

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Основная общеобразовательная школа №5»  
(МАОУ «ООШ №5»)



Утверждаю:  
Директор МАОУ «ООШ №5»  
Махно Е.П./

\_\_\_\_\_ 2022года

**Рабочая программа  
дополнительного образования  
ШСК «Олимпик»  
«Подвижные игры»**

**младшая группа 1-3 классы**  
(3 часа в неделю)

Составитель:  
учитель физической культуры  
Новикович К.В

2022-2023 учебный год

## Пояснительная записка

Настоящая программа курса «Подвижные игры» для 1-3 классов разработана на основе авторской программы В. И. Ляха, Зденевич А. А. (Подвижные игры. Дополнительное образование. 1–4 классы / – М.: Просвещение, 2013.), соотнесённой с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего начального образования (приказ Минобрнауки РФ № 373 от 6 октября 2009г); на основании локального акта с учётом основной образовательной программы МАОУ «ООШ №5».

Программа «Подвижные игры» реализует спортивно - оздоровительное направление в 1-3 классах в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования второго поколения. Игра с давних пор составляет неотъемлемую часть жизни человека, она занимает досуг, воспитывает, удовлетворяет потребности в общении, получении внешней информации, дает приятную физическую нагрузку. Педагоги всех времен отмечали, что игра оказывает благотворное влияние на формирование детской души, развитие физических сил и способностей.

Игра помогает находить выход из неожиданных положений, намечать цель, взаимодействовать с товарищем, проявлять ловкость и быстроту, силу и выносливость. Игра обеспечивает гармоничное сочетание умственных, физических и эмоциональных нагрузок, общего комфортного состояния.

Исследователи игровой деятельности поддерживают ее уникальные возможности в физическом и нравственном воспитании детей, особенно в развитии познавательных интересов, в выработке воли и характера, в формировании умения ориентироваться в окружающей нас действительности.

По содержанию все народные игры лаконичны, выразительны и несложны. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития.

**Цель программы:** формирование у обучающихся потребности и готовности беречь своё здоровье и заботиться о нём, соблюдать правила поведения, способствующие сохранению и укреплению здоровья.

**Задачи,** решаемые в рамках данной программы:

- создание наиболее благоприятных условий для формирования у школьников отношения к здоровому образу жизни как к одному из главных путей в достижении успеха.
- приобщение к занятиям подвижными играми, использование их в свободное время на основе формирования интересов к определённым видам двигательной активности.
- обеспечить двигательную активность школьников во внеурочное время;
- познакомить детей с разнообразием подвижных игр и возможностью использовать их при организации досуга;
- воспитывать у детей осознанное отношение к необходимости закаляться, заниматься спортом, есть овощи и фрукты, чтобы противостоять болезням;
- развивать сообразительность, речь, воображение, коммуникативные умения, внимание, ловкость, быстроту реакции, а также эмоционально-чувственную сферу;
- воспитывать культуру игрового общения, ценностного отношения к играм как наследию и к проявлению здорового образа жизни;
- учить школьников сознательному применению физических упражнений, подвижных игр в целях самоорганизации отдыха, повышения работоспособности и укрепления здоровья;
- создавать условия для проявления чувства коллективизма;
- развивать активность и самостоятельность;
- обучение жизненно важным двигательным навыкам и умениям, применению их в различных по сложности условиях.

-воспитывать культуру игрового общения, ценностного отношения к играм народов мира.

### **Основные направления реализации программы:**

- организация и проведение инструктажа по технике безопасности в разных ситуациях;
- организация и проведение разнообразных мероприятий по всевозможным видам спорта: бег, прыжки, развивающие упражнения с разными предметами (мячи, скакалки и пр.);
- организация и проведение подвижных и спортивных игр;
- организация и проведение динамических прогулок и игр на свежем воздухе в любое время года;
- активное использование спортивной площадки и спортивного зала;
- проведение мероприятий, направленных на профилактику вредных привычек;

### **Общая характеристика дополнительного образования «Подвижные игры»**

Программа состоит из теоретической и практической части. Теоретическая часть включает в себя объяснение педагогом необходимых теоретических понятий, беседы с учащимися на темы, предусмотренные программой, показ изучаемых элементов, подвижных игр, просмотр презентаций. В данной программе предусматривается проведение специальных теоретических занятий на следующие темы: «Утренняя гимнастика», «Гигиена», «Правильная осанка». А также изучение теории вплетается в содержание каждого учебного занятия. Практическая часть более чем на 90 % представлена практическими действиями – физическими упражнениями. Двигательный опыт учащихся обогащается подвижными и спортивными играми, гимнастическими упражнениями.

