

Министерство образования Кузбасса
Государственное автономное учреждение дополнительного образования
«Детский оздоровительно-образовательный (профильный) центр «Сибирская сказка»

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа
социально-гуманитарной направленности
«ИГРЫ НАРОДОВ МИРА»**

возраст обучающихся: 7-15 лет

Авторы-составители:
Овкина Елена Анатольевна,
заместитель директора по УВР,
Гардер Карина Евгеньевна,
педагог-организатор

Костенково, 2023г.

Содержание

1.Комплекс основных характеристик программы	
1.1.Пояснительная записка.....	3
1.2.Учебно-тематический план.....	7
1.3.Содержание учебно-тематического плана.....	8
1.4.Планируемые результаты.....	14
2.Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1.Календарный учебный график.....	15
2.2.Условия реализации программы.....	15
2.2.Формы контроля.....	16
2.4.Методические материалы.....	16
Литература.....	19

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игры народов мира» социально-гуманитарной направленности (далее – Программа) создана в рамках организации досуга государственного автономного учреждения дополнительного образования «Детский оздоровительно-образовательный (профильный) центр «Сибирская сказка» (далее - Центр), является модифицированной и краткосрочной и разработана на основе типовых программ, является адаптированной к условиям Центра.

Программа составлена согласно требованиям, действующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон РФ от 24.07.1998г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685- 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI.Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);
- Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка" (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07 декабря 2018 г., протокол № 3);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (далее- Целевая модель);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и

осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018г. № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019г. № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);
- Устав и локальные акты Центра.

Лето – время игр, развлечений, свободы в выборе занятий, снятия накопившегося за год напряжения, восполнения израсходованных сил, восстановления здоровья. Это период свободного общения детей. В условиях летнего оздоровительно-образовательного центра отдых детей уникален с точки зрения организации самостоятельной жизнедеятельности личности в свободное время. Именно здесь ребенок заполняет свое свободное время полезными делами. Сегодня в Центре обучающиеся могут получить дополнительные знания, поправить свое здоровье и просто отдохнуть. Данная программа позволяет не только удовлетворить сформировавшиеся потребности детей, но и создать условия для развития личности ребенка, обеспечить его эмоциональное благополучие, приобщить к общечеловеческим ценностям, создать условия для творческой самореализации, обучить толерантному поведению, уважению, терпению и усидчивости.

Актуальность программы в том, что программа вводит ребенка в удивительный мир творчества, и дает возможность поверить в себя, в свои способности. Программа предусматривает развитие у обучающихся нестандартного мышления, творческой индивидуальности. Это вооружает детей, будущих взрослых граждан, способностью не только чувствовать гармонию, но и создавать ее в любой иной жизненной ситуации, в любой сфере

деятельности, распространяя ее и на отношения с людьми, с окружающим миром. Кроме этого подвижная игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Народные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Передовые представители культуры (К.Д.Ушинский, Е.А.Покровский, Г.А.Виноградов и др.), заботясь о просвещении, образовании и воспитании народа, призывали повсеместно собирать и описывать народные игры, чтобы донести до потомков национальный колорит обычаев, оригинальность самовыражения народов, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов.

Педагогическая целесообразность. Обучение детей основам мировой культуры на примере национальных игр дает возможность ребенку приобщиться к культуре различных народов и истории разных стран, понять мышление и стратегию развития этих стран, изучить их. Игровые формы обучения позволяют сделать это легко и интересно для ребенка. Игры народов мира являются одним из традиционных средств педагогики. Испокон веков в играх ярко отражается образ жизни людей, их быт, труд, представление о чести, смелости, мужестве, желании обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движения, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю, стремление к победе.

