

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА «СОДРУЖЕСТВО»

Принята на заседании
педагогического совета
от «16» января 2025 г.
Протокол № 2 .



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ДО ЦТ «Содружество»
М А Лященко
Приказ № 6-в от 20.01.2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«СПОРТИВНЫЙ ДВОР+. ДОШКОЛЬНИКИ»

Уровень программы: ознакомительный
(ознакомительный, базовый или углубленный)

Срок реализации программы: 36 ч.
(общее количество часов, количество часов по годам обучения)

Возрастная категория: от 5 до 6 лет

Состав группы: до 30 человек
(количество учащихся)

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная
(модифицированная, авторская)

Программа реализуется на бюджетной основе (муниципальное задание, социальный заказ)

ID-номер Программы в Навигаторе: 75038

Автор-составитель:
методист
Петрунина Екатерина Сергеевна

г. Краснодар, 2025

Нормативно-правовая база

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон Российской Федерации от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся".
3. Федеральный закон Российской Федерации от 13 июля 2020 года № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных услуг в социальной сфере».
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р.
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019 года № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями и дополнениями).
7. Приказ Минтруда России от 22 сентября 2021 года № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (зарегистрирован Минюстом России 17 декабря 2021 года, регистрационный № 66403).
8. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28 об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
9. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
10. Письмо Минпросвещения России от 29.09.2023 N АБ-3935/06 "О методических рекомендациях" (вместе с "Методическими рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего

образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны")

11. Устав и локальные акты МБОУ ДО ЦТ «Содружество».

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования: объём, содержание, планируемые результаты».

Пояснительная записка

Значительная возможность в формировании здорового образа жизни у детей отводится дополнительным спортивным занятиям. Только здоровый ребёнок может успешно учиться, продуктивно проводить свой досуг, стать в полной мере творцом своей судьбы.

Направленность программы – *физкультурно-спортивная*.

Подвижные игры в дошкольном возрасте являются незаменимым средством решения комплекса взаимосвязанных задач воспитания личности обучающихся, развития их разнообразных двигательных способностей и совершенствования умений. В этом возрасте они направлены на развитие творчества, воображения, внимания. Командная игра обучает детей способам визуального взаимодействия с партнерами по команде и соперниками.

Новизна, актуальность и педагогическая целесообразность.

Новизна программы.

Необходимо возродить в детях и родителях мотивацию и интерес к живому общению! И сделать это надо в такой форме, которая бы не носила характер принуждения – эта форма – дворовые игры.

Актуальность программы состоит в том, что в наши дни компьютерные игры, телевизоры, телефоны заменили радость живого общения, культуру подвижных дворовых игр. А подвижные игры в досуге детей должны занимать одно из главных мест. Игры состоят из самых разнообразных движений, способствующих укреплению мышц, ускоренному обмену веществ и закаливанию организма. С помощью игр развиваются ловкость, быстрота, сила, выносливость. Кроме того, подвижные игры положительно влияют на развитие и совершенствование не только физических, но и личностных качеств детей.

Чтобы возродить подвижные игры на свежем воздухе любимые игры, оторвать их от компьютеров и игровых залов, нужно научить их играть. По взрослев, дети обязательно восстановят традицию, когда игры передаются от старших ребят к младшим. Дворовые игры не просто развлечение, но и обучение. В них дети учатся общению, умению создавать команду и ответственно играть в ней, учатся быстро соображать, прыгать и бегать, соревноваться, да и веселиться тоже. Важной особенностью практически всех игр являются правила, которые требуют от ребенка определенных усилий, ограничивают его спонтанную активность, что делает игру интересной, увлекательной и полезной для развития ребенка.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что в результате освоения программы обучающиеся познакомятся с подвижными играми, что позволит пробудить у них интерес к командной игровой деятельности и умение самостоятельно подбирать игры.