Подвижные игры являются незаменимым средством решения комплекса взаимосвязанных задач воспитания личности 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.

Многообразие двигательных действий, входящих в состав подвижных игр, оказывает комплексное воздействие на совершенствование координационных и кондиционных способностей (способностей к реакции, ориентированию в пространстве и во времени, перестроению двигательных действий, скоростных и скоростно-силовых способностей).

### **Формы занятий:**

- беседы
- игры
- элементы занимательности и состязательности
- эстафеты
- праздники
- часы здоровья

### **Алгоритм работы с подвижными играми.**

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

### **1. Планируемые результаты освоение дополнительного образования «Подвижные игры»**

В результате обучений ученики должны познакомиться со многими играми, что позволит воспитать у них интерес к игровой деятельности, умение самостоятельно подбирать и проводить их с товарищами в свободное время.

### **Универсальными компетенциями:**

— умения организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения её цели;

- умения активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей;
- умения доносить информацию в доступной, эмоционально-яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.

**Личностными результатами:**

Ученик получит возможность научиться

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

**Метапредметными результатами:**

Ученик научится:

- характеризовать явления (действия и поступки), давать им объективную оценку на основе освоенных знаний и имеющегося опыта;
- общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
- обеспечивать защиту и сохранность природы во время активного отдыха и занятий подвижными играми;
- организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;
- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность;

**Предметными результатами:**

Ученик получит возможность научиться:

- организовывать отдых и досуг с использованием разученных подвижных игр;
- обобщать и углублять знаний об истории, культуре народных игр;
- представлять подвижные игры как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовки человека;
- формировать навыки здорового образа жизни;
- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения;
- организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры и элементы соревнований, осуществлять их объективное судейство;
- бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения;
- взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований;
- в доступной форме объяснять правила (технику) выполнения двигательных действий, анализировать и находить ошибки, эффективно их исправлять;
- выполнять технические действия из базовых видов спорта, применять их в игровой и соревновательной деятельности;
- применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях.

**Тематическое планирование ШСК «Младшая группа 1-3 классы»**

№ П/П	Тема		Кол- во часов
<b>Общие подвижные игры</b>			<b>102</b>
1	«Не урони мяч»	На второй линии для каждой команды ставят ориентир, вокруг которого должен прыгать ребенок, а потом также прыжками возвращаться с зажатым между ног мячом к первой линии, передавая его следующему игроку за первой линией.	3
2	«Охотник и зайцы»	Общее число зайцев уменьшается, а вместо кружочков «домиками» для «зайцев» служат дети, по 3—4 взявшиеся за руки.	3
3	«Не попадись»	Из играющих детей выбирается водящий, который располагается внутри круга в любом месте. Остальные дети становятся вокруг круга на расстоянии полушага от черты. По сигналу дети прыгают в круг, бегают по нему и выскакивают обратно. Водящий бегаёт в пределах круга и старается коснуться играющих, когда они находятся внутри круга. При приближении водящего каждый играющий должен успеть покинуть пределы круга.	3
4	«С кочки на кочку»	На игровой площадке чертятся две ровные или извилистые линии на расстоянии 3—5 м. Это берега, между которыми располагается болото. На поверхности болота начерчены на расстоянии 20—30 см друг от друга кочки-кружки. Дети становятся на одном берегу болота. Их задача, перепрыгивая с кочки на кочку, перебраться на другой берег болота. Прыгать можно на одной или на двух ногах.	3
5	«Из обруча в обруч»	На игровой площадке кладут обручи на расстоянии 30 см друг от друга. При отсутствии обручей на полу или на земле можно начертить на таком же расстоянии друг от друга круги или квадраты. Всего 6—8. Дети выстраиваются в колонну и по сигналу начинают прыжки на двух ногах из обруча в обруч, следуя с интервалом друг за другом, не мешая при этом друг другу. Ребенок, закончивший прыжки и достигший последнего обруча, бегом возвращается и становится в конец колонны.	3
6	«Дойди до середины»	Для данной игры берутся две круглые палки одинаковой длины и одинакового диаметра. К середине каждой палки привязывается конец шнура длиной 8—10 м, а его середина отмечается привязанной яркой ленточкой. Двое играющих берут по палке и отходят друг от друга на длину шнура так, чтобы он был в натянутом состоянии. По сигналу проводящего игру дети начинают быстро вращать палки обеими руками, наматывая на них шнур, и продвигаться постепенно вперед, поддерживая шнур в	3

