Управление общего образования администрации Ртищевского

муниципального района Саратовской области

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«ТЕМПОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА

РТИЩЕВСКОГО РАЙОНА САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ»

(МОУ " Темповская СОШ Ртищевского района Саратовской области")

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РАССМОТРЕНАна заседании методического объединенияот «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г.протокол №\_\_\_ | СОГЛАСОВАНАзаместитель директора по ВР\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Машкова Е.А.«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г. | УТВЕРЖДЕНАприказом по МОУ «Темповская СОШ Ртищевского района Саратовской области»от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г.№\_\_\_\_ |

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая

программа спортивно-оздоровительной направленности

**«Весёлые каникулы»**

Возраст обучающихся 7 – 17 лет

Срок реализации: 8 часов

|  |  |
| --- | --- |
|  | Автор-составитель:Машкова Елена Александровна,заместитель директора по ВР |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Принята на заседании педагогического советаот «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г.протокол №\_\_\_ |

п.Темп, 2018

**Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Весёлые каникулы» имеет социально-педагогическую направленность, является модифицированной разработана в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образования в Российской Федерации», приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года №1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года №09-3242. При разработке дополнительной общеобразовательной программы «Весёлые каникулы» соблюдены требования СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Каникулы – самая яркая по эмоциональной насыщенности пора у школьников.

Каникулы – время действий, проверки своих сил, время освоения и осмысления окружающего мира ребёнком, это возможность для разрядки от накопившейся в процессе учебной деятельности напряженности, пополнения утраченных сил, развития творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к культурным и образовательным ценностям и вхождения в систему новых социальных связей.

Каждый день, каждый час каникул удивителен и неповторим. Весь вопрос заключается в том, чтобы интересно, занимательно, с выдумкой организовать досуг детей.

Современный школьник находится в условиях максимально - учебной загруженности. В связи с этим ребенок постоянно находится в состоянии своего рода психологического стресса и невозможности, из-за отсутствия времени, реализовать свои собственные потребности и интересы. Именно поэтому каникулы так необходимы развивающемуся поколению.

Период каникул даёт возможность педагогам создать необходимые условия и благоприятный психологический климат для удовлетворения потребностей детей и подростков в свободном общении со сверстниками, самовыражения и самореализации личности ребенка в процессе взаимодействия и сотрудничества.

**Актуальность программы.**

Актуальность программы заключается в том, что одной из проблем современной жизни является занятость детей в каникулярное время. Школьники, освоившие программу «Весёлые каникулы» приобретают качества, необходимые им в будущей жизни: приучаются сами в любой ситуации регулировать степень внимания и мышечного напряжения, находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, т.е.

**Педагогическая целесообразность.**

Подвижные игры являются незаменимым средством решения комплекса взаимосвязанных задач воспитания, личности школьника, развития его разнообразных двигательных способностей и совершенствования умений. Они направлены на развитие творчества, воображения, внимания, воспитания инициативности, самостоятельности действий, выработку умения выполнять правила общественного порядка. Основная задача педагога заключается в том, чтобы научить детей играть активно и самостоятельно.

Народные игры являются частью патриотического, эстетического и физического воспитания детей. У них формируются устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создаются эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви к Родине; ее культуре и наследию. По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны детям.

**Целью**  программы является создание условий для развития познавательного интереса детей путём игровой деятельности в каникулярное время.

**Задачи:**

1. *Обучающие:*

- формировать познавательный интерес детей, посредством игровой деятельности;

- формировать определенные умения и навыки игровой деятельности;

- научить детей самостоятельно организовывать и проводить игры и игровые программы;

- формировать у школьников коммуникативные навыки и адекватную самооценку

1. *Развивающие:*

- развивать внимание, память, мышление, речь;

- развивать воображение и творческие способности;

- расширять кругозор детей, способствовать их познавательной активности;

- развивать мотивацию учебной деятельности.

1. *Воспитательные:*

- воспитывать любовь к Родине, уважение к культуре других народов, ценностное отношение к народным играм как культурному наследию;

- воспитывать волевые качества, дисциплину, самоорганизацию, коллективизм, культуру игрового общения, честность, скромность.

- формировать у детей систему нравственных общечеловеческих ценностей, проявлять положительные качества личности.

- формировать культуру здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья обучающихся.

**Форма и режим занятий**

 Форма обучения – очная, форма организация занятий – индивидуально-групповая.

 Занятия проводятся в каникулярное время 1 раз в неделю по 2 академических часа. Продолжительность занятия 1 час 30 минут с перерывом 15 минут для отдыха и снятия напряжения. Срок освоения программы – 1 год. Количество часов – 8.

Вид программы – краткосрочная, рассчитанная на период осенних, зимних и весенних каникул.

Ведущим видом деятельности программы является игровая деятельность.

Программа рассчитана на коллективный вид деятельности детей.

**Основные формы работы:**

• Спортивные конкурсы

• Подвижные игры

• Игры – путешествия

• Викторины

• Сюжетно – ролевые игры

**Ожидаемые результаты и способы определения их результативности**

 Обучающиеся, освоившие дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Весёлые каникулы» достигнут следующие результаты:

**Личностные:**

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи,

- проявлять уважение к традициям своей Родины, толерантность;

- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;

**Метапредметные:**

**-**проявлять самостоятельность и творческую инициативность, способствовать успешной социальной адаптации, умению организовать свой игровой досуг, активно включаться в коллективную деятельность.

- управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность.

**Предметные:**

- использовать разученные подвижные игры для своего досуга;

- знать об истории народных игр стран;

- знать названия и правила народных игр стран.

- учитывать требования безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий в помещении, сохранность природы во время занятий подвижными на улице.

В основе программы заложены различные **организационные *принципы* деятельности:**

* *принцип добровольности* присутствия ребёнка;
* *принцип безопасности* жизни, здоровья, психического состояния детей, защиты их прав и личного достоинства;
* *принцип приоритета личных интересов* и удовлетворения этих интересов, равно как и устремлений, желаний, притязаний в сочетании с соблюдением социальных, правовых, этических норм и правил детского учреждения;
* *принцип нормативности* безусловных экологических, материально-технических, социально-бытовых, санитарно- гигиенических, кадровых и иных важных условий, обеспечивающих здоровье и развивающий отдых детей;
* *принцип единоначалия* в сочетании с педагогическим и детским самоуправлением.

 ***Принципы воспитательной работы*:**

* принцип выбора содержания и форм деятельности, разностороннего и разнообразного характера этой деятельности, доступности участия в ней всем и каждому;
* принцип событийности программных дел и мероприятий, то есть значительности и необычности каждого события как факта общественной и личной жизни ребёнка;
* принцип демократического стиля и характера взаимоотношений, равноправия, взаимодействия, партнёрства детей, детей и взрослых с комфортной субординацией управления и самоуправления, с широким полем прав и обязанностей;
* принцип гуманного характера отношений к детям, опоры на положительное в них;
* принцип чувственного (эмоционального) смысла организации каникулярных дел и деятельности, составляющих организованный и стихийный досуг ребёнка, который способен доставить радость и удовольствие;
* принцип позитивного самопознания через организацию успеха, удачи, в организованной деятельности;
* принцип конфиденциальности в разрешении личных проблем и конфликтов детей.

**Способы определения результативности**

 Предполагается использование следующих методов отслеживания (диагностики) результативности овладения обучающимися содержанием программы:

1. Педагогическое наблюдение;
2. Педагогически анализ результатов опросов, участие в конкурсных и игровых программах; выполнение обучающимися практических заданий, активность обучающихся на занятиях.
3. Мониторинг: устный опрос, викторины, анкеты

 Результативность реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Весёлые каникулы» отслеживается в соответствии с Положением о диагностике результативности освоения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

**Календарно - тематический план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **Название тем** | **Всего** | **Количество часов** | **Форма контроля** |
| **теория** | **практика** |
|  | ***Осенние каникулы*** |
| 1 | Спортивно – игровая программа «Эй, ухнем!  | 2 |  | 2 | участие в конкурсных и игровых программах; выполнение обучающимися практических заданий, активность обучающихся на занятиях |
|  | ***Зимние каникулы*** |
| 2 | Русские народные игры | 2 | 0,5 | 1,5 | устный опрос, викторины |
| 3 | «Мороз веселью не помеха» | 2 |  | 2 | участие в конкурсных и игровых программах; выполнение обучающимися практических заданий, активность обучающихся на занятиях |
|  | ***Весенние каникулы*** |
| 4 | Праздник народных игр «Весёлые каникулы» | 2 |  | 2 | устный опрос, анкеты |
|  | Итого | 8 | 0,5 | 7,5 |  |

Форма подведения итогов реализации программы «Весёлые каникулы»

 - самостоятельное проведение народных игр.

**Содержание программы**

**Тема 1. Спортивно – игровая программа «Эй, ухнем!»**

Знакомство с программой и правилами поведения на занятиях.

Беседа о правилах техники безопасности и этических норм при проведении подвижных игр. Проведение спортивно-игровой программы «Эй, ухнем!»

**Тема 2 Русские народные игры**

**Теория:**Знакомство с содержанием игры. Объяснение содержания игры.Объяснение правил игры. Обсуждение игр.

**Практика:** Разучивание русских народных игр. Проведение игр.

«Гуси-лебеди»

«У медведя во бору»

«Обыкновенные жмурки»

«Ляпка»

«Вышибалы»

«Займи стул»

«Разрывные цепи»

**Тема 3 «Мороз веселью не помеха»**

**Теория:**Знакомство с содержанием игры. Объяснение содержания игры.Объяснение правил игры. Обсуждение игр.

**Практика:** Разучивание русской народной игры «Взятие снежного городка». Проведение игры.

**Тема 4** **Праздник народных игр «Весёлые каникулы»**

**Теория:**Выбор самых интересных игр к празднику. Выбор – кто желает самостоятельно проводить игры. Составление сценария.

**Практика:** Проведение спортивно-оздоровительного праздника.

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

 Перечень методических материалов, используемых в процессе

 реализации программы:

* Методические рекомендации по реализации программы.
* Диагностика образовательного процесса.
* Физкультурно-спортивное мероприятие «Эй, ухнем!»,
* Физкультурно-спортивное мероприятие «Мороз веселью не помеха».
* Словарь терминов.
* Врачебный контроль и самоконтроль.

Дидактический материал:

- карточки со схемами и описанием подвижных игр.

Техническое оснащение занятий.

**Список литературы**

1. Кузнецова Э.Г. Игры, викторины, праздники в школе и дома занимательные сценарии. - М.: Аквариум, К.:ГИППВ, 2000, 240 с.
2. Леонтьева В.Б., Фалей Н.В. Праздники для детей младшего школьного возраста. Минск.: ООО «Юнипресс», 2002, 144 с.
3. Линго Т.И. Игры, ребусы, загадки для младших школьников.- Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2002, 192 с.
4. Степанова О.А., Вайнер М.Э., Чутко Н.Я. Методика игры с коррекционно – развивающими технологиями.- М.: «Академия», 2003.-272 с.
5. Шешко Н.Б. Сценарии праздников в начальной и средней школе.- Минск: «Современная школа», 2006, 288 с.
6. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры – М.: Новая школа, 1994. 240 с.
7. www.brodschool.narod.ru/\_doc/intellekt.doc‎

Приложение 1

Спортивно – игровая программа «Эй, ухнем!»

**Командные конкурсы:**

1. **Шар и веер**. Каждой команде даётся по одному шарику и вееру. Их задача при помощи веера пригнать шар к финишу за счёт струи воздуха. Дотрагиваться до шарика нельзя.
2. **Копейка рубль бережет**

Для игры понадобятся мелкие монеты и несколько небольших по размеру чашек.

Участники делятся на команды с одинаковым количеством игроков. По числу команд на линии финиша ставятся чашки-копилки. Каждая команда выстраивается друг за другом. На носок ноги первого из участников команды кладется монетка. Игрок старается, не уронив, пронести ее от линии старта до финиша (три - четыре метра) и сбросить в «копилку». Уронивший монету участник выбывает из игры. За каждую монетку, попавшую в чашку, команде начисляется одно очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

1. **Нарисуй на весу!**

Листок бумаги подвешен на веревку при помощи скрепки. Задача нарисовать на нем слона.

1. **Большие шляпы**. Командам выдаётся по одной высокой шляпе и клубку ниток. Их задача пронести клубок на шляпе, не уронив его.
2. **Градусник.** Задача детей передать градусники как можно быстрее, держа их под рукой. Вместо градусников - линейки.
3. **Три ноги**

В каждом забеге эстафеты участвует не один игрок, а пары.

Каждой паре в каждой команде широким бинтом связывают чуть выше колен рядом стоящие ноги (естественно, разноименные). Партнеры держат друг друга за талию одной рукой. По сигналу водящего участники устремляются вперед, проходят всю дистанцию и передают эстафету следующей паре своей команды.

Победителем в этой эстафете становится та команда, чьи пары быстрее пробежали эстафету.

7. **«Путаница»**

Веселый объединяющий людей конкурс, как и все, в которых нужно браться за руки. Его можно проводить в помещении, но для пляжа и лужайки он подходит не меньше. Участники разбиваются на две или несколько больших команд. Из каждой команды выходят два человека, отворачиваются, чтобы не видеть происходящего. Можно завязать им глаза.

 Каждая команда образует большой хоровод, и , не разжимая рук, только перешагивая через сомкнутые руки друзей или проходя под ними образует «запутанный клубок», настолько, насколько это возможно. Когда обе команды готовы, то возвращаются участники- отгадывающие. Теперь они на скорость должны «распутать» своих друзей. Кто быстрее, тот и победил.

8. **«По кочкам»**

Этот конкурс – отличное развлечение для малышей на любом празднике. Но если этим займутся взрослые – то смеху будет еще больше, задание не такое просто, как кажется. Итак, все делятся на две или несколько команд, определяется дистанция которую нужно пройти и передать эстафету следующему участнику. Проходить расстояние можно только особым способом: двигаясь по кочкам. Малышам можно кочки нарисовать мелом – неравномерно расположенные пятна. А взрослым вручить в руки по два листа бумаги А4. Перекладывая листы бумаги , и переступая с одного на другой, нужно преодолеть дистанцию. Побеждает тот, у кого лучшая скорость.

1. **Конкурс капитанов.** Нарисовать на воздушных шариках как можно больше цветов, у кого окажется больше, тот и победил.
2. **Навяжи платок другу.** Необходимо надеть косынку на соседа по команде, стоящего впереди. Какая команда выполнит быстрее, та и побеждает в этом конкурсе.
3. **Лист на ладони.** Нужно заготовить 2 листа бумаги (можно из тетради) Игроки делятся на две команды, которые строятся параллельно одна к другой. Первому игроку каждой команды кладут на ладонь по листку. Во время игры лист должен лежать на ладони сам по себе - его ни как нельзя придерживать. Первые игроки с каждой команды бегут к флажку. Если листик вдруг упадет на землю, его нужно поднять, положить на ладонь и продолжить свой путь. Добежав до своей команды, игрок должен быстро переложить листик на правую ладонь следующего в очереди товарища, который сразу бежит вперед. Тем временем первый стает в конец ряда. Так продолжается до тех пор, пока очередь не дойдет до первого. Побеждает та команда, которая быстрее справилась из заданием.
4. **«Картошечный футбол».** Для этого конкурса потребуется 2 сырые картошки, нитки, 2 спичечных коробка, мелок

 Игра командная, участвует 2 команды с одинаковым количеством игроков.

 Картошка обвязывается вокруг талии первого участника каждой команды на плотной нитке до середины голени так, чтобы можно было в полуприсяде толкать впереди лежащий предмет (в частности спичечный коробок). На расстоянии метров 5-6 мелом рисуем круг - это наш финиш, куда надо загнать спичечный коробок. И так...на старт! внимание! марш!

 Участник двигает тазом вперед-назад и пытается картошкой подтолкнуть лежащий на полу коробок к финишу. Обратно в том же ритме возвращается к своей команде и передает картошку на веревочке следующему участнику. Игра на скорость. Чья команда первая завершила сей увлекательный тур - та и победительница!

1. **«Халаты и варежки».** Простой и веселый конкурс, который нравится участникам любого возраста. Заранее нужно приготовить несколько халатов или кофт на пуговицах, а также толстых перчаток. Подойдут и рабочие рукавицы. Все участники делятся на две-три команды. Каждая команда получает халат и пару перчаток. По команде ведущего участник надевает халат, другой участник руками в перчатках застегивает на нем пуговицы. Затем халат снимают, передают его дальше, до тех пор пока вся команда не «поносила» его. Побеждает самая быстрая команда.

Приложение 2

**АНКЕТА**

**«ОЦЕНКА МЕРОПРИЯТИЯ»**

Анкета составлена таким образом, что ее можно проводить после каждого мероприятия. Это - своеобразная рефлексия, помогающая педагогу чуть иначе планировать и проводить следующее мероприятие.

Уважаемые участники анкетирования!

Мы предлагаем вам вопросы по проведённому мероприятию \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Анкета проводится с целью планирования дальнейших мероприятий, учитывая достоинства и недостатки проведённых. Выберите, пожалуйста, понравившийся ответ (их может быть несколько) на каждый вопрос. Результаты анкетирования будут использованы только для планирования дальнейших мероприятий. Время ответа не ограничено, это даст Вам возможность предоставить искренние ответы, что крайне важно для нас. Анкета является анонимной.

Спасибо, за участие!

**Анкета**

1. *С каким настроением вы пришли на мероприятие? (подчеркнуть)*

2. *Ваше общее впечатление?*

а) Мне всё понравилось, было очень весело.

б) Мне понравились только конкурсы.

в) Мне было скучно, и я устал.

*г) …… (*если всё вышеуказанное не подходит, напишите своё мнение)

*3. Что заставило вас принять участие в мероприятии?*

а) Я хотел(а) помочь в проведении мероприятия.

б) Я хотел(а) поучаствовать в мероприятии вместе со всеми.

в) Я хотел(а), чтобы меня похвалили за старание.

г) Я хотел(а) заняться увлекательным делом.

д) Я хотел(а) расслабиться и отдохнуть.

ж) Я не хотел(а) никого обижать и расстраивать. Мне пришлось заставить себя участвовать в этом мероприятии.

4. *Если бы вы были организатором, какие мероприятия провели бы в ДЮЦе?*

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |

5. Какую оценку по пятибалльной шкале вы поставили бы организаторам данного мероприятия

 • 1 • 2 • 3 • 4 • 5 • затрудняюсь ответить

6. *Какое настроение у вас, после проведенного мероприятия? (подчеркнуть)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Дата** | **Мероприятие** | **Форма проведения** |
|  ***(4-10 ноября)*** |
| 6 ноября |  | Подвижные игры |
|  ***(25 декабря-10 января)*** |
| 25 декабря |  | Подвижные игры |
|  |  | Развлекательная программа (конкурсы, подвижные игры, викторина) |
|  ***(24-30 марта)*** |
| 26 марта |  | Спортивно-развлекательная программа |

**Ожидаемые результаты работы по программе**

1. реализация и развитие разносторонних интересов и увлечений детей в каникулярный период, развитие творческих способностей детей, а именно:

- способность быстро и оригинально решать задачи из разных областей;

 - новое восприятие привычных вещей и событий;

 - гибкость мышления (способность предлагать разные виды, типы, категории идей);

 - умение использовать собственную находчивость и изобретательность;

 - способность чаще использовать воображение, чувство юмора;

 - способность к неожиданному поведению, оригинальности;

 - развитие уверенного стиля поведения, самодостаточности.

 2. привитие навыков здорового и безопасного образа жизни.

**Конкурсы самых ловких:**

1. "Опустить яйцо"

Пары встают спиной друг к другу, несколько наклонясь вперед. Между спинами (чуть пониже) зажат мячик. Задача - аккуратно опустить его на пол. При этом конкурс выигрывает та пара, мяч у которой, коснувшись пола, не укатился в сторону.

1. Кто сможет как можно больше донести апельсинов (резиновых мячиков), взяв их без помощи рук (зажать между коленями)
2. Бросание спичек в корзину на расстоянии.

**Конкурсы для всех:**

1. **СЮРПРИЗ**

 Гости становятся или садятся в круг. Под музыку они начинают передавать достаточно большую коробку. Как только ведущий останавливает музыку, гость, у которого оказалась коробка, приоткрывает ее и, не глядя, достает первый попавшийся предмет. По условиям игры этот предмет он должен надеть на себя и носить определенное время. Например - полчаса или до окончания праздника. Как только музыка возобновляется, гости начинают передавать коробку по кругу до следующей остановки.

1. **«Свободное место»**

 Выбрав ведущего, участники игры становятся по кругу спиной к центру. Ведущий бежит, огибая круг с внешней стороны.

 На секунду останавливается перед любым игроком, хлопает в ладоши и бежит в том же направленни. Тот, кого он вызвал, сейчас же бежит, но в обратном направлении.

 Цель: занять свободное место.

Оставшийся без места становится ведущим.

1. **Кто я.** Каждому участнику при помощи скотча на лоб крепится бумажка с загаданным персонажем. Суть в том, что все участники игры видят бумажки всех других игроков, кроме своей собственной. Задача - отгадать какой персонаж (личность) прикреплен на твоем лбу. Персонажи могут быть из разных сфер: герои мультфильмов, политики, звёзды эстрады, актёры и т.д.

Процесс разгадывания начинается с задавания наводящих вопросов, например "Я мужчина?", "Я рок-исполнитель?", "Я - снимался в кино?", "Я вымышленный персонаж?" и т.п. Каждый участник задаёт по одному вопросу по кругу. Но сложность в том, что ответ может быть только Да или Нет (никаких подробных ответов и разъяснений!). Выигрывает тот, кто первый догадается о своём персонаже. За неправильную догадку - игрок либо исключается, либо штрафуется (можно придумать смешное наказание).

Примеры загадок: Терминатор, Ксения Собчак, Мойдодыр, Леди Гага, Джек Воробей, Борис Моисеев, Юлия Тимошенко, Иванушка-дурачок, Кот Леопольд, Сталин, Агент 007, Иван Грозный, Тарзан, Гитлер, Маша Распутина и т.д. Постарайтесь выбирать личностей, которых знают все участники.

**Шуточные вопросы с ответами**

Какая река самая страшная? (Река Тигр)

Может ли страус называть себя птицей? ( Нет, т.к. он не умеет говорить)

Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)

Как можно поместить два литра молока в литровую банку? (Надо из молока сварить сгущёнку)

Собака была привязана к десятиметровой верёвке, а прошла триста метров. Как ей это удалось? (Верёвка не была ни к чему привязана)

Что может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? (Почтовая марка)

Как может брошенное яйцо пролететь три метра и не разбиться? (Нужно бросить яйцо на четыре метра, тогда первые три оно пролетит целым)

Мужчина вёл большой грузовик. Огни на машине не были зажжены. Луны тоже не было. Женщина стала переходить дорогу перед машиной. Как удалось водителю разглядеть её? (Был яркий солнечный день)

Два человека играли в шашки. Каждый сыграл по пять партий и выиграл по пять раз. Это возможно? (Оба человека играли с другими людьми)

Что все люди делают одновременно? (Становятся старше)

Что становится больше, если его поставить вверх ногами? (Число 6)

Как спрыгнуть с десятиметровой лестницы и не ушибиться? (Надо прыгать с нижней ступени)

Когда сеть может вытянуть воду? (Когда вода замёрзнет)

Кто под проливным дождем не намочит волос? (Лысый)

Какой болезнью на суше никто никогда не болел? (Морской болезнью)

Когда руки бывают местоимениями? (Когда они вы-мы-ты)

Какая птица состоит из буквы и реки? (И-Волга)

Сколько яиц можно съесть натощак? (Одно: после первого уже не натощак)

Приложение 2

## Игровая программа:

## «Интеллектуальная юморина».

**Цели и задачи:**

1. Организация досуга детей в весенние каникулы
2. Развитие интеллектуального творчества.
3. Создание атмосферы взаимного доверия и поддержки в коллективе.

**Ход игры:**

Ведущий:

 Как известно, смех продлевает жизнь человеку.

 Сегодня мы определим, какая команда лучше дружит с юмором, является самой предприимчивой и находчивой.

1. ***«Конкурс - разминка».*** *Ведущий* задает вопрос, команды отвечают. Победит команда, набравшая наибольшее количество верных ответов.
2. Самоходка Емели? (Печь)
3. Место с легким паром. (Баня)
4. Сказочный хозяин щуки. (Емеля)
5. Яхта, на которой совершил путешествие капитан Врунгель. («Беда»)
6. Место нахождения детей 1 сентября. (Школа)
7. Птица, попавшая в суп из-за своих дум? (Индюк)
8. Самый короткий месяц в году? (Май- 3 буквы)
9. Героиня русской народной сказки, которая изобрела оригинальный способ ловли рыбы. (Лиса)
10. Инструмент, которому все по зубам. (Бормашина)
11. Пустынное приведение. (Мираж)

**2.«Конкурс скороговорок».** Участвуют по одному человеку от каждой команды. Задание: четко и быстро проговорить скороговорку. «Два корабля лавировали, лавировали, да не вылавировали», «На дворе трава, на траве дрова. Не руби дрова на траве двора». Победит тот, кто скажет скороговорку быстрее и четче.

**3. «Мульти-пульти».** Ведущий читает фразы из известных мультфильмов, а команды угадывают из каких. Выигрывает команда, давшая большее количество верных ответов.

1. Я красивый, умный и в меру упитанный мужчина в полном расцвете сил. («Малыш и Карлсон»)
2. Таити, Таити. Не были мы на твоих Таити. Нас и здесь неплохо кормят. («Возвращение блудного попугая»)
3. Кажется, дождь собирается… («Винни-Пух»)
4. Старший помощник. Какой лес вы использовали для борта? – Самый свежий, капитан. («Приключения капитана Врунгеля»)

5) Выходит, что если вы не знаете, что я за зверь, вы не будете со мной дружить? («Чебурашка»)

1. А я и на машинке шить умею. А еще я вышивать люблю. («Простоквашино»)
2. Расскажи, Снегурочка, где была, расскажи–ка, милая, как дела? («Ну, погоди!»)
3. Гаврюша, ко мне… («Простоквашино»)
4. Ребята, давайте жить дружно. («Приключения кота Леопольда»)

**4. «Телеграмма».** Ведущий диктует 10 различных букв. Эти буквы должны быть использованы в начальных словах телеграммы, причем в том порядке, в котором они даны. Использовать надо все буквы. Пусть, например, были выбраны буквы: М,Д,Р,В,К,Ж,Х,С,Н,Г,У. Вот возможный текст телеграммы: *Моим дорогим родителям в Калининграде. Желаю хорошего счастливого Нового года и удачи.* Итак, задание командам: Д,Р,Ж,В,Х,П,В,К,И,О. Вариант телеграммы: *Дорогие ребята! Желаем вам хорошо провести весенние каникулы и отдохнуть.* Побеждает команда, быстрее справившаяся с заданием.

1. **«Составь пословицу».** Команды получают два комплекта карточек. На одних карточках написаны начала пословиц или поговорок, на других – окончания. Задание: составить из карточек целые фразы. Побеждает тот, кто выполнит задание правильно и быстро.

Варианты пословиц:

1) Кто предупрежден, тот вооружен.

2) Внешность обманчива.

3) Не все то золото, что блестит.

4) Береженого Бог бережет.

5) На воре шапка горит.

6) Назвался груздем, полезай в кузов.

7) Ночью все кошки серы.

8) Синица в руках лучше журавля в небе.

9) Хороша ложка к обеду.

10) Под лежачий камень вода не течет.

11) И волки сыты, и овцы целы.

12) Краткость - сестра таланта.

13) У семи нянек дитя без глаза.

14) Что написано пером, того не вырубишь топором.

15) Друзья познаются в беде.

16) Не зная броду не суйся в воду.

17) Судят не по словам, а по делам.

18) Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

19) Не говори гоп, пока не перепрыгнешь.

20) С глаз долой - из сердца вон.

21) Скупой платит дважды.

22) Было бы желание, а пути найдутся.

23) В тихом омуте черти водятся.

24) Где тонко, там и рвется.

25) В любви и на войне все средства хороши.

26) В чужой монастырь со своим уставом не ходят.

1. **Шуточный конкурс «Повтори!»** За этот конкурс баллы неприсуждаются.Ведущий спрашивает у участников: «Сможете ли вы повторить за мной три короткие фразы?» Участники отвечают : «Да!».

Ведущий: «Сегодня идет дождь» (участники повторяют)

Ведущий: «А завтра, думаете, будет хорошая погода?» (повторяют)

Ведущий: «Вот вы и ошиблись».

Участники: «Почему?»

Ведущий: «Вот вы и ошиблись. Это была моя третья фраза».

1. **Конкурс «Поэтический».** Ваши способности в составлении рассказа в прозе мы уже проверили. Теперь посмотрим, а есть ли среди вас поэты? Для участия в этом конкурсе нужны два человека от каждой команды. Командам даются следующие рифмы: двора - гора, коза - гроза, лес – небес, дубы – грибы. Используя эти рифмы, надо сочинить стихотворение.

Например:

А у нашего двора

Есть высокая гора.

Во дворе живет коза,

Над рекой гремит гроза.

За рекой темнеет лес,

Он поднялся до небес.

В нем могучие дубы,

Ягоды, цветы, грибы.

Пока участники конкурса работают, команды выполняют следующее задание.

1. **«Отгадай загадку».** Командам предлагаются загадки. Какая команда отгадает больше загадок, та и выиграет конкурс.
2. Днем окно разбито, за ночь вставлено. (Лед в проруби)
3. Скручена, связана, на кол посажена, а по двору пляшет? (Метла)
4. Все его любят, а поглядят на него, так и морщатся. (Солнце)
5. Стоит лепешка на одной ножке. Кто мимо ни пройдет, всяк ей поклонится. (Гриб)
6. День прибывает, а он убывает. (Отрывной календарь)
7. Чем больше из нее берешь, тем она больше становится. (Яма)
8. Зелена, а не луч, бела, а не снег, кудрява, а без волос. (Береза)
9. Хвост на дворе, нос в конуре. Кто нос повернет, тот и в двери войдет. (Ключ)
10. Рассыпалось к ночи зерно. Глянули утром – нет ничего. (Звезды)
11. Под гору – коняшка, в гору – деревяшка. (Санки)
12. Кругом вода, а с питьем беда. (Море)
13. Живет – лежит, умрет – побежит. (Снег)
14. Сам вода, да по воде и плывет. ( Лед)
15. **«Споемте, друзья».** Команды получают бумажки, на которых написаны слова из песен. Игроки отгадывают названия песен и поют куплет из них. Побеждает команда, которая быстрее отгадает песню и дружнее споет ее.

Задание первой команде: медленно, уплывают, встречи, не жди.

Задание второй команде: на свете, бродить, тревоги, дороги.

1. Ведущий выдаёт детям карточки, на которых написаны части имен сказочных героев и литературных персонажей. Детям нужно найти две части одного имени.

домовенок Кузька

почтальон Печкин

старик Хоттабыч

дядя Федор

братец Кролик

доктор Айболит

синьор Помидор

Карлик Нос

Оле Лукойе

Илья Муромец

Добрыня Никитич

Алеша Попович

Соловей Разбойник

Иван Царевич

Василиса Премудрая

сестрица Аленушка

Конек Горбунок

1. Нужно назвать предметы из сказок, которые помогают сказочным героям.

1. Волшебные предметы, исполняющие желания (волшебная палочка, лепесток, кольцо).

2.Предметы, говорящие правду и рассказывающие, что происходит (зеркало, книга, золотое блюдечко).

3.Предметы, выполняющие работу за героя (скатерть-самобранка, меч-кладенец, дубинки).

4.Предметы, возвращающие здоровье и молодость (молодильные яблоки, живая вода).

5. Предметы, показывающие дорогу (камень, клубочек, перышко, стрела).

6.Предметы, помогающие герою преодолеть трудности, расстояние и время (шапка-невидимка, сапоги-скороходы, ковер-самолет).

**Пояснительная записка.**

Дополнительная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Подвижные игры» разработана на основе: Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,

Концепции развития дополнительного образования детей (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 года № 1726-р),

Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Дополнительная общеразвивающая программа «Подвижные игры» является модифицированной.

Подвижная игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Народные подвижные 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.

**Актуальность программы.**

Данная программа решает проблему организации внеурочной деятельности младших школьников.

Школьники, освоившие программу «Подвижные игры народов мира» приобретают качества, необходимые им в будущей жизни: приучаются сами в любой ситуации регулировать степень внимания и мышечного напряжения, находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, т.е.

**Педагогическая целесообразность.**

Подвижные игры в начальной школе являются незаменимым средством решения комплекса взаимосвязанных задач воспитания, личности младшего школьника, развития его разнообразных двигательных способностей и совершенствования умений. В этом возрасте они направлены на развитие творчества, воображения, внимания, воспитания инициативности, самостоятельности действий, выработку умения выполнять правила общественного порядка.Основная задача педагога заключается в том, чтобы научить детей играть активно и самостоятельно.

Народные игры являются частью патриотического, эстетического и физического воспитания детей. У них формируются устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создаются эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви к Родине; ее культуре и наследию. По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны детям.

Каждая тема основной части программы начинается с русской народной игры, затем дети изучают и сравнивают аналоги в играх других народов.

**Цель программы:**Развитие личности ребёнка, способного к самовыражению через игровую деятельность.

**Задачи**

**Обучающие:**

**1**. Познакомить детей с играми народов мира, пополнить знания об истории и культуре народных игр мира.

**2**. Научить детей играть самостоятельно в подвижные игры с учётом техники безопасности.

**3**.Расширить словарный запас обучающихся.

**Развивающие:**

**1.** Развивать: сообразительность, речь,  воображение,  коммуникативные умения, внимание, ловкость, быстроту реакции  и так же эмоционально-чувственную сферу.

**2**. Развивать самостоятельность и творческую инициативность, способствовать успешной социальной адаптации, умению организовать свой игровой досуг, активно включаться в коллективную деятельность.

**Воспитательные:**

**1.**Воспитывать любовь к Родине, уважение к культуре других народов, ценностное отношение к народным играм как культурному наследию;

**2.** Воспитывать волевые качества, дисциплину, самоорганизацию, коллективизм, культуру игрового общения, честность, скромность.

**3.** Формировать у детей систему нравственных общечеловеческих ценностей, проявлять положительные качества личности.

**4.** Формировать культуру здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья обучающихся

**Возраст детей**

Данная программа предназначена для детей младшего школьного возраста (7 -10 лет). Условия приёма: по желанию детей (заявление от родителей ).

**Формы и режим занятий**

Форма обучения – очная. Форма проведения занятий – аудиторная, внеаудиторная. Форма организации занятий – всем составом объединения.

Программа рассчитана на 1 года обучения. Занятия по данной программе проводятся 2 раза в неделю по 1 учебному часу, всего 68 час.

**Формы и порядок проведения промежуточной и итоговой аттестации**

самостоятельное проведение игр, наблюдение, тест;

диагностика (Приложение №2)

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Разделы и темы | Кол-во часов |
| Всего | теория | практика |
| 1. | **Тема № 1 Введение.** | 1 | 1 |   |
| 2. | **Тема № 2 «Ловишки»** | 8 | 2 | 6 |
| 3. | **Тема № 3 « Салки»** | 8 | 2 | 6 |
| 4. | **Тема № 4 « Жмурки»** | 5 | 1 | 4 |
| 5. | **Тема № 5 «Стрелки»** | 6 | 1 | 5 |
| 6. | **Тема № 6 « Кто быстрее?»** | 6 | 1 | 5 |
| 7. | **Тема № 7 « Разрывные цепи»** | 6 | 1 | 5 |
| 8. | **Тема № 8 «Прятки»** | 5 | 1 | 4 |
| 9. | **Тема № 9 «Займи место»** | 6 | 1 | 5 |
| 10. | **Тема № 10 «Фанты»** | 6 | 1 | 5 |
| 11. | **Тема № 11 Повторение и обобщение.**Праздник народных игр « Путешествие по странам» | 9 | 3 | 6 |
|   | **Итого:** | **66** | **15** | **51** |

**Содержание программы**

**Тема 1. ВВЕДЕНИЕ**

Знакомство с программой и правилами поведения на занятиях.

Беседа о правилах техники безопасности и этических норм при проведении подвижных игр. Выработка правил поведения на занятиях.

**Тема 2 ЛОВИШКИ**

**Теория:**Знакомство с содержанием игры. Объяснение содержания игры.Объяснение правил игры. Обсуждение игр.

**Практика:**Разучивание игр**.**Проведение игр.

«Гуси-лебеди». Русская народная игра

- «У медведя во бору». Русская народная игра

- Волк и ягнята. Бурятская народная игра

- Стой, олень. Игра народов коми.

Серый волк. Татарская народная игра.

- Ловишки. Татарская народная игра.

Сокол и лиса. Якутская народная игра.

Барашек. Молдавская народная игра.

**Тема 3 САЛКИ**

**Теория:**Знакомство с содержанием игры. Объяснение содержания игры.Объяснение правил игры. Обсуждение игр.

**Практика:**Разучивание игр.Проведение игр.

- Ляпка. Русская народная игра.

- Липкие пеньки. Башкирская народная игра.

- Я есть. Карельская народная игра

Перехватчики. Татарская народная игра.

- Рыбки. Чувашская народная игра.

- Защитник. Грузинская народная игра.

Ласточка. Киргизская народная игра

**Тема 4 ЖМУРКИ**

**Теория:**Знакомство с содержанием игры. Объяснение содержания игры.Объяснение правил игры. Обсуждение игр.

**Практика:**Разучивание игр**.**Проведение игр.

Обыкновенные жмурки. Русская народная игра.

- Жмурки. Татарская народная игра.

**Тема 5 СТРЕЛКИ**

**Теория:**Знакомство с содержанием игры. Объяснение содержания игры.Объяснение правил игры. Обсуждение игр.

**Практика:**Разучивание игр. Проведение игр.

- Русская народная игра.

- Стрелок. Башкирская народная игра.

- Ловля оленей. Игра народов коми.

- Куропатки и охотники. Игра народов Сибири

**Тема 6 КТО БЫСТРЕЕ?**

**Теория:**Знакомство с содержанием игры. Объяснение содержания игры.Объяснение правил игры. Обсуждение игр.

**Практика:**Разучивание игр. Проведение игр.

- Вышибалы. Займи стул. Разрывные цепи. Русская народная игра.

Платок. Дагестанская народная игра.

- Сажай лен. Белорусская народная игра.

- Море волнуется. Эстонская народная игра.

**Тема 7 РАЗРЫВНЫЕ ЦЕПИ**

**Теория:**Знакомство с содержанием игры. Объяснение содержания игры.Объяснение правил игры. Обсуждение игр.

**Практика:**Разучивание игр. Проведение игр.

- Русская народная игра.

- Биляша. Марийская народная игра.

- Белый тополь, зеленый тополь. Узбекская народная игра

**Тема 8 ПРЯТКИ**

**Теория:**Знакомство с содержанием игры. Объяснение содержания игры.Объяснение правил игры. Обсуждение игр.

**Практика:**Разучивание игр. Проведение игр.

- Прятки. Русская народная игра.

- Двенадцать палочек. Русская народная игра.

**Тема 9 ЗАЙМИ МЕСТО**

**Теория:**Знакомство с содержанием игры. Объяснение содержания игры.Объяснение правил игры. Обсуждение игр.

**Практика:**Разучивание игр.Проведение игр.

- Займи место. Русская народная игра.

- Продаем горшки. Татарская народная игра.

- Похожие татарские и латвийская игры.

**Тема 10 ФАНТЫ**

**Теория:** Знакомство с содержанием игры. Объяснение содержания игры.Объяснение правил игры. Обсуждение игр.

**Практика:**Разучивание игр.Проведение игр.

Краски. Русская народная игра.

Молчанка. Русская народная игра

- Птичка. Литовская народная игра.

**Тема 11 Повторение изученных игр.**

**Теория:**Повторение игр. Обсуждение.

**Практика:**Проведение игр. Сходство и отличие игр разных народов.

**Работа над Праздником народных игр « Путешествие по странам**»

Выбор самых интересных игр к празднику. Выбор – кто желает самостоятельно проводить игры. Составление сценария – выбор стран, которые они желают посетить.

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | **Разделы****Программы.** | **Формы** | **Методыорганизации учебно-воспитательного процесса** | **Дидактический****материал.** | **Формы****подведения****итогов** |
| **1.** | **Введение** | Беседа-рассказ | Словесный,Наглядный | Картотека игр, считалок | Наблюдение,начальная диагностика |
| **2.** | **Ловишки** | Беседа, рассказ,практические занятия (игра) | Словесный,практический,методы игры, | Картотека игр, считалокОборудование к играм: палка, мел. | Самостоятельное проведение игр обучающимися;наблюдение |
| **3.** | **Салки** | Беседа, рассказ,практические занятия (игра) | словесный,практическийметод игры, | Картотека игр, считалокОборудование к играм: палка, мел. | Самостоятельное проведение игр обучающимися,наблюдение |
| **4.** | **Жмурки** | Беседа, рассказ,практическиезанятия (игра) | Словесный,практический | Картотека игр, считалокОборудование к играм: платок, мел. | Самостоятельное проведение игр обучающимися, наблюдение |
| **5.** | **Стрелки** | Рассказ, беседа,практическиезанятия(игра) | Словесный,практический  | Картотека игр, считалокОборудование к играм: мяч, мел. |   |
| **6.** | **Кто быстрей** | Беседа, рассказ, практические занятия (игра) | Словесный,практический, | Картотека игр, считалокОборудование к играм: стул, платок, мел. | Самостоятельное проведение игр обучающимися, наблюдение. |
| **7.** | **Разрывные цепи** | Беседа, рассказ,Практические занятия. | Словесный,практический, | Картотека игр, считалокОборудование к играм: мел. | Самостоятельное проведение игр обучающимися, наблюдение |
| **8.** | **Прятки** | Беседа, рассказпрактическиезанятия (игра) | Словесный,практический,методы игры, | Картотека игр, считалокОборудование к играм: 12 палочек, доска, чурка, мел. | Самостоятельное проведение игр обучающимися,наблюдение |
| **9.** | **Займи место** | Беседа, рассказпрактическиезанятия (игра) | Словесный,практический,методы игры, | Картотека игр, считалок | Самостоятельное проведение игр обучающимися, наблюдение |
| **10.** | **Фанты** | Беседа, рассказпрактическиезанятия (игра) | Словесный,практический,методы игры, | Картотека игр, считалок | Самостоятельное проведение игр обучающимися, наблюдение |
| **11.** | **Повторение игр** | Беседа,практическиезанятия (игра), праздник | Словесный,практический,методы игры, | Картотека игр, считалокОборудование к играм. | Итоговое занятие Тестирование**Праздник игры.****Диагностика** |

**Список литературы**

Былеев Л.В., Сборник подвижных игр. – М., 1990.

Литвинов М.Ф., Русские народные подвижные игры. – М., 1986.
Миньков Н.Б., Игры и воспитание способностей. – М., 1999.
Осокина Т.И., Детские подвижные игры. – М., 1989.
Портных Ю.И., Спортивные и подвижные игры. – М., 1984.
Соловейчик С.Л., От интересов к способностям. – М., 1998.

Интернет-ресурсы:

[http://www.chudopredki.ru](http://www.chudopredki.ru/)

[http://detlan.ru](http://detlan.ru/)

**Приложение № 1**

**Алгоритм работы с играми.**

Знакомство с содержанием игры.

Объяснение содержания игры.

Объяснение правил игры.

Разучивание игр.

Проведение игр.

Обсуждение игр.

**Приложение № 2**

**Календарный учебный график**

**1. Продолжительность учебного года**:

- начало учебного года с 10 сентября.

- окончание учебного года – 31 мая.

**2. Количество учебных недель** – 66.

Каникулы

**3. Занятия в объединении проводятся в соответствии с расписанием занятий**.

**4. Продолжительность и количество занятий в неделю**

2 раза в неделю по 1 часу

Перерыв между занятиями составляет 10 минут.

**5. Формы и порядок проведения промежуточной и итоговой аттестации**

самостоятельное проведение игр;

наблюдение;

тест;

диагностика (Приложение №2)

**Оценочный материал по программе «Подвижные игры »**

Диагностика обучающихся осуществляется в конце 1 полугодия и 2 полугодия по двум показателям:

**Теоретическая подготовка** (знания игр по темам программы)

- **Устный опрос** проводится с целью выявления предметных знаний о играх в начале учебного года , а также в течении года по темам программы.

**- Тестирование** проводится в конце учебного года с целью подведения итогов по предметным знаниям программы.

• Низкий уровень (1балл)- ребёнок не справляется с тестированием т.е правильных ответов не более чем 1-2 вопросов теста, его объём знаний по программе менее чем ½.

• Средний уровень (2балла)- ребёнок ответил на 3-4 вопроса, его объём знаний по программе составляет более ½ .

• Высокий уровень(3балла)- ребёнок справился с тестом, ответил на 5-6 вопросов значит освоен практически весь объём знаний по программе.

**Практическая подготовка**

**- Наблюдение** осуществляется в течении всего года с целью выявления личностных, метапредметных качеств каждого ребёнка.

**- Самостоятельное** **проведение игр** проводиться в конце 1 полугодия как итоговое занятие по пройденным темам программы с целью выявления личностных и метапредметных качеств каждого ребёнка.

**- Праздник –** проводиться в конце учебного года с целью подведения итогов по пройденному курсу программы.

• **Низкий уровень** (1балл)- ребёнок не может самостоятельно провести игру т.к. не может объяснит содержание и правила игры или отказывается проводить игру

• **Средний уровень** (2балла)- ребёнок проводит самостоятельно игру , используя алгоритм проведения игр и помощь педагога, т.к затрудняется в объяснениях содержания и правил игры

• **Высокий уровень**(3балла)- ребёнок без замечания, без помощи педагога самостоятельно проводит игру, используя алгоритм проведения игр, считалки, вовлекая всех ребят в игру

Все баллы суммируются и выводятся в общий балл.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Показатели | Формы и методы диагностики | Сроки проведения | Уровень оценки(в баллах) |
| **Теоретическая подготовка**Теоретические знания по темам программы | устный опростестирование | в течении годаконец года | 3-высокий2-средний1- низкий |
| **Практическая подготовка**Практические умения по программе: СамостоятельностьКультура игрового общения Коммуникативная культура | Наблюдение Самостоятельное проведение игр Праздник | в течение годаконец года | 3-высокий 2-средний 1- низкий |

**Диагностика уровня усвоения образовательной программы**