Программа физкультурно-спортивной направленности «Спортивный двор+. Дошкольники» может способствовать **социально-экономическому развитию Краснодара и Краснодарского края** следующим образом:

Здоровое поколение — будущее региона. Программа способствует укреплению здоровья детей, что в долгосрочной перспективе приведёт к снижению заболеваемости и повышению качества жизни населения. Здоровые дети — это будущие квалифицированные специалисты и активные участники общественной жизни, что способствует экономическому росту региона.

Формирование здорового образа жизни. Программа «Спортивный двор+» может помочь в формировании у дошкольников привычки к здоровому образу жизни. Это может привести к снижению распространения вредных привычек в будущем и улучшению общего состояния здоровья населения.

Отличительные особенности программы.

Программа предназначена для учащихся дошкольного возраста и может быть реализована на базе ДООУ. В ходе реализации программы учащиеся знакомятся с подвижными дворовыми играми. Игры подобраны с учётом возраста детей, их умениями, навыкам, знаниями об окружающем мире, возможностями в познании нового. Выбор игры зависит также от времени года, погоды, температуры (в помещении или на участке), одежды детей, имеющегося оборудования и т. д.

Адресат программы.

Данная программа рассчитана на детей 5-6 лет. На обучение принимают все желающие. Специального отбора не производится. Уровень подготовленности учащихся не учитывается. Программа предполагает быструю адаптацию вновь прибывших детей в любой временной период учебного года.

Данная программа может быть реализована для детей с особыми образовательными потребностями – дети, проявившие выдающиеся способности (одаренные дети) и дети с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), с условием построения *индивидуального образовательного маршрута (Приложение 7)*. Индивидуальный образовательный маршрут определяется образовательными потребностями, индивидуальными способностями и возможностями учащегося (уровень готовности к освоению программы). Также в программе предусмотрено участие детей, находящихся в *трудной жизненной ситуации*.

В отдельных случаях занятия по программе могут быть перестроены в индивидуальный учебный план в связи с необходимостью применения индивидуальной образовательной траектории учащегося.

Индивидуальный образовательный маршрут определяется образовательными потребностями, индивидуальными способностями и возможностями учащегося, поэтому построение маршрута чаще всего начинается с определения особенностей учащихся. Содержание программы, реализуемой по индивидуальному образовательному маршруту, может отличаться объёмом, степенью сложности, которая характеризуется широтой и глубиной раскрытия конкретной темы, проблемы, понятийным аппаратом, темпом освоения учащимися. Варьируется также логика преподавания, методы, приёмы, способы организа-

ции образовательного процесса. Но все они должны быть адекватны конкретному ребенку, содержанию образования и модели образовательного процесса.

Учебная группа для реализации данной программы является **смешанной, разноуровневой** и при необходимости разновозрастной.

Занятия носят групповой характер.

Групповая работа предполагает сотрудничество нескольких человек, перед которыми ставится конкретная учебно-познавательная задача. При этом воспитательный потенциал обучения в разновозрастной группе возрастает, так как обеспечивается взаимодействие, общение учащихся разного возраста, то есть удовлетворение важнейшей потребности ребенка. Роли ребят внутри группы распределяются самостоятельно. Парная форма организации познавательной деятельности целесообразна в том случае, когда старший выполняет функцию педагога и основательно проверяет, и закрепляет имеющиеся знания у младшего по возрасту учащегося. По завершении работы подводятся итоги.

Данный возраст характеризуется повышенной физической активностью, подвижностью, любознательностью, конкретностью мышления, большой впечатлительностью, подражательностью. В эту пору высок естественный авторитет взрослого. Ребят увлекает совместная коллективная деятельность. Из личных качеств они больше всего ценят физическую силу, ловкость, смелость, находчивость. В этом возрасте ребята склонны постоянно меряться силами, готовы соревноваться буквально во всем. Резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. В этом возрасте ребята склонны к творческим и спортивным играм, где можно проверить волевые качества: выносливость, настойчивость, выдержку.

Формы обучения и режим занятий.

Форма обучения – очная, при сформировавшемся запросе дистанционная (электронная форма с применением дистанционных технологий).

Режим занятий:

Продолжительность одного занятия составляет 30 минут, перерыв между занятиями не менее 10 мин.