Отличительной особенностью данной программы является изучение культуры разных стран через их национальные игры. Игры народов мира являются частью патриотического, эстетического и физического воспитания детей. У детей формируются устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создаются эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви к Родине; ее культуре и наследию. Данная программа может рассматриваться как одна из ступеней к здоровому образу жизни и неотъемлемой частью всего воспитательного процесса, так как игра – естественный спутник жизни, ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Новизна программы заключается в том, что в ней собраны самые известные и проверенные временем игры. Представленные игры имеют широкую географию и интересную историю возникновения. Игры народов мира помогают лучше понять, а может и по-иному взглянуть на другие народности. Они отражают культуру и самобытность народа. Также можно встретить очень похожие игры у разных народов, но с различными названиями.

Программа помогает создать поведенческую модель, направленную на развитие коммуникабельности, умение делать самостоятельный выбор, принимать решения, ориентироваться в информационном пространстве. По содержанию все игры классически лаконичны, выразительны и доступны детям.

Адресат программы: Участники профильных и каникулярных смен, обучающиеся от 7 до 15 лет.

Объем и срок освоения программы: – одна лагерная смена, что составляет от 6 до 14 календарных дней, 8 академических часов, количество детей в группе –до 15 человек.

Режим занятий: ежедневно по одному или два академических часа с десятиминутным перерывом, занятия проходят в учебном кабинете по расписанию, согласно режиму работы Центра.

Форма обучения – очная, занятия практические. Программой предусмотрены групповые и индивидуальные занятия. При отборе содержания занятий учитываются возрастные и индивидуальные особенности обучающихся. Основными формами проведения занятий являются: сюжетно – ролевые игры; игровое имитационное моделирование; демонстрационные, театрализованные игры; игры – конкурсы; физические и психологические игры и тренинги; интеллектуально – творческие игры; социальные игры; комплексные игры. Занятия включают в себя теоретическую часть и практическую деятельность обучающихся.

Теоретическая часть дается в форме бесед с просмотром иллюстративного материала (с использованием компьютерных технологий). Изложение учебного материала имеет эмоционально – логическую последовательность, которая неизбежно приведет детей к высшей точке удивления и переживания.

Цель программы: формирование этнокультурной компетенции подростков, через игровую деятельность и развитие творческих и коммуникативных способностей ребенка посредством самовыражения в играх народов мира.

Задачи:

Образовательные:

- формировать начальную систему знаний о культуре разных стран;
- формировать начальную систему знаний, умений и навыков по играм народов мира;
- познакомить детей русскими народными играми и играми народов мира, пополнить знания об истории и культуре;
- научить детей самостоятельно организовывать подвижные игры с учётом техники безопасности.

Развивающие:

- развивать: сообразительность, речь, воображение, коммуникативные умения, внимание, ловкость, быстроту реакции и так же эмоционально-чувственную сферу;
- развивать самостоятельность и творческую инициативность, способствовать успешной социальной адаптации, умению организовать свой игровой досуг, активно включаться в коллективную деятельность;
- формировать способность оценивать достоинства и недостатки своей деятельности;
- развить умственные способности ребенка: интеллект, память, образное мышление;
- развить интерес к мировой истории и культуре;
- развить умение думать и принимать самостоятельные решения.

Воспитательные:

- воспитывать любовь к Родине, уважение к культуре других народов, ценностное отношение к народным играм как культурному наследию;
- коллективизм, культуру игрового общения, честность, скромность;
- формировать у детей систему нравственных общечеловеческих ценностей;
- воспитать самодисциплину и ответственность.

1.2. Учебно-тематический план

При составлении учебно-тематического плана разделы и темы могут изменяться по усмотрению педагога и по желанию обучающихся, в зависимости от учебной-методической литературы и материально технической базы. В зависимости от заинтересованности и/или подготовленности учащихся педагог имеет право увеличивать и/или уменьшать количество часов, отведенное на изучение той или иной темы, а также менять последовательность изучения тем.

