

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА КЕРЧИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КЕРЧИ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
«Школа №12 им. Героя Советского Союза Н.А. Белякова»

ОДОБРЕНО:

Педагогическим советом
МБОУ г. Керчи РК «Школа №12
им. Героя Советского
Союза Н.А. Белякова»
Протокол №23
от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Приказом директора
МБОУ г. Керчи РК «Школа №12»
им. Героя Советского Союза
Н.А. Белякова»
Приказ №411 от «01» августа 2023

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Спортивные и подвижные игры»

Направленность – физкультурно-спортивная

Срок реализации программы - 9 месяцев

Тип программы - общеразвивающая

Вид программы - модифицированная

Уровень – стартовый

Возраст обучающихся 10 - 15

Составитель: Куценко Е.А.,

педагог дополнительного образования

г. Керчь 2023

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Нормативно-правовая основа программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Спортивные и подвижные игры» (далее - Программа) составлена в соответствии с:

1. Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями на 14.07.2022);
2. Федеральным законом Российской Федерации от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями на 31.07. 2020);
3. Указом Президента Российской Федерации от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;
4. Указом Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития России до 2030 года»;
5. Национальным проектом «Образование» - ПАСПОРТ утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 №216);
6. Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. 996-р;
7. Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
8. Федеральным проектом «Успех каждого ребенка» - ПРИЛОЖЕНИЕ к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07.12.2018 г. № 3;
9. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.12.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей, и молодежи»;
10. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
11. Приказом Минпросвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей»;

12. Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

13. Письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

14. Письмом Министерства образования и науки РФ от 29.03.16 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

15. Письмом Министерства Просвещения Российской Федерации от 20.02.2019 № ТС - 551/07 «О сопровождении образования обучающихся с ОВЗ и инвалидностью»;

16. Об образовании в Республике Крым: законом Республики Крым от 06.07.2015 № 131-ЗРК/2015 (с изменениями на 10.09.2019).

17. Методическими рекомендациями для педагогических работников и руководителей образовательных организаций Республики Крым, реализующих дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы различной направленности «Проектирование дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ», Симферополь, ГБОУДПО РК КРИППО, 2021;

18. Приказом Министерства образования, науки и молодежи РК от 09.12.2021 г. № 1948 «О методических рекомендациях «Проектирование дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»;

19. Уставом МБОУ г. Керчи РК «Школа №12 им. Героя Советского Союза Н.А. Белякова»;

20. Нормативными локальными актами, регламентирующими порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам.

Программа является **модифицированной** и составлена на основе общеразвивающей общеобразовательной программы *Снежко П.А.* «Подвижные игры», МБОУ СОШ с. Успенвка Амурской области.

Направленность Программы «Спортивные и подвижные игры» - физкультурно-спортивная.

Актуальность Программы продиктована требованием времени.

Формирование развитой личности - сложная задача, поэтому знакомство со подвижными и спортивными играми способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Игры являются важнейшим средством развития физической активности школьников, одним из самых любимых и полезных занятий детей данного возраста.

Новизна Программы заключается в разработке и использовании на занятиях методического материала, активизирующего спортивные способности обучающихся, применении игровых технологий, создании условий для развития личности через игровую деятельность.

Педагогическая целесообразность объясняется тем, что Программа включает в себя разнообразные упражнения, требующие проявления внимания, сообразительности, ловкости, быстроты, силы, выносливости. Играя, дети учатся проявлять инициативу, быстро ориентироваться, происходит формирование эмоционального мира человека, поэтому Программа представляет собой большую ценность в учебной и воспитательной деятельности с детьми, что является весьма актуальным на сегодняшний день. Программа поможет восполнить недостаток движения, в конкретной обстановке принимать оптимальное решение. При этом у обучающихся формируются такие качества как целеустремлённость, настойчивость. В процессе игры занятия помогают предупредить умственное переутомление и повысить работоспособность детей во время учебы.