		натянутом состоянии. Выигрывает тот участник, который раньше наматывает шнур до ленточки.	
7	«Перетягивание каната»	На игровой площадке проводится две параллельные линии на расстоянии 1 м друг от друга. Для игры берется толстая веревка или канат, на середине которого привязывается яркая лента. Все играющие делятся на две равные группы. Каждая из команд занимает место за своей линией и берется за канат так, чтобы яркая лента находилась посередине между двумя линиями. По сигналу учителя или по его команде игроки каждой из команд тянут канат в противоположные стороны, пытаясь перетянуть ленточку за свою черту.	3
8	«Бычки»	На игровой площадке чертятся две параллельные линии на расстоянии 5—10 м (в зависимости от возраста детей). К первой линии подходят одновременно по 3—4 ребенка. Перед каждым на линии лежит по одинаковому мячу. По сигналу или команде воспитателя дети становятся на четвереньки и начинают движение ко второй линии, одновременно толкая головой перед собой мяч.	3
9	«Чей мяч дальше»	На игровой площадке проводится линия на расстоянии 1—2 м от стены. За ней проводится еще 3—5 параллельных линий на расстоянии 20—30 см между ними. Дети по очереди подходят к первой черте и по команде или сигналу воспитателя бросают мяч в стену, а потом воспитатель отмечает за какую черту упал мяч, отскочивший от стены. Побеждает тот ребенок, после броска которого мяч отскочил дальше.	3
10	«Посадка картофеля»	Создаются две команды по пять человек. Игрок, стоящий первым — капитан, он держит в руках мешочек с пятью картофелинами (камешками). На расстоянии двадцати-тридцати шагов от каждой колонны начерчены пять кружков. По сигналу капитаны команд бегут к кружочкам и сажают картошку по одной в каждый кружочек, затем возвращаются и передают мешочек следующему игроку, который, взяв мешочек, бежит собирать картошку, и т. д.	3
11	«Лови - бросай»	На игровой площадке дети образуют круг, стоя на расстоянии вытянутых рук друг от друга. В центре круга стоит педагог, который по очереди бросает мяч детям, а потом ловит его от них, произнося при этом рифмовку: «Лови-бросай». Игру начинают с небольшого расстояния (радиус круга 1 м), а потом постепенно это расстояние увеличивается до 2—2,5 м.	3
12	«Удочка»	Водящий становится в центр круга. У него в руках веревочка длиной 2 м с привязанным к концу мешочком с песком. Водящий вращает веревочку так, чтобы мешочек с песком летел над уровнем пола на высоте 5—10 см. Каждый из играющих должен подпрыгнуть и пропустить	3

		летающий мешочек. Тот, кого водящий задел летящим мешочком, получает штрафное очко.	
13	«Мяч в кругу»	Из числа играющих детей выбирается водящий. Остальные дети становятся в круг на расстоянии вытянутой руки друг от друга. Водящий становится в центр круга. По сигналу или команде воспитателя дети начинают перебрасывать мяч друг другу через круг, а водящий старается поймать его. Если водящий ловит мяч, то он занимает место в круге среди других играющих, а ребенок, который бросил мяч, становится на место водящего.	3
14	«Кто дальше»	На игровой площадке проводится линия. Одновременно могут участвовать 2—4 ребенка с короткими скакалками. По первому сигналу педагога они начинают бег, прыгая через скакалку через каждый шаг, а по второму сигналу (через 1—1,5 минуты) останавливаются. Побеждает ребенок, который оказался впереди.	3
15	«Белые медведи»	В середине игровой площадки чертится круг или овал, который изображает льдину. Из числа играющих выбирают двух «белых медведей», которые встают на «льдину». Остальные играющие свободно ходят и бегают вне пределов «льдины» на игровой площадке. По сигналу педагога (свисток, хлопок в ладоши и т. д.) или по его команде «белые медведи» отправляются «на охоту». Они идут, взявшись одними разноименными руками (левая—правая) и пытаются обхватить кого-нибудь из играющих свободными руками. Пойманного игрока они отводят на льдину. Когда на льдине оказывается двое пойманных игроков, они становятся второй парой «белых медведей».	3
16	«Змейка»	На игровой площадке проводится линия. Перпендикулярно к ней расставляют в ряд 8—10 предметов (кегли, кубики, вбитые в землю колышки и т. п.) на расстоянии 1 м друг от друга. По сигналу или команде воспитателя ребенок должен вести мяч ногой от линии, обходя все предметы «змейкой», то справа, то слева, не потеряв при этом ни разу мяч и не сбив ни одного предмета.	3
17	«Пастух»	На игровой площадке чертится линия — ручеек, по одну сторону от которого собираются выбранные пастух и овцы, по другую сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс. Волк обращается к пастуху со словами: «Я волк горный, унесу!» Пастух отвечает: «А я пастух смелый, не отдам». После этих слов пастуха волк перепрыгивает через ручеек и старается дотянуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка, не давая ему возможности дотронуться до них. В случае удачи волк уводит добычу с собой. Игра начинается сначала, но меняются роли.	3
18	«Фигуры»	Из общего числа участников игры выбирается ведущий.	3

		<p>Остальные игроки разбегаются по площадке. Водящий ходит и говорит:  «Море волнуется — раз,  Море волнуется — два,  Море волнуется — три,  Все фигуры на месте — замри!»  После этих слов все играющие останавливаются и замирают в той позе, в которой их застала команда водящего. Водящий обходит играющих и старается найти того, кто пошевелится. Этот игрок занимает место водящего, а остальным фигурам дается команда: «Отомри!», и игра продолжается.</p>	
19	«Передай мяч»	<p>Играющие дети разбиваются на пары и становятся друг за другом на расстоянии 0,7—0,8 м. Ноги расставлены на ширину плеч. Стоящий впереди ребенок держит в руках мяч. По сигналу или команде воспитателя стоящий впереди ребенок наклоняется вперед и передает мяч между ног стоящему сзади ребенка. После этого дети поворачиваются кругом и передают мяч в обратном направлении.</p>	3
20	«Смени место»	<p>На игровой площадке проводятся две параллельные линии на расстоянии 8—10 м. Играющие делятся на две команды с равным числом участников, которые выстраиваются в колонны на линии старта, на расстоянии 1,5—2 м друг от друга. По сигналу или по команде учителя первая пара, взявшись за руки, бежит к черте. Первые номера остаются за линией финиша, а вторые возвращаются к команде, берут за руку третьего, стоявшего в колонне и снова бегут. Затем остаются вторые номера, а возвращаются третьи, чтобы уже бежать с четвертыми номерами и т. д. Побеждает команда, игроки которой первыми пересекут линию финиша и построятся в колонну на новом месте.</p>	3
21	«Свободное место»	<p>Из числа играющих выбирается водящий. Остальные дети становятся в круг, очерчивая к тому же небольшой круг (диаметром 40 см) вокруг своих ног. Водящий подбегает к одному из стоящих и дотрагивается до него рукой. После этого водящий бежит в одну сторону, и игрок — в другую. Каждый из них стремится быстрее обежать круг и занять освободившееся место. Оставшийся из двоих без места становится водящим, и игра продолжается.</p>	3
22	«Мяч соседу»	<p>Из числа играющих выбирается водящий. Остальные игроки становятся в круг на расстоянии одного шага друг от друга, а в центре круга — водящий. По сигналу или по команде учителя игроки начинают передавать мяч друг другу вправо или влево, но обязательно рядом стоящему игроку. Направление передачи мяча может меняться в процессе игры много раз. Задача водящего — не покидая пределы круга, дотронуться до мяча, находящегося в руках игрока, или во время передачи. Если это удастся, то тот</p>	3

		игрок, у которого был в данный момент мяч, становится водящим и игра начинается сначала.	
23	«Невод»	Игровая площадка представляет собой «озеро». По нему ходят двое водящих с «неводом» (держа за концы натянутую скакалку, веревочку, шнур). Они стараются загнать в «невод» других играющих детей — «рыбок», которые стараются вырваться из «невода», перепрыгнув через него. «Рыбки», не успевшие перепрыгнуть через «невод» или задевшие его в момент прыжка, выбывают из игры, а водящие начинают новый заход с «неводом» по игровой площадке.	3
24	«Сбей мяч»	Играющие выстраиваются в две шеренги и становятся лицом друг к другу на расстоянии 10—15 м. Обе команды рассчитываются по порядку номеров. Перед носками играющих каждой шеренги проводят линию. Между шеренгами на равном расстоянии от них ставят стул и кладут на него мяч. Руководитель называет какой-нибудь номер. Игроки, имеющие этот номер, выбегают. Они должны добежать до противоположной шеренги, наступить ногой на линию и на обратном пути сбить со стула мяч. Команде, представитель которой это выполняет, опередив соперника, засчитывается очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.	3
25	«Перетягивание по кругу»	На игровой площадке чертится круг диаметром 5 — 7 м. Все играющие делятся на две команды с равным числом играющих: одна команда располагается внутри круга, а вторая — снаружи лицом друг к другу. Игра начинается по сигналу или команде учителя. Задача игроков, стоящих внутри круга, втянуть противника в круг, а стоящих снаружи — вытянуть противника за пределы круга. Тянуть можно только, захватив руки или пояс другого играющего. Сама схватка, если она не приносит результата, останавливается учителем через 1—1,5 минуты, и игроки отпускают друг друга. Игроки первой команды, вытянутые за пределы круга, и второй — втянутые в пределы круга, выходят из игры. Побеждает та команда, в которой остается больше игроков после 3 — 5 схваток.	3
26	«Построй шеренгу, круг, колонну»	Дети свободно ходят в разных направлениях по площадке. В соответствии с сигналом стараются быстро построиться в колонну, шеренгу, круг. Надо указать заранее, в каком месте можно встать в колонну или шеренгу. Круг желательно строить вокруг какого-нибудь ориентира	3
27	«Угадай чей голосок»	Один участник игры становится в круг и закрывает глаза. Дети идут по кругу, не держась за руки, и говорят: "Мы собрались в ровный круг, повернемся разом вдруг, и как скажем скок - скок - скок! - Угадай чей голосок?" Слова "Скок - скок - скок!" произносит один ребенок по указанию	3

		руководителя. Стоящий в центре должен узнать его. Тот, кого узнали, становится на место водящего.	
28	«Запрещенное движение»	Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирается одно движение, которое нельзя будет выполнять. Тот, кто повторит запрещенное движение, выходит из игры. Вместо показа движения можно называть вслух цифры. Участники игры повторяют хором все цифры, кроме одной, запрещенной, например, цифры «пять». Когда дети ее услышат, они должны будут хлопнуть в ладоши (или покружиться на месте).	3
29	«Возьми последним»	Играющие двух команд строятся в колонну по одному за общей линией старта. Впереди колонн на расстоянии 20 м расставлены в ряд городки, булавы, кубики, мячи. Предметов на один меньше общего числа участников обеих команд. По сигналу направляющие в колоннах бегут к предметам и берут по одному с краю, один берёт справа, другой слева. Возвращаются назад, оббегают свои колонны сзади и дотрагиваются рукой до очередного игрока своей колонны. Тогда тот стартует и бежит за предметом. Выигрывает команда, игрок которой возьмёт последний предмет.	3
30	«Мяч ловцу»	На площадке три круга: первый круг диаметром 1 м, второй – 3 и третий – 5 м. В первом круге стоит ловец, второй свободный, в третьем становятся защитники (4-6 человек), остальные игроки в поле. Они же ведут мяч, стараясь передать его ловцу. Защитники противодействуют, не давая ловцу поймать мяч. Если ловец поймает мяч, он становится защитником, один из защитников переходит игрокам в поле, а передавший мяч игрок становится ловцом. Вариант: игру проводить на время, например, побеждает ловец, который за 1 мин. поймает больше мячей.	3
31	«Подвижная цель»	Играющие делятся на несколько групп и образуют круги. В центре круга водящий. Перебрасывая мяч, друг к другу, они стараются попасть в водящего (в ноги). Попавший становится водящим.	3
32	«Кто быстрее»	Играют две команды, соревнуясь парами, по одному игроку от каждой команды. Игра проводится на волейбольной площадке. Игроки одной команды строятся в колонну по одному на одной из лицевых линий площадки, игроки другой команды - напротив. По сигналу руководителя по одному игроку от каждой команды устремляется вперёд прыжками на одной ноге. Победителем считается тот, кто раньше пересечёт среднюю линию. Выигрывает команда, игроки которой большее количество раз пересекут среднюю линию первыми.	3

33	«А ну-ка повтори»	Ход игры: игроки становятся полукругом, в центре стоит водящий. Время от времени он делает какое-то движение: поднимает руку, поворачивается, наклоняется, топает ногой и т.д. Все игроки должны точно повторить его движения. Если игрок ошибается, то водящий занимает его место, а игрок становится водящим. Если одновременно ошибутся несколько человек, то водящий сам выбирает, кто займет его место.	3
34	«Поймай того у кого камешек»	В игре принимают участие не менее пяти человек. Игроки выстраиваются на игровой площадке в одну шеренгу, против них становится руководитель игры или выбранный ведущий. Игроки держат вытянутые вперед руки со сложенными ладонями. У ведущего игру есть камешек, он ходит перед шеренгой и делает вид, будто хочет положить его в ладони игроков. Затем незаметно опускает камешек в чьи-нибудь ладони. Тот, кому достанется камень, бежит до заранее намеченного пункта и обратно, чтобы вернуть камешек ведущему. Остальные игроки преследуют его и пытаются поймать, пока он в поле. На линии его уже схватить нельзя.	3
	<b>Итого часов</b>		<b>102</b>

### Условия реализации

*Кадровое обеспечение:* педагог дополнительного образования

*Методическое обеспечение:* игры, необходимая литература.

*Материально-техническое обеспечение:*

Оборудование спортзала, мячи: баскетбольные, футбольные, волейбольные. Палка гимнастическая. Скакалка детская. Мат гимнастический. Кегли. Обруч пластиковый детский. Флажки: разметочные с опорой, стартовые. Рулетка измерительная. Щит баскетбольный тренировочный. Сетка для переноса и хранения мячей. Волейбольная сетка универсальная. Сетка волейбольная. Аптечка. Пришкольный стадион (площадка). Мультимедийное оборудование. Учебно-методическое обеспечение.

#### **Ожидаемые результаты:**

- укрепление здоровья;
- повышение физической подготовленности двигательного опыта.
- развитие физических качеств, силы, быстроты, выносливости.
- формирование умения проведения физкультурно – оздоровительных мероприятий.
- обучение простейшим способам измерения показателей физического состояния и развития;
- формирование качеств личности: наблюдательность, мышление, внимание, память, воображение;
- проведение мониторинга образовательной среды (анкетирование детей и родителей, сохранение зачётной системы оценивания знаний, проведение конкурсов, соревнований).

#### **Формы подведения итогов реализации программы.**

##### **Способы проверки знаний и умений:**

- проведение мониторинга образовательной среды (анкетирование детей и родителей) на предмет удовлетворенности результатами данной программы; (приложение 1)

- участие воспитанников в праздниках, конкурсах, спортивных соревнованиях и мероприятиях школы и города;

- открытые занятия, внеклассные мероприятия данной направленности.

Результативность обучения определяется умением играть и проводить подвижные игры, в том числе и на различных праздничных мероприятиях:

- весёлые старты;
- спортивные эстафеты;
- фестиваль игр;
- «День здоровья».

### Список литературы

#### Для обучающихся:

1. Бойко, Е.А. Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет / Е.А. Бойко. - М.: Книга по Требованию, 2008. - 256 с.
2. Власенко, Н. Э. 300 подвижных игр для дошкольников / Н.Э. Власенко. - М.: Айрис-пресс, 2011. - 160 с.
3. Гусева, Т. А. Картотека сюжетных картинок. Выпуск 14. Подвижные игры / Т.А. Гусева, Т.О. Иванова. - М.: Детство-Пресс, 2011. - 466 с.
4. Детские подвижные игры народов России, стран СНГ и Балтии. - М.: Диалог культур, 2013. - 240 с.
5. Детские подвижные игры народов СССР / ред. Т.И. Осокина. - М.: Просвещение, 1988. - 239 с.
6. Детские подвижные игры народов СССР. - М.: Просвещение, 1989. - 240 с.
7. Долбилова, Ю. В. Игры в сапогах-скороходах. Подвижные игры / Ю.В. Долбилова. - М.: Феникс, 2008. - 256 с.
8. Кириллова, Ю. А. Комплексы упражнений (ОРУ) и подвижных игр на свежем воздухе для детей логопедических групп (ОНР) с 3 до 7 лет. Младшая и средняя группы / Ю.А. Кириллова. - М.: Детство-Пресс, 2008. - 320 с.

#### Для учителя:

1. Демчишин, А.А. Спортивные и подвижные игры в физическом воспитании детей и подростков / А.А. Демчишин, В.Н. Мухин, Р.С. Мозола. - К.: Здоровья, 1998. - 168 с.
2. Кузнецов, В.С. Физическое упражнения и подвижные игры. Метод. пособие / В.С. Кузнецов, Г.А. Колодницкий. - М.: НЦ ЭНАС, 2006. - 151 с.
3. Миронова, Р.М. Игра в развитии активности детей: кн. для учителя / Р.М. Миронова. - Минск: Нарасвета, 1989. - 176 с.
4. Бурухин С. Ф. Методика обучения физической культуре. Гимнастика. М.: Юрайт, 2019. 174 с.
5. Зайцев А. А., Зайцева В. Ф., Луценко С. Я. Элективные курсы по физической культуре. Практическая подготовка. М.: Юрайт, 2020. 227 с.
6. Махник Д.И. Правовые основы общественно-государственного взаимодействия в области физической культуры и спорта // Законодательство и экономика. 2016. N 11. С. 54 — 60.

**АНКЕТА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ**  
**«Удовлетворенность услугами дополнительного образования**  
**в МАОУ «ООШ№5»**

Какую спортивную секцию посещает Ваш ребенок? \_\_\_\_\_  
Ф.И.О. \_\_\_\_\_

**1. Сколько секций посещает Ваш ребенок в течение последнего учебного года:**

1. Одну 2. Две 3. Три и более

**2. Принадлежность спортивной секции:**

1. Школа 2. ДЮСШ 3. Другое 4. Не знаю

**3. Что явилось главной причиной выбора именно этой секции? (возможно несколько ответов):**

1. хороший тренер
2. удобство расположения, близость к месту проживания
3. высокий уровень преподавания
4. хорошая репутация тренера
5. эту секцию посещают знакомые (одноклассники) ребенка

**4. Почему Вы выбрали именно эту секцию для своего ребенка? (возможно несколько ответов):**

1. развивает способности ребенка
2. ребенок получает удовольствие от тренировок
3. позволяет ребенку формировать, развивать характер
4. полезно для здоровья
5. занимаются друзья (знакомые, одноклассники) ребенка

**5. Оцените уровень интереса Вашего ребенка к тренировочным занятиям:**

1. ребенок всегда с удовольствием посещает секцию
2. временами интерес ребенка к тренировкам снижается
3. часто приходится уговаривать ребенка посещать тренировки

**6. Как, по Вашему мнению, влияет ли посещение ребенком секции на его успеваемость в школе?**

1. позитивно влияет (повышает школьную успеваемость)
2. никак не влияет
3. негативно влияет (снижает школьную успеваемость)
4. затрудняюсь ответить

**7. Какие на Ваш взгляд черты личности развиваются у ребенка, занимающегося в спортивной секции (возможно несколько ответов):**

1. развитие личностных качеств (дисциплина, внимательность, аккуратность и т.п.)
2. развитие физических качеств (сила, ловкость, координация и т.п.)
3. развитие интеллектуальных способностей (четкость мышления, способность делать выводы и т.п.)
4. развитие навыков общения
5. повышение общего культурного уровня (развитие речи, вежливость)
6. повышение интереса к учебной деятельности
7. ничего из перечисленного

**8. Какие из перечисленных формы работы с родителями есть в секции Вашего ребенка? (возможно несколько ответов)**

1. родительские собрания
2. родительский комитет
3. индивидуальные встречи, консультации
4. открытые тренировочные занятия
5. спортивные мероприятия с участием родителей
6. прочие досуговые мероприятия с участием родителей

**9. Оцените по 5 бальной шкале условия тренировочных занятий в секции, которую посещает Ваш ребенок:**

1. квалификация тренера	
2. наличие индивидуальных тренировочных занятий	
3. удобство расписания тренировочных занятий	
4. объем спортивной нагрузки на ребенка	
5. детский коллектив в секции	
6. условия для занятий спортом (оснащенность и состояние спортивного оборудования, инвентаря, наличие у детей спортивной формы)	

**10. Укажите возраст Вашего ребенка:**

1. учащийся 1-4 классов
2. учащийся 5-9 классов

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575838

Владелец Махно Евгений Павлович

Действителен с 20.04.2022 по 20.04.2023