№ п/п	Тема	Количество часов	Теория	Практика	Форма контроля
1	Вводное занятие Виды игр. Их разнообразие. Правила игры. Техника безопасности во время игры.	1	0,5	0,5	Проведение игры
2	Интернациональная игра «Приветствие!»	1		1	Проведение игры

3	Игры народов России	2	0,5	1,5	Проведение игры
4	Игры народов Азии и Африки	1		1	Проведение игры
5	Игры народов Европы и Америки	1		1	Проведение игры
6	Марафон (фестиваль) игр	2		2	Проведение игры
	Всего:	8	1	7	

1.3. Содержание учебно-тематического плана

1. Введение в программу Вводное занятие (1ч.)

Цели и задачи обучения. Перспективы творческого роста. Знакомство с играми народов мира.

Форма проведения занятия: теоретическое, практическое, игровое.

Приемы и методы: наглядный, иллюстрированный.

Дидактический материал: литература

Форма подведения итогов: беседа

2. Интернациональная игра «Приветствие!» (1 ч.)

Известно, что в разных странах принято по-разному приветствовать друг друга. Ведущий предлагает поздороваться со своими соседями способом, принятым в некоторых странах. При этом он называет страну и форму приветствия:

Америка: похлопывание друг друга по плечу

Китай: легкий поклон со скрещенными на груди руками

Замбия: хлопок в ладоши и реверанс

Европа: протянутая рука и легкое пожатие

Франция: рукопожатие и поцелуй в щеку

Индия: легкий поклон, руки сложены перед лицом, ладони вместе

Россия: объятие и троекратный поцелуй в щеки

Все игроки ходят по площадке, а ведущий произносит названия стран. Дети должны подойти друг к другу и поприветствовать так, как положено в

этой стране. Игра ускоряется, ведущий начинает быстрее произносить страны. Тот игрок, который перепутает приветствия, выбывает из игры.

3.Игры народов России (2 ч.)

Русская народная игра «Пчёлки и ласточки»

Ведущий назначает игрока, который будет водить – «ласточку», Остальные игроки «пчелки». «Пчёлки» сидят на корточках, «ласточка» - в своем гнезде.

«Пчёлки» (сидят на поляне и напевают):

Пчелки летают, медок собирают!

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

«Ласточка» отвечает: Ласточка летает, пчелок поймает. После этого «вылетает» из своего гнезда и ловит «пчёл». «Пчелы» должны летать в пределах игровой площадки. Последняя пойманная пчела становится ласточкой.

Татарская народная игра «Угадай и догони»

Играющие садятся в ряд. Впереди – водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладёт руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен угадать, кто это.

Если водящий назвал имя игрока правильно, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий не угадал имя игрока, тогда подходит другой игрок. Как только водящий поймает игрока, он садится в конец колонны, а пойманный игрок становится водящим.

Удмуртская народная игра «Водяной»

По считалке выбирается Водяной. Он закрывает глаза и садится на корточки. Дети ходят по кругу со словами:

«Водяной, Водяной, что сидишь ты под водой? Выйди, выйди к нам, скажи, который час!».

Водяной выходит, дети замирают. Кого поймал, должен узнать с закрытыми глазами. Если узнал, Водяной и ребенок меняются местами.

Когда Водяной пытается определить, кто стоит перед ним, нельзя его отвлекать.

Марийская народная игра «Биляша»

Игроки делятся на две команды, которые выстраиваются одна напротив другой вдоль параллельных линий, нарисованных на расстоянии нескольких метров друг от друга.

По жребию решается, какая команда начинает игру. Один из игроков этой команды с криком: «Биляша!», направляется к шеренге противников. Дети из другой команды ждут его приближения, каждый ребенок вытягивает вперед свою правую руку.

Водящий хватает за руку любого игрока и пытается перетянуть его на сторону своей команды, а тот упирается изо всех сил. Если водящему удалось перетянуть игрока из другой команды за линию своей команды, то он берет его в плен и ставит позади себя.

Теперь игрок из другой команды может попробовать свои силы. Если он сумеет перетянуть на свою сторону игрока, за чьей спиной стоит пленник, то

это будет двойная победа: он освободит члена своей команды и захватит противника. Если не сможет, то сам попадает в плен.

