

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ТОМСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ИСКОРКА» Г. ТОМСКА

Принята на заседании
методического совета
МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г.Томска
Протокол № 9
От « 02» июня 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
И.о. директора МАОУ ДО
ДДТ «Искорка» г. Томска
_____ Е.А. Беккер

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**
социально-гуманитарной направленности

ИГРОВОГО КЛУБА «ПОЧЕМУЧКИ»

стартовый уровень

Возраст обучающихся: 4-7 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:
Арефьева Ирина Ивановна,
педагог дополнительного образования

Оглавление

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
2. УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН	8
3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА	9
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	13
5. МОНИТОРИНГ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	15
5. ПРИМЕНЕНИЕ ДИСТАНЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	18
6. СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	24
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	25

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Известно, что в педагогическом процессе дошкольного обучения игра должна занимать ведущее место. Однако в последнее время закономерной становится тенденция увеличения числа обучающих занятий и сокращения времени для игровой деятельности. А ведь именно дошкольный возраст является важнейшим периодом, когда формируется человеческая личность, и закладываются прочные основы физического здоровья. Двигательная активность – главный источник и побудительная сила охраны и укрепления здоровья, совершенствования физических и интеллектуальных способностей маленького ребенка. Дошкольник познает мир, осваивает речь, пространственно–временные связи предметов и явлений при помощи движений. Неоценимая роль подвижных упражнений и для развития мелкой моторики быстроты реакции, координации движений, внимания, памяти, восприятия, формирования представлений об окружающем мире, координации деятельности, слухового и зрительного анализаторов.

Игра - самая любимая и естественная деятельность детей дошкольного возраста, отвечающая их жизненно важным потребностям. Игра занимает важнейшее место в жизни малыша и является главным средством воспитания и оздоровления. Подвижные игры благоприятно влияют на весь организм ребёнка в целом. Радость и удовольствие сопровождают интересную, активную и доступную для ребёнка игру, она захватывает малыша, оказывая положительное влияние на общее физическое и умственное развитие.

Играя, ребёнок удовлетворяет свою потребность в движениях и одновременно с этим повторяет уже освоенный материал. Подвижные игры проводятся ежедневно в группе кратковременного пребывания детей. При активной деятельности детей усиливается работа сердца и лёгких. Это оказывает благоприятное влияние на общее состояние детей: улучшается нервная система, повышается сопротивляемость организма к различным заболеваниям. С помощью подвижных сюжетных игр дети учатся действовать по словесной инструкции взрослого. У них появляется интерес к занятиям, которые вызывают положительные эмоции, радостное настроение.

Одним из наиболее эффективных способов решения данной проблемы дошкольников является организация кружковой деятельности по подвижным играм. Подвижные игры создают благоприятные условия для развёртывания активной двигательной деятельности.

Дополнительная общеразвивающая программа игровой клуб «Почемучки» разработана в соответствии с основными нормативными и программными документами в области образования РФ:

1. Закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ, с изм. И доп., вступ. В силу с 01.09.2024);
2. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Национальный проект «Молодежь и дети», утвержденный Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 года №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительством Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р (с изменениями от 15 мая 2023 года № 1230-р);
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р г. Москва "Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года";
6. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей» (с изменениями от 21 апреля 2023 года);
7. Приказ Министерство труда и социальной защиты российской федерации от 22 сентября 2021 года n 652н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";
8. Распоряжение Администрации Томской области от 17.04.2023 № 258-ра «О реализации Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей в Томской области»;
9. Приказ Департамента общего образования Томской области от 24.02.2021 № 7 «Об утверждении ведомственной целевой программы Томской области «Обеспечение получения дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, создание условий для дополнительного образования детей, содействие развитию системы общего образования и дополнительного образования детей, в том числе кадрового потенциала»;
10. Распоряжение Департамента общего образования Томской области от 20.04.2023 № 603-р «О развитии в системе общего образования Томской области Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей Томской области с использованием механизмов, предусмотренных Федеральным законом от 13 июля 2020 года № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном)

социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»;

11. Постановление Государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
12. Устав МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска (Утвержден 27.04.2022 г.);
13. Рабочая программа воспитания МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска»;
14. Положение о дополнительной общеобразовательной программе МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска;
15. Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля и промежуточной аттестации МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска.уу

Направленность. Программа имеет *социально-гуманитарную направленность*, так как в процессе игры идет формирование ребенка как личности, воспитание нравственных качеств.

Актуальность данной программы в том, что игровые занятия помогут дошкольникам преодолеть психологическую и физиологическую адаптацию к занятиям в группе кратковременного пребывания детей, развить сферу чувств, разбудить сострадание, дадут возможность поставить себя на место другого, радоваться и тревожиться вместе с ним.

Новизна программы заключается в том, что она предполагает использование не только занятий по игровой – досуговой деятельности, но и включает в себя психологические игры и задания, которые помогут детям решить их внутренние проблемы.

Отличительные особенности. Участие детей в игровой деятельности данного клуба способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В игровой деятельности совершенствуется мышление.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в приобретении обучающимися необходимого индивидуального уровня получаемых знаний, умений и навыков, в воспитании мотивации занятий в игровой деятельности.

Адресат программы. Программа «Игрового клуба» направлена на развитие и воспитание детей дошкольного возраста с учетом их возрастных особенностей и возможностей, для детей 4-7 летнего возраста.

Возрастные особенности детей:

4-5 лет: Ребенок 4–5 лет социальные нормы и правила поведения всё ещё не осознаёт, однако у него уже начинают складываться обобщённые представления о том, как надо (не надо) себя вести. На четвертом-пятом году жизни ребенок не просто активно овладевает речью - он творчески осваивает язык, он, по существу, занимается словотворчеством. Такое словотворчество позволяет ребенку к концу этого возрастного периода перейти к отвлеченной речи, пересказать сказку, рассказ, поделиться своими впечатлениями, переживаниями. В этом возрастном периоде характерной особенностью речи

ребенка является использование ее для общения со сверстниками. А общение, в свою очередь, развивает речь. Ребенок задает вопросы, рассказывает сказки, рассуждает, фантазирует, пересказывает, обменивается впечатлениями и т. д. Теперь он может назвать качества предметов, их признаки, отношения и т. д. Его восприятие становится осмысленным, целенаправленным, анализирующим.

4-5 лет - важный период для развития детской любознательности. Дети активно стремятся к интеллектуальному общению со взрослыми, что проявляется в многочисленных вопросах (почему? зачем? для чего, стремятся получить новую информацию познавательного характера.

Все совершенней становится его ручная умелость, он проявляет удивительную ловкость при выполнении различных действий. Ребенок постепенно овладевает координацией мелких движений рук и зрительного контроля. Что дает возможность совершенствования способностей к изобразительной деятельности.

Ребенок четвертого и пятого года жизни не только самозабвенно рисует, но и играет. Игра становится все более сложной: она уже сюжетно-ролевая, моделирующая и групповая. Теперь дети могут играть самостоятельно. Они заранее придумывают сюжет, распределяют роли, подчиняются определенным правилам и жестко контролируют выполнение этих правил.

6-7 лет:

Старший дошкольный возраст — период познания мира человеческих отношений, творчества и подготовки к следующему, совершенно новому этапу в его жизни — обучению в школе.

Мышление в этом возрасте характерно переходом от наглядно-действенного к наглядно-образному и в конце периода — к словесному мышлению.

Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и совершить преобразования объекта, указать, в какой последовательности объекты вступят во взаимодействие и т.д.

Внимание становится произвольным.

