проигрывание сюжетов игр «В школе», «В гостях», «Экстремальная ситуация», «Добро как практическое волшебство». Придумывание собственного варианта ответа.

#### **Тема 4. Ситуативные игры-упражнения. Персонажи — 3 ч.**

*Практическое занятие (3 ч.):* парное взаимодействие в игре. Влияние на партнера, избирательная реакция на влияние, противостояние влиянию. Персонажи. «Игра, придуманная нами».

#### **Тема 5. Первая встреча с игрой – 1ч**

*Практическое занятие (1 ч.):* игра «Поймай меня». Обсуждение игры.

#### **Тема 6. Подвижные игры. Чувашские народные игры — 6 ч.**

*Практическое занятие (6 ч.):* Народные игры, включающие выполнение физических упражнений (бег, удары, прыжки). Особенности проведения чувашских народных игр «В цветы» («Чечекле»), «Волк и заяц» («Кашкар е мулкач»), «Хищник в море», («Тискеркайактимерсе»)

#### **Тема 7. Игры-драматизации. Конфликт в игре — 4 ч.**

*Теоретическое занятие (1 ч.):* игровой конфликт и конфликт в игре. Конфликтная ситуация в игре: интересы участников, предмет конфликта, действия участников ситуации, варианты развязки.

*Практическое занятие (3 ч.):* разработка и проведение обучающимся игр «Прием гостей», «В больнице», «В магазине», «Экстремальная ситуация».

#### **Тема 8. Башкирские народные игры Татарские народные игры - 6.**

*Практическое занятие(6ч)* Башкирские народные игры: «Юрта» («Тирмэ»), «Липкие пеньки» («Йэбешкэкбукендэр»).

Татарские народные игры «Продаём горшки» («Чулмакуены»), «Серый волк» («Сары буре»), «Скок – перескок» («Кучтем – куч»), подвижные игры.

#### **Тема 9. Комплексные игры на местности. Игра «Дневной дозор» - 4 ч.**

*Теоретическое занятие (1 ч.):* что такое игра на местности. Особенности комплексных игр на местности. Рекомендации участникам игр. Правила безопасности при поведении игр на местности.

Практическое занятие (5 ч.): разработка и проведение игры на местности «Секретный пакет».

Занятия проводятся 1 раз в неделю в 4 классе – 34 часа.

### **Ожидаемые результаты освоения программы внеурочной деятельности**

Программа обеспечивает достижение выпускниками начальной школы следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

#### **Планируемые результаты**

- уметь сознательно решать конфликтные ситуации;
- владеть различными видами интеллектуальных игр;
- владеть некоторыми видами народных игр, спортивных игр и игр на местности;
- осваивать навыки правильного поведения во время игры;
- развивать навыки взаимодействия в экстремальной обстановке;
- знакомиться с правилами бережного отношения к своему здоровью и здоровью других людей;
- осваивать навыки толерантного общения и поведения.
- перечислять техники интеллектуальных игр;
- знакомиться с техниками народных игр;
- самостоятельно разрабатывать собственные варианты игр;
- предвидеть развитие тех или иных событий;
- моделировать реальность;
- пользоваться костюмами, бутафорией;
- пользоваться спортивным инвентарем.
- приобретать социальные знания;
- понимать социальную реальность и повседневную жизнь;
- соотносить социальную реальность и повседневную жизнь;
- уметь общаться по правилам, задаваемым воображаемыми условиями;
- приобщаться к здоровому образу жизни;

#### ***Метапредметные результаты***

##### *Регулятивные УУД:*

- умение выполнять действие по определенным правилам;
- умение корректировать свое поведение в процессе игры;
- уметь использовать полученные знания в процессе выполнения творческих заданий;
- умение адекватно оценивать результат своих действий;
- умение вносить коррективы в свое поведение и поведение участников игры;
- умение выстроить алгоритм своих действий по правилам игры.

##### *Познавательные УУД:*

- способность к поиску и использованию необходимой информации в ходе игры;
- развитие творческого воображения;
- умение анализировать свои действия;
- умение анализировать свои действия в ходе игры;
- умение собирать, обрабатывать и применять информацию для выработки собственных творческих идей;
- выработка оригинальных идей.

#### *Коммуникативные УУД:*

- умение правильно общаться со сверстниками и взрослыми людьми;
- умение оценивать свои действия в процессе игры.