Игра продолжается, пока одна из команд не захватит определенное количество пленников или всю команду противников.

Правила

1. Перетягивать разрешается только установленным способом.
2. Нельзя прятать руки за спину, таким образом, сопротивляясь захвату.
3. Тянуть к себе игрока можно любой рукой, но только не двумя руками сразу.

Бурятская народная игра «Иголка, нитка, узелочек»

Играющие становятся в круг, держась за руки.

Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Иголка, нитка, узелок держатся за руки.

Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Чувашская народная игра «Луна и солнце»

Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце.

К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны - игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию.

Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

Якутская народная игра «Один лишний»

Играющие становятся по кругу парами. Каждая пара в кругу располагается по возможности подальше от соседей. Выделяется один ведущий, который становится в середине круга.

Начиная игру, ведущий подходит к какой-нибудь паре и просит: «Пустите меня к себе». Ему отвечают: «Нет, не пустим, иди туда...» (указывают на более дальнюю пару). В то время, когда ведущий бежит к указанной паре, все стоящие в паре вторыми меняются местами, перебегая к другой паре, и становятся впереди. Передние уже становятся задними.

Ведущий старается занять какое-нибудь из освободившихся мест. Оставшийся без места становится ведущим.

Меняться парами можно только тогда, когда ведущий бежит в указанном направлении.

Игры народов Сибири. «Куропатки и охотники»

Все играющие — куропатки, трое из них — охотники. Куропатки бегают по полю. Охотники сидят за кустами. На сигнал «Охотники!» все куропатки прячутся за кустами, а охотники их ловят (бросают мяч в ноги). На сигнал

«Охотники ушли!» игра продолжается: куропатки опять летают. Убегать и стрелять можно только по сигналу. Стрелять следует только в ноги убегающих.

4. Игры народов Азии и Африки (1 ч.)

Узбекская народная игра «Канатоходцы»

На площадке чертят прямую линию длиной 6 - 10 м.

Надо передвигаться по ней, как по канату. Разрешается держать руки в стороны.

Проигрывают те ребята, которые сойдут с черты - «слетят с каната». Один из игроков следит за «канатоходцами». Тот, кто сошел с «каната», становится наблюдателем.

Китайская народная игра «Поймай за хвост дракона»

Игроки становятся в шеренгу друг за другом и кладут правую руку на правое плечо стоящего впереди.

Тот, кто стоит первым в шеренге, - голова дракона, последний – его хвост. Голова дракона пытается поймать хвост. Шеренга находится в постоянном движении, тело дракона (игроки между головой и хвостом) послушно следуют за головой, а голова старается схватить хвост – последнего игрока.

Шеренга не должна разрываться. Если всё же голова ухватит хвост, последний в шеренге игрок идёт вперёд, становится головой, а новым хвостом – игрок, бывший в шеренге последним.

Японская народная игра «Аист и лягушки»

Необходимо нарисовать на асфальте большое озеро с бухтами, островами и мысами. Игроки выбирают одного ведущего - «аиста», а остальные все игроки становятся «лягушками». «Лягушки» сидят в «воде», выпрыгивая на «сушу» и обратно.

«Аист» должен ходить по берегу и пытаться поймать «лягушку». «Аист» имеет право прыгать с «острова» на «остров», но не может заходить в «воду». Последняя пойманная «лягушка» - становится «аистом».

Южноафриканская народная игра «Посол прибывает»

Игроки делятся на две команды, две «деревни» и выстраиваются друг напротив друга на некотором расстоянии.

Из одной отправляется «посол» с ценным подарком в другую. Он отдает его кому-либо из соперников в руки и сразу же убегает, а вся «деревня» бросается за ним в погоню.

Если «посла» успеют поймать до возвращения домой, он становится пленником. Но, если ему все-таки удалось убежать, своего игрока «в плен» отдадут преследователи.

Проигрывает «деревня», в которой остался всего один житель.