В этом возрасте значительно возрастают концентрация, объем и устойчивость внимания, складываются элементы произвольности в управлении вниманием на основе развития речи, познавательных интересов.

В некоторых видах деятельности время произвольного сосредоточения достигает 30 минут. Увеличивается устойчивость внимания — 20—25 минут, объем внимания составляет 7—8 предметов.

В 6-7 лет увеличивается объем памяти, что позволяет детям произвольно запоминать достаточно большой объем информации.

Дети могут самостоятельно ставить перед собой задачу что-либо запомнить. Используя при этом простейший механический способ запоминания — повторение.

Развивается связная речь.

В высказываниях детей отражаются как расширяющийся словарь, так и характер ощущений, формирующихся в этом возрасте.

Объем и срок реализации. Программа рассчитана на 1 год обучения, на её реализацию отводится 180 часов.

Режим занятий

Занятия по программе проходят 5 раз в неделю по 1 часу. Продолжительность одного учебного занятия для детей 4-5 лет – не более 25 минут, для детей 6-7 лет – не более 30 минут. Между занятиями перерыв не менее 10 минут.

Цель программы – создание условий для развития творческих умений и знаний посредством игровой деятельности.

Задачи:

I. Обучающие:

- познакомить обучающихся с разнообразными видами и формами игровой деятельности;
- формировать умения и навыки затейника;
- активизировать словарный запас обучающихся.

II. Развивающие:

- развивать творческие способности, внимание, мышление, память, воображение;
- способствовать развитию чувства коллективизма;
- поощрять и стимулировать игровую самостоятельность, инициативу

III. Воспитательные:

- активизация интереса к познанию;
- воспитание трудолюбия;
- формирование нравственных и эстетических качеств;
- воспитание у детей умения сотрудничать.

Форма занятий – групповая. Количество обучающихся в группе первого года обучения – 10-15 человек. Состав групп – постоянный.

Основными методами организации учебного процесса являются: словесный, наглядный, игровой, практико-ориентированной деятельности.

Планируемые результаты

В результате обучения дети должны уметь:

- адекватно использовать вербальные и невербальные средства общения, владеть диалогической речью и конструктивными способами взаимодействия с детьми и взрослыми (договариваться, обмениваться предметами, распределять действия при сотрудничестве).
- изменять стиль общения со взрослым или сверстником, в зависимости от ситуации.
- отбирать или придумывать разнообразные сюжеты игр.
- доводить игру до конца.

знать:

- творческие и дидактические игры и их правила
- объяснять содержание и правила игры;
- исполнять роль в соответствии с игровым образом.

К концу учебного года обучающиеся первого года обучения должны иметь представление о структуре игры (знакомство с правилами, распределение ролей, обычаи и традиции народных игр).

2. УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН

№п\п	Разделы	теория	практика	Кол-во часов	Форма аттестации/ контроля
1.	Вводное занятие.	1		1	Инструктаж по ТБ
2.	Игротренинг «Будем знакомы»	1	7	8	Дидактические игры Педагогическое наблюдение
3.	Подвижные игры	7	20	27	Педагогическое Наблюдение
4.	Культура и техника речи.	3	6	9	Беседа Речевые игры Педагогическое наблюдение

5.	Игры с разделением на команды	4	14	18	Педагогическое наблюдение Индивидуальные задания
6.	Игры – эстафеты.	2	7	9	Педагогическое наблюдение Индивидуальные задания
7.	Сюжетно – ролевые игры	4	23	27	Педагогическое наблюдение Индивидуальные задания.
8.	Малоподвижные игры.	4	21	25	Педагогическое наблюдение Индивидуальные задания.
9.	Творческие игры	2	16	18	Педагогическое наблюдение Индивидуальные задания. Ролевая игра
10	Музыкальные игры	4	23	27	Педагогическое наблюдение
11.	Ритмопластика	2	7	9	Педагогическое Наблюдение Индивидуальные задания.
12.	Итоговое занятие		2	2	Творческие задания
Итого:		34	146	180	

3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Раздел программы	Теория	Практика
Вводное занятие.	Инструктаж по ТБ	Упражнения: "Знакомство по кругу с открытыми

<p>Игротренинг «Будем знакомы»</p>	<p>Знакомство с новым видом деятельности. Знание игр и упражнений, умение пользоваться речью в игре</p>	<p>глазами", "Узнай по голосу", "Я не люблю", "Что моя вещь знает обо мне", "Аплодисменты по кругу" Игра ""Волшебный клубочек". Музыкальная пауза "Делайте зарядку" Упражнения: "Знакомство с закрытыми глазами", "Кого не хватает?", "Большое животное". Упражнение "Зеркало и обезьяна", задание "Комплимент в подарок". Музыкальная пауза "Зарядка сидя".</p>
<p>Подвижные игры <i>Сюжетные подвижные игры</i></p>	<p>О средствах передвижения (автомобилях, поездах, самолетах и т.д.) и правилах пользования ими; о повадках и особенностях движений различных животных и птиц.</p>	<p>«Становись – разойдись»; «Змейка»; «Калейдоскоп»; «Пройди бесшумно»; «Через холодный ручей»; «Не урони мешочек»; «Пятнашки», «Лабиринты»; «К своим флажкам»; «Не оступись»; «Быстро по местам»; «Третий лишний»; «Брось в кольцо»; «Не попадись на удочку»; «Рыбачок и рыбки»; «Буги-Вуги»; «Догоняй-ка»; «Мыши»; «Снежинки»; «По кругу мы ходили»; «Гуси-гуси!»; «Хлопушка!»; «Волейбол с воздушным шариком»; «Карусель»; «Кри-кри-кри»; «Знай наших»; «Мой веселый звонкий мяч»; «На космодроме»; «У медведя во бору!»; «Ручеек»; «Слоник»; «Лавата»; «Лягушата». «Разноцветный листопад»; «Кто быстрее!»; «Вынужденная посадка».</p>
<p><i>Бессюжетные подвижные игры</i></p>	<p>Правила, особенности, соблюдение мер безопасности во время игры.</p>	<p>«Становись – разойдись»; «Змейка»; «Калейдоскоп»; «Пройди бесшумно»; «Через холодный ручей»; «Не урони мешочек»; «Пятнашки», «Лабиринты»; «К своим флажкам»; «Не оступись»; «Быстро по местам»; «Третий лишний»; «Брось в кольцо»; «Не попадись на удочку»; «Рыбачок и рыбки»; «Буги-Вуги»; «Догоняй-ка»; «Мыши»; «Снежинки»; «По кругу мы ходили»; «Гуси-гуси!»; «Хлопушка!»; «Волейбол с воздушным шариком»; «Карусель»; «Кри-кри-кри»; «Знай наших»; «Мой веселый звонкий мяч»; «На космодроме»; «У медведя во бору!»; «Ручеек»; «Слоник»; «Лавата»; «Лягушата». «Разноцветный листопад»; «Кто быстрее!»; «Вынужденная посадка».</p>

Культура и техника речи	Речевой аппарат. Дыхание-основа звучащей речи. Похвала. Комплимент. Беседа "Лесть и похвала. В чем различие?" Басня И.А.Крылова "Кукушка и петух". Обсуждение.	Игры и упражнения на речевое дыхание: "Игра со свечой", "Мыльные пузыри" Упражнения на три вида дыхания. Скороговорка. Игры со словами "Похожий хвостик" Игры и упражнения на речевое дыхание. Упражнение "Комплимент по кругу" Творческое задание "Разыграй сценку"
Игры с разделением на команды	Дать понятие подвижные игры. Оценки. Поиски вариантов предотвращения и разрешения конфликтов. Понятие "внимание", "память" Особенности проведения игр с разделением на команды, способы формирования команд	Упражнения: "Растем", "Согласованные действия", "Как живешь?", "Поймай хлопок", "Осьминог", "Ежик", "Зернышко". Этюд "Снежинки" Пластическая импровизация "Заколдованный лес"
Игры – эстафеты	Познакомить с понятием эстафетных игр и их особенностями.	Игра "Волшебная шляпа", «Дети по лесу гуляли», «Пчелы в улье»
Ритмопластика	Определение характера и настроения музыки.	Игра "Поймай дракона за хвост". Упражнения: "Закрывать книжку, раскрыть Музыкально-пластическая импровизация "Петя и волк". Упражнения: "Заводная кукла", "Тюльпан", "Змея". Ритмический этюд. Музыкально-пластическая импровизация "Танцующий огонь".

