

Раздел №1. «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игровая кладовая»

1.1. Пояснительная записка

Краткое описание Программа «Игровая кладовая» направлена на развитие интеллектуальных умений, творческих способностей у детей, необходимых для дальнейшей самореализации и формирования личности ребенка, что позволит ребёнку проявить себя, выявить свой творческий потенциал. Для детей младшего школьного возраста характерна игровая деятельность, как ведущая и продуктивная. Исходя из этой особенности, программа предусматривает игровую форму проведения.

Актуальность программы Проблема возрождения игры актуальна для повышения культурного уровня общества. Вряд ли найдется взрослый человек, которому хоть однажды не пришлось с тревогой произнести: «Наш малыш увлечен компьютером, он даже не играет», уход игры из жизни ребенка испокон веков воспринимался как признак серьезной болезни, как сигнал бедствия учителей и родителей. Сегодня сигнал бедствия звучит не в отдельной семье, а в обществе целом. Мы должны признать, что заставляем детей проводить детство как можно более рационально, без игр, фантазий и с множеством наших взрослых проблем. Далеко не каждому учение, труд, спорт, художественная самодеятельность дают активные роли. Игры доступны всем без исключения. Игровая деятельность органически присуща человеку и занимает в его жизни, наряду с учебной и трудовой, самое заметное место. Мир игры разнообразен и привлекателен. Он с раннего детства входит в нашу жизнь и остается с нами надолго, если не навсегда...

Направленность программы – социально-гуманитарная.

Профиль программы – игровая деятельность

Уровень программы - стартовый

Новизна программы Данная программа позволяет обучающимся в игровой форме ознакомиться со многими интересными вопросами, выходящими за рамки школьной программы, расширить целостное представление об окружающем мире. Игровые формы проведения занятий позволяют закрепить интерес младших школьников к познавательной деятельности, способствуют формированию общего интеллектуального образования.

Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена важностью создания условий для формирования у детей младшего школьного возраста коммуникативных и социальных навыков, которые необходимы для успешного интеллектуального развития ребенка.

Адресат программы – обучающиеся вторых классов (8-9 лет) МБОУ «СШ №4»

Объем и срок освоения программы – 36 часов, 1 год

Формы обучения очная.

Особенности организации образовательной деятельности.

Образовательная деятельность проходит на базе МБОУ «Средней школы №4». Участниками программы «Игровая кладовая» являются обучающиеся вторых классов.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы - создание максимально благоприятных условий для раскрытия и развития творческих способностей обучающихся с помощью познавательных и творческих задач.

Задачи программы:

Личностные:

- формирование познавательного интереса;
- развитие творческих способностей (возможность реализовать свой творческий потенциал);
- формирование культуры поведения

Метапредметные:

- развитие мотивации в саморазвитии, активности, ответственности;
- развитие коммуникативных навыков, навыков работы в коллективе;
- развитие самостоятельности выполнения творческой работы.

Предметные:

- обучение самостоятельному мышлению, работе и творчеству;
- развитие умственных способностей, обучающихся (логическое мышление).

1.3. Содержание программы
Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, тема	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практик	
1	Сказка ложь, да в ней намек	4	2	2	
1.1	«Жила-была сказка»	1	0,5	0,5	Творческие задания
1.2	«Рыбаки и рыбки»	1	0,5	0,5	Викторина
1.3	«Дорогами сказок»	1	0,5	0,5	Игра-путешествие
1.4	«Современные сказки»	1	0,5	0,5	Творческие задания
2	Когда мои друзья со мной	4	2	2	
2.1	«Жила-была песенка»	1	0,5	0,5	Импровизиров. концерт
2.2	«Музыкальная шкатулка»	1	0,5	0,5	Музыкальная викторина
2.3	«Веселые нотки»	1	0,5	0,5	Музыкальная гостиная
2.4	«Ходит песенка по кругу»	1	0,5	0,5	концерт
3	Самый умный	4	2	2	
3.1	«Турнир эрудитов»	1	0,5	0,5	Турнир
3.2	«Поле чудес»	1	0,5	0,5	Интеллектуальное шоу
3.3	«Морской бой»	1	0,5	0,5	Интеллектуальная игра
3.4	«Своя игра»	1	0,5	0,5	Викторина
4	Дружба – это я и ты!	4	2	2	
4.1	«Если с другом вышел в путь»	1	0,5	0,5	Квест-игра
4.2	«Что такое дружба?»	1	0,5	0,5	Викторина
4.3	«Игры нашего двора»	1	0,5	0,5	Подвижные игры
4.4	«Скажи мне, кто твой друг...»	1	0,5	0,5	Творческие задания
5	Если хочешь быть здоров!	4	2	2	
5.1	«Пейте, дети, молоко, будете здоровы!»	1	0,5	0,5	Викторина
5.2	«Мы за здоровый образ жизни»	1	0,5	0,5	Эстафеты
5.3	«Будь внимателен везде, соблюдай ПДД»	1	0,5	0,5	Творческие задания
5.4	«Здоровым быть здорово!»	1	0,5	0,5	Квест
6	Времена года	4	2	2	
6.1	«Чудесная пора»	1	0,5	0,5	Викторина
6.2	«Год Дракона наступает!Что же он нам	1	0,5	0,5	Тест
6.3	всем подарит?»	1	0,5	0,5	Квест
6.4	«Весна-красна идет»	1	0,5	0,5	Викторина
7	Без труда не выловишь и рыбку из пруда	4	2	2	
7.1	«Радость и труд здоровье берегут»	1	0,5	0,5	Квест
7.2	«Город трудовой доблести»	1	0,5	0,5	Игра-викторина
7.3	«Кем быть?»	1	0,5	0,5	Творческие задания
7.4	«На все руки от скуки!»	1	0,5	0,5	Практические задания
8	Моя семья	4	2	2	
8.1	«Ласковое слово «мама»	1	0,5	0,5	Поле чудес
8.2	«Семейные традиции»	1	0,5	0,5	Викторина
8.3	«Когда семья вместе, так и душа на месте»	1	0,5	0,5	Эстафеты
8.4	«Моя родословная»	1	0,5	0,5	Квест
9	Юные патриоты	4	2	2	
9.1	«Когда мы едины, мы непобедимы!»	1	0,5	0,5	Интеллектуальная игра
9.2	«Во имя жизни на Земле»	1	0,5	0,5	Викторина
9.3	«Наши деды-славные победы!»	1	0,5	0,5	Эстафеты
9.4	«Россия – Родина моя!»	1	0,5	0,5	Квест
	Итого	36	18	18	

Содержание учебно-тематического плана.

Раздел 1. Сказка ложь, да в ней намек ...

Тема 1: «Жила-была сказка». Игра-путешествие

Теория: Роль и место сказок в жизни человека. Русские народные сказки: их классификация. Книга - источник мудрости.

Практика: деление на три команды, придумывание им сказочных названий, путешествие в «сказку». Деление на роли для каждой команды: «стрелец» - 3 человека, «чтец» - 3 человека, «мудрец» - 3 человека. Преодоление испытаний: на меткость (стрельба дротиками «стрелами» по шарикам с загадками, декламацию загадок и умение их отгадывать. Второе испытание для капитанов. Игра «Объяснялки»: за одну минуту капитан команды описывает сказочных персонажей, не называя их имен и синонимов. Задача команды выдвигать свои версии. Максимально за минуту возможно заработать 11 баллов (по количеству написанных на карточке сказочных персонажей). Последнее испытание для всей команды – «Мульти-пульти». Необходимо, используя минимум слов, дать характеристику одного из сказочных героев. Возвращение из сказки, применяя всем известные сказочные цитаты.

Тема 2: «Рыбаки и рыбки». Викторина

Теория: беседа о А.С. Пушкине. Роль сказок Пушкина. Рыбы-обитатели рек и морей

Практика: деление на команды. Викторина по сюжетам сказок Пушкина. Отгадывание ребусов, расшифровка анаграмм про рыб

Тема 3: «Дорогами сказок». Игра-путешествие

Теория: соотнесение сказок народных и авторских. Сходства и отличия

Практика: путешествие по суше вместе с Колобком, по небу с Гусями-лебедями и дикими гусями с Нильсом, по морю – с капитаном Врунгелем и бароном Мюнхгаузеном

Тема 4: «Современные сказки». Творческие задания

Теория: сказки, присутствующие в жизни детей (кино, мультфильмы), их роль

Практика: выполнение творческих заданий от героев сказок: «Фиксики», «Смешарики» и т.д.

Раздел 2. «Когда мои друзья со мной!»

Тема 1: «Жила-была песенка». Импровизированный концерт

Теория: Роль и место песен в жизни человека. Жанры песен. Песни о дружбе и толерантности.

Практика: Игра «Угадай мелодию». Импровизированный концерт. Исполнение песен о дружбе и толерантности под гитару: «Если с другом вышел в путь», «Алые паруса», «Ты, да я, да мы с тобой», «Песенка о чуде», «Розовый слон»

Тема 2: «Музыкальная шкатулка» Музыкальная викторина

Теория: знакомство с творчеством композитора Алексея Рыбникова

Практика: угадывание мелодию из «Красной шапочки», «Приключения Буратино», «Волк и семеро козлят» и т.д.