#### **Личностные результаты;**

- умение общаться в ходе игры;
- умение выражать свое мнение, свою личную позицию в ходе игр;
- умение принимать роль лидера и одного из членов группы.
- приобщения к культурным ценностям;
- понимание социальной реальности и повседневной жизни;
- ролевое поведение;
- общение по правилам, задаваемым воображаемыми условиями;
- способность к самовыражению и самореализации;
- приобщение к здоровому образу жизни.

#### **Система оценивания результатов освоения программы внеурочной деятельности**

Контроль итогов работы по программе представляет собой набор тестовых материалов. Важным результатом работы по программе должна стать степень активности обучающихся в различных играх.

Изучение личности младших школьников проводится по методике «Неоконченные предложения» М. Ньютона в модификации А.Б. Орлова, изучение самооценки — по методике Дембо - Рубинштейн. Диагностика познавательных процессов младших школьников производится с целью исследования особенностей распределения внимания (методика Т. Е. Рыбакова), памяти — по методике «Изучение логической и механической памяти».

Степень социализации обучающихся определяется их активностью и заинтересованностью при проведении игр.

Контроль по программе проводится также в форме придуманного каждым обучающимся собственного варианта какой-либо игры (викторины, сюжетной игры, игры со спортивным инвентарем, игры по народным мотивам и т. п.)

К итоговой форме контроля относится презентация одной из народных игр, рассказ об истории ее создания, истории и традициях народа.

#### **Тематическое планирование**

<b>№ п/п</b>	<b>№ занятия в разделе</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Форма</b>	<b>Характеристика деятельности учащегося</b>
1	1	Вводный инструктаж по Т.Б. Многообразие игр	Беседа	Соблюдать правила техники безопасности во время игры. Играть в подвижные игры с бегом, прыжками, метаниями, владеть
2	2	Русские народные игры Игры: «Мяч по кругу», «К своим флажкам», «Ручной футбол».	Игра	

3	3	Игры: «Хитрая лиса», «У медведя во бору», «Мяч водящему».	Игра	мячом: ведение держание мяча.
4	4	Эстафеты с предметами, обучение ловли мяча на разных расстояниях.	Эстафета	
5	5	Игры: «Кот и мышь», «Удочка!», «Охотники и утки».	Игра	
6	6	Игры: «Колдунчики», «Точный расчет», «Мяч по кругу»	Игра	
7	7	Игры: «Метко в цель», «День и ночь», «Волк во рву».	Игра	
8	8	Игра «В школе»	Игра	
9	9	Игра «В гостях»	Игра	
10	10	Игра «Экстремальная ситуация»	Игра	
11	11	Игра, придуманная нами.	Соревнование	
12	12	Игра, придуманная нами	Соревнование	
13	13	Игра, придуманная нами	Соревнование	
14	14	Игра «Поймай меня».	Игра	
15	15	В цветы» («Чечекле») чувашская народная игра	Игра	
16	16	В цветы» («Чечекле») чувашская народная игра	Игра	
17	17	«Хищник в море», («Тискеркайактимерсе») чувашская народная игра	Игра	
18	18	«Хищник в море», («Тискеркайактимерсе») чувашская народная игра	Игра	
19	19	Волк и заяц» («Кашкар е мулкач»), чувашская народная игра	Игра	
20	20	«Волк и заяц» («Кашкар е мулкач»), чувашская народная игра	Игра	
21	21	Игра В больнице	Игра	
22	22	Игра «Прием гостей	Игра	
23	23	Игра «В магазине»	Игра	

24	24	Игра «Зайцы в огороде»,	Игра
25	25	Башкирские народные игры: «Юрта» («Тирмэ»),	Игра
26	26	Башкирские народные игры «Липкие пеньки» («Йэбешкэкбукендэр»).	Игра
27	27	«Продаём горшки» («Чулмакуены»),	Игра
28	28	«Скок – перескок» («Кучтем – куч»), татарская подвижная игра	Игра
29	29	«Серый волк» («Сары буре»), татарская народная игра	Игра
30	30	«Серый волк» («Сары буре»), татарская народная игра	Игра
31	31	Игра «Дневной дозор» ( правила игры)	Игра
32	32	Игра «Дневной дозор». Тропа испытаний	Эстафет а
33	33	Игра «Дневной дозор». Тропа испытаний	Эстафет а
34	34	Игра «Дневной дозор». Тропа испытаний	Эстафет а
	Итого кол-во часов	34	