<p>Сюжетно ролевые игры</p>	<p>– План, ход и результаты сюжетно-ролевой игры.</p>	<p>Беседы: «Доставляй людям радость своими добрыми делами», «Твои добрые дела», «Поступок товарища, достойный подражания»; Игры: «Почта», «Школа», «Зоопарк», «Дорога», «Пешеходы», «Пассажиры», «Службы спасения», «Семья», «Магазин», «Аптека», «Парикмахерская», «В мире дорожных знаков», «За чашкой чая», «Семья», «Звери в зоопарке», «В стране поварят», «Безопасность на дороге», «Крылатый, мохнатый да масляный», «Садовник», «Супермаркет», «Юный парикмахер», «Кому что нужно для труда», «Повар», «Парикмахер». «Продавец», «Строитель», «Осторожно гололед!», «Перекресток», «Светофор», «Я – водитель».</p>
<p>Малоподвижные игры.</p>	<p>Познакомить с понятием «Малоподвижные игры»</p>	<p>Упражнение "Коровы, собаки, кошки", "Радуга", Ритуал "Принц-нацыпочках". Упражнения и этюды "Одно и тоже по-разному" (Оправдание своего поведения)</p>
<p>Творческие игры</p>	<p>Использование для создания образа известных выразительных средств (интонацию, мимику, жест).</p>	<p>Творческие задания: (пантомимы, ребусы, викторины, песенные конкурсы).</p>

Музыкальные игры	Особенности музыкальных игр.	«Слушай музыкальную сказку, дружок» «Играем в оркестр», Упражнения на "разогрев". Зарядка для язычка. Разучивание «Буги – вуги». Музыкальная зарядка Игра - фантазия "Мой герой" Разучивание песни – танца
-------------------------	------------------------------	--

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Методическое обеспечение

Обеспечить усвоение норм, регулирующих нравственные отношения, одновременно сохранить творческий, самостоятельный характер игры, возможно лишь при правильном педагогическом руководстве.

Ряд исследователей проблем детской игры придерживаются мнения, что педагогическая ценность игры в значительной мере зависит от обеспечения возможности «доиграть», то есть не прерывать игру до тех пор, пока задача не будет разрешена.

В противном случае у детей остается чувство неудовлетворенности, неразрешимого напряжения, которое может препятствовать формированию ценных нравственных мотивов и свести на нет все положительные воздействия игры на личность.

В своей работе педагог должен придерживаться следующих принципов игры:

- активность — основой принцип игровой деятельности, выражающий активное проявление физических, интеллектуальных сил, начиная с подготовки к игре, в процессе и в ходе обсуждения ее результатов;
- открытость и доступность игры означает свободное участие желающих, и любая игра должна быть проста и понятна;
- динамичность выражает значение и влияние фактора времени в игре.

- наглядность игры означает, что все игровые действия должны быть открыты в проявлениях той или иной действительности, что значительно усиливает познавательный интерес;
- занимательность и эмоциональность игры отражают увлекательные, интересные проявления игровой деятельности, значительно усиливают познавательный интерес;
- принцип индивидуальности отражает сугубо личное отношение к игре, где развиваются личностные качества, и есть возможность для самовыражения и самоутверждения игрока;
- коллективность же отражает совместный характер взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности, способствует развитию товарищеских взаимоотношений, учит мыслить и действовать сообща;
- целеустремленность игрока отражает единство цели для игрока и его соперника; личные цели должны совпадать с общими целями команды;
- самодеятельность и самостоятельность игрока в игре — это один из главных принципов, имеет функцию управления выражающегося в соотношении между мерой самодеятельности и мерой самостоятельности;
- состязательность и соревнование в игре. Без соревнования нет игры. Дидактическая ценность этого принципа очевидна, т.к. побуждает к активной самостоятельной деятельности, мобилизует физические, интеллектуальные и душевные силы;
- результативность отражает осознание итогов игровых действий, как продуктивную творческую деятельность игрока и команды;
- достоверность и повторяемость игры проявляется в том, что почти все они имеют в своей основе реальные модели и роли. Это позволяет повторить прошлое и «приоткрыть» определенность будущего. Поэтому игра является мощнейшим средством прогнозирования;
- принцип проблемности в игре выражает логико-психологические закономерности мышления в интеллектуально-эмоциональной борьбе. Игра — «идеальный генератор» учебных проблем, а способность «видеть и делать» проблемы там, где их нет для соперников, приводит к победе в игре, да и в жизни;
- информация для игры в самом простом виде отражает сильное душевное волнение игрока в ожидании успеха или поражения, и др.

Таким образом, целостное, взаимосвязанное применение принципов эффективной организации игровой деятельности может гарантировать высокое дидактическое, воспитательное и развивающее влияние на играющих.

Годовой календарный учебный график:

<https://disk.yandex.ru/d/zR6ZVBiQSh4ezA>

Материально-техническое обеспечение:

- магнитофон;
- кукольный театр;
- мячи разных диаметров;
- конструктор;
- мозаики;
- пазлы;
- кольцеброс;
- мешочек и др атрибуты.

5. МОНИТОРИНГ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Для планирования и коррекции индивидуального развития дошкольников по усвоению программы проводится мониторинг знаний и умений обучающихся в форме итоговых занятий и индивидуальных бесед:

- сентябрь – вводный мониторинг;
- ноябрь – промежуточный мониторинг;
- апрель – итоговый мониторинг.

ДИАГНОСТИКА УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ ИГРОВЫХ НАВЫКОВ

Фамилия я имя ребенка	Возрас т ребенк а	Органи - зация игры	Основное содержани е игры	Ролевое поведени е	Исполь - зование речи в игре	Общени е в игре	Итоговы й результат
-----------------------------	----------------------------	---------------------------	---------------------------------	--------------------------	--	--------------------	---------------------------

Каждый критерий оценивается по 3 уровням (высокий, средний и минимальный).

1. Организация игры

Высокий уровень Дети проявляют инициативу и творчество в создании игровой обстановки в соответствии с темой игры и с учетом мнения партнеров по игре, выбор темы, активное, заинтересованное участие в совместном сюжетосложении, согласованное распределение ролей, самостоятельное разрешение конфликтных ситуаций

Используются различные атрибуты, предметы-заместители, самоделки. Игровая обстановка дополняется по ходу игры.

Средний уровень Дети могут, договариваются о теме игры, четко обозначают и распределяют роли, обсуждают основное направление развития сюжета. В соответствии с сюжетом выбирают место для игры, игрушки и предметы подбирают в соответствии с ролью. Активно используются предметы-заместители. При наличии конфликта игровая группа либо распадается, либо дети обращаются за помощью к педагогу.