Тема 3: «Веселые нотки». Музыкальная гостиная»

Теория: знакомство с музыкальными инструментами

Практика: угадывание мелодий, звуков, извлекаемых различными инструментами, отгадывание загадок и ребусов

Тема 4: «Ходит песенка по кругу»

Теория: роль песен в жизни человека

Практика: пение песен под гитару

Раздел 3. «Самый умный».

Тема 1: «Турнир эрудитов». Турнир

Теория: Кто такие «эрудит» и «интеллектуал?» Для чего нужны знания?

Практика: деление на четыре команды (по желанию детей), придумывание названий по теме занятия. Заполнение заданий на скорость и качество: 5 баллов – первой справившейся с заданием команде, 4 балла - второй, 3 балла – третьей, 2 балла – последней. При наличии ошибок баллы вычитаются (за каждую ошибку). Испытания: «Имя сказочного героя», «Найти лишние слова», «Выбери девочку на дискотеке», «Собери треугольник из 5 деталей, убери лишнюю», «Составь как можно больше слов из слова «ИНТЕЛЛЕКТУАЛ»

Тема 2: «Поле чудес». Интеллектуальное шоу

Теория: Объяснение правил игры. Рассказ о памятниках культуры, о улицах нашего города

Практика: задания игры связаны с именами ивановцев, прославивших наш край

Тема 3: «Морской бой» Интеллектуальная игра

Теория: Деление на 4 команды, объяснение правил игры.

Практика: тема игры связана со школьными дисциплинами: математикой, русским языком, окружающим миром и живописью

Тема 4: «Своя игра». Викторина»

Теория: Деление на 4 команды, объяснение правил игры.

Практика: тема викторины связана с традициями русского народа, праздниками, обрядами, календарем и приметами

Раздел 4. Дружба – это я и ты!

Тема 1: «Если с другом вышел в путь». Квест-игра

Теория: Понятие «квест». Поведение в лесу, на природе. Забота об окружающем мире. Экология.

Практика: деление на 3 команды, придумывание названий по теме. Виртуальное путешествие в форме квест-игры: поэтапное выполнение заданий с последующим переходом на другой уровень. Выполнение заданий на карточках, (они продублированы на экране). Оценивание каждого этапа с подсчитыванием баллов. Испытания: «Говорящая песенка», «Анаграммы – лесные ягоды», «Говорящее бревно», Кроссворд «Грибы», Ребусы – «Жители болот», «Найди лишнее», «Лягушачьи лапки», «Соотношения: вид мусора и срок разложения», «Берегите природу!»

Тема 2: «Что такое дружба?». Викторина

Теория: Деление на 4 команды, объяснение правил игры.

Практика: в процессе викторины дети на скорость выполняют командные задания

Тема 3: «Игры нашего двора». Подвижные игры

Теория: Деление на 4 команды, объяснение правил нескольких игр

Практика: включение в игру, транспонирование игр

Тема 4: «Скажи мне, кто твой друг...» Творческие задания

Теория: Деление на 4 команды, объяснение правил игры

Практика: выполнение творческих заданий по 4 маршрутам

Раздел 5. Если хочешь быть здоров!

Тема 1: «Пейте, дети, молоко, будете здоровы!». Викторина

Теория: Деление на 4 команды, объяснение правил игры.

Практика: кроссворд о молочных продуктах, ребусы, песни, тестовые вопросы

Тема 2: «Мы за здоровый образ жизни». Эстафеты

Теория: роль спорта в жизни человека

Практика: эстафеты со спортивным инвентарем: мячами, кеглями, обручами

Тема 3: «Будь внимателен везде, соблюдай ПДД». Творческие задания

Теория: Деление на 4 команды, объяснение правил игры.

Практика: выполнение заданий по пдд: группы знаков, безопасный маршрут, поведение вблизи дороги, по дороге в школу

Тема 4: «Здоровым быть здорово!». Квест

Теория: Деление на 4 команды, объяснение правил игры.

Практика: последовательное выполнение заданий на карточках, выявление победителей

Раздел 6. Времена года

Тема 1: «Чудесная пора». Викторина

Теория: Деление на 2 команды (мальчики-девочки), объяснение правил игры.

Практика: дары осени: грибы, плоды – фрукты-овощи, листья деревьев, животные

Тема 2: «Год Дракона наступает!Что же он нам всем подарит?». Тест

Теория: Деление на 2 команды (мальчики-девочки), объяснение правил игры.

Практика: в ходе игры участники выбирают один или несколько верных ответов из предложенных

Тема 3: «Весна-красна идет». Квест

Теория: Деление на 2 команды (мальчики-девочки), объяснение правил игры.

Практика: приметы весны, ребусы, загадки, анаграммы, звуки

Тема 4: «Плодородное лето!» Викторина

Теория: Деление на 2 команды (мальчики-девочки), объяснение правил игры.

Практика: участники по очереди выбирают одну из 5 номинаций игры и дают ответы.

Номинации: цветы, ягоды, грибы, фрукты, овощи,

Раздел 7. Без труда не выловишь и рыбку из пруда

Тема 1: «Радость и труд здоровье берегут» Квест

Теория: Деление на 2 команды (мальчики-девочки), объяснение правил игры.

Практика: в квесте последовательно выполняют задания: ребусы, пословицы, шифрограммы, спрятавшийся предмет, полезные и вредные продукты

Тема 2: «Город трудовой доблести». Игра-викторина

Теория: Деление на 2 команды (мальчики-девочки), объяснение правил игры. Небольшой рассказ о городе Иваново – городе трудовой доблести

Практика: ответы на вопросы викторины по данной теме

Тема 3: «Кем быть?». Творческие задания

Теория: рассказ о востребованных профессиях нашего города и о профессиях будущего

Практика: импровизации на тему

Тема 4: «На все руки от скуки!» Практические задания

Теория: рассказ о людях, имеющих «золотые руки»

Практика: изготовление поделок-фигурок зверей в стиле оригами

Раздел 8. Моя семья

Тема 1: «Ласковое слово «мама». Поле чудес

Теория: Деление на 2 команды, объяснение правил игры.

Практика: задания по теме

Тема 2: «Семейные традиции». Викторина

Теория: значение семьи в жизни человека

Практика: все вопросы викторины связаны с семейными традициями

Тема 3: «Когда семья вместе, так и душа на месте». Эстафеты

Теория: Деление на 2 команды (мальчики-девочки), объяснение правил игры.

Практика: эстафеты на бытовые темы: режим дня, отдых, увлечения

Тема 4: «Моя родословная». Квест

Теория: семейное древо. Деление на 4 команды, объяснение правил игры.

Практика: разгадывание квеста по теме, выявление лучшей команды

Раздел 9. Юные патриоты

Тема 1: «Когда мы едины, мы непобедимы!». Интеллектуальная игра

Теория: день Народного единства. История возникновения праздника

Практика: выполнение заданий по теме

Тема 2: «Во имя жизни на Земле». Викторина

Теория: беседа о Великой Отечественной войне

Практика: выполнение заданий по теме

Тема 3: «Наши деды-славные победы!» Эстафеты

Теория: Подвиги дедов, примеры ивановцев из Бессмертного полка (подготавливают дети)

Практика: военные эстафеты (минное поле, стрельба и т.д.)

Тема 4: «Россия – Родина моя!» Квест

Теория: Беседа о родине – России, о малой Родине - Иваново

Практика: восстановление гимна, кроссворд «родословная», растительный мир России, пословицы и поговорки о животных, птицах и рыбах.

1.4. Планируемые результаты

Личностные:

- сформирован познавательный интерес;
- реализован творческий потенциал каждого участника проекта;
- сформирована культура поведения

Метапредметные:

- развита мотивация к саморазвитию, активности, ответственности;
- развиты коммуникативные навыки, навыки работы в коллективе;
- развита самостоятельность при выполнении творческой работы.

Предметные:

- развито стремление к самостоятельному мышлению, работе и творчеству;
- развиты умственные способности обучающихся

Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график

Количество учебных недель – 36 недель основной учебно-тематический план и 9 недель - учебно-тематический план вариативных форм занятости.

Количество учебных дней - 36 и 9

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- учебный кабинет с учебной мебелью, магнитной доской;
- мультимедийный проектор, экран, ноутбук;
- звукоусиливающая аппаратура;
- гитара;
- карточки с заданиями, фломастеры

Информационное обеспечение:

фото и видео- презентации

Кадровое обеспечение:

- педагог-организатор, имеющий первую или высшую квалификационную категорию.

2.3. Формы аттестации обучающихся

Для определения результативности освоения программы используются следующие формы аттестации: творческое задание, викторина, квест-игра

2.4. Оценочные материалы

На каждом занятии по проекту «Игровая кладовая» оценивается работа обучающихся, соревнующихся по командам. (см. Приложение №5. Оценочные материалы)

2.5. Методические материалы

В работе педагога присутствуют *методы обучения* (словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, игровой) *и воспитания* (убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация и др.)