Суданская народная игра «Буйволы в загоне»

Из числа играющих выбираются 2 человека. Они – буйволы. Остальные игроки встают в круг и берутся за руки, образуя загон.

Задача буйволов – вырваться из круга, с разбегу разорвав цепь. Если это им удаётся, буйволами становятся игроки, не сумевшие их удержать.

Танзанийская народная игра «Салки по кругу»

Игроки встают в круг лицом к центру. За их спинами ходит водящий и дотрагивается до ладоней игроков листом. Затем он кладёт лист кому-нибудь в руку и бежит.

Игрок с листом – за ним. Если водящий пробежит круг и его не догонят, он встанет на свободное место, а преследовавший его игрок становится новым водящим.

5. Игры народов Европы и Америки (1 ч.)

Американская народная игра «Малыш в небо»

В игре используется большой мяч.

Каждый ребенок перед игрой присваивает себе номер. Старший ребенок берет мяч, бросает мяч в воздух и кричит: «Малыш в небо номер...!», бежит прочь. Ребенок, чей номер назван, ловит мяч, быстро крича: «Замри!» Затем ребенок с мячом делает три шага навстречу любому игроку и бросает мяч в него.

Если мяч попадает в ребенка, тот становится ведущим. Если мяч пролетает мимо, то ведущим становится метнувший мяч ребенок.

Американская народная игра «Бом, бом, бом»

В игре участвуют две команды (количество детей в команде может быть любым). Каждая команда обсуждает и решает, людей какой профессии будут изображать. Кто первый подготовится, тот и начинает.

Команда идет навстречу другой команде, громко выкрикивая: «Бом, бом, бом! Из Вашингтона мы идем!» Команда противников спрашивает: «Куда вы идете?» Дети отвечают: «В детский сад!» «А что вы умеете делать?» «Почти ничего!» «Показывайте!»

Дети изображают автомехаников, художников и т.д. Если команда противников правильно догадается, то дети бегом возвращаются к себе «домой», а противники их догоняют. Если «засалют» ребенка, то он переходит в команду противников.

Проигравшая команда вновь изображает какую-либо профессию.

Латиноамериканская народная игра «Ту-ту поезд»

Сначала каждый игрок строит личное депо: для этого очерчивает мелом небольшой круг и встает в его центр. Ребенок будет вагоном в депо.

В середине площадки для игры стоит водящий. У него в руках свисток. Это паровоз. У паровоза нет своего депо. Он начинает игру, медленно идет от одного депо к другому, а вагоны (дети) прицепляются к нему.

Когда весь состав собран (все дети стоят друг за дружкой), паровоз убыстряет ход. Вагонам важно не оторваться от паровоза и успевать за ним, как бы быстро они ни шел. Неожиданно «паровоз» свистит в свисток, в этот момент «вагоны» должны разбежаться по депо. «Паровоз» тоже бежит и занимает чье-то депо.

Игрок, который не успел встать в свой кружок-депо, считается проигравшим и теперь он становится «паровозом».

Шведская народная игра «Шлагбаум»

Игроки встают в шеренги. Количество игроков в каждом ряду зависит от количества самих рядов, например, можно сделать пять рядов по пять человек, или 7 рядов по семь человек. Игроки одного ряда берутся за руки. Таким образом, получаются улицы, по которым один игрок будет пытаться догнать другого.

Все игроки находятся на стороне убегающего, и если его догоняет второй игрок, то ведущий дает команду и игроки резко должны опустить руки, повернуться налево и снова взяться за руки. Таким образом, направление улиц меняется и преследовавший оказывается от убегающего через две улицы.

Игра продолжается до тех пор, пока убегающий не будет пойман.

Немецкая народная игра «Хромая лиса»

Выбирается ведущий, которому дают прозвище хромой лисы, а остальные игроки становятся утками.

На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров – это будет называться птичий двор, в который входят все, кроме хромой лисы. Хромая лиса во время игры скачет на одной ноге.