Минимальный уровень Распределение ролей под руководством педагога, в основном, самостоятельно распределяются роли в знакомых играх. Игрушки заранее не подбираются, используются, как правило, одни и те же, любимые. Частично используются предметы-заместители.

2. Основное содержание игры

Высокий уровень В сюжетах используются мотивы знакомых сказок. Появляются нестандартные сюжеты на основе личных впечатлений. Творческий подход к сюжетосложению: новые идеи, проявление инициативы в развитии сюжетных логических эпизодов. Основное содержание игры — действия, связанные с передачей отношения к другим людям, выступающие на фоне всех действий, связанных с выполнением роли. Все роли выполняют дети.

Средний уровень Воспроизводятся разные по содержанию сюжеты с отражением ряда сюжетных логических эпизодов. Содержанием игры становится выполнение вытекающих из роли действий. Характерно наличие специальных разнообразных действий, передающих характер отношения к другим участникам игры.

Минимальный уровень Ребенок воспроизводит элементарные игровые сюжеты, затрудняясь самостоятельно придумывать новый вариант сюжета. Основное содержание игры — действия с предметом с соблюдением соответствия игрового действия реальному, направленные на соучастника игры. Действия развертываются более полно.

3. Ролевое поведение

Высокий уровень - Роли четко выделены. На протяжении игры ребенок ведет линию поведения, отражающую его роль. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Ребенок легко переходит от одной роли к другой в зависимости от игрового замысла и развития сюжета. Действия разнообразны и отражают богатство действий лица, изображаемого ребенком. Ясно выделены действия, направленные на разных персонажей игры. Их последовательность строго придерживается реальной логики. Нарушение логики действий и правил отвергается, что мотивируется не просто ссылкой на реальную действительность, но указанием на рациональность правил.

Средний уровень – Роли ясно выделены до начала игры, роль определяет и направляет поведение ребенка. В одной и той же игре ребенок может

выполнять разные роли. Отношения и действия разнообразны. В принятой на себя роли ребенок передает систем действий и характер игрового персонажа. **Минимальный уровень** Роль называется ребенком, намечается разделение функций. Данная роль реализуется действием, связанным с ней. Количество игровых действий выходит за пределы какого-либо одного действия. Логика действий определяется их последовательностью в реальной действительности.

4. Использование речи в игре

Высокий уровень - речь носит активный ролевой характер, определяемый и ролью говорящего, и ролью того, к кому она обращена. Внеролевая речь практически отсутствует

Средний уровень - появляется специфическая ролевая речь, обращенная к товарищу по игре в соответствии со своей ролью и ролью, выполняемой товарищем. Параллельно присутствует и внеролевая речь.

Минимальный уровень - наличие ролевого обращения: обращение к играющим по названию роли («дочка», «больной» и т. д.).

5. Общение в игре

Высокий уровень Объединение в игре на основе интереса к ее содержанию и интереса друг к другу. Ребенок проявляет интерес к замыслам партнеров по игре; беспрепятственно взаимодействует в подгруппе детей; пытается справедливо разрешать споры.

Средний уровень Выбор партнера по игре происходит на основе избирательной симпатии. В общей игре ребенок вступает в конфликты, не всегда может вникнуть в общий замысел; часто оставляет общую игру до ее завершения.

Минимальный уровень Общение между участниками игры на основе использования общей игрушки или направленности действий. Отношение к партнерам по игре не всегда доброжелательное.

6. Выполнение правил

Высокий уровень - соблюдение заранее оговоренных правил на всем протяжении игры. **Средний уровень** - правила выделены, соблюдаются, но могут нарушаться в эмоциональной ситуации.

Минимальный уровень - правила явно не выделены, но в конфликтных ситуациях правила побеждают.

Критерии оценки

5 - высокий уровень

4 – выше среднего

3 – средний уровень

2 – ниже среднего

1 – низкий уровень

Итоговый результат

Высокий уровень: 25 – 30 баллов.

Средний уровень: 14 – 24 баллов.

Низкий уровень: 6 – 13 баллов.

Мониторинг обеспечивает непрерывное наблюдение за состоянием образовательного процесса, позволяет изучать результаты педагогической деятельности, выявлять положительные и отрицательные тенденции, совершенствовать качество обучения и воспитания.

5. ПРИМЕНЕНИЕ ДИСТАНЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Одной из современных форм организации учебного процесса является использование дистанционных образовательных технологий, позволяющих посредством глобальной электронной сети Интернет организовать обучение обучающихся, находящихся территориально в любом уголке земного шара (естественно, при наличии подключения к Интернет).

Под дистанционными образовательными технологиями понимаются образовательные технологии, реализуемые, в основном, с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников (ст. 16 ФЗ от 29.12.2012 №273 ФЗ (ред. От 21.07.2014) «Об образовании».

• Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 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";

Дистанционное обучение детей дошкольного возраста – обучение на расстоянии без непосредственного контакта с педагогом и другими детьми посредством интернет-технологий.

Главные *цели дистанционного обучения* детей - предоставить ребенку возможности получить образование на дому.

Суть дистанционного обучения дошкольника заключается в том, что ребенок получает возможность смотреть видео-занятия, изучать учебный материал, а также находясь дома, получить и выполнить задания. Основная цель задания – проверка и закрепление пройденного материала. В заключении ребенок может выполнить творческую работу, поучаствовать в конкурсе. Это необходимо для того, чтобы убедиться в том, что материал действительно изучен и усвоен, а в процессе выполнения творческой работы или участия в конкурсе ребенок использует полученные знания.

При внедрении и использовании дистанционных образовательных технологий в образовательную деятельность детей дошкольного возраста следует учитывать:

- требования Федерального закона от 27 июля 2006 г. №152-ФЗ «О персональных данных»;

- требования Федерального закона от 27 июля 2006 г. №149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» (с изменениями и дополнениями).

Особенности дистанционного обучения дошкольников:

1.Мотивация. Дистанционное обучение предполагает от ребенка наличие мотивации к получению знаний и навыков. Роль взрослого – создать условия для обучения, заинтересовать ребенка в получении знаний;

2.Способность к самообразованию. Дистанционное обучение предполагает, что большую часть учебного материала в процессе обучения ребенок осваивает самостоятельно (это для ребенка сложно). Роль взрослого – сформировать данный навык.

Преимущества дистанционного обучения детей дошкольного возраста:

1.Возможность установления оптимального режима обучения, с учетом особенностей ребенка;

2.Родители сами определяют, в какое время ребенку удобнее занимается, какой промежуток дня наиболее продуктивен для занятий;

3.Возможность контролировать круг общения ребенка;

4.Индивидуальный подход к ребенку, учет его особенностей как психических, так и физических;

5.Возможность организации работы с часто болеющими детьми и детьми с ограниченными возможностями здоровья

6.Проведение дополнительных занятий с одаренными детьми;

7.Обеспечение доступности образования для детей, которые имеют поведенческие проблемы;

8.Обеспечение доступности образования для детей, которые временно по каким-либо причинам не могут посещать занятия;

9.Возможность продолжения обучения при введении в учреждении карантина;

10.Обеспечение возможности получения дополнительного образования;

11. Ребенок не «привязан» к определенному месту, он может свободно обучаться в любой точке мира. Основное условие – наличие ПК и доступа к интернету;

12.Дистанционное обучение имеет под собой хороший методический фундамент – видео- и аудио-лекции, тесты, задания и т.д.

Принципы построения дистанционного обучения дошкольников:

1.В центре образовательного процесса – ребенок;

2.Взрослый – тьютор.