В процессе реализации программы также широко используются методы интерактивного обучения:

- *методы создания* благоприятной атмосферы, организации коммуникации (своей основой имеют «коммуникационную атаку», организуемую педагогом для оперативного включения в совместную деятельность);
- *методы обмена деятельностью* (предполагается сочетание групповой и индивидуальной деятельности участников педагогического взаимодействия);
- *методы мыследеятельности* (создают благоприятную атмосферу, способствуют мобилизации творческих потенциалов учащихся, стимулирует активную мыслительную деятельность);
- *интегративные методы* (интерактивные игры, является интегрированным методом, объединяющим все ведущие функции в вышеназванных активных педагогических методах).

Формы организации образовательной деятельности:

индивидуально-групповая и групповая

Формы организации учебного занятия: беседа, игра, творческая деятельность, турнир, импровизированный концерт, квест-игра, игра-путешествие

Педагогические технологии–

группового обучения,
коллективного взаимообучения,
развивающего обучения,
игровой деятельности,
коллективной творческой деятельности,
здоровьесберегающая

Алгоритм учебного занятия

Краткое описание структуры занятия и его этапов:

Сообщение темы.

Теоретическая часть по теме.

Обоснование выбора темы.

Практическая часть.

Объяснений правил «игры».
Деление на команды.
Выполнений заданий (испытаний)
Подведение итогов
Рефлексия

Дидактические материалы

ЗАДАНИЯ к ЗАНЯТИЮ №2

«Жила-была сказка». Игра-путешествие.

Загадки про сказочных героев «Сказочный бал героев созвал»

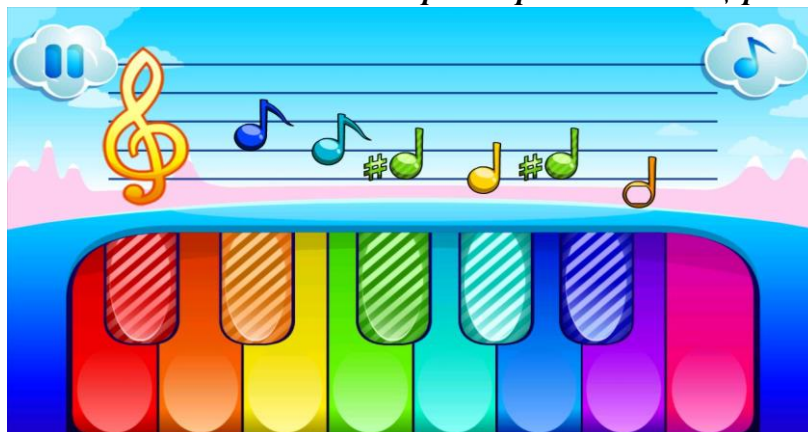
Автор загадок: Монашова В.Р. <https://gostika.ru/view.php?id=13550>

Герои из сказок спешат к нам сюда, мы всех отгадаем сейчас без труда.
Из мультиков, сказок они знаменитых, построились гости по алфавиту.
Медработник очень рад лечить под деревом зверят,
Куда угодно вмиг примчит, всегда поможет ... **(Айболит)**
Она хозяйственна, мила, в избушке с гномами жила.
Её пытались усыпить, принц смог принцессу оживить **(Белоснежка)**
Добродушный и смешной медвежонок озорной,
В голове его опилки, любит сочинять дразнилки **(Винни - Пух)**
На праздник веселый, на праздник чудесный всегда он приходит с гармошкой и песней,
Его в день рождения все ждут непременно! Ну что, догадались? Зовут его... **(Гена)**
Мила и мала, в цветочке жила, от жаб убежала, под землю попала **(Дюймовочка)**
Щуку в проруби словил, пожалел и отпустил,
а это был вознаграждён: на печке лихо ездил он **(Емеля)**
Восточная красавица всем девчонкам нравится,
Её поклонник Алладин. Скажите имя мне... **(Жасмин)**
От принца с бала убежала, случайно туфлю потеряла,
А принц в красавицу влюбился, искал везде, нашел, женился **(Золушка)**
Не слушался сестрицу, попил он из копытца!
И тут же из ребёнка был превращён в козлёнка **(Иванушка)**
От деда с бабушкой убежал, зайчонка, волка повстречал,
Медведю песенку он спел, а вот лисичке не успел **(Колобок)**
Два вредных мышонка его донимают, но он не в обиде, а их призывает:
"Не надо ругаться, кривляться, шалить, ребята, давайте все будем дружить!" **(Леопольд)**
Полосатый умный кот в Простоквашино живёт.
С ним живут Гаврюша, Мурка, Федор, пёс, галчонок юркий **(Матроскин)**
В Цветочном городе он жил и с коротышками дружил!
Однажды на Луну летал... Ну, кто, друзья, его узнал? **(Незнайка)**
Был из снега создан он, по веселью чемпион,
Его мечта - увидеть лето! Кто человечек снежный этот? **(Олаф)**
Он зайчишку защищал, хитрую лису прогнал,
Очень звонкий голосок, всех разбудит **(Петушок)**
Грустит на берегу одна, о принце думает она.
Подводный мир ей дом родной, а папа - грозный царь морской **(Русалка)**
Иванушка на ней скакал, к окну царевны подлетал,
Лишь только кликнет её гулко, примчится быстро... **(Сивка-Бурка)**
С лягушатами в ладу, обитает на пруду.
Буратино помогла, ключ волшебный отдала **(Тортилла)**
Этот белый медвежонок так наивен, как ребёнок.
Он по мальчику скучает и его найти мечтает **(Умка)**
Починят тысячу приборов они без лишних разговоров,
Что в помощниках хранится, в ремонте может пригодиться **(Фиксики)**
Знают все его давно: одевается чудно,
Древний старичок смешной, в чалме, с волшебной бородой **(Хоттабыч)**

Хозяйка самовар купила и всех на праздник пригласила!
 Паук-злодей её схватил, Комар-храбрец освободил (**Муха- Цокотуха**)
 У него большие уши, апельсины любит кушать,
 Маленький зверёк-милашка. Его имя..**(Чебурашка)**
 В болоте этот тролль живёт, его друзья Осел и Кот.
 Герой зелёный и огромный, спокойный и ужасно скромный (**Шрек**)
 В злую игрушку его превратили, сабельку дали, на ель водрузили.
 Стойко сражался отважный герой, и побеждён был мышиный король (**Щелкунчик**)
 Она решительна, мала, своим друзьям всем помогла.
 Лев, Страшила, Дровосек благодарны ей навек (**Элли**)
 Он Алёшин верный друг, заболтает всех вокруг,
 Очень любит пошутить его подковы не смешить (**Юлий**)
 Столетняя старушка живёт в глуши в избушке,
 Секреты леса знает и на метле летает (**Баба-Яга**)

Песни к ЗАНЯТИЮ №3

«Жила-была песенка. Импровизированный концерт»



Алые паруса

1. У синего моря, где бушуют бураны
 Жила там девчонка с именем странным
 И часто бывало она на просторе
 В мечтах уплывала за синее море

Припев: Алые паруса ...

2. А там за морями, за синей чертою
 Жил парень веселый с открытой душою
 Мечтал он о море, о подвигах славных,
 Мечтал о походах в дальние страны
3. А вечером поздним, когда все уснуло
 На небе зажглись миллиарды огней
 На всем белом свете свершилось чудо
 И парень с девчонкой влюбились друг в друга



Ты да я, да мы с тобой

Ты да я, да мы с тобой – па-пара-ра – 2 раза
Здорово, когда на свете есть друзья!
Если б жили все в одиночку (в точку),
То уже давно на кусочки (комочки) 2 раза
Развалилась бы наверное Земля!

Ты да я, да мы с тобой – па-пара-ра – 2 раза
Землю обогнем, потом махнем на Марс,
Может, у оранжевой речки (на печке)
Там уже грустят человечки (овечки) 2 раза
Оттого, что слишком долго нету нас

Ты да я, да мы с тобой – па-пара-ра – 2 раза
Нас не разлучит ничто и никогда!
Даже если мы расстаемся (с вами)
Дружба все равно остается (с нами) 2 раза
Дружба остается с нами навсегда!



РОЗОВЫЙ СЛОН

Где баобабы вышли на склон, жил на поляне розовый слон,
Много веселых было в нем сил, скучную обувь он не носил
Умные тигры, глупый шакал двигались тише, если он спал,
Был он снаружи чуть мешковат, добрые уши, ласковый взгляд

Но наступили дни перемен, хитрый охотник взял его в плен
И в зоопарке пасмурным днем стал он обычным серым слоном
Звери смеются, шутят о нем, ай да красавчик, серый как дом
Слон улыбнулся, слон их простил, но почему-то он загрустил

Зря унываешь, нету беды, я-то ведь знаю, розовый ты!
Может, случайно где-то во сне ты прислонился к серой стене?
Добрый мой слоник, ты извини, в жизни бывают серые дни
Скоро подарит солнце рассвет, выкрасит кожу в розовый цвет!



Песенка о чуде

1. Землю обмотали тоненькие нити,
Нити параллелей и зелёных рек.
Совершите чудо, руку протяните,
Надо, чтобы в дружбу верил каждый человек.