По сигналу «Лиса!» утки бросаются бегом по кругу, а хромая лиса в это время скачет на одной ноге и старается запятнать кого-нибудь из разбегающихся уток, т. е. прикоснуться к ней рукой. Лишь только как ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим товарищам, пойманный игрок принимает на себя роль хромой лисы.

Французская народная игра «Охотник и собака»

Играющие собираются кучкой. В середине охотник. Он подбрасывает мяч и потом ловит после отскока от пола. Так делает трижды. За это время играющие разбегаются по сторонам.

Поймав мяч в 3-й раз, охотник сразу же бросает его в ближайшего игрока. В кого попадет, тот будет его собакой, которая должна во всем помогать. Если мяч упал и, отскочив от земли, попал в игрока, то он (игрок) не становится собакой.

Собаки сами не могут бросать мячом в играющих, они могут только ловить отскочивший мяч и перебрасывать его занимающему выгодное положение для броска охотнику. Число собак всё увеличивается, но игроки могут и защищаться.

Если же удастся поймать мяч с лёту, они могут, перебрасывая его друг другу, бросить в собаку и тем самым освободить его и сделать опять игроком.

Игра закончена, когда охотник с собаками выбьет всех мячом или признается, что не в состоянии этого сделать.

6.Марафон (фестиваль) игр.(2ч)

Проводится в форме праздника на котором все группы обучающихся демонстрируют свои навыки и проводят самостоятельно выбранную игру для своего отряда.

1.4. Планируемые результаты

После освоения программы, обучающиеся будут знать:

- правила проведения игр;

- игры русские народные;
- игры народов мира.

Будут уметь:

- использовать полученные знания для организации и проведения игр;
- правильно организовывать своё свободное время.

В результате обучения по программе у обучающихся будут сформированы такие метапредметные компетенции как:

- навык общения со сверстниками;
- контроль своего поведения;
- подчинение правилам игры;
- восприятие мира как единое и целое при разнообразии культур, национальностей, религий;
- работа в группе, выполнение общих задачи, доброжелательные отношения друг к другу, такт и уважение к окружающим;

В результате обучения по программе обучающиеся приобретут такие личные качества как:

- память, внимание;
- игровая фантазия;
- ловкость и сообразительность;
- уважение к истории и культуре каждого народа;
- умение доводить начатое дело до конца.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса	Профильная смена	Каникулярная смена
Продолжительность учебного периода	5 дней	14 дней
Количество учебных часов	8	8
Продолжительность занятия	2 по 40 мин	40 мин
Количество занятий в день	2	1

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое оснащение и средства обучения

Программа реализуется в условиях детского оздоровительно-образовательного центра «Сибирская сказка». Занятия проводятся в кабинетах, холлах, на улице соответствующих требованиям техники безопасности, пожарной безопасности, санитарным нормам.

С целью создания оптимальных условий для формирования интереса обучающихся создается предметно-развивающая среда:

- демонстрационный столик;
- технические средства обучения (ТСО) - компьютер, проектор, экран;
- презентации (по темам занятий).

Дидактический материал:

технологические, креативные карты, цветные иллюстрации, книги, музыкальные произведения, фотографии, слайды.

Информационное обеспечение

Комплект видео материалов к темам программы.

Кадровое обеспечение. Реализацию программы осуществляет педагог дополнительного образования, имеющие высшее или средне специальное образование (в том числе по направлению данной программы) и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в Профессиональном стандарте «Педагог дополнительного образования детей и взрослых (Приказ Минтруда России от 05.05.2018 г. № 298н)

2.3. Формы контроля

Оценка качества образования происходит по безоценочной системе. Для полноценной реализации данной программы используются следующие виды контроля:

- вводный – осуществляется посредством наблюдения за деятельностью обучающихся в процессе занятий;
- промежуточный – самостоятельное проведение игры, творческие задания;
- итоговый – в форме игрового марафона или конкурсного заключительного игрового события.

Формы подведения итогов работы в конце смены конкурс, в результате которого успешные ученики награждаются грамотами.