Направления реализации дистанционного обучения дошкольников:

Первое направление: в форме домашних заданий для совместного выполнения ребенком с родителями. Задания родители получают в электронном виде через интернет.

Второе направление: консультации и рекомендации для родителей, чтобы повысить их педагогическую грамотность.

Формы дистанционных занятий:

- Чат – занятия (с использованием чат – технологий). Такие занятия проводятся синхронно, то есть всем участникам одновременно предоставляется доступ к чату;
- Веб – занятия (дистанционные уроки, конференции, семинары, деловые игры, лабораторные работы, практикумы и др. формы, проводимые с использованием средств телекоммуникаций);
- Видеоконференции, различные форумы и дискуссии.
- Почтовая рассылка учебно-методических материалов, видео- и аудиофайлов.

Методы обучения

1. Метод синхронного дистанционного обучения предусматривает общение обучающегося и преподавателя в режиме реального времени – on-line общение.

2. Метод асинхронного дистанционного обучения применяется, когда невозможно общение между преподавателем и обучающимся в реальном времени – так называемое off-line общение.

3. Смешанное обучение—образовательный подход, который совмещает обучение с участием учителя (лицом к лицу) и онлайн обучение. Смешанное обучение предполагает элементы самостоятельного контроля учеником образовательного маршрута, времени, места и темпа обучения, а также интеграцию опыта обучения с учителем и онлайн.

Надо учитывать, что синхронная и асинхронная методика предполагают различную нагрузку на всех участников учебного процесса. При синхронной методике обучающийся и педагог постоянно активно взаимодействуют, поэтому преподаватель здесь выступает в роли «локомотива», который тянет за собой обучающихся.

Асинхронная методика обучения предполагает уже большую ответственность обучаемого за итоговый результат. На первый план выходит уже самообучение и самостоятельное определение темпа изучения нового материала. Педагогу в этом случае уже принадлежит роль консультанта.

Инструменты дистанционного обучения:

- ИКОП «Сферум»;
- Социальные сети «ВКонтакте», «Одноклассники»;
- Яндекс-формы;
- Электронная почта;
- Официальный сайт образовательной организации.

Виды занятий

Виды теоретических занятий: демонстрация материала, самостоятельное изучение темы в формате: мастер-класс, видеоурок, текстовый материал или презентация, размещенные в сети Интернет.

Виды практических занятий: групповая и индивидуальная синхронная и асинхронная работа: получение от педагога off-line и выполнение заданий задач, просмотр обучающих презентаций и видеоуроков, мультуроков прослушивание аудио.

Режим занятий

Два вида режима (в соответствии с актуальным расписанием занятий):

Offline - местонахождение и время не является существенным, так как все взаимодействие организовывается в отложенном режиме;

Online – обучающийся с родителем (законным представителем) и педагог находится у автоматизированного рабочего места.

Дистанционное занятие в режиме offline выкладывается в копилку (электронный ресурс) педагога и родитель (законный представитель) обучающегося) может воспользоваться им в любое удобное для себя время самостоятельно.

Дистанционное занятие в режиме online проводится по заранее составленному расписанию, согласованному с родителями. Выбран щадящий режим обучения, нормируя количество времени, проводимого за компьютером.

Продолжительность занятий: 30 минут.

Система контроля

Имеет систематический характер и строится на основе оперативной обратной связи (предоставление родителям и ребенку консультаций в удобное для него время)

Отсроченного контроля (тестирование).

Контроль результатов.

Формы контроля:

1. Устные ответы в дистанционной форме, используя ресурсы индивидуальных видеоконференций в ИКОП «Сферум».
2. Письменные работы в прописях (фото, видео) - фиксирование в оценочной таблице через Яндекс-формы.
3. Практические задания (рисунки, поделки)
4. Итоговые тесты (викторины, олимпиады) - по завершению выполнения работы обучающийся получает итоговую сумму баллов по всем вопросам.

Работа с родителями:

- Включение родителей в процесс обучения ребенка, выработка совместной политики общения.
- Подготовка методических рекомендаций для родителей (законных представителей) обучающегося к занятию.
- Методические рекомендации для родителей (законных представителей) к каждому занятию.

Методические рекомендации делятся на два типа:

1. Индивидуальные - в рекомендациях педагог прописывает в чем необходимо поупражнять или какие знания и навыки необходимо закрепить ребенку для проведения следующего занятия, и выкладывает их в личный кабинет заказчика.

2. Общие – рекомендации по предварительной работе к следующему занятию. Размещаются в методической Виртуальной копилке педагога вместе с конспектом и дистанционным занятием в режиме offline.

Ожидаемые результаты.

- Повысится педагогическая компетенция родителей
- Появится инструмент для дистанционного образования воспитанников опосредованно через дистанционное образование родителя.

Результативность использования элементов дистанционного образования в совместной деятельности с детьми:

- Повышение мотивации детей к познанию и творческой деятельности не только в ДДТ, но и дома.
- Развитие творческих способностей.
- Дети получают больше удовольствия от творческой деятельности и от общения с родителями.
- Значительно повышается самооценка и самоорганизация ребят.

6. СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Книга для учителя. - М.: Просвещение, 1987.
2. Артемова Л. В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников.- М.: Просвещение, 1992.
3. Артемова Л.В. Театрализованные игры дошкольников М.: Посвящение 1991.
4. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. - М., 1968.
5. Бондаренко А.К. Воспитание детей в игре: Пособие для воспитателя дет. сада М.: Просвещение, 1983.
6. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка// Вопросы психологии: - 1966. - № 6.
7. Караманенко Т.Н. Кукольный театр - дошкольникам. - М.: Просвещение, 1973.
8. Куцакова Л. В., Мерзлякова С. И. Воспитание ребенка-дошкольника М.:Владос 2003. 9.Никитин Б.П. Развивающие игры. - 2-е изд. - М.: Педагогика, 1985.
10. «От рождения до школы». Основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой.
11. Печерога А.В. Развивающие игры для дошкольников М.: «Вако» 2008.
12. Программа внеурочной деятельности. Стандарты второго поколения В.А. Горский, А.А. Тимофеев, Д.В. Смирнов и др; под ред.В.А. Горского. – М.: Просвещение, 2010. – 111с.
13. Ремезова Л. А. Учимся конструировать. – М.: «Школьная пресса» 2005.
14. Фопель К. Привет, ножки! М.: «Генезис» 2005.
15. Щуркова Н.Е. Классное руководство: игровые методики. М.: Педагогическое общество России 2004.
16. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Педагогика, 1978.
17. Яновская М.Г. Творческая игра в воспитании младшего школьника: Метод. пособие для учителей и воспитателей. - М.: Просвещение,1974.

Игры на знакомство «Я змея, змея, змея»

Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Начинает ведущий, подходя к кому-нибудь со словами: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу, хочешь быть моим хвостом?». Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придётся!», и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

«Дотронутся до одежды... цвета»

Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный, становится водящим.

«Паутина»

Дети садятся в круг. У одного в руках клубок ниток. Он называет свое имя (любимое животное, цвет, занятие и т.д.) и перебрасывает клубок следующему игроку, оставляя у себя в руках часть нити и так, пока клубок не вернется к первому игроку. Затем клубок возвращается обратно, все повторяется в обратном порядке.

«Волшебный ковер»

Инвентарь. Прочная ткань 1,5 *1,5 м.

Ведущий говорит детям: «У меня есть волшебный ковер. Его соткала для нас Добрая Фея, хозяйка волшебной страны. С помощью ковра можно делать удивительные превращения. Тому, кто по нему пройдет, он подарит крепкие и сильные ноги».