Отличительные особенности Программы. Программа способствует общему развитию и воспитанию обучающихся, является краткосрочной и в первую очередь рассчитана:

- на формирование интереса к спортивным и подвижным играм;
- на выявление и развитие индивидуальных способностей обучающихся;
- на развитие интереса детей к занятиям физическими упражнениями.

Адресат Программы: обучающиеся мальчики и девочки в возрасте от 10 лет до 15 лет не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья.

Объём Программы. Программа рассчитана на период в 9 месяцев. Общее количество часов, необходимых для освоения программы составляет 34 часа.

Срок реализации Программы рассчитан на 9 месяцев.

Таблица 1

Реализация Программы

Уровень обучения	Год обучения	Количество учащихся в группе	Количество часов в месяц	Объём программы	Возраст учащихся
стартовый	9 месяцев	от 15 человек	4 часа	34 часа	10- 15

Уровень Программы – стартовый.

Формы обучения и виды занятий.

Обучение по Программе происходит в очном формате. Изучение некоторых тем возможно в дистанционном режиме.

Особенности организации образовательного процесса.

Занятия проводятся в разновозрастной группе, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Учебно-тематический материал Программы распределён в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических, умений и навыков.

Представленные в Программе темы создают целостную систему подготовки обучающихся.

Наполняемость в группе составляет от 15 человек. Состав группы – постоянный.

Режим занятий. Занятия проводятся согласно расписанию, 1 час в неделю, 34 часов за весь учебный период.

1.2 Цель и задачи Программы

Цель: приобщение к культуре здорового образа жизни, посредством освоения обучающимися подвижных и спортивных игр, способствуя формированию устойчивой мотивации к занятиям физической культурой и спортом.

Задачи.

Обучающие задачи:

- познакомить учащихся с терминами «старт», «финиш», «спринтерская дистанция», «стайерская дистанция», «эстафета», с пониманием различий между употреблением этих терминов в быденной речи;
- научить спортивным и подвижным играм, а также использовать разученные игры для своего досуга;
- привить устойчивый интерес детей к занятиям физической культурой и спортом;
- научить учитывать требования безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий в помещении, сохранность природы во время занятий на улице.

Развивающие задачи:

- формировать самостоятельность и творческую инициативность;
- способствовать успешной социальной адаптации, умению организовать свой игровой досуг, активно включаться в коллективную деятельность;
- развивать способность управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
- формировать умение прогнозирования – предвосхищения результата; способности внесения необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;

Воспитательные задачи:

- формировать доброжелательность и уважение к соперникам и игрокам своей команды в процессе игровой деятельности;
- развивать самостоятельность и ответственность за свои поступки;
- формировать находчивость в решении игровых задач, возникающих в процессе подвижных игр;
- формировать умение слушать и вступать в диалог;
- формировать установку на безопасный, здоровый образ жизни.

1.3. Воспитательный потенциал Программы

Для решение реальных проблем сообщества страны, обучающиеся привлекаются к получению знаний, через включение в коллективные общественно полезные практики, мероприятия и соревнования.

1.4. Содержание Программы

Таблица 2

Учебный план

№	Содержание заня-	Количество часов			Формы аттеста-ции и контроля
		всего	теория	практика	
1	Раздел 1. Вводное занятие.	1	1		Педагогическое наблюдение, опрос, викторина
2	Раздел 2. Спортивные и подвижные игры.	35	5	30	Педагогическое наблюдение, соревнования, турниры
	Итого часов	36	6	30	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие (1 час).

Теория: Инструктаж по технике поведения и правилам безопасности на занятиях. Правила поведения во время занятий, во время проведения различных спортивных и подвижных игр.

2. Раздел 2. Спортивные и подвижные игры.

Теория: Правила игр и ТБ при их проведении. Режим дня и питания.

Травмы. Причины возникновения травм. Физическая нагрузка и ее влияние на частоту сердечных сокращений, кровообращение и дыхание.

Практика: Подготовительные упражнения для развития мышц. Спортивные игры (Мини-футбол, Баскетбол, Бадминтон, Пионербол, настольный теннис) и подвижные игры.