Программа может быть реализована в течение учебного года (1 час в неделю/36 недель; 4 часа в неделю/9 недель), в режиме краткосрочной летней программы (в течение 3 недель).

При реализации программы в электронной форме с применением дистанционных технологий продолжительность занятий в сети Интернет составляет 20 минут. Перерыв между занятиями составляет не менее 10 мин.

Продолжительность занятия соответствует нормам СП 2.4.3648-20 и Методическим рекомендациям по реализации образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий от 19 марта 2020 г.

Особенности организации образовательного процесса: состав группы – постоянный, занятия - групповые, виды учебных занятий следующие:

- эстафета;

- игра;
- турнир.

Программа пригодна для использования в сетевой и комбинированной формах реализации.

Уровень программы, объем и сроки реализации.

Программа «Спортивный двор. Дошкольники» имеет *ознакомительный* уровень, т.к. в ней путем погружения в игровую деятельность создается активная мотивирующая образовательная среда для формирования здорового образа жизни и культуры подвижных игр.

Программа позволит компенсировать дефицит двигательной активности дошкольников и укрепить их физическое, психоэмоциональное и социально – нравственное здоровье. Срок реализации программы – 36 часов.

Цель программы – создание условий для формирования у детей навыков командного взаимодействия и самостоятельности в организации активного досуга.

Задачи:

образовательные (предметные):

- познакомить обучающихся с техникой безопасности при участии в подвижных играх на свежем воздухе;
- познакомить обучающихся с правилами дворовых подвижных игр.

личностные:

- формировать навыки командного взаимодействия;
- развивать силу, ловкость, выносливость, быстроту и красоту движений;
- развивать умение быстро реагировать на меняющуюся ситуацию, внимание, координацию движений.

метапредметные:

- способствовать формированию самостоятельности в организации активного досуга;
- учить проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

Содержание программы.

Программа «Спортивный двор+. Дошкольники» рассчитана на 36 часов обучения.

В программу могут вноситься необходимые изменения в название тем, количество часов на изучение отдельных тем, распределение часов в разделе на основании заявления педагога и листа дополнения к программе, утвержденного приказом учреждения. Описание игр представлено в Приложение 1.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Наблюдение

2.	Игры с мячом	10	-	10	Соревнование, наблюдение
3.	Командные игры	10	-	10	Соревнование, наблюдение
4.	Подвижные игры	12		12	Соревнование, наблюдение
5.	Итоговое занятие	2	1	1	Соревнование, наблюдение
	ИТОГО	36	2	34	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие.

Теория: знакомство с обучающимися. Инструктаж по технике безопасности. Презентация программы.

Практика: мастер-класс игры «Классики», «Игры со скакалкой».

2. Игры с мячом.

Практика: «Вышибалы», «Картошка», «Десятки», «Штандер», «Я знаю пять имен...».

3. Командные игры.

Практика: «12 палочек», «Цепи», «Казаки-разбойники», «Цвета».

4. Подвижные игры.

Практика: «Светофор», «Зайчик», «Совушка-сова», «Лес, болото, озеро», «Цепочка».

5. Итоговое занятие.

Практика: Спортивная эстафета.

Планируемые результаты программы.

По окончании образовательного периода учащийся программы «Спортивный двор+. Дошкольники» должен обладать следующим уровнем знаний:

Образовательные (предметные):

- знают технику безопасности при участии в подвижных играх на свежем воздухе;
- знают правила дворовых подвижных игр.

личностные:

- сформированы навыки командного взаимодействия;
- развита сила, ловкость, выносливость, быстрота и красота движений;
- развиты умение быстро реагировать на меняющуюся ситуацию, внимание, координация движений.

метапредметные:

- сформирована самостоятельность в организации активного досуга;
- обучены проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

Данная программа является модифицированной. В ней учтены знания и умения учащихся, которые они получают на других занятиях.

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации».

Календарный учебный график программы является составной частью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, содержит в себе комплекс основных характеристик, представленных в Приложении 2.

Даты начала и окончания учебных периодов.