2.4. Методические материалы

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса

В работе используются все виды деятельности, развивающие личность: игра, труд, познание, учение, общение, творчество. При этом соблюдаются следующие правила:

- виды деятельности должны быть разнообразными, социально значимыми, направлены на реализацию личных интересов членов группы;
- деятельность должна соответствовать возможностям отдельных личностей, рассчитана на выдвижение детей, владеющих умениями её организовать и осуществлять, способствовать улучшению статуса отдельных учеников в группе, помогать закреплению ведущих официальных ролей лидеров, чье влияние благотворно;
- необходимо учитывать основные черты коллективной деятельности: кооперацию детей, взаимозависимость, сотрудничество детей и взрослых.

При определении содержания деятельности учитываются следующие принципы:

- воспитывающего характера;
- научности (соблюдение строгой технической терминологии, символики, установленной размерности);
- связи теории с практикой (практике отводится 70-80% учебного времени);
- систематичности и последовательности;
- доступности и посильности;
- сознательности и активности;
- наглядности;

- прочности овладения знаниями и умениями (достигается реализацией всех вышеперечисленных принципов).

Для каждого вида творчества существует своя технология, при этом можно выделить ряд общих существенных положений образовательного процесса:

- обязательное формирование у обучающихся положительной мотивации к творческой деятельности;
- получение ими новой информации, новых знаний при решении конкретных практических задач;
- обогащение чувственным опытом и опытом мыслительной и практической деятельности;
- обретение новых умений и навыков без принуждения;
- занятость каждого в течение всего занятия.

Для поддержания постоянного интереса обучающихся к занятиям в тематическом плане предусматривается частая смена видов деятельности. Каждое занятие спланировано таким образом, чтобы в конце ребёнка видел результаты своего труда. Это необходимо для того, чтобы проводить постоянный сравнительный анализ работ, важный не только для педагога, но и для детей.

Формы организации учебной деятельности:

- индивидуальная;
- индивидуально-групповая;
- групповая (или в парах);
- фронтальная.

Используются следующие методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный;
- репродуктивный;
- проблемный;
- частично поисковый или эвристический;
- исследовательский.

Педагогические приемы:

- формирование взглядов (убеждение, пример, разъяснение, дискуссия);
- организации деятельности (показ, подражание, требование);
- сотрудничество, позволяющего педагогу и воспитаннику быть партнёрами в увлекательном процессе образования;
- свободного выбора, когда детям предоставляется возможность выбирать для себя понравившуюся игру степень сложности ее выполнения и т.п.

Алгоритм работы с подвижными играми

1. Знакомство с содержанием игры.
2. Объяснение содержания игры.
3. Объяснение правил игры.
4. Разучивание игр.
5. Проведение игр.

Список литературы

1. Гриженя В.Е. Организация и методические приемы проведения занятий по подвижным играм в вузе и в школе: Учебно-методическое пособие.//
2. В. Е. Гриженя / М.: Советский спорт, 2005. – 40 с.
3. Гришина Г.Н. Любимые детские игры. // Г.Н.Гришина / М.: ООО «ТЦ Сфера», 1999 г.-96 с.
4. Кенеман А.В. Детские подвижные игры народов мира. // А.В. Кенеман /М.: Просвещение, 1989 г.- 239 с.
5. «Детские подвижные игры народов СССР» - составитель А.В.Кенеман; под ред. Т.И.Осокиной, Москва, Просвещение, 1989 г
6. «Игра и оздоровительная работа в школе» - О.А Степанова, серия «Игровые технологии», Москва, 2004 г.
7. «Любимые детские игры» - составитель Г.Н.Гришина, серия «Вместе с детьми», Москва,1999 г.
8. «Воспитательная работа в начальной школе» - С.В. Кульневич, Т.П. Лакоценина, ТЦ «Учитель», Воронеж. 2006
9. «Игры на свежем воздухе для детей и взрослых» - Е.А.Ковалёва, серия «Азбука развития», Москва, 2007 г.