Дети вместе с водящим встают вокруг ткани, берут ее двумя руками за края и туго натягивают. Ткань поднимается над полом на 15 – 20 см. Дети, по очереди меняясь, по одному по нему ходят, преодолевая сопротивления ткани. Такое упражнение развивает чувство опыта, внутренней стойкости, стабильности, координацию движений, укрепляет мышцы ног. После серии таких упражнений дети лучше владеют своим телом.

После ходьбы Ковер может покачать ребенка. Кто-то из детей оказывается в центре ковра, садится на него, и превращается в Дюймовочку или Эльфа. Ковер же превращается в цветок и закрывает свои лепестки. Остальные дети начинают медленно поднимать и покачивать хозяина цветка. Это упражнение помогает ребенку ощутить чувство любви и доверия. Кроме

того, оно сплавает детей, помогает им чувствовать ответственность друг за друга. По очереди все дети могут покачаться на ковре, и он им подарит силу и радость.

«Посудомоечная машина»

Выбирается водящий, остальные дети встают парами, образуя «ручеек» - это «посудомоечная машина». Водящий, изображая грязную посуду, проходит через «посудомоечную машину» и берет кого-нибудь из ребят себе в пару затем они встают в конец машины, оставшийся без пары становится водящим и игра продолжается.

Пример. Водящий говорит: «Я грязная тарелка!», изображает тарелку и проходит через «посудомоечную машину».

Подвижные игры

«Стадо»

Играющие выбирают пастуха и волка, все остальные-овцы. Дом волка в середине площадки, а у овец два дома на противоположных сторонах площадки.

Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок.

Заиграл во
рожок! Травка
мягкая, Роса
сладкая.

Гони стадо в поле.

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют траву. По сигналу пастуха «Волк!» овцы бегут в дом - на противоположную сторону площадки. Пастух встаёт на пути, защищает овец. Все кого поймал волк, выходят из игры.

Правила:

Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тат дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой.

Пастух только заслоняет овец от волка, но не должен задерживать овец руками.

«Перебежка»

На противоположных сторонах площадки отличают два дома, расстояние между ними 1020м. Участники игры делятся на равные две группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается

осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

«Перебежки с выручалкой».

Игра проходит как простые перебежки, только на площадки недалеко от линии домов очеркивают два круга. Игроки, осаленные водящим, не выходят из игры, а встают в один из кругов. Их могут выручить игроки той же команды. Перебегая мимо игрока, берёт осаленного, который стоит в круге, за руку и бежит с ним в дом своей команды.

«Платочек»

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идёт за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот кому положили платочек, берёт его в руки и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в кругу.

Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить платочек ему на плечо, прежде чем тот займёт свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок отдавший платочек, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим становится игрок с платочком. Он идёт по кругу, кому-то кладёт платочек на плечо, игра продолжается.

«Лошадки»

Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошади. Водящий по ходу игры подаёт различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения. Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают на право, на лево и т.д.

На слово ведущего «Лошадки, в разные стороны!»- кучер отпускает вожжи и лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова «Найди своего кучера!»- они как можно быстрее находят своего кучера. При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.

Правила:

1. Лошадки точно выполняют все команды.
2. Кучер, чьи лошадки ошибаются, получает штраф- к его вожжам привязывают синюю ленточку.
3. В конце игры, чтобы тройки собрались вместе, можно дать новое задание: «Кучер, найди своих лошадей!»

В конце игры отмечается лучшая тройка.

«Гуси - лебеди»

Участники игры выбирают волка и хозяйку, все остальные гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой - волк под

горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяйка зовёт гусей: «Гуси-лебеди, домой!» Гуси отвечают: «Старый волк под горой!» -«Что он там делает?» - «Сереньких, беленьких рябчиков щиплет»- «Ну, бегите же домой!» Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы.

«Щука и караси»

На противоположных сторонах площадки отличают место норы, где от щуки спрячутся караси. Щука живёт в камышах. Перед началом игры все караси собираются в одной норе. По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Щука выходит на охоту. Пойманные караси из игры не выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину площадки образуют сеть. Оставшиеся караси, переплывая с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится всё больше, сеть- всё длиннее. Тогда из сети делают корзину, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзину. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей.

Правила:

1. Щука не должна заплывать в сеть и в корзину за карасями.
2. Норы для карасей можно выделить простой чертой, но лучше натянуть шнур, под которой караси подплывают. Места, где спрячутся щуки можно сделать по краям площадки. Игроков изображающих сеть можно поставить в два ряда.

Чем больше играющих, тем интересней проходит игра.

«Кошка мышка»

Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка - в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают вход пере ней. Она старается подлезть под ворота, играющие приседают и не пропускают её в круг.

Когда, наконец, кошка проберётся в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать. Если же кошка поймает мышку, то она встаёт в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

Правила:

1. Играющие открывают ворота только для мышки.
2. Если кошка долго не может поймать мышку, выбирается новая мышка и кошка.

«У медведя во бору»

Играющие выбирают медведя, определяют место его берлоги. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку: У медведя во бору Грибы ягоды беру! Медведь постыл, На ночи застыл!

Медведь просыпается, выходит из берлоги, медленно идёт по поляне. Неожиданно он быстро бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

Правила:

Берлогу медведя лучше разместить на другом конце площадки. Медведь из берлоги должен выбираться (перелезая через бревно, выбираться из ящика или коробки).

«Курочки»

Играющие выбирают хозяйку и петушка, все остальные - курочки. Петушок ведёт курочек гулять, зёрнышки поклевать. Выходит хозяйка и спрашивает петушка: «Петушок, петушок, не видал ли мою курочку?» «А какая она у тебя?» - спрашивает петушок. «Рябенькая, а хвостик чёрненький»- «Нет, не видал». Хозяйка хлопает в ладоши и кричит: «Кшш!» «Кшш!» Курочки бегут в дом, а хозяйка ловит их, петушок курочек защищает.

Всех пойманных курочек хозяйка уводит в дом.

Правила:

Петушок, защищая курочек не должен отталкивать хозяйку.

Дома хозяйки и петушка нужно сделать как можно дальше друг от друга(15-20м). Для усложнения игры курочки на пути к дому могут преодолевать препятствия, перелезать через забор, перепрыгивать через шнур или пробегать по мостику через ручей.

«Совушка»

Место. Площадка, зал, коридор.

Подготовка к игре. На одном конце площадки чертят круг диаметром 1-2 м- «гнездо совушки». «Совушка» становится в круг-гнездо. Остальные играющие размещаются по всей площадке.

Описание игры. Играющие бегают по площадке, изображая жуков, бабочек, маленьких птичек, лягушек и т. д. «Совушка» сидит в «гнезде». Руководитель говорит: «Ночь!» По этому сигналу играющие замирают на своих местах так, как их застал сигнал «Ночь!». «Совушка» вылетает из своего «гнезда» на охоту и наблюдает, кто из играющих шевелится. Заметив шевелившегося, «совушка» подходит, берёт за руку и уводит в «гнездо». Через некоторое время руководитель произносит: «День!» По этому сигналу играющие начинают бегать, эмитируя движения птичек. Когда в гнезде окажутся двое - трое играющих, выбирают новую «совушку». Более

ловкими считаются те игроки, Которых «совушка» ни разу ни увела в «гнездо».

Правила игры. 1. «Совушка» не имеет права наблюдать только за одним и тем же игроком. 2. Нельзя вырываться от «совушки». 3. Отведенные в «гнездо» игроки остаются там до того времени, пока игра повторится один раз. 4. Интервал времени между сигналами «День» и «Ночь» не должен быть больше 15-20 секунд. Если руководитель даст сигнал «День» до того, как «совушка» заметит кого-нибудь пошевелившегося, то она обязательно должна улететь в свое «гнездо» одна, без добычи.

«Горелки»

Играющие строятся в две колонны (парами, впереди водящий). Все хором произносят: Гори, гори ясно, чтобы не погасло.

Глянь на небо – птички летят,

Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги!

С последними словами играющие, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонн – один слева, другой справа. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем игроки успеют встретиться и взяться за руки. Если водящему удастся это сделать, то одного из игроков он берет за руку и встает с ним в пару. Оставшийся водит.

«Мешочек»

Играющие встают в круг на небольшом расстоянии друг от друга. В центре стоит водящий. Он вращает по кругу шнур с мешочком песка. Играющие внимательно следят за шнуром, при его приближении подпрыгивают на месте вверх, чтобы мешочек не коснулся ног. Тот, кто мешочек задел, становится водящим, или выходит из игры.

«Слушай сигнал»

Место и инвентарь. Зал, площадка, коридор; свисток.

Играющие по команде руководителя идут вокруг зала. Руководитель внезапно дает условный сигнал (Хлопок, свисток). Если он хлопает (Свистит) только один раз, играющие должны остановиться, если два раза – бежать и т.д. Играющий, допустивший ошибку, выходит из игры.

«Мышеловка»

Играющие делятся две группы. Одна группа играющих образует круг – «мышеловку». Другая группа играющих «Мыши», Они располагаются вне круга. Играющие, изображающие мышеловку, двигаются по кругу и говорят хором:

Ах, как мыши надоели,

Развелось их, просто

страсть, Все погрызли,

все поели, Всюду лезут,
вот напасть.

Берегитесь же, плутовки,

Доберемся мы до вас! Играющие, изображающие мышей, двигаются против круга. После слов «Доберемся мы до вас» «мышеловка» останавливается, играющие поднимают сцепленные руки вверх и говорят хором Вот поставим мышеловку, Переловим всех сейчас.

«Мыши» вбегают в «мышеловку» и выбегают из нее за вожак.

Руководитель неожиданно дает сигнал, и «мышеловка» «закрывается»: стоящие в кругу приседают и опускают руки вниз. «Мыши», оказавшиеся внутри «мышеловки» считаются пойманными. Их подсчитывают и выпускают или же оставляют в кругу – мышеловке. Игра начинается сначала. Если пойманных мышей отпускают, то играют 2 – 3 раза и меняются ролями. Мышеловка может захлопнуться только по сигналу руководителя. Если играющие опустили руки раньше сигнала, «мыши» не считаются пойманными.

Если в момент сигнала «мышь» оказалась под руками играющих, то она считается свободной.

«Угадай, чей голосок?»

Играющие выбирают водящего и встают в круг (за исключением водящего). Водящий, находясь в середине круга, закрывает глаза. Руководитель показывает на того, кто должен говорить «Скок, скок, скок».

Играющие, взявшись за руки, идут по кругу и говорят: Мы составили все круг,

Повернемся разом вдруг.

На эти последние слова дети поворачиваются вокруг себя и затем говорят:

Скок, скок, скок.

Угадай, чей голосок?

Слова «Скок, скок, скок» говорит тот, кому заранее предложил руководитель. Водящий открывает глаза и отгадывает, кто говорил. Узнанный идет вместо водящего в середину круга, а водящий встает на его место. Если водящий не угадывает, он остается в середине круга.

«Запомни свой цвет»

Место инвентарь. Зал, площадка; Флажки 4 – 6 цветов, По 6 – 8 штук одного цвета. Вместо флажков можно сделать из толстой цветной бумаги листы величиной в пол тетради

Подготовка к игре. Играющие получают цветные флажки или листы цветной бумаги, 6 – 8 игроков получают по флажку одного цвета. Играющие размещаются по площадке произвольно.

Описание игры. Руководитель называет то один, то другой цвет. Например, когда он говорит: «Красный», - все играющие, у которых красные флажки, бегут к нему, строятся в указанном до начала игры порядке (Шеренга, колонна, круг и т.д.). Как только он называет другой цвет, например: «Зеленый», - игроки, имеющие зеленые флажки, бегут к нему и строятся. Как только руководитель вызвал игроков с зелеными флажками, игроки с красными флажками разбегаются по площадке. Если руководитель называет сразу два цвета, то строятся игроки этих цветов.

Правила игры. 1. Играющие по вызову руководителя должны организованно и быстро построиться в указанном порядке. 2. Как только руководитель называет другой цвет, стоящие немедленно разбегаются.

«Угадай, кто?»

Место. Зал, площадка, коридор.

Подготовка и игре. Выбирают водящего. Играющие становятся полукругом к центру. Водящий становится в центре полукруга спиной к играющим и закрывает глаза.

Описание игры. По указанию руководителя один из игроков подходит к водящему, касается рукой его плеча и быстро становится на свое место. Руководитель считает: «Раз, два, три». Водящий открывает глаза и старается отгадать, кто подходил и коснулся рукой его плеча. Если водящий отгадывает, он встает в круг, а названный водит.

Правила игры. 1. Водящему разрешается открыть глаза только тогда, когда руководитель сказал слово «Три». 2. Игра должна проходить тихо, чтобы водящему было легче определить подходящего игрока по направлению звуков движения.

«Перемена мест»

Место. Зал, площадка.

Подготовка к игре. На земле чертят кружки в произвольном порядке по количеству играющих без одного, на расстоянии 4 – 5 метров один от другого. Выбирают одного водящего, все остальные размещаются по кружкам.

Описание игры. Водящий ходит между кружками, играющие все время меняются местами, а водящей стремится в это время занять какой-либо кружок, пока там никого нет. Кто остается без кружка, тот становится водящим.

«Волк во рву»

Место. Зал, площадка, коридор.

Подготовка к игре. В середине площадки или зала проводятся две параллельные линии на расстоянии 60 см одна от другой. Этот коридор

изображает «ров». Выбираются один или два водящих – «Волки». Они становятся во рву. Остальные играющие – «Козы» - размещаются на одной стороне площадке за линией «Дома». На противоположной стороне площадке чертится линия, отделяющая «пастбище». Назначают одного или двух судей.

Описание игры. По сигналу руководителя «Козы» бегут из дома на противоположную сторону площадки – «пастбище» - и по дороге перепрыгивают через ров. «Волки», не выходя из рва, стараются запятнать возможно большее количество «коз». Запятнанные «козы» отходят в сторону, подсчитываются и включаются в игру. Затем по сигналу «козы» опять перебегают на другую сторону, в дом, а «волки» их ловят во рву. После 2 -4 перебежек выбираются новые «волки», и игра повторяется. Выигравшими становятся те «козы», которые ни разу не были пойманными, и та пара «волков», которая за время всех перебежек поймала больше «коз». Проигравшими считаются те «козы», которые были пойманы 2 – 3 раза.

Правила игры. 1. «Волки» могут пятнать «коз», находящихся во рву и не переступая его границы. 2. «Коза», перебежавшая ров, а не перепрыгнувшая через него, считается пойманной. 3. Перебежка начинается только по сигналу руководителя. 4. Если «коза» прыгнет в ров, она считается пойманной. 5. Если «коза» задержалась у рва, боясь «волков», руководитель считает до трех, после чего она обязана перепрыгнуть через ров; в противном случае «коза» считается пойманной.

«Два мороза»

Место. Зал, площадка.

Подготовка к игре. На противоположных концах площадки на расстоянии 2 – 3 метра от стенок отмечаются линиями два «дома». Выбирают двух водящих «Морозов». Все остальные – «Ребята». Играющие становятся на одном конце площадки за линией дома. Посередине площадки лицом к ребятам стоят оба «мороза».

Описание игры. По распоряжению руководителя игроки начинают игру. «Морозы» обращаются к ребятам со следующими словами: Мы два брата молодые, Два мороза удалые.

Один из них, указывая на себя, говорит: «Я мороз – красный нос», другой: «Я мороз – синий нос» и вместе:

Кто из вас решится

В путь - дороженьку

пустить? Все ребята

отвечают: Не боимся мы

угроз, И не страшен нам
мороз!

После этих слов играющие бегут через площадку в другой дом. «Морозы» ловят перебегающих, и те сейчас же останавливаются и стоят неподвижно на том месте, где их «заморозили». Затем «морозы» опять обращаются к ребятам с теми же словами, а ребята, ответив, перебегают обратно в дом, дотрагиваясь до «замороженных», выручают их. «Морозы» ловят ребят и тем самым дают возможность выручать «замороженных». После двух перебежек выбирают новых «морозов» не пойманных, а пойманных подсчитывают и отпускают. Они присоединяются к другим игрокам. Игра начинается сначала. Играют до 3 – 4 смен водящих. В конце игры отмечают лучшие ребята, не попавшиеся «морозам» ни разу, а также лучшая пара водящих.

«Тройка»

Место. Зал, площадка.

Подготовка к игре. Играющие становятся по четыре человека, образуя «тройки»: трое становятся в один ряд и соединяют руки, Четвертый становится за ними и берет их за свободные руки. Первые три игрока изображают лошадок, сзади стоящий – кучер.

Описание игры. По сигналу руководителя тройки начинают двигаться ритмично одна за другой по кругу. Играющие идут под музыку, или руководитель подсчитывает темп. Игроки двигаются то шагом, то бегом, то подскоками. Внезапно руководитель дает сигнал, после которого играющие разъединяют руки и разбегаются в стороны по площадке. Руководитель дает второй сигнал, после которого «кучер» ловит своих лошадок и запрягает их (составляет тройку как в начале игры). Тройка, первой справившаяся с заданием считается победительницей.

«Карлики и великаны»

Место. Зал, площадка.

Подготовка к игре. Игроки выбирают водящего. Играющие, кроме водящего, становятся в круг и размыкаются на вытянутые в стороны руки. Водящий становится в середину круга. Если игра еще не знакома, то водящим лучше быть руководителю.

Описание игры. Руководитель объясняет игру: если он скажет «великаны», все должны встать на носки и поднять руки вверх, если он скажет «Карлики», все должны присесть и положить руки на голову. Кто допустит ошибку, тот идет водить.

Игры – соревнования.

«Кто дальше бросит»

Место и инвентарь. Площадка; 8 – 10 мешочков с песком (200 -250 г).

Описание игры. Играющие становятся в 2 – 4 шеренги за линией старта, по 8 – 10 человек в каждой шеренге. На расстоянии 5 м от линии старта и параллельно ей чертят несколько линий на расстоянии 1 метра одна от другой. У каждого игрока первой шеренге в руке мешочек, наполненный песком. Назначают судьей 2 – 3. По сигналу руководителя играющие первой шеренги бросают мешочек на дальность, бегут за ними, приносят и передают игрокам второй шеренги, а сами становятся за последней шеренгой. По сигналу руководителя мешочки бросают игроки второй шеренги и т.д. Судья каждый раз отмечает игрока, дальше всех бросившего мешочек. Из каждой шеренги выделяется лучший метатель на дальность. Выявляется и шеренга победительница, игроки которой забросят больше мешочков за самую дальнюю линию

«Прыжки по кочкам» Место. Зал, площадка.

Подготовка к игре. Играющие делятся на 2 – 4 равные по количеству игроков команды, которые выстраиваются в колонну по одному. На площадке обозначаются 2 – 4 ряда небольших кружков диаметром 50 см – «Кочки» - на расстоянии 40 см один от другого. В каждом ряду 5 – 6 кружков. Перед первыми кружками чертится общая линия старта, с которой начинаются прыжки. Рисунок кочек для каждой команды должен быть одинаковым. Назначается судья.

Описание игры. По сигналу руководителя первые игроки прыгают на одной или обеих ногах из одного кружка в другой, стараясь не выступить ногой за пределы кружков. Игрок, скорее всех и точнее, перепрыгнувший по всем кочкам, выигрывает. По окончании прыжков игроки возвращаются и встают в конце своей колонны. За тем в таком же порядке прыгают вторые третьи и т.д. Каждый выигравший завоевывает очко для команды.

«Старт с вырыванием ленточки»

Место и инвентарь. Площадка; число цветных ленточек длиной 50 см равно половине количества играющих, ленточки можно заменить веревочками.

Подготовка к игре. Играющие делятся на две команды по 6 – 12 человек в каждой. Команды выстраиваются на две шеренги. После жеребьевки одна команда строится у линии старта, вторая на расстоянии 1,5 – 2 м за первой. У каждого игрока за поясом или за воротником засунута ленточка. Руководитель назначает одного, двух судьей.

Описание игры. По сигналу руководителя игроки бегут до линии финиша, которая находится на расстоянии 30 метров от линии старта. Игроки первой шеренги убегают, игроки второй догоняют их и стараются вытащить у них ленточки. За каждую вытасченную ленточку получают очко. Руководитель подсчитывает очки, и игроки первой шеренге отдают ленточки игрокам второй шеренги.

Побеждает команда, набравшая больше очков.

«Перемена мест»

Место. Площадка.

Играющие делятся на две команды, которые выстраиваются в шеренги, каждая на своей линии старта, на противоположных сторонах площадки. Расстояние между линиями старта 15 – 40 м. расстояние между игроками в шеренги 1-2 м.

Описание игры. По команде руководителя «На старт! Внимание! Марш!» обе команды одновременно начинают бег, меняясь местами. Побеждает команда, игроки которой первыми займут место за линией старта на противоположном конце площадки и, повернувшись кругом, примут основную стойку.

Бег можно начинать из разных исходных положений.

Игры с мячом

«Кегельтир»

У глухой стены ставятся в ряд кегли (штук шесть – семь, на расстоянии метра одна от другой). На расстоянии 5 – 6 метров ставится отметка, с которой будет выполняться «пенальти». У каждого 3 – 4 попытки.

Задача: сбить мячом кеглю. Если это удалось, получаешь право на дополнительный удар. За каждую сбитую кеглю - очко. Кто наберет больше очков.

«Где мяч?»

Отойти от мяча на 5 – 6 шагов. Посмотреть на него внимательно, затем завязывают игроку глаза и делают, полный поворот вокруг. Теперь игрок должен подойти к мячу и сделать удар по нему. Это очень не просто.

«Охотники и утки»

Выбирается 5 водящих - «охотников», остальные играющие изображают «уток». По сигналу руководителя: «утки» - «утки» выходят на площадку и там изображают плавающих «уток» Как только раздается сигнал - «охотники»-«охотники» кидают мячи и стараются попасть в «уток», а «утки» стараясь увернуться, улетают в лес - отгороженную часть площадки на противоположной стороне зала. Подстреленную «утку» «охотник» забирает с собой. Игра продолжается 3 – 4 раза, затем происходит смена «охотников».