Программа может быть реализована в любой период в рамках учебного года, включая летний.

Количество учебных недель или дней – программа предусматривает обучение в течение 36 часов.

Продолжительность каникул – в период осенних, зимних и весенних каникул проводятся мероприятия по плану воспитательной работы (занятия проводятся по расписанию); в летний период занятия проводятся по расписанию

Сроки контрольных процедур – итоговое занятие в конце периода обучения.

Раздел программы «Воспитание»

Подвижные игры в дошкольном возрасте являются незаменимым средством решения комплекса взаимосвязанных задач воспитания личности обучающихся, развития их разнообразных двигательных способностей и совершенствования умений. В этом возрасте они направлены на развитие творчества, воображения, внимания. Командная игра обучает детей способам визуального взаимодействия с партнерами по команде и соперниками.

Цель - организация воспитательного процесса, способствующего формированию высоко - духовной и социально-активной личности гражданина и патриота, способного к успешной адаптации в обществе с учетом современных условий и потребностей социального развития общества.

Задачи:

- приобщение обучающихся к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и традициям образовательного учреждения;
- обеспечение развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни;
- воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания;
- развитие воспитательного потенциала семьи;
- поддержка социальных инициатив и достижений обучающихся;
- развитие гуманистической системы воспитания, где главным критерием является развитие личности ребенка;

Организационные условия:

- перечень мероприятий, рекомендуемых к реализации в рамках календарного Плана воспитательной работы на учебный год.

- воспитательная программа МБОУ ДО ЦТ «Содружество» на учебный год;
- план воспитательной работы учреждения;
- план воспитательной работы объединения.

Календарный план воспитательной работы объединения «Спортивный двор. Дошкольники»

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	Родительское собрание	В течение года	Круглый стол	Статья на сайте Центра, публикация в социальных сетях Центра
2.	Открытое занятие	В течение года	Открытое занятие	Статья на сайте Центра, публикация в социальных сетях Центра
3.	Соревнования	В течение года	Праздник	Статья на сайте Центра, публикация в социальных сетях Центра

Условия реализации программы.

Для успешного выполнения данной программы необходимы следующие средства обучения:

1. Материально - техническое обеспечение:

- просторное помещение для занятий/ зал или оборудованная спортивная площадка;
- спортивные снаряды: мячи, скакалки;
- аудио аппаратура.

2. Научно-методическое обеспечение:

- справочная литература;
- методические подсказки;
- картотека игр.

3. Информационное обеспечение – аудио-, видео-, фото-, интернет-источники.

4. Кадровое обеспечение – реализация данной программы предусматривает привлечение педагога дополнительного образования, имеющего:

– среднее профессиональное образование - программы подготовки специалистов среднего звена или высшее образование - бакалавриат, направленность (профиль) которого, как правило, соответствует направленности дополнительной общеобразовательной программы, осваиваемой учащимися, или преподаваемой дисциплине (предмету);

– дополнительное профессиональное образование - профессиональная переподготовка, направленность (профиль) которой соответствует направленности дополнительной общеобразовательной программы, осваиваемой учащимися, или преподаваемой дисциплине (предмету).

Критерии отбора педагога:

профессионально-педагогическая компетентность, наличие теоретической и практической подготовки в соответствии с профилем деятельности;

профессионально-педагогическая информированность;

умение творчески применять имеющиеся знания на практике, программировать свою деятельность, анализировать и развивать свой опыт с учетом современных условий;

знание основных законодательных и нормативных документов по вопросам образования и защиты прав учащихся.

Формы контроля аттестации.

В учреждении принята единая система мониторинга и разработаны критерии оценки реализации образовательной программы и дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Определять уровень качества обучения и отслеживать реальную степень соответствия того, что ребенок усвоил, заданным требованиям, а также внести соответствующие коррективы в процесс его последующего обучения необходимо на всех этапах реализации программы. Для этого проводится начальная (при приёме в объединение), промежуточная (в середине обучения) и итоговая (в конце срока реализации программы) диагностика и заполняются «Протоколы аттестации» (Приложение 5). В конце учебного года заполняется Отчет педагога дополнительного образования (Приложения 6).