1.5. Планируемые результаты

К концу периода обучающиеся продемонстрируют следующие результаты.

Обучающиеся. Обучающиеся будут:

- уметь использовать термины «старт», «финиш», «судейство», "эстафета"», понимать различия между употреблением этих терминов в обыденной речи;
- знать и использовать разученные спортивные и подвижные игры для своего досуга;
- знать и использовать разученные правила спортивных игр, строго соблюдать их, помогать в судействе.
- учитывать требования безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий в помещении, сохранность природы во время занятий подвижными на улице.

Развивающие. У обучающихся будут:

- развиты самостоятельность и творческая инициативность, умение организовать свой игровой досуг, активно включаться в коллективную деятельность;
- развито умение управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность.
- сформировано умение прогнозирования – предвосхищения результата; способности внесения необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;

Воспитательные. У обучающихся будут:

- сформированы доброжелательность и уважение к соперникам и игрокам своей команды в процессе игровой деятельности;
- развиты самостоятельность и ответственность за свои поступки;
- сформирована находчивость в решении игровых задач, возникающих в процессе подвижных игр;
- сформировано умение слушать и вступать в диалог;
- сформирована установка на безопасный, здоровый образ жизни.

2. Комплекс организационно – педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Календарный учебный график построен, исходя из следующего:

- ✓ начало учебного периода – 1 сентября,
- ✓ конец учебного периода – 25 мая;
- ✓ начало учебных занятий не ранее 8.00 час, окончание – не позднее 16.35 час;
- ✓ продолжительность учебного периода 9 месяцев;
- ✓ объем программы 36 часов за весь период.

Учебные занятия проводятся согласно расписанию.

Календарный учебный график

месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
месяцы обучения	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Кол-во часов	4	4	4	4	3	4	4	4	4
Аттестация/ Формы контроля	Входная диагностика			Промежуточная диагностика					Итоговая диагностика
Всего часов за период - 36	4	4	4	4	3	4	4	4	4

2.2 Условия реализации Программы

Материально - техническое обеспечение:

Занятия проводятся в спортивном зале или на спортивной площадке.

Инвентарь, используемый для проведения занятий:

- мячи резиновые,
- мячи баскетбольные,
- мячи волейбольные,
- ракетки для бадминтона, воланчики,
- стол для настольного тенниса,
- скакалки,
- кубики, кегли,
- гимнастические скамейки,
- гимнастические палки,
- конусы.

Информационное обеспечение.

- учебные фильмы;
- интерактивные обучающие программы;
- журналы, книги.

Интернет – источники:

1. Детские подвижные игры - <http://pedagogic.ru/books/item/f00/s00/z0000019/index.shtml>
2. Подвижные игры - http://www.koob.ru/zhukov_m_n/podvizhnie_igri
3. Подвижные игры - <http://rules.net.ru/vpodv.php>
4. Русские народные подвижные игры - <http://mirknig.com>
5. Электронная библиотека - <http://www.bookarchive.ru>

Кадровое обеспечение.

Программу реализуют педагоги дополнительного образования, учителя физической культуры образовательного учреждения.

Методическое обеспечение.

Особенности организации образовательного процесса.

Обучение по Программе происходит в очном формате. Изучение некоторых тем возможно в дистанционном режиме. Форма организации деятельности – групповая, индивидуально-групповая.

С целью максимальной реализации программы широко используется способ проведения занятий в игровой форме.

Используемые педагогические технологии:

- **игровое обучение** – влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов – от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, обучающийся подчиняет этой задаче все свои секундные действия. В условиях игры они лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятий:

- словесные методы (устное изложение материала);

- наглядные методы (педагогический показ);
- практические методы (упражнения, тренинги).

Занятия имеют практическую направленность, теоретическая часть включается в каждое занятие в виде краткого словесного изложения основ техники безопасности при проведении спортивных и подвижных игр, и упражнений. Наглядные методы обучения используются в виде показа выполнения упражнений педагогом.

Во время практических занятий применяются разнообразные методы ведения тренировки: репродуктивный, поточный, игровой и соревновательный методы занятий.

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности обучающихся:

- объяснительно - иллюстративные (обучающиеся усваивают и воспроизводят готовую информацию);
- репродуктивные (обучающиеся воспроизводят полученные знания).

Методы воспитания:

- поощрение (устное, дипломы и грамоты);
- мотивация (настрой обучающегося на достижение цели).

Формы обучения и виды занятий.

- открытое занятие;
- соревнование, турнир, чемпионат.
- беседа и др.

Педагогические технологии.

Занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Алгоритм учебного занятия:

- приветствие, проверка присутствия обучающихся;
- объявление темы и цели занятия;
- повторение правил техники безопасности, правил поведения на занятии;
- повторение пройденного материала(игры);
- объяснение нового материала(игры);
- практическая часть;
- подведение итогов занятия;

Методические материалы:

Методические разработки:

- раздаточный материал;
- разработки вопросов и заданий для устного и письменного опроса, бесед, конспектов открытых занятий, тестов, практических заданий, упражнений.

Дидактические материалы: инструкции по ТБ, задания, упражнения.

2.3 Формы аттестации и контроля

Формы контроля: входной, текущий и итоговый контроль.

Контроль усвоения учебного материала, умений и навыков проходит в течение всего периода обучения.

Входной контроль – проводится при наборе, в виде собеседования, где изучаются отношения обучающегося к выбранной деятельности, его способности в этой области, личные качества ребенка.

Формы текущего и промежуточного контроля: открытые занятия, соревнования, турниры, чемпионаты.

Формы итогового контроля: итоговое занятие, соревнования.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

По окончании обучения, на основе данных Диагностической карты оценки ЗУН обучающихся, педагог составляет аналитическую справку, в которой отражает уровень освоения обучающимися Программы. Так же подтверждением успешной реализации Программы являются грамоты, дипломы, протоколы соревнований, отзывы детей и родителей.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов.

Успешной реализации Программы должны способствовать различные виды групповой и индивидуальной работы: соревнования, турниры, чемпионаты и т.д.

2.4. Список литературы

Литература для педагогов:

1. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя /Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2019.
2. Жуков М.Н. Подвижные игры: Учеб, для студ. пед. вузов. — М.: Издательский центр «Академия», 2018. — 160 с.
3. Журналы «Спорт в школе» 2010-2011. Издательский дом «Первое сентября».
4. Зациорский В.М. Основная спортивная методология. – М.: 2017.
5. Коротков И.М. Подвижные игры во дворе. М.: Знание, 2007.
6. Курамшин Ю.Ф. Теория и методика физической культуры. Учебник. - М.: 2017.
7. Лисица А.И. Игры-аттракционы. - Т.: 2019
8. Матвеев. Теория и методика физической культуры. – М.: 2013.
9. Осокина Т.И. и Тимофеева Е.А. Подвижные игры для малыша. - М.:2015.
- 10.Полиевский Н.А. Физическое воспитание учащейся молодежи. – М.: 2016.
- 11.Спортивные игры. / Под редакцией Ю.И. Портных. М.: Ф и С, 2015.
- 12.Тер-Ованесян А.А. Педагогические основы физического воспитания. – М.: 1978.

Литература для детей и родителей:

1. Коротков И.М. Подвижные игры во дворе. М.: Знание, 2007.
2. Спортивные игры. / Под редакцией Ю.И. Портных. М.: Ф и С, 2015.

Интернет – источники:

1. Детские подвижные игры - <http://pedagogic.ru/books/item/f00/s00/z0000019/index.shtml>
2. Подвижные игры - http://www.koob.ru/zhukov_m_n/podvizhnie_igri
3. Подвижные игры - <http://rules.net.ru/vpodv.php>
4. Русские народные подвижные игры - <http://mirknig.com>
5. Электронная библиотека - <http://www.bookarchive.ru1>.
6. <https://www.prodenka.org/metodicheskie-razrabotki/470859-programma-podvizhnye-igry>
7. <https://www.infobraz.ru/library/physical-culture/id09348>

3. Приложения

3.1. Оценочные материалы

Оценочные материалы (*Приложение 1*):

- промежуточная и итоговая проверка качества усвоения знаний и навыков обучающихся осуществляется с помощью системы поэтапных аттестационных испытаний в процессе обучения за обучающимися;
- тесты, карты оценки способностей и знаний;
- участие в соревнованиях;
- открытые занятия.

3.2. Методические материалы

Методическая литература и методические разработки для обеспечения образовательного процесса (*Приложение 2*):

3.3. Календарно-тематическое планирование (*Приложение 3*)

3.4. Лист корректировки (*Приложение 4*)

Диагностическая карта оценки ЗУН обучающихся по Программе «Спортивные и подвижные игры».
Дата проведения диагностики

№	ФИО обучающихся	Знания. Умения. Навыки.											ИТОГО		
		Знание и использование подвижные игры для своего досуга	Умение использовать термины «старт», «финиш», «спринтерская дистанция», «стайерская дистанция», «эстафета»	Соблюдение ТБ и сохранность инвентаря	Самостоятельность и творческая инициативность, умение организовать свой игровой досуг, активно включаться в коллективную деятельность	Умение управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность	Умение прогнозировать результата; способность внесения необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки	Доброжелательность и уважение к соперникам и игрокам своей команды в процессе игровой деятельности	Самостоятельность и ответственность за свои поступки	Находчивость в решении игровых задач, возникающих в процессе подвижных игр	Умение слушать и вступать в диалог	Установка на безопасный, здоровый образ жизни		Сформированность ЗУН каждого обучающегося в баллах	
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
	ИТОГО сформированность ЗУН группы в %														

Педагог ДО _____
 ФИО, подпись

ЗУН по каждому параметру оцениваются по 10 бальной системе, методом наблюдения. Диагностика проводится не менее трёх раз в год – входная (сентябрь), промежуточная (январь, февраль), итоговая (май).

Методические материалы для организации и проведения подвижных и спортивных игр со школьниками.

Раздел «Спортивные и современные подвижные игры»

Теоретические знания: Здоровый образ жизни. Комплекс упражнений утренней гимнастики. Личная гигиена. Что такое гигиена. Профилактика травматизма. Инструкция по ТБ. Правила поведения на спортивной площадке, правила поведения в команде.

Спортивные игры

1. Мини-футбол
2. Баскетбол
3. Бадминтон
4. Пионербол
5. Настольный теннис

Современные подвижные игры.

«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.

«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.

«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 по - рванное им звено цепи. Если же нет, то он сам становится "пленником". Игроки обеих команд по очереди повторяют свои попытки.

«Змейка на асфальте»

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

«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.

«Нас не слышно и не видно»

Педагог 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 водящему и дотронуться его рукой.

«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.

«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».

«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.

«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. Педагог 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. Педагогом может быть подана команда: белки-шишки-орехи, и тогда меняются местами сразу все.

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

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.

«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.

«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.

«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.

«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.

«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.

«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.

«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.

«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

издалека, бьющий обозначает кон для водящего, установив посреди него биту. Если же чижик попадает в кон, водящий и бьющий меняются местами.

«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.

«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 передаётся 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.

«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».

«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 врассыпную. Задача «волка» — догнать какую-нибудь «овцу». Пойманная «овца» становится «волком».

«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.

«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.

«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.

«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.

«Серый волк»

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

Щипу, щипу, щипу по ягоду,

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 вернуться от «волка», а он ловит их. Первый пойманный участник становится «волком» вместо прежнего.

«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.

«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.

«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: «Бойтесь 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.

«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.

«Лучники»

Для участия всем ребятам следует разделить 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.

«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.

«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.

«Шаровки»

Две команды: одна в «поле», а вторая бьёт по шарик у шаровкой (битой). Основная цель тех, кто бьёт по шарик у, чтобы он улетел дальше, и чтобы его не пой-

мал игрок из «полевой команды». Если соперники ловят шарик или шаровку, то команды меняются местами.

«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 с пойманным становится первой парой колонны. Если игроки сумеют перехитрить водящего и взяться за руки - они становятся в голову колонны, а водящий начинает игру сначала.

«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, присесть, уклоняться от мяча, но сходить с места они не имеют права.

«Рыбки»

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

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

План- конспект занятия

Цель – формирование мотивации и интереса к занятиям физической культурой и спортом, пропаганда здорового образа жизни.

Задачи:

1. Научиться выполнять силовые упражнения, познакомиться с понятием «круговая тренировка», знать технику выполнения упражнений с гантелями, со скакалкой, с обручем и с мячом «здоровье».
2. Раскрытие способностей физического и творческого потенциала.
3. Воспитывать: - дисциплинированность, самостоятельность и ответственность при выполнении заданий с гимнастическим инвентарем;
- толерантного отношения учащихся друг к другу;
4. Развивать: - силовые качества всех групп мышц,
- физические способности (координированность, ловкость).

Формируемые УУД

<i>Предметные</i>	<i>Метапредметные УУД</i>			<i>Личностные</i>
	<i>коммуникативные</i>	<i>регулятивные</i>	<i>познавательные</i>	
Выполнять силовые упражнения с нужной интенсивностью, амплитудой, точностью, контролировать состояние организма на нагрузку.	Слушать и слышать друг друга, устанавливать рабочие отношения, управлять поведением партнера	адекватно оценивать свои действия и действия партнера, видеть указанную ошибку и исправлять ее.	Повторить технику безопасности, особенности каждого упражнения.	Развитие мотивов учебной деятельности и осознание личностного смысла учения, принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие навыков сотрудничества со сверстниками.

Место проведения: спортзал

Инвентарь: свисток, гантели, гимнастические коврики, скакалки, обручи, медболы, мячи для фитнеса, гимнастическая скамейка, секундомер.

№	Содержание	Дозировка	Примечание
<i>Вводно-подготовительная часть 10 - 12 мин.</i>			
1.	Построение в одну шеренгу, приветствие, сообщение темы и целей урока, организационные команды	1'	Построение по росту.
2.	Техника безопасности на уроке	30сек	
3.	Проверка самочувствия, пульсометрия	30сек	за 10 сек
4.	Разминочная ходьба / бег	1'	Соблюдать дистанцию
5.	Ору на месте с гантелями: 1. И.П. – О.С., гантель в 2х руках опущена вниз, локти наружу. На 1- согнуть руки в локтях, поднять гантель к груди; на 2 – и.п. повторять 5-6 раз. 2. И.П. – О.С., гантель в правой руке, вдоль туловища. На 1- согнуть руку в локте, гантель к плечу, на 2 – выпрямить руку вверх, на 3 – руку к плечу, на 4 – и.п. повторить 4раза. Потом тоже самое левой рукой. 3. И.П. – О.С., гантель в 2х руках у груди. На 1 – поворот корпуса направо, на 2 – и.п., на 3-4 тоже в другую сторону. 4 раза 4. И.П. – О.С., гантель в 2х руках. на 1 – наклон туловища вперед на 90 ⁰ , на 2 – вытянуть руки с гантелями вперед, на 3 – согнуть руки, гантель к груди, на 4 – и.п. 4 раза 5. И.П. – стойка ноги врозь, гантель на полу, руки в стороны. На 1 – наклон туловища вперед, взять гантель в руки, на 2 – подтянуть гантель к груди, на 3 – выпрямить руки, положить гантель на пол, на 4 – и.п. 4- 5 раз. 6. И.П. – О.С., гантель в правой руке, вдоль туловища. На 1- выпад вперед правой ногой, гантель под коленом согнутой ноги переложить в левую руку, на 2 – и.п, но гантель в левой руке, на 3-4 тоже самое в с левой ноги, в обратную сторону. 4-5 раз. 7. И.П. – О.С., гантель в 2х руках опущена вниз. На 1 - приседания вниз, руки с гантелью вынести вперед, на 2 – и.п. , на 3 – приседание вниз, руки с гантелью поднять вверх, на 4 – и.п. 3-4 раза. 8. И.П. – О.С., гантель на полу. Прыжки вперед и назад через гантель. 10 раз 9. И.П. – гантель на полу, правая нога перед гантелью. Прыжки со сменой ног, через гантель 10 раз.	8'	Перестроить класс на 3 шеренги с помощью расчета на 1,2,3. Следить за техникой выполнения и дистанцией в строю.
6.	Восстановление дыхания, пульсометрия, проверка самочувствия.	1'	Перестроиться в 1 шеренгу
<i>Основная часть 10 – 12 мин.</i>			
1.	Круговая тренировка для развития силовых качеств: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Подъем туловища из положения лежа в положение сидя ➤ Прыжки через скакалку ➤ Отжимания от скамейки ➤ Перебрасывания медбола в парах ➤ Вращение обруча на поясе задание на каждой станции выполнять в течении 40 сек	по 40 сек 5'	на каждой станции работает по 4-5 чел, по свистку задания окончить и перейти на следующую станцию по часовой стрелке.
2.	Эстафеты: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Добежать до обруча, встать внутрь, выполнить 5 приседаний, вернуться к команде и ударом о ладонь передать эстафету следующему участнику. ➤ Добежать до скамейки, лечь на живот и проползти «змейкой» по скамейке, подтягивая себя руками, в конце скамейки встать на ноги оббежать вокруг конуса и вернуться к команде, ударом о ладонь передать эстафету следующему участнику. ➤ Верхом на мяче для фитнеса допрыгать до центра зала и обратно, передав мяч следующему. 	5'	поделить класс на две команды с помощью расчета на 1 и 2й.
3.	Восстановление дыхания, пульсометрия, проверка самочувствия.	1'	перестроиться в 1 шеренгу
<i>Заключительная часть 4-5 мин.</i>			

1.	Релаксия: упражнение на равновесие (стойка на 1й ноге – руки в стороны (5сек) перевести руки вверх (5 сек)	1'	перестроение в 2 шеренг
2.	Рефлексия	1 - 2'	
3.	Подведение итога, выставление оценок	2'	д/з– комплекс №4

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА КЕРЧИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КЕРЧИ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
«Школа №12 им. Героя Советского Союза Н.А. Белякова»

СОГЛАСОВАНО

Руководитель МО
Куценко Е.А.
«30» августа 2023г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР
Сырбул А.Б.
«31» августа 2023г.

УТВЕРЖДЕНО

Приказом директора МБОУ
г. Керчи РК
«Школа № 12 им. Героя Советского
Союза Н.А. Белякова»
Приказ №411 от 01.09.2023г.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

объединения «Спортивные и подвижные игры»

2023 /2024 учебного года

МБОУ г. Керчи РК «Школа №12 им. Героя Советского Союза Н.А. Белякова»

Педагог: Куценко Е.А.

Количество часов в неделю - 1 ч /на год – 36 ч

Планирование составлено на основе программы:

*Дополнительная образовательная программа
«Спортивные и подвижные игры»*

№	Название темы	Количество часов	Дата проведения		примечание
			По плану	По факту	
1.	Вводное занятие. Теория: Инструктаж по технике поведения и правилам безопасности на занятиях. Правила поведения во время занятий, во время проведения различных спортивных и подвижных игр. Викторина по теме.	1			
2.	Спортивные и подвижные игры. «Мини-футбол», подвижные игры по выбору.	2			
3.	Спортивные и подвижные игры. «Мини-футбол», подвижные игры по выбору.	2			
4.	Состязания по «Мини-футболу»	1			
5.	Подвижные игры и эстафеты	1			
6.	Спортивные и подвижные игры. «Баскетбол», подвижные игры по выбору.	2			
7.	Спортивные и подвижные игры. «Баскетбол», подвижные игры по выбору.	2			
8.	Состязания по «баскетболу»	1			
9.	Подвижные игры и эстафеты	1			
10.	Спортивные и подвижные игры. «Пионербол», подвижные игры по выбору.	2			
11.	Спортивные и подвижные игры. «Пионербол», подвижные игры по выбору.	2			
12.	Спортивные и подвижные игры. «Пионербол», подвижные игры по выбору.	2			
13.	Состязания по «пионерболу»	1			
14.	Подвижные игры и эстафеты	1			
15.	Спортивные и подвижные игры. «Бадминтон», подвижные игры по выбору.	3			
16.	Спортивные и подвижные игры. «Бадминтон», подвижные игры по выбору.	2			
17.	Соревнование по «Бадминтону»	1			
18.	Подвижные игры и эстафеты	1			
19.	Спортивные и подвижные игры. «Настольный теннис», подвижные игры по выбору.	3			
16	Спортивные и подвижные иг-	2			

	ры. «Настольный теннис», подвижные игры по выбору.				
17	Соревнование по «настольному теннису»	1			
18	Подвижные игры и эстафеты	2			
	ИТОГО	36			

3.5. План воспитательной работы

Цель воспитательной работы в творческом объединении – личностное развитие обучающихся.

Основные задачи:

- формирование общероссийской гражданской идентичности, патриотизма;
- обеспечение необходимых условий для личностного развития;
- укрепление здоровья;
- профессиональное самоопределение и творческий труд детей;
- социальная защита, поддержка, реабилитация и адаптация к жизни в обществе;
- социализация детей;
- работа с семьей;
- формирование общей культуры;
- организация содержательного досуга.

В результате проведения воспитательной работы будет достигнут высокий уровень сплоченности коллектива, повысится интерес к занятиям и уровню личностных достижений обучающихся, повысится уровень активного участия родителей в работе объединения

План воспитательной работы кружка «Спортивные игры»

№	Наименование мероприятия	Период проведения	Форма проведения
Общекультурное направление: <i>(гражданско-патриотическое воспитание, приобщение детей к культурному наследию, экологическое воспитание)</i>			
1	«Мой край родной, мой Крым чудесный»	сентябрь	Экологическая игра

2	Участие в муниципальном этапе Республиканского фестиваля «Русский си-ломер»	октябрь	Спортивное со- стыжание
3	«Главные символы России»	ноябрь	Просмотр ви- деоролика
4	Участие в муниципальном этапе сорев- нований «локобаскет»	декабрь-январь	Спортивное со- стыжание
5	Участие в муниципальном этапе Рес- публиканской выставки-конкурса ДПТ «Прикосновение к истокам»	февраль	Конкурс дет- ских работ
6	«Мы – Россияне!» (День воссоедине- ния Крыма с Россией)	март	Беседа, про- смотр презента- ции
7	Участие в муниципальном этапе кон- курса «В здоровом теле – здоровый дух»	апрель	Конкурс дет- ских работ
<i>Духовно-нравственное направление:</i> <i>(нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание)</i>			
10	Участие в эстафете посвященной дню города Керчь	сентябрь	соствязание
11	«Международный День толерантно- сти»	ноябрь	Беседа
12	«Маленьких не обижать, а помогать»	декабрь	Акция помощи
13	«Народные игры России»	февраль	Урок- путешествие
<i>Здоровьесберегающее направление:</i> <i>(физическое воспитание и формирование культуры здоровья, безопасность жизнедеятельности)</i>			
13	Участие осеннем фестивале по сдаче норм ГТО	октябрь	соревнование
14	«Пиротехника и последствия шалости с пиротехникой».	декабрь	Профилактиче- ская беседа

15	«Мы за здоровый образ жизни»	апрель	Познавательная игра
<p><i>Социальное направление:</i> <i>(воспитание трудолюбия, сознательного, творческого отношения к образованию, труду в жизни, подготовка к сознательному выбору профессии)</i></p>			
16	«В здоровом теле здоровый дух!»	сентябрь	Диспут
17	«А попробуй как я!»	февраль-март	Мастер-класс, игра
18	«Мы сильные и смелые, ловкие, умелые»	май	Игра-соревнование

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 726890861408610707646499642787991539916156533317

Владелец Зорина Оксана Викторовна

Действителен с 19.02.2024 по 18.02.2025