2. Обогрейте словом, обласкайте взглядом,
От весёлой шутки тает даже снег.
Это так чудесно, если с вами рядом
Станет добрым и весёлым хмурый человек.

3. Мы не зря мечтали о волшебном чуде,
Пусть планету кружит всемогущий век.
Совершите чудо, пусть выходит в люди,
Пусть выходит, пусть выходит в люди человек.



Карточки к ЗАНЯТИЮ №4
«Турнир эрудитов»

«Имя сказочного персонажа»

Соедини стрелками

ЖЕЛТЫЙ	ФЛАМИНГО
КРАСНАЯ	ВАГОН
ГОЛУБОЙ	ЧЕМОДАНЧИК
СИНЯЯ	ШАПОЧКА
ЧЕРНЫЙ	БОРОДА
РОЗОВЫЙ	КОТ

«Найти лишнее слово в каждой строчке»

Автор: Монашова Вениря Ринатовна

ЧТО ЛИШНЕЕ?

Вычеркнуть в строках лишнее слово - для знатоков это проще простого!

Ручкой, ребята, вооружитесь, выполнить верно поторопитесь!

Ну, а потом будем вместе решать: те ли слова нужно было убрать?!

Кресло, шкаф, окно, комод, школа, фабрика, завод,

Люстра, солнце, бра, светильник, чайник, тумба, холодильник,

Дрозд, орел, енот, журавль, ерш, карась, кирпич, голавль,

Шмель, пчела, паук, оса, сыр, котлета, колбаса,

Липа, пень, сосна, береза, мак, ромашка, палка, роза,

Треугольник, шар, квадрат, трос, линейка, цепь, канат,

Ухо, шея, глаз, плечо, борщ, рассольник, плов, харчо,

Дыня, лук, морковь, редис, макароны, гречка, рис,

Мандарин, лимон, банан, брюки, юбка, сарафан,

Саксофон, гармонь, баян, страх, иллюзия, обман,

Шуба, куртка, шарф, пальто, гвоздь, рубанок, долото,

Лыжи, ролики, коньки, проза, комиксы, стихи,

Ручка, ластик, стол, тетрадь, вешалка, диван, кровать,

Вишня, слива, чай, малина, троллейбус, ледоход, машина,

Чашка, ложка, вилка, нож, волк, лиса, корова, еж.

Всем благодарны мы за старание, ну, а теперь - обсуждение задания!

Каждый сейчас по строке зачитает, а остальные ответ проверяют,

Коль не совпали мнения ваши, быстро решение свое мы докажем!

При выполнении задания мнения игроков могутделиться.

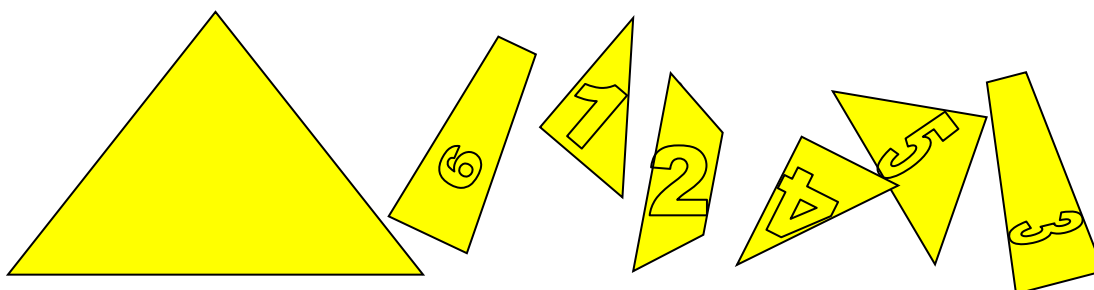
Главное – отстоять свою точку зрения!

«Выбери девочку на дискотеке»

Руслан танцует с Наташей, Александр с Ритой, Кирилл с Лидой. А с кем танцует Максим?

Выбери из тех девочек: Света, Маша или Таня. Обоснование выдели на карточке

«Собери треугольник из 5 деталей, убери одну лишнюю»



«Составь как можно больше слов из слова «ИНТЕЛЛЕКТУАЛ»

ЗАНЯТИЕ №5
Экологическая квест-игра
«ЕСЛИ С ДРУГОМ ВЫШЕЛ В ПУТЬ...»
(Занятие можно проводить очно и в дистанционном формате)

Задания квест-игры были разработаны педагогом самостоятельно, из интернет-ресурсов использовались только фотографии и изображения.

Конспект и презентацию в полном объеме можно скачать на Информационно-образовательном портале Ивановской области ПЕДСОВЕТ37.РУ

<https://pedsovet37.ru/storage/documents/YZ2RH8OJAeFOJvCqGZabVRJ1yqUa3owkfdfZiTZA.zip>

Схема конспекта квест-игры для младших школьников «Если с другом вышел в путь!»

Тема: «Если с другом вышел в путь!»

Платформа проведения: ZOOM

Возраст участников: 7-11 лет

Тип занятия: квест-игра

Автор-составитель: Монашова Венира Ринатовна, педагог-организатор МБУ ДО ЦДТ№4

Цель занятия: Создание условий для личностной самореализации обучающихся в процессе последовательного выполнения заданий

Задачи занятия:

- обобщение знаний о ягодах, о грибах, о обитателях болот
- овладение логическими действиями классификации по общим и частным признакам;
- активное использование речевых средств для решения коммуникативных и познавательных задач.
- формирование установки на бережное отношение к природе

Оборудование и технические средства обучения

Компьютер, видеочамера, презентация по теме, программа ZOOM

Ключевые слова:

квест, берегите природу, дружба

Рабочие материалы для обучающихся:

Анаграммы (ягоды), кроссворд (грибы), ребусы (обитатели болот), логические цепочки

Этапы работы	Содержание этапа (деятельность педагога)	Деятельность детей	слайд
Организационный момент:	<p><u>Приветствие, создание эмоционального настроения на работу</u></p> <p>Приветствуем всех ребят, собравшихся сегодня, давайте знакомиться, пишете кто вы и откуда</p> <p>Любите ли вы путешествовать?</p> <p>Кого возьмете с собой!?</p> <p>Для чего нужны друзья?</p> <p>Верно, чтобы вместе могли справиться с любой трудностью!</p> <p>К нам прилетела сорока принесла на своем хвосте письмо:</p> <p><i>Дорогие ребята! Только все вместе вы сможете справиться с моими интересными испытаниями, пройдя которые найдете клад!</i></p> <p><i>Шагайте по лесной тропинке, напевая эту песню! Желаю удачи</i></p> <p>Все готовы?</p>	<p>Дети пишут в чате свои имена, фамилию, школу, класс</p> <p>Поднимают ладошки</p> <p>Отвечают в чате</p> <p>Отвечают в чате</p> <p>Слушают, читают,</p> <p>пишут в чате (ладошки, +)</p>	<p>1</p> <p>2</p>
Старт квест-игры 1 задание (Говорящая песенка)	<p>Давайте исполним эту песню (1 куплет «Если с другом вышел в путь»)</p> <p>Молодцы, спели дружно! Куда нам сейчас путь держать?</p> <p>Что же хотят сказать нам эти дети. Куда пойдем?</p>	<p>Все поют</p> <p>Дети пишут в чате, что заметили 6 фигурок детей с буквами</p> <p>Дети догадываются и пишут - На поляну</p>	<p>3</p>
2 задание (Анаграммы – лесные ягоды)	<p>На полянке растут ягоды. Если внимательно приглядеться, то легко можно найти все 6 их наименований.</p> <p>Если знаете хотя бы один ответ, называйте цифру и ягоду, А я нажму на эту цифру, и мы проверяем ваш ответ!</p> <p>Что же сообщают ягоды на лесной полянке, куда дальше идти?</p>	<p>Дети разгадывают анаграммы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ЗЕМЛЯНИКА 2. ЧЕРНИКА 3. МАЛИНА 4. БРУСНИКА 5. КЛЮКВА 6. ГОЛУБИКА <p>Дети замечают, что в каждом слове выделено по 1 букве</p> <p>Дети отвечают в микрофон или в чате: бревно</p>	<p>4</p>

3 задание (Говорящее бревно)	На полене много бревен, найдите нужное нам	Пишут в чате все надписи, в том числе <i>Ищите на опушке леса грибы</i>	5
4 задание (Кроссворд «Грибы»)	На опушке леса растут грибы. Кто какой гриб знает, тот номер и название сообщает, Наш кроссворд постепенно оживает. И дальше в путь отправляет. Куда? Верно, на болото!	Разгадывают 1.БЕЛЫЙ 2.СЫРОЕЖКА 3.ЛИСИЧКИ 4.МУХОМОР 5.ОПЯТА 5.ПОДБЕРЕЗОВИК Вертикально получилось БОЛОТО	6 7
5 задание (Ребусы)	Педагог спрашивает детей лично. Педагог при необходимости расшифровывает детям непонятные картинки.	Остальные дети пишут в чате <i>Цапля, журавль, лягушка, кулик, утка, сова</i>	8-13
6 задание (Найди лишнее)	Молодцы, все жители болота перед вами и задают вам вопрос: «Кто из нас здесь лишний?» Молодцы!	Дети дают разные ответы. (Правильный –лягушка, т.к. не птица)	14 15
7 задание (Лягушачьи лапки)	Проследите за лапами лягушонка и прочтите слово. Что дальше нам предстоит?	Дети отвечают (ПРОНОМЕРУЙ)	16
8 задание (Соотношения: Вид мусора и срок разложения)	На слайде изображен мусор. Необходимо соотнести мусор и срок его разложения. Когда вы все вместе это сделаем, поймем, что делать дальше! Расставляем буквы от 1 до 5. И что получилось?	ПЛАСТИК – 1 ЖЕСТЬ – 2 СТЕКЛО – 3 КОЖУРА БАНАНА - 4 БУМАГА – 5 Дети пишут: ДУПЛО	17 18
Финал (Берегите природу!)	А вот и наша сорока. Летала, за нами наблюдала. Заглянем в дупло Как же надо ее беречь? Молодцы, а нам пора возвращаться!	Читают: «Берегите природу!» Отвечают в чате и в микрофон Все поют 1 куплет песни	19 20 21

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ
И КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ**

Тема: «ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ – ПОВОД ДЛЯ ВЕСЕЛЬЯ!»
на 2023-2024 учебный год

Монашова Вениря Ринатовна,
педагог-организатор

Иваново, 2023

2.6. Рабочая программа воспитания и календарный план воспитательной работы

Пояснительная записка

Данная рабочая программа воспитания написана на основании *нормативных документов*:

- Федеральный закон РФ от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Указ президента РФ от 21.07.2020 года №474 «О национальных целях развития в Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года, Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года, утверждённая распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 года № 996-р

День рождения в жизни каждого ребенка играет важную роль. День рождения – это один из самых любимых праздников в детстве, который каждый человек ждет весь год, потому что в этот день происходит что-то особенное. Праздник всегда выполнял важные общественные функции, имел глубокий смысл, в нем человек ощущал себя личностью, членом коллектива.

Актуальность

Праздник является специфической формой коллективного единения, где выражается общее настроение и сопереживание участников. Он обусловлен динамикой социального бытия, в котором отдельные периоды жизни осознаются и переживаются людьми особым эмоциональным образом, диктуют им иной, нежели в будничное время, способ поведения и деятельности, предполагая непосредственное участие в праздновании.

Цель: сплочение детского коллектива в процессе проведения дней именинников.

Задачи:

- развивать коммуникативные способности учащихся;
- способствовать формированию дружного коллектива, воспитывать дружеские отношения и взаимовыручку.
- развивать внимание, ловкость, быстроту и координацию движений;

Ожидаемые результаты

Участвуя в праздничных мероприятиях, каждый ребенок отметит свой День рождения в кругу друзей, и наоборот, друзья смогут порадоваться за именинников, узнают о человеческих качествах, предпочтениях, интересах и достижениях. Детский коллектив сплотится, и в дальнейшем все будут друг к другу внимательнее.

Календарный план воспитательной работы

№	Мероприятие	Дата	Место
1.	Лето было жарким, рожденным в нем – подарки! «Джунгли зовут!» - подвижные игры, конкурсы, танцы, эстафеты	сентябрь	Шк. №4
2.	Всем, кто осенью рожден, поздравлений миллион! «Морская регата»-пиратская вечеринка.	ноябрь	Шк. №4
3.	В день рождения зимой – не замерзнем мы с тобой! Квест по мотивам м/ф «Холодное сердце»	февраль	Шк. №4
4.	Весной природа оживает, вас с днем рожденья поздравляет! – Игровая программа по мотивам м/ф «Маша и Медведь (эстафеты, фокусы, активности, кроссворды)	май	Шк. №4

Список литературы

1. Кудымова Г.А. Отмечаем дни рождения: сценарий праздника. I класс/ Г.А.Кудымова// Начальная школа: Ежемесячный научно-методический журнал.-2012.-№8.-С.69-71.-(Календарь учителя).-Библиогр.: с.71.
2. Саватеева С.Г. По волнам хорошего настроения: сценарий проведения дня рождения для детей 7-9 лет/ Светлана Геннадьевна Саватеева// Книжки, нотки и игрушки для Катюшки и Андрюшки.-2016.-№12.-С.55-59.-(Игры! Игры! Игры!).
3. Интернет-ресурсы <https://prazdnikna.ru/organizaciya-massovyh-meropriyatij-prazdnikov>

Приложения к рабочей программе воспитания

Материалы для проведения праздника «Джунгли зовут»

Загадки

1. Что за коняшки – на всех тельняшки? (Зебры)
2. Когда он в клетке, то приятен, на шкуре много черных пятен. Он хищный зверь, хотя немножко, как лев и тигр, похож на кошку. (Гепард)
3. Сено хоботом берет толстокожий... (Слон)
4. Плывет зубастый великан, вечно зеленый... (Крокодил)
5. Длиннее шеи не найдешь, сорвет любую ветку... (Жираф)
6. Ест осоку в речке Нил неуклюжий... (Бегемот)
7. Уж очень вид у них чудной: у папы локоны волной, А мама ходит стриженной. За что она обижена? Недаром часто злится на всех мамаша-... (Львица)
8. Не олень он и не бык, в жарких странах жить привык. На носу имеет рог, кто же это? (Носорог)
9. На островок налетел ураган, на пальме остался последний... (Банан)

Знаете ли вы?

- А знаете ли вы, что шея у жирафа и свиньи имеет одинаковое количество позвонков – 7.
- Перед погружением в воду кашалот делает 60-70 глубоких вдохов, затем ныряет и может оставаться под водой до 160 минут, т.е. 2 часа 40 минут.
- Обычно цвет жира у животных желтый, а у крокодила он – зеленый.
- Знаете ли вы, что нос у животных – это не только аппарат обоняния? Например, слон пользуется хоботом как ломом, круша довольно толстые деревья, или как дыхательной трубкой при плавании под водой, а при питье – как шлангом. С его помощью он издает трубные звуки.
- Знаете ли вы, что у обезьян часто хвост выполняет функцию «пятой руки»? Шерсть на нем становится реденькой, а нередко хвост бывает совершенно голым, во всяком случае, его кончик, чтобы ничто не мешало им пользоваться. Обвив хвостом ветку дерева, обезьяны повисают на нем, освободив лапы. Иногда цепляются ими, а зрелые плоды срывают и подносят ко рту хвостом.

СЦЕНАРИЙ «Джунгли зовут»

Ведущий: Что у нас тут приключилось? Вы узнаете сейчас.
Сосна в лиану превратилась и позвала в джунгли нас.
Есть крокодил тут, как ни странно, есть кенгуру, есть обезьяна,
Других зверей немало тут. в общем, в джунгли нас зовут!

Сегодня отправляются в джунгли травоядные и хищники. Давайте с ними познакомимся.

(Представление участников игры. У каждого на груди приколот рисунок того зверя, роль которого он исполняет. Это могут быть: кенгуру, жираф, бобр, зебра, слон, носорог, лиса, волк, рысь, тигр, медведь, лев, суслик, крокодил, белка, еж, заяц, ласка, бегемот и т.д.)

Конкурс 1.

Ребята, представьте, что мы находимся в тропическом лесу. Вокруг нас растут пальмы, шелестит бамбук, по деревьям скачут обезьяны, слышны голоса неизвестных птиц. И мы с вами после долгих странствий вышли к болоту. Болото – это место, где каждый неверный шаг может стоить жизни. Сейчас посмотрим, кто – хищники или травоядные, быстрее преодолеют это злосчастное место. Победившая команда получает кость или банан.

Конкурс 2.

Болота кишат крокодилами. Вот мы и поиграем в крокодилов. Каждая команда делится на пары. Один человек из пары будет передвигаться на руках, а другой должен держать его за ноги.

Конкурс 3.

А какое же болото без лягушек! Участники команд садятся на корточки, поставив перед собой руки на пол. По сигналу начинают прыгать кто быстрее. Прыгать как лягушки – выставлять обе руки вперед на пол, а затем делать прыжок обеими ногами из положения на корточках.

Конкурс 4.

Мы перебрались через болото. Давайте посмотрим, кто умеет лучше прыгать. Для этого надо попрыгать на одной ножке туда и обратно. Туда на одной, обратно на другой.

Конкурс 5.

Вы хорошо умеете прыгать на одной ноге, а сейчас попрыгайте на двух, но не просто, а зажав между ногами мяч.

Конкурс 6.

В джунглях водятся слоны, тигры и , конечно, обезьяны. По сигналу нужно встать на четвереньки и в таком положении добежать до финишной черты, кто быстрее.

Конкурс 7.

В джунглях много змей, в том числе очень ядовитые кобры. Наш конкурс называется «змейка». Для этого команды должны встать по росту. Просуньте левую руку между ног. Стоящий сзади, пусть возьмет вашу руку правой рукой, а свою левую просунет между ног.

Конкурс 8. Охота

Одна команда выстраивается в шеренгу, члены другой команды пытаются попасть в соперников мячом. Затем команды меняются местами.

Конкурс 9. Плавающая добыча.

Добыча плавает в реке, а надо, чтоб была в руке,
Надо ловким, смелым стать, из реки ее достать.

В чашке с водой плавает фрукт. Надо достать его зубами.

Конкурс 10.

Чтобы добыть пропитание, звери часто сбивают ветками кокосы и бананы, ведь все звери такие сладкоежки. Вместо кокосов у нас будут кегли, а вместо веток – мячи.

Конкурс 11.

От каждой команды пригласить 1 человека. Показать ему картинку животного. Он должен с закрытыми глазами нарисовать животное, а остальные должны догадаться, кто нарисован.

Конкурс 12. Занимательные вопросы.

1. У кого из зверей фамилия Топтыгин? (Медведь)
2. Кого считают царем зверей? (лев)
3. Какой зверь помогает переходить дорогу? (зебра)
4. Кого чаще всего «забивают» в домино? (козел)
5. Кого величают по отчеству Патрикеевна? (лиса)
6. Как называется самая маленькая лошадь? (пони)
7. Какой зверек дал название короткой мужской прическе? (ежик)
8. Кого в шутку называют косым? (заяц)
9. Какой зверь, если бы проводился конкурс по профессиям, был бы признан лучшим лесорубом? (бобр)
10. Кто вместо удочки использовал свой хвост? (волк)

Конкурс 13. Верни зверей в зоопарк.

В зоопарке случилась беда. Сторож забыл закрыть двери в клетках с животными. Отгадайте загадки и звери вернутся на свои места.

Он высокий и пятнистый, с длинной- длинной шеей,

И питается он листьями – листьями деревьев. (Жираф)

На мне люди ездят и возят поклажу. В пустыне безводной могу идти даже. (Верблюд)

Я – лучший сторож дома, ис детства всем знакома. (Собака)

Какая коняшка ходит в тельняшке? (Зебра)

Что за чудо! Вот так чудо! Сверху блюдо, снизу блюдо!

Ходит чудо по дороге, голова торчит да ноги. (Черепаша)

Он огромен, полосат, а вообще-то кашке брат. (Тигр)

Сердитый недотрога живет в глуши лесной.

Иголок очень много, а ниток – ни одной. (Ёж)

Я похож на зайца очень, но не заяц, между прочим. (Кролик)

Кто по елкам ловко скачет и взлетает на дубы?

Кто в дупле орехи прячет, сушит на зиму грибы? (Белка)

У порога плачет, коготки прячет. Тихо в комнату войдет – замурлычет, запоет. (Кошка)

Подведение итогов.

Мы сегодня с вами не скучали, а с удовольствием играли.

И пусть была остра борьба, сильней соревнования.

Успех решила не судьба, а только наши знания.

КОНКУРСЫ ДЛЯ ПИРАТСКОЙ ВЕЧЕРИНКИ

ИГРА «НАЗОВИ ИМЯ»

Делятся на 2 команды по 5 человек. При помощи покрывала разделяется пространство помещения на 2 части, каждую из которых занимают команды, а участники обеих команд присаживаются на корточки, чтобы не было видно их лиц. От каждой группы выделяется человек, который присаживается непосредственно напротив середины простыни. На счет ТРИ ведущие опускают простыню, и два участника, сидящие по разным сторонам покрывала, видят друг друга. Выигрывает та команда, чей представитель быстрее назовет имя противника, он получает жетон «Черная метка». Команда с наибольшим числом жетонов получает призы, вторая команда - утешительные наклейки.

НАСОСЫ

Начинается буря. Старый пират обращается ко всем юным морякам: 'Свистать всех наверх! Мы в преддверии шторма. Это настоящее испытание для тех, кто хочет стать грозой морей и океанов. Мощные волны одна за другой обрушиваются на наше судно. Нам необходимо откачать воду, или наш корабль затопит и мы пойдем ко дну. Всех участников разбивают на пары. Игроки встают вплотную друг к другу спинами и сцепляются локтями. В таком положении юные матросы опускаются 'на палубу' своими 'пятыми точками' - это означает, что 'насосы' приведены в действие. Без посторонней помощи они должны встать, затем опять опуститься. Время откачки воды - 1 минута. Старый пират считает количество сделанных 'качков' каждой командой. Самые сильные и ловкие пополняют свой кошелек.

САМЫЙ ПРОВОРНЫЙ ПИРАТ

Игроки делятся на 2 команды, каждая из которых получает по сумке с вещами. По сигналу ведущего стоящие первыми игроки каждой команды подбегают к сумке. Достают всю одежду и надевают на себя. Одевшись, хлопают в ладоши, быстро снимают все и складывают обратно в сумку, затем бегут обратно к команде. Следующий участник бежит к чемодану и выполняет то же самое. Побеждает та команда, игроки которой первыми успеют справиться с заданием. (перчатки).

СЛЕПОЙ

Среди игроков выбирается "слепой" моряк. Остальные игроки, взявшись за руки, встают вокруг ведущего. Он хлопает в ладоши, а участники игры начинают идти по кругу. Ведущий хлопает еще раз - и игроки в круге останавливаются и замирают. После этого ведущий указывает на одного из ребят, пытаясь угадать, кто это. Если он отгадывает с первого раза, то тот, кого угадал ведущий, занимает его место. Если ведущий не угадал с первой попытки, то он может дотронуться до этого участника и попытаться угадать второй раз, может попросить участника произнести какое-нибудь слово, полаять, помяукать и т.д. В случае удачи "слепым" становится игрок, которого узнали.

РАЗОРВАННАЯ ФОТОГРАФИЯ

В плавание можно отправляться только имея корабль. Я хотел вам показать, какое красивое судно мне удалось отвоевать. Но налетел ветер, разорвал фотографию на кусочки и раскидал их в разные стороны. Осталась только одна часть. Ваша задача - найти остальные фрагменты и собрать из них корабль!

МОРСКОЙ УЗЕЛ

Ведущий выходит из комнаты. Остальные участники крепко берутся за руки, образуя замкнутую цепочку. Эту цепочку требуется 'завязать' в морской узел. Игроки могут выворачиваться, переступать через руки игрока, стоящего рядом, пролезать куда угодно, не отпуская при этом руки соседа. После того, как морской узел будет готов, и участники 'скрутятся' до предела, пиратская команда кричит: 'Полундра!' Ведущий заходит в комнату и распутывает узел, не порвав при этом цепочку. Конкурс можно повторить несколько раз.

ЗИМНИЕ ЗАБАВЫ (можно использовать на зимнем Дне именинника)

Автор загадок- Монашова Венирия Ринатовна <https://gostika.ru/view.php?id=13581>

Зима – чудесная пора! Её так любит детвора!

Заняты выберем по нраву, устроим ЗИМНИЕ ЗАБАВЫ!

- Лужи все позамерзали и катком огромным стали.
Зимою в ясные деньки нам пригождаются ... коньки.
- На коньках стоишь умело? Набирай команду смелых,
В ворота клюшкой шайбу бей!.. Играют мальчики в... хоккей
- Девчонкам клюшки не нужны! Столь хрупкие создания
Все на коньках и влюблены в фигурное ... катание
- На коньках мы накатались, быстро в санки перебрались.
И Наташа, и Егорка забираются на ... горку
- На горку мы пришли гурьбою, и прихватили все с собою
Ватрушки, снежокаты, санки, картонки, тюбинги,... ледянки
- На горке здорово катались, но все ещё не нагулялись,
Пойдём мы в парк, что к дому ближе и на ноги наденем... лыжи
- На лыжах ездить мастера – на горный склон тогда пора,
Чтоб личные побить рекорды, приобрели мы... сноуборды!
- Слегка зимою потеплело, беремся дружно все за дело:
Из снежных трёх больших комков мы мастерим ... снеговиков
- Снежками любим покидаться, в бою умело укрываться,
Проявим силу, ловкость, меткость и снежную построим... крепость
Загадки были нелегки, но вы в забавах знатоки!
Так получите все детишки в подарок сладкие ледышки!
Детям раздают мороженое, например, «Фруктовый лед»

ЗАГАДКИ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАЗДНИКА «МАША И МЕДВЕДЬ»

- Кольцо в огне, оно горит, через кольцо гимнаст летит,
В полете распушил он гриву и помахал хвостом игриво. (Лев)
- Жонглер на сцене выступает, он хоботом шары бросает
На лапе стоя, на одной, он славный очень и смешной. (Слон)
- «Гав-гав», - нам чемпион, на двух передних лапах он
Стоит на узенькой доске, и с яблоком на голове. (Собака)
- Раньше он в берлоге спал, цирк его к себе позвал.
Поднимает гири он - цирковой артист силен. (Медведь)
- Палочкой помашет – хищники пляшут. Нахмурит лицо – лев прыгнет в кольцо.
Он что, регулировщик? нет, конечно... (Дрессировщик)
- В моих руках любой предмет как будто заколдован.
Вот шарик есть, а вот уж нет! Вот появился снова! (Фокусник)
- Здесь котята-аробаты, здесь и клоуны-котята
Через голову кувырк, значит, здесь кошачий ... (Цирк)
- Он под куполом летает у ребят над головой.
По канату прошагает, может выгнуться дугой.
- Будет прыгать, кувыряться, ловко сядет на шпагат.
Здесь не трудно догадаться, он умелый... (Акробат)
- В цирке он смешнее всех, у него – большой успех.
Только вспомнить остаётся, весельчак тот как зовётся. (Клоун)
- Разноцветный акробат забавляет всех ребят.
Он клюёт горох из миски и болтает по-английски. (Попугай)

[День именинника Джунгли зовут \(prodlenka.org\)](http://prodlenka.org)

[Пиратский День рождения. Сценарий, конкурсы. Пиратская вечеринка. \(textru.ru\)](http://textru.ru)

[Сценарий дня именинника Маша и медведь \(prodlenka.org\)](http://prodlenka.org)

[Сценарий квеста на день рождения в стиле «Холодное сердце» \(trishara.com\)](http://trishara.com)

2.7. Список литературы

Нормативные документы:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства Просвещения РФ от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмо Министерства просвещения РФ от 7 мая 2020 г. N ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий»;
- Методические рекомендации Минобрнауки России по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом особых образовательных потребностей от 29.03.2016 г. № ВК 641/09;
- Устав МБУ ДО ЦОТ «Омега»

Литература, используемая в работе педагогом

1. Гальперин П.Я. Психология мышления и учение о поэтапном формировании умственных действий//Исследование мышления. М., -1991
2. Занков Л.В. Развитие учащихся в процессе обучения, М., -1997
3. Ковязина Т.Н., Галицына Н.Е. «Организация социально значимой деятельности в учреждениях дополнительного образования», Волгоград, -2009
4. Созонов В.П. «Организация воспитательной работы в школе», -М., 2000
5. «Классификация сказок» <http://www.miloliza.com/40-uncategorised/592-klassifikatsiya-skazok>

Литература, рекомендованная для чтения родителями и обучающимися

1. Афанасьев С.Г., Коморин С.В. «100 отрядных дел», -Кострома, 2000
2. Афанасьев С.Г., Коморин С.В. «300 творческих конкурсов». -Москва, 1997
3. Давыдова М.А, Агапова И.П. «Праздник в школе: игры, турниры, сценарии: для учащихся 6-11 классов» Москва, 2000
4. Побединская Л.А. «Праздник для друзей», Москва. -1999
5. Романюта В. Н. «Ты и твои друзья», М.-2008
6. Шмаков С.А. «Её величество «ИГРА». -Москва. -1992
7. Шмаков С.А. «Игры учащихся - феномен культуры». -М.-1994
8. Яковлев Ю. «Ваши права, дети», Москва «Международные отношения», 2010

Календарный учебный график на 2023-2024 уч.год

Программа (название, уровень): «Игровая кладовая», стартовый уровень

Номер группы: 5880

(вторник 12.50-13.35)

№ п/п	Дата (число, месяц)	Форма занятия	Кол-во часо	Раздел УТП		Тема занятия	
1.	5 сентября	Творческие задания	1	5	«Если хочешь быть здоров!»	5.3	«Будь внимателен везде, соблюдай ПДД»
2.	12 сентября	Творческие задания	1	1	«Сказка ложь, да в ней намек»	1.1	«Жила-была сказка»
3.	19 сентября	Импровизиров. концерт	1	2	«Когда мои друзья со мной»	2.1	«Жила-была песенка»
4.	26 сентября	Турнир	1	3	«Самый умный»	3.1	«Турнир эрудитов»
5.	3 октября	Квест-игра	1	4	«Дружба – это я и ты!»	4.1	«Если с другом вышел в путь»
6.	10 октября	Квест	1	8	«Моя семья»	8.4	«Моя родословная»
7.	17 октября	Квест	1	7	«Без труда не выловишь и рыбку из пруда»	7.1	«Радость и труд здоровье берегут»
8.	24 октября	Викторина	1	6	«Времена года»	6.1	«Чудесная пора»
9.	31 октября	Эстафеты	1	5	«Если хочешь быть здоров!»	5.2	«Мы за здоровый образ жизни»
10.	7 ноября	Интеллектуальная игра	1	9	«Юные патриоты»	9.1	«Когда мы едины, мы непобедимы!»
11.	14 ноября	Викторина	1	1	«Сказка ложь, да в ней намек!»	1.2	«Рыбаки и рыбки»
12.	21 ноября	Музыкальная викторина	1	2	«Когда мои друзья со мной!»	2.2	«Музыкальная шкатулка»
13.	28 ноября	Интеллектуальное шоу	1	3	«Самый умный»	3.2	Поле чудес
14.	5 декабря	Викторина	1	4	«Дружба- это я и ты!»	4.2	«Что такое дружба?»
15.	12 декабря	Творческие задания	1	7	«Без труда не выловишь и рыбку из пруда»	7.3	«Кем быть?»
16.	19 декабря	Игра-путешествие	1	1	«Сказка – ложь, да в ней намек!»	1.3	«Дорогами сказок»
17.	26 декабря	Тест	1	6	«Времена года»	6.2	«Ах, какая красота, наступает год Кота!»
18.	9 января	Викторина	1	5	«Если хочешь быть здоров!»	5.1	«Пейте, дети, молоко, будете здоровы!»
19.	16 января	Эстафеты	1	9	«Юные патриоты»	9.2	«Во имя жизни на Земле»
20.	23 января	Музыкальная гостиная	1	2	«Когда мои друзья со мной»	2.3	«Веселые нотки»
21.	30 января	Интеллектуальная игра	1	3	«Самый умный»	3.3	«Морской бой»
22.	6 февраля	Творческие задания	1	1	«Сказка-ложь, да в ней намек»	1.4	«Современные сказки»
23.	13 февраля	Практические задания	1	7	«Без труда не выловишь и рыбку из пруда»	7.4	«На все руки от скуки!»
24.	20 февраля	Эстафеты	1	9	«Юные патриоты»	9.3	«Наши деды-славные победы!»
25.	27 февраля	Квест	1	9	«Юные патриоты»	9.4	«Россия – Родина моя!»
26.	5 марта	Поле чудес	1	8	«Моя семья»	8.1	«Ласковое слово «мама»
27.	12 марта	Квест	1	5	«Если хочешь быть здоров!»	5.4	«Здоровым быть здорово!»

28.	19 марта	Квест	1	6	«Времена года»	6.3	«Весна-красна идет»
29.	26 марта	Концерт	1	2	«Когда мои друзья со мной!»	2.4	«Ходит песенка по кругу»
30.	2 апреля	Подвижные игры	1	4	«Дружба- это я и ты!»	4.3	«Игры нашего двора»
31.	9 апреля	Викторина	1	3	«Самый умный»	3.4	«Своя игра»
32.	16 апреля	Творческие задания	1	4	«Дружба – это я и ты!»	4.4	«Скажи мне, кто твой друг...»
33.	23 апреля	Викторина	1	8	«Моя семья»	8.2	«Семейные традиции»
34.	30 апреля	Эстафеты	1	8	«Моя семья»	8.3	«Когда семья вместе, так и душа на месте»
35.	7 мая	Игра-викторина	1	7	«Без труда не выловишь и рыбку из пруда»	7.2	«Город трудовой доблести»
36.	14 мая	Викторина	1	6	«Времена года»	6.4	«Плодородное лето!»
37.	21 мая	Практические задания	1	7	«Без труда не выловишь и рыбку из пруда»	7.4	«На все руки от скуки!»
38.	28 мая	Интеллектуальное шоу	1	3	«Самый умный»	3.2	Поле чудес «Город родной»
			38				

**Вариативная часть к основной программе «Игровая кладовая», стартовый уровень
2023-2024 учебный год (летние каникулы)**

Номер группы:

№ п/п	Дата (число, месяц)	Форма занятия	Кол-во час	Раздел УТП	Тема Занятия
1.	1 июня	Игра	1	Игра-путешествие	«Должны смеяться дети!»
2.	5 июня	Квест	1	Интеллектуальная игра	«Город мой, Иваново, родной!»
3.	8 июня	Игровая программа	1	Игра-путешествие	«Что такое дружба?»
4.	12 июня	Спортивная игра	1	Оздоровительная программа	«Здоровье в порядке-спасибо зарядке!»
5.	15 июня	Игра-путешествие	1	Оздоровительная программа	«Расследование ДТП»
6.	19 июня	Квест	1	Интеллектуальная игра	«Кладоискатели»
7.	22 июня	Военно-патриотическая игра	1	Воспитательное мероприятие	«Миру-мир! Нет-войне!»
8.	26 июня	Интеллектуальная игра	1	Интеллектуальная игра	«Морской бой»
9.	29 июня	Познавательная программа	1	Воспитательное мероприятие	«Моя семья»
	ВСЕГО		9		

Календарный учебный график на 2023-2024 уч.год

Программа (название, уровень): «Игровая кладовая», стартовый уровень

Номер группы: 3238

(пятница 12.50-13.35)

№ п/п	Дата (число, месяц)	Форма занятия	Кол-во часов	Раздел УТП		Тема занятия	
1.	7 сентября	Творческие задания	1	5	«Если хочешь быть здоров!»	5.3	«Будь внимателен везде, соблюдай ПДД»
2.	14 сентября	Творческие задания	1	1	«Сказка ложь, да в ней намек»	1.1	«Жила-была сказка»
3.	21 сентября	Импровизиров. концерт	1	2	«Когда мои друзья со мной»	2.1	«Жила-была песенка»
4.	28 сентября	Турнир	1	3	«Самый умный»	3.1	«Турнир эрудитов»
5.	5 октября	Квест-игра	1	4	«Дружба – это я и ты!»	4.1	«Если с другом вышел в путь»
6.	12 октября	Квест	1	8	«Моя семья»	8.4	«Моя родословная»
7.	19 октября	Квест	1	7	«Без труда не выловишь и рыбку из пруда»	7.1	«Радость и труд здоровье берегут»
8.	26 октября	Викторина	1	6	«Времена года»	6.1	«Чудесная пора»
9.	2 ноября	Эстафеты	1	5	«Если хочешь быть здоров!»	5.2	«Мы за здоровый образ жизни»
10.	9 ноября	Интеллектуальная игра	1	9	«Юные патриоты»	9.1	«Когда мы едины, мы непобедимы!»
11.	16 ноября	Викторина	1	1	«Сказка ложь, да в ней намек!»	1.2	«Рыбаки и рыбки»
12.	23 ноября	Музыкальная викторина	1	2	«Когда мои друзья со мной!»	2.2	«Музыкальная шкатулка»
13.	30 ноября	Интеллектуальное шоу	1	3	«Самый умный»	3.2	Поле чудес
14.	7 декабря	Викторина	1	4	«Дружба- это я и ты!»	4.2	«Что такое дружба?»
15.	14 декабря	Творческие задания	1	7	«Без труда не выловишь и рыбку из пруда»	7.3	«Кем быть?»
16.	21 декабря	Игра-путешествие	1	1	«Сказка – ложь, да в ней намек!»	1.3	«Дорогами сказок»
17.	28 декабря	Тест	1	6	«Времена года»	6.2	«Ах, какая красота, наступает год Кота!»
18.	11 января	Викторина	1	5	«Если хочешь быть здоров!»	5.1	«Пейте, дети, молоко, будете здоровы!»
19.	18 января	Эстафеты	1	9	«Юные патриоты»	9.2	«Во имя жизни на Земле»
20.	25 января	Музыкальная гостиная	1	2	«Когда мои друзья со мной»	2.3	«Веселые нотки»
21.	1 февраля	Интеллектуальная игра	1	3	«Самый умный»	3.3	«Морской бой»
22.	8 февраля	Творческие задания	1	1	«Сказка-ложь, да в ней намек»	1.4	«Современные сказки»
23.	15 февраля	Практические задания	1	7	«Без труда не выловишь и рыбку из пруда»	7.4	«На все руки от скуки!»
24.	22 февраля	Эстафеты	1	9	«Юные патриоты»	9.3	«Наши деды-славные победы!»
25.	29 февраля	Квест	1	9	«Юные патриоты»	9.4	«Россия – Родина моя!»
26.	7 марта	Поле чудес	1	8	«Моя семья»	8.1	«Ласковое слово «мама»
27.	14 марта	Квест	1	5	«Если хочешь быть здоров!»	5.4	«Здоровым быть здорово!»

28.	21 марта	Квест	1	6	«Времена года»	6.3	«Весна-красна идет»
29.	28 марта	Концерт	1	2	«Когда мои друзья со мной!»	2.4	«Ходит песенка по кругу»
30.	4 апреля	Подвижные игры	1	4	«Дружба- это я и ты!»	4.3	«Игры нашего двора»
31.	11 апреля	Викторина	1	3	«Самый умный»	3.4	«Своя игра»
32.	18 апреля	Творческие задания	1	4	«Дружба – это я и ты!»	4.4	«Скажи мне, кто твой друг...»
33.	25 апреля	Викторина	1	8	«Моя семья»	8.2	«Семейные традиции»
34.	16 мая	Эстафеты	1	8	«Моя семья»	8.3	«Когда семья вместе, так и душа на месте»
35.	23 мая	Игра-викторина	1	7	«Без труда не выловишь и рыбку из пруда»	7.2	«Город трудовой доблести»
36.	30 мая	Викторина	1	6	«Времена года»	6.4	«Плодородное лето!»
			36				

**Вариативная часть к основной программе «Игровая кладовая», стартовый уровень
2023-2024 учебный год (летние каникулы)**

Номер группы:

№ п/п	Дата (число, месяц)	Форма занятия	Кол-во час	Раздел УТП	Тема Занятия
1.	1 июня	Игра	1	Игра-путешествие	«Должны смеяться дети!»
2.	5 июня	Квест	1	Интеллектуальная игра	«Город мой, Иваново, родной!»
3.	8 июня	Игровая программа	1	Игра-путешествие	«Что такое дружба?»
4.	12 июня	Спортивная игра	1	Оздоровительная программа	«Здоровье в порядке-спасибо зарядке!»
5.	15 июня	Игра-путешествие	1	Оздоровительная программа	«Расследование ДТП»
6.	19 июня	Квест	1	Интеллектуальная игра	«Кладоискатели»
7.	22 июня	Военно-патриотическая игра	1	Воспитательное мероприятие	«Миру-мир! Нет-войне!»
8.	26 июня	Интеллектуальная игра	1	Интеллектуальная игра	«Морской бой»
9.	29 июня	Познавательная программа	1	Воспитательное мероприятие	«Моя семья»
	ВСЕГО		9		

Оценочные материалы

Раздел 1. «Сказка ложь, да в ней намек ...»

Тема: «Жила-была сказка». Игра-путешествие

Испытание 1 «Путешествие»

«Стрелец» – попадание в цель с первого раза – 3 балла, со второго раза – 2 балла, с третьего раза – 1 балл

«Чтец» - за безошибочное прочтение загадки – 1 балл, за чтение с небольшими недочетами – 0,5 балла, невыразительное чтение – 0 баллов

«Мудрец» - за самостоятельное отгадывание загадки – 1 балл, за отгадывание загадки с помощью команды – 0,5 балла, за неправильный ответ – 0 баллов

Примечание: в каждой команде в данном испытании участвует по 9 человек (три стрелца, три чтеца, три мудреца). Успех команды зависит от всех участников команды. Важны и меткость, и декламация, и сообразительность, а главное – умение в начале игры распределить роли, т.к. дети знают возможности друг друга.

Испытание 2 «Объяснялки»

За одну минуту возможно заработать 11 баллов - по количеству отгаданных героев

Испытание 3 «Мульти-пульти»

5 баллов получает команда, которая использовала меньше слов для описания сказочного героя, 4 балла – за чуть большее количество слов для описания сказочного героя, 3 балла – за наибольшее количество слов.

Подведение итогов игры: баллы за испытания суммируются, выявляется победитель и призеры

Раздел 2. «Дружба – это я и ты!»

Тема: «Жила-была песенка». Импровизированный концерт

Главный критерий оценивания участников данного занятия – чувства, которые они испытывают во время исполнения песен о дружбе и толерантности, дети пополняют свой «багаж» знаний, уходя с занятия «под впечатлением»

Раздел 3. «Самый умный»

Тема: «Турнир эрудитов». Интеллектуальная игра

Оценивание заданий на скорость и количество ошибок: 5 баллов – первой справившейся с заданием команде, 4 балла - второй, 3 балла – третьей, 2 балла – последней. При наличии ошибок баллы вычитаются (за каждую ошибку)

Это касается заданий: «Имя сказочного героя», «Найти лишнее слово в каждой строчке»,

«Выбери девочку на дискотеке», «Собери треугольник из 5 деталей, убери шестую лишнюю»

Задание «Составь как можно больше слов из слова «ИНТЕЛЛЕКТУАЛ» - баллы насчитываются каждой команде по количеству слов, написанных за 3 минуты

Подведение итогов игры: баллы за испытания суммируются, выявляется победитель и призеры

Раздел 4. «Когда мои друзья со мной».

Тема: «Если с другом вышел в путь». Экологический квест

Оценивание каждого испытания с подсчитыванием баллов (за каждый правильный ответ – 1 балл, если задание на скорость – балл засчитывается только одной команде).

«Говорящая песенка» (на скорость) - максимум 1 балл,

«Анаграммы – лесные ягоды» - максимум 6 баллов,

«Говорящее бревно» (на скорость) - максимум 1 балл,

Кроссворд «Грибы» - максимум 7 баллов,

Ребусы «Жители болот» - максимум 6 баллов,

«Найди лишнее» (на скорость) - максимум 1 балл,

«Лягушачьи лапки» - (на скорость) - максимум 1 балл,

«Соотношения: вид мусора и срок разложения» - максимум 5 баллов

«Берегите природу!» (на скорость) - максимум 1 балл

Подведение итогов игры: баллы за испытания суммируются, выявляется победитель и призеры