Педагогический мониторинг включает в себя:

– определение уровня личностного развития учащихся (совместно с педагогом-психологом);

– входной контроль (начальная диагностика), проводится в начале обучения; промежуточная диагностика; итоговая диагностика, в конце освоения программы, что позволяет отследить динамику достижения предметных, метапредметных и личностных результатов;

– наблюдения за социально-значимой деятельностью учащихся, в которых отражаются все достижения и результаты в предметной, метапредметной сфере.

Формы подведения итогов: опрос, соревнование, педагогическое наблюдение.

Оценочные материалы.

Для определения достижения учащимися планируемых результатов проводится диагностика и заполняются индивидуальные «Карты диагностики освоения программы и творческих достижений учащегося» (Приложение 4).

Карта позволяет вести поэтапную систему контроля за обучением учащегося и отслеживать динамику его образовательных результатов, начиная от первого момента взаимодействия с педагогом. Этот способ оценивания – сравнение ребенка только с самим собой, выявление его собственных успехов по сравнению с исходным уровнем – важнейший отличительный принцип дополнительного образования, стимулирующий и развивающий мотивацию обучения каждого ребенка.

Регулярное отслеживание результатов может стать основой стимулирования, поощрения ребенка за его труд, старание. Каждую оценку надо прокомментировать, показать, в чем прирост знаний и мастерства учащегося – это поддержит его стремление к новым успехам.

Методические материалы.

При организации образовательного процесса используются:

- традиционные **методы обучения**: наглядный, словесный, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский, проблемный, игровой, дискуссионный, проектный и др.;

- **методы воспитания**: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

В рамках реализации данной программы использованы педагогические **технологии**:

- технология индивидуализации обучения,
- технология группового обучения,
- технология коллективного взаимообучения,
- технология блочно-модульного обучения,
- технология личностно-ориентированного обучения,
- технология развивающего обучения,
- технология игровой деятельности,
- коммуникативная технология обучения,
- технология коллективной творческой деятельности,
- технология педагогической мастерской,
- технология решения изобретательских задач,
- здоровьесберегающая.

Для достижения цели дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы необходимо опираться на следующие основные принципы:

- постепенность в развитии природных способностей детей;
- строгая последовательность в овладении лексикой и техническими приемами;
- систематичность и регулярность занятий;
- целенаправленность учебного процесса.

Данная программа дает обучающимся знания, умения и навыки, которые образуют прочный фундамент для дальнейшего самоопределения детей, готовит детей к профориентации.

В рамках реализации данной программы использованы педагогические технологии, в которых развитие творческих способностей обучающихся является приоритетной целью:

- технология творческого развивающего обучения, в соответствии с которой последовательно формируются творческие способности личности на основе свободного выбора ребенком внеурочной деятельности (И. П. Волков).
- технология коллективных творческих дел (И. П. Иванов).

При организации образовательного процесса используются традиционные группы методов обучения: наглядные, словесные, практические.

Принципы построения программы: доступность, системность, последовательность, преемственность, гуманизация, демократизация, детоцентризм, увлекательность и творчество, сотрудничество, культуросообразность, природосообразность.

Формы организации учебного занятия - парная, групповая, фронтальная.

Тематика и формы методических материалов по программе: пособия по определению интересов и склонностей человека.

Дидактические материалы – описание игр (Приложение 1).

Алгоритм учебного занятия

Подготовительный этап: занятие начинается с проверки готовности учащихся объединения. Педагог объявляет тему занятия, правила игры.

Основной этап: педагог вместе с ребятами играют.

Заключительный этап: обсуждение результатов.

Список литературы для педагога

1. Жуков М.Н. Подвижные игры: учеб. - М., 2000.
2. Игры и развлечения детей на воздухе / Сост. Т. Осокина, Е. Тимофеева, Л. Фурмина. - М., 1983.
3. Игры на свежем воздухе / Сост. В. Дмитриев. - М., 1998.

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Бойко, Е.А. Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет / Е.А. Бойко. - М., 2008.
2. Долбилова, Ю. В. Игры в сапогах-скороходах. Подвижные игры / Ю.В. Долбилова. - М.: Феникс, 2008.

Интернет-ресурсы

1. Классики
https://yandex.ru/video/preview/?text=игры%20нашего%20двора%20видео&path=wizard&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&wiz_type=vital&filmId=11449410029719428214
2. Штандер-стоп
https://yandex.ru/video/preview/?text=игры%20нашего%20двора%20видео&path=wizard&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&wiz_type=vital&filmId=13889994678154794338
3. Лягушки
https://yandex.ru/video/preview/?text=игры%20нашего%20двора%20видео&path=wizard&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&wiz_type=vital&filmId=1719128468829716559
4. Больничка
https://yandex.ru/video/preview/?text=игры%20нашего%20двора%20видео&path=wizard&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&wiz_type=vital&filmId=16260453745186219529
5. Двенадцать палочек
https://yandex.ru/video/preview/?filmId=7610857442806440647&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&path=wizard&text=игры+нашего+двора+видео&wiz_type=vital
6. Золушка
https://yandex.ru/video/preview/?filmId=15553815120353497699&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&path=wizard&text=игры+нашего+двора+видео&wiz_type=vital
7. Вышибалы

https://yandex.ru/video/preview/?filmId=11172194704565796952&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&path=wizard&text=игры+нашего+двора+видео&wiz_type=vital

8. Цепи

https://yandex.ru/video/preview/?filmId=8595401095986353583&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&path=wizard&text=игры+нашего+двора+видео&wiz_type=vital

9. Казаки-разбойники

https://yandex.ru/video/preview/?text=игра%20казаки%20разбойники%20пр авила%20игры&path=wizard&parent-reqid=1618906493180631-1549597980763380503800126-production-app-host-man-web-yp-318&wiz_type=vital&filmId=16462931134779830555

Описание игр

Сюжетно-ролевые игры

«Школа»

Педагогическая цель: Обогащать знания детей о школе, расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников школы.

Игровая цель: воспроизвести в игре быт школы.

Оборудование: портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя, повязки для дежурных.

Роли: ученики, учитель, директор школы, завуч, технический персонал, дежурный.

Игровые действия: Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы), завуч составляет расписание уроков. Технический персонал следит за чистотой в помещении, дает звонок. Дежурный следит за дисциплиной на переменах, проверяет сменную обувь.

Методы руководства игрой: Педагог организует игру по предварительно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияет на изменение игровой среды, ведет коррекцию игровых отношений. Поощряет сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределяет при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: педагог предлагает детям поиграть в школу. Проводится беседа о том, зачем нужна школа, кто там работает, что делают ученики. По желанию детей или считалочке выбираются ведущие роли. Остальные дети – ученики. Учитель задает ученикам вопросы, дает задания, они самостоятельно и старательно выполняют их. На другом уроке – другой учитель. Дети занимаются на уроках математики, родного языка, физкультуры, музыки и т.д.

«Поликлиника»

Педагогическая цель: вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровая цель: принять всех больных.

Оборудование: халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки

Роли: врачи (окулист, хирург, лор, педиатр, стоматолог), медсестра, работник регистратуры, санитарка, больные.

Игровые действия: Больной идет в регистратуру, берет талон к врачу, идет на прием. Врач принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт, врач подписывает. Больной идет в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, перевязывает ранки, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце.

Методы руководства игрой: Педагог организует игру по предварительно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, может косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощряет сооружение взаимосвязанных построек, помогает правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Ребята, недавно мы с вами беседовали о больнице, поликлинике. И вы все рассказывали, о том, как вы ходили в поликлинику вместе со своими родителями. А давайте-ка ребята мы с вами еще раз вспомним о том, какие врачи работают в поликлинике. Кто знает, поднимает руку. А сегодня, ребята у нас с вами начнет работать новая больница. Но есть, проблема в новой больнице совсем нет врачей. Давайте, исправим эту проблему и выберем роли. Остальные дети – те, которые остались без роли, будут пациентами. Выберете себе куклы – это будут ваши дети. Итак, все роли распределены. Теперь открываем нашу больницу. Ребята, посмотрите, какие здесь кабинеты открылись: кабинет педиатра, кабинет окулиста, процедурный кабинет. Все врачи разошлись по кабинетам и готовы принимать пациентов.

«Туристическое агентство»

Педагогическая цель: раскрытие специфики туристического агентства. Углубление знаний детей об окружающем мире. Формирование понятий о том, что на нашей планете много разных стран и континентов, вызвать познавательный интерес к путешествиям.

Игровая цель: организовать путешествие в другой город через туристическое агентство.

Оборудование: Глобус, игрушечный телефон, карта мира, билеты на поездку, путёвки, игрушечный компьютер, книги, папка с разными животными и странами, плакат с животными.

Роли: директор агентства, тур-агент, курьер, кассир, клиенты.

Игровые действия: Директор агентства – руководит, налаживает контакты с туроператорами. Тур-агент – работает с клиентами. Отвечает на телефонные звонки в офисе, принимает заказы на тур, занимается его подготовкой и оформлением документов (договор, бронирование мест в отеле, авиабилеты и т. д.). Курьер – оплачивает путевки, привозит, увозит документы, билеты. Кассир – принимает оплату за путевки, билеты, согласно договору.

Методы руководства игрой: Педагог организует игру по предварительно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно может влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощряет

сооружение взаимосвязанных построек, помогает правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: на экране ноутбука появляется рекламный видеоролик турагенства о каком-либо городе. Какая заманчивая реклама! Мне так захотелось отправиться в путешествие в этот прекрасный город, а вам, ребята? Ребята, а может, вы организуете такое путешествие? Как вы думаете, что необходимо сделать, чтобы путешествие состоялось? (отправиться в турагенство, выбрать маршрут, купить путёвку и билеты, собрать вещи). Давайте оборудуем туристическое агентство. Дети с педагогом выстраивают план действий: распределяют роли, выбрать необходимые атрибуты и попробовать организовать путешествие в другой город.

«Салон красоты»

Педагогическая цель: расширить и закрепить знания детей о работе в «Салоне красоты», вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу.

Игровая цель: подготовиться и принять клиентов в салоне красоты.

Оборудование: зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, пелеринки, полотенца, касса, чеки, деньги, швабра, ведро.

Роли: парикмахер, мастер маникюра, визажист, кассир, уборщица, клиенты.

Игровые действия: Парикмахер моет волосы, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном. Мастер маникюра делает маникюр, покрывает ногти лаком, дает рекомендации по уходу за руками. Мастер косметического кабинета делает массаж лица, протирает лосьоном, смазывает кремом, красит глаза, губы и др. Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца, салфетки. Посетители вежливо здороваются с работниками салона, просят оказать услугу, советуются с мастерами, платят в кассу, благодарят за услуги.

Методы руководства игрой: Педагог организует игру по предварительно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно может влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: стоит телефон, раздаётся звонок. Педагог берет трубку и разговаривает (звонит клиентка в салон красоты и просит записать ее на полный курс услуг).

Ребята, сейчас к нам в гости придет клиентка, нам нужно подготовиться к ее приему. Дети начинают оформлять салон красоты. Места работы для парикмахера, мастера маникюра, визажиста. Дети распределяют роли, остальные дети – клиенты.

«Кафе»

Педагогическая цель: расширять у детей представления о труде работников столовых, кафе. Развивать интерес и уважение к профессиям повара, официанта. Знакомство с правилами поведения в общественных местах.

Игровая цель: обслужить всех посетителей кафе.

Оборудование: Колпак белый (2 шт.), фартук (2 шт.), посуда кухонная детская, посуда столовая детская, посуда чайная детская, плита, муляжи продуктов, овощей, фруктов, меню, подносы детские, трубочки для коктейля, корбочки из-под соков, йогуртов.

Роли: повара, официанты, кассир, музыканты, посетители.

Игровые действия: В кафе стоят столы и стулья для посетителей. Повара готовят вкусную еду на кухне, варят пельмени, пекут пирожки, варят борщ, супы, жарят котлеты. На столах стоят салфетки, вазочки с цветами. Официанты подают еду посетителям, вежливо с ними разговаривают, дают книжечку с меню, чтобы выбрать еду по желанию посетителя. Посетители платят за обед в кассу, им выдают чек. В кафе люди приходят не только поесть, но и послушать музыку. Отмечаем день рождения, танцуем, поем караоке. Официанты вежливы с посетителями, приносят еду, сладкую воду. На столах красивая посуда, цветы. Музыканты красиво играют и поют. Посетители, уходя, благодарят за доставленное удовольствие.

Методы руководства игрой: Педагог организует игру по предварительно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, может косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощряет сооружение взаимосвязанных построек, помогает правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Ребята, я сегодня в своём почтовом ящике нашла рекламу об открытии детского кафе под названием «Цветик-семицветик». Посмотрите, какая яркая, красочная реклама и называется кафе как наша группа. Ребята, кто из вас был в кафе? Для чего люди посещают кафе? Кто работает в кафе? Вы хотите посетить кафе? Не обязательно ждать вечера или выходных, чтобы посетить кафе с родителями. Я предлагаю открыть детское кафе в нашей группе. Ребята, вы согласны с моей идеей? Как вы думаете, что необходимо для открытия кафе? (Воспитатель совместно с детьми участвует в создании интерьера кафе, при необходимости делает указания, советует выслушать различные мнения и прийти к наиболее оптимальному решению).

Игры, помогающие развитию внимания, памяти, логического мышления.

Таблицы Шульте. Первый вариант таблиц изобрёл немецкий психиатр Вальтер Шульте, он использовал их для измерения скорости включения в работу, для определения способности концентрировать и распределять внимание. Таблицы представляют собой квадрат с разным количеством ячеек по вертикали и горизонтали (от квадратов 3 на 3 до квадратов 16 на 16). В ячейки вписаны

числа, например, от 1 до 25 (если это квадрат 5 на 5 с 25 ячейками) в произвольном порядке. Задача обучающегося быстро находить и называть все числа последовательно. Можно в порядке возрастания или убывания, можно записать часть чисел римскими цифрами, можно раскрасить часть ячеек цветом.

Анаграммы. В играх этот литературный приём, состоящий в перестановке букв или звуков, используется по-разному. Например, можно, из исходного слова получить другое, используя те же буквы; из набора букв составить слово; выбрать нужный набор букв из предложенных, чтобы получить известное слово.

Лабиринты. Школьнику нужно мысленно проследить взглядом одну из запутанных линий на рисунке до её конца. Все линии одного цвета. Можно использовать как изображённые лабиринты, так и лабиринты-головоломки, изготовленные из пластика, дерева, картона.

Мемори. Удобнее всего использовать готовую настольную игру, купленную в магазине, и провести небольшой турнир между группами.

Подвижные игры

Рыбаки и рыбки.

Так эта игра называлась у нас во дворе, но возможны и другие варианты, например, «удочка». «Рыбак» – это ведущий, а «рыбки» — все остальные.

Потребуется всего одна скакалка. Она находится в руках у ведущего. Ведущий становится в серединку, а все участники встают вокруг него. Ведущий, держа скакалку за одну ручку, начинает крутиться и, соответственно, раскручивать ее вокруг себя. Другой конец скакалки пролетает под ногами у «рыбок».

Задача «рыбок» перепрыгивать через скакалку так, чтобы она не задела их ноги. Если задевает, то «рыбка» считается пойманной и выбывает. Победителем становится последняя «невыловленная рыбка».

А можно играть и без проигравших и победителей. Просто тот, кого «поймали», занимает место ведущего.

Десяточки.

Для игры в «десяточки» нужна одна скакалка и несколько человек. Смысл игры заключается в необходимости последовательно выполнить ряд упражнений со скакалкой. Каждое из упражнений выполняется несколько раз (от 1 до 10 раз) в зависимости от сