

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Начальная общеобразовательная школа №6»**

**Рабочая программа внеурочной
деятельности**

спортивно-оздоровительного направления

«В мире игры»

Класс: 1 - 4

Составитель: Дойников Н.И.

и.о. директор школы

Киртаева М.В.

учитель начальных классов

Рабочая программа по внеурочной деятельности «В мире игры» 1 – 4 класс составлена на уровне начального общего образования (1-4 классы) в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от « 6 » октября 2009 г. № 373 (в ред. приказов Минобрнауки России от ред. от 26.11.2010 г., 22.09.2011 г., 18.12.2012 г., 29.12.2014 г., 18.05.2015 г., 31.12.2015г.)), в соответствии с основной образовательной программой начального общего образования МБОУ «НОШ №6», авторской программы Д.В.Григорьев, Б.В.Куприянов «Программы внеурочной деятельности. Игра. Досуговое общение», М. Просвещение.

Современное, быстро развивающееся образование, предъявляет высокие требования к обучающимся и их здоровью. Тем самым, обязывая образовательное учреждение создавать условия, способствующие сохранению и укреплению здоровья, формированию ценностного отношения обучающихся к собственному здоровью и здоровью окружающих. При этом здоровье рассматривается как сложный, многоуровневый феномен, включающий в себя физиологический, психологический и социальный аспекты. Именно образовательное учреждение призвано вооружить ребенка индивидуальными способами ведения здорового образа жизни, нивелируя негативное воздействие социального окружения. Повышенная двигательная активность – биологическая потребность детей, она необходима им для нормального роста и развития. Любая игра – естественный источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. В связи с этим и с запросом родителей обучающихся начальной школы методическое объединение учителей начальной школы пришло к выводу, что необходимо увеличить количество часов, предусмотренные авторской программой Д.В.Григорьева, Б.В.Куприянова «Программы внеурочной деятельности. Игра. Досуговое общение».

В учебном плане МБОУ «НОШ №6» на изучение курса внеурочной деятельности «В мире игры» 1-4 классы отводится – 3 ч. В неделю. 102 ч. в год),

Планируемые результаты изучения курса внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «В мире игры»

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «В мире 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.

Требования к знаниям и умениям, которые должны приобрести обучающиеся в процессе реализации программы внеурочной деятельности

В ходе реализации программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «В мире игры» обучающиеся должны **знать**:

- основы истории развития подвижных игр в России;
- педагогические, физиологические и психологические основы обучения двигательным действиям и воспитания физических качеств;
- возможности формирования индивидуальных черт свойств личности посредством регулярных занятий;
- индивидуальные способы контроля по развитию адаптивных свойств организма, укрепления здоровья и повышение физической подготовленности;
- правила личной гигиены, профилактика травматизма и оказания доврачебной помощи; влияние здоровья на успешную учебную деятельность;
- значение физических упражнений для сохранения и укрепления здоровья;

Должны уметь:

- адекватно оценивать своё поведение в жизненных ситуациях;
- отвечать за свои поступки;
- отстаивать свою нравственную позицию в ситуации выбора;
- технически правильно осуществлять двигательные действия, использовать их в условиях соревновательной деятельности и организации собственного досуга;
- проводить самостоятельные занятия по развитию основных физических способностей, коррекции осанки и телосложения;
- разрабатывать индивидуальный двигательный режим, подбирать и планировать физические упражнения;
- управлять своими эмоциями, эффективно взаимодействовать со взрослыми и сверстниками, владеть культурой общения;
- соблюдать правила безопасности и профилактики травматизма на занятиях физическими упражнениями, оказывать первую помощь при травмах и несчастных случаях;

пользоваться современным спортивным инвентарем и оборудованием.

Воспитательные результаты:

Результаты первого уровня:

- приобретение знаний о здоровье, здоровом образе жизни, возможностях человеческого организма, об основных условиях и способах укрепления здоровья;
- практическое освоение методов и форм физической культуры, простейших элементов спортивной подготовки;
- получение навыков следить за чистотой и опрятностью своей одежды, за чистотой своего тела, рационально пользоваться влиянием природных факторов (солнца, чистого воздуха, чистой воды), экологически грамотного питания.

Формы достижения результатов первого уровня: познавательные беседы, инструктажи, социальные пробы, поездки, экскурсии, беседы о здоровом образе жизни.

Формы контроля результатов первого уровня: ролевые игры.

Результаты второго уровня:

- формирование позитивного отношения обучающихся к своему здоровью, как к ценности, неотъемлемой составляющей хорошего самочувствия, успехов в учёбе и жизни вообще. **Формы достижения результатов второго уровня:** оздоровительные акции, социальнозначимые акции в классе.

Формы контроля результатов второго уровня: выполнение заданий соревновательного характера.

Результаты третьего уровня:

- регулярные занятия спортом; систематические оздоровительно- закаливающие процедуры;
- участие в спортивных и оздоровительных акциях в окружающем школу социуме.

Формы достижения результатов третьего уровня: викторины, конкурсы, ролевые игры.

Формы контроля результатов третьего уровня: оценка уровня результатов деятельности (знание, представление, деятельность по распространению ЗОЖ); результативность участия в конкурсных программах и др.

Основное содержание курса внеурочной деятельности.

Программа предусматривает следующие виды игр:

- интеллектуально - познавательная;
- подвижная;
- настольная;
- игра-драматизация;
- ситуативная игра-упражнение;
- игра на кооперацию;
- комплексная игра на местности;
- комплексная игра-приключение.

Интеллектуально - познавательная игра предусматривает соревнование участников в эрудиции и интеллекте. Ключевыми особенностями интеллектуально - познавательной игры являются наличие специальных вопросов, на которые следует отвечать соревнующимся, и игрового сюжета, игровой интриги.

В основе **подвижной игры** лежат двигательные действия участников с предметами или без них. Воспитательная функция подвижных игр связана с развитием таких качеств, как быстрота, ловкость, сила, выносливость, гибкость и т.д

Настольная игра предполагает использование статичного игрового поля(игровой доски), которое находится на столе или специальной платформе.

Игра-драматизация строится вокруг определённого сюжета и предусматривает его разыгрывание (драматизацию). Наиболее важная часть игры-драматизации это сюжет, который заимствуют из литературного произведения, либо учащиеся сами придумывают по аналогии с сюжетом книги, фильма, мультфильма и т. д. Участники игры самостоятельно создают образы при помощи средств выразительности (интонации, мимики, пантомимы, изменяют голос). В игре-драматизации можно использовать театральную атрибутику.

Ситуативная игра-упражнение представляет собой взаимодействие, в котором разыгрывается локальное событие с чётко обозначенной проблемой. Ситуативные игры подразделяются на несколько типов:

-игра, в которой задаётся ситуация, участник игры должен мысленно достроить образ участника ситуации и изобразить его действия.

-игра, в которой задаётся ситуация, несколько участников игры должны достроить образы участников событий (написать текст), совместно изобразить действия участников ситуации;

-игра, в которой задаётся ситуация, по мотивам которой разрабатывается сценарий план, состоящий только из мизансцен, без точных реплик), распределяются роли, каждый участник придумывает текст, затем ситуация разыгрывается.

Игра на кооперацию предполагает, что при реализации игровой задачи участники игры вынуждены согласовывать совместные действия, объединяться в группы и выстраивать межгрупповое взаимодействие.

Комплексная игра на местности организуется во время похода или прогулки на свежем воздухе и предполагает в ходе разыгрывания военизированного сюжета (разведка, караул, захват флага и т. д.) ориентирование на местности, преодоление препятствий, бег, прыжки, лазания.

Комплексная игра-приключение может предполагать игру-путешествие, но с участием множества костюмированных персонажей.

Подготовка и проведение игры-приключения предполагают:

1. Создание педагогом интриги по поводу предстоящего приключения.
2. Инструктирование по технике безопасности.
3. Определение формата участия школьника. Во-первых, важно прояснить ожидания и желания участника относительно предстоящей ситуации и себя самого, определить, к чему он готов и к чему не готов, какой опыт и переживания стремится приобрести. Во-вторых, обозначается длительность приключения, его место и время, условия предстоящей ситуации, возможные варианты. В-третьих, оговаривается возможность выхода из приключенческой ситуации, если учащийся будет не готов продолжить своё участие по тем или иным причинам.
4. Обеспечение подготовки участников. В зависимости от особенностей приключения подготовка может быть технической, предполагать освоение необходимых знаний и навыков, обеспечивать эмоциональный настрой и т. д.
5. Организация самого приключения.
6. Организация отдыха участников игры и обмена впечатлениями. 7. Организация осмысления участниками игры полученного опыта.

Содержание программы.

1 класс

Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры.

Игровое состояние. Назначение игры. Игра и дети. Игра и взрослые. Многообразие игр.

Интеллектуально-познавательные игры (викторины).

Интеллектуально-познавательная игра - соревнование в информированности и сообразительности. Правила викторины. Викторины на знание правил дорожного движения, поведения в общественных местах (в школе, в транспорте, на улице). Кроссворды. Ребусы. Разгадывание кроссвордов и ребусов. Игры-ассоциации.

Подвижные игры. Движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. Простые подвижные игры: правила и виды. Игры с музыкальным сопровождением, сюжетные игры. Правила подвижных игр. Роли в подвижных играх: водящий, судья, организатор.

Настольные игры. Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игра в шашки — классическая настольная игра. Правила игры в шашки. Настольные игры на бумаге (крестики-нолики). Настольные игры в компании (домино и лото). Правила настольных игр в лото и домино.

Игры-драматизации. Ситуация в игре: участники (игровые роли), задачи и способы их решения участниками ситуации. Игровые диалоги-импровизации с игрушками. Сюжеты игр «В школе», «В гостях», «Экстремальная ситуация», «Добро как практическое волшебство».

Ситуативные игры-упражнения. Парное взаимодействие в игре. Влияние на партнёра, избирательная реакция на влияние, противостояние влиянию.

2 класс

Встреча с игрой. Азарт игры. Предписания и ограничения. Радость и огорчение в игре. Опасности игры.

Интеллектуально-познавательные игры. Правила подготовки к познавательной игре. Структура интеллектуально-познавательной игры. Функции игроков. Викторины на знание правил дорожного движения. Кроссворды. Ребусы. Разгадывание кроссвордов и ребусов. Игры-ассоциации.

Подвижные игры. Народные подвижные игры, включающие выполнение физических упражнений (бег, удары, прыжки). Народные подвижные игры, включающие упражнения с внешним сопротивлением.

Настольные игры. Настольные игры как способы времяпровождения в семье и компании. Удовольствие от игры. Классическая игра шахматы, правила игры.

Игры-драматизации. Игровой конфликт и конфликт в игре. Варианты развязки. Сюжеты игр «Приём гостей у себя дома», «В больнице», «В магазине», «Экстремальная ситуация».

Ситуативные игры-упражнения. Парное взаимодействие в игре. Упражнение в отказе на предложение (отказ-обещание, отказ-альтернатива, отказ-отрицание).

Игры на кооперацию. Игровое взаимодействие в группе, кооперация, соревнование. Взаимодействие в малой группе, распределение обязанностей.

3 класс

Встреча с игрой. Воодушевление от игры. Выигрыш и проигрыш. Нарушение правил игры. Цена выигрыша.

Интеллектуально-познавательные игры. Правила интеллектуально-познавательных игр. Типы вопросов в интеллектуально познавательных играх. Викторины на знание правил поведения в общественных местах (в театре, кинотеатре, музее, парке, в магазине).

Подвижные игры. Игры народов России (лапта). Игры народов разных стран. Подвижные игры с малым (теннисным) мячом.

Настольные игры. Противостояние игроков в настольных играх. Мир современных шахмат. Игровые действия в настольных играх, передвижение фишек.

Игры-драматизации. Конфликтная ситуация в игре: интересы участников, предмет конфликта, действия участников ситуации. Я и окружающие люди. Взаимопонимание людей. Способы решения задач в процессе игрового взаимодействия.

Ситуативные игры-упражнения. Игры на взаимодействие и сплочение в парах. Поведение в конфликтной ситуации.

Игры на кооперацию. Взаимопомощь, сотрудничество в игре. Распределение обязанностей в малой группе. Межгрупповое взаимодействие в игре. Осознание индивидуальных особенностей участия в кооперации.

4 класс

Новая встреча с игрой. Роли в игре и в жизни. Игровая реальность. Игра и искренность. Серьёзное отношение к игре и игровое отношение к жизни.

Интеллектуально-познавательные игры (викторины). Вопросы на эрудицию и сообразительность. Тактика выигрыша в интеллектуально-познавательных играх. Формулировка вопроса в познавательных играх. Корректные и некорректные вопросы. Правила формулировки вопросов.

Подвижные игры. Сложные подвижные - полуспортивные игры-соревнования. Развитие реактивности, резкости, быстроты, скоростной выносливости. Подвижные игры для развития ловкости. Подвижные игры на развитие силы. Самостоятельное регулирование интенсивности нагрузок, выбор моментов для отдыха.

Настольные игры. Виды настольных игр: битвы за пространство, преследование, замещение. Планирование индивидуального успеха.

Игры-драматизации. Игровые диалоги-импровизации. Я и окружающие люди. Взаимопонимание людей. Проблемная ситуация, позиция участника, вариативность позиций. Способы решения задач в процессе игрового взаимодействия. Игра как способ самопознания.

Ситуативные игры-упражнения. Групповое взаимодействие в игре. Выбор союзников, договор с партнером, конкуренция.

Комплексные игры на местности. Игровое соревнование двух групп. Ограничение игровой территории. Площадки игры. Правила игры, рекомендации игрокам. Техника безопасности в игре на местности.

Комплексная игра-приключение. Команда игроков и площадка игры. Игровые задания и правила игры. Маршрутная карта игры. Тропа испытаний. Испытания, загадки.

Формы организации внеурочной деятельности

Формы достижения результатов первого уровня: познавательные беседы, инструктажи, социальные пробы, поездки, экскурсии, беседы о здоровом образе жизни.

Формы контроля результатов первого уровня: ролевые игры.

Формы достижения результатов второго уровня: оздоровительные акции, социальнозначимые акции в классе.

Формы контроля результатов второго уровня: выполнение заданий соревновательного характера.

Формы достижения результатов третьего уровня: викторины, конкурсы, ролевые игры.

Формы контроля результатов третьего уровня: оценка уровня результатов деятельности (знание, представление, деятельность по распространению ЗОЖ); результативность участия в конкурсных программах и др.

Тематическое планирование 1 класс

№	Название раздела	Количество часов
1.	Первая встреча с игрой	2
2.	Интеллектуально-познавательные игры	21
3.	Подвижные игры	25
4.	Настольные игры	18
5.	Игры-драматизации	12
6.	Ситуативные игры-упражнения	21
	всего	99

Тематическое планирование 2 класс

№	Название раздела	Количество часов
1.	Встреча с игрой	2
2.	Интеллектуально-познавательные игры	35
3.	Подвижные игры	25
4.	Настольные игры	19
5.	Игры-драматизации	7

6.	Ситуативные игры-упражнения	7
7.	Игры на кооперацию	7
	всего	102

Тематическое планирование 3 класс

№	Название раздела	Количество часов
1.	Встреча с игрой	2
2.	Интеллектуально-познавательные игры	35
3.	Подвижные игры	25
4.	Настольные игры	19
5.	Игры-драматизации	7
6.	Ситуативные игры-упражнения	7
7.	Игры на кооперацию	7
	всего	102

Тематическое планирование 4 класс

№	Название раздела	Количество часов
1.	Новая встреча с игрой	2
2.	Интеллектуально-познавательные игры	35
3.	Подвижные игры	25
4.	Настольные игры	19
5.	Игры-драматизации	6
6.	Ситуативные игры-упражнения	5
7.	Комплексные игры на местности	5
8.	Комплексная игра-приключение	5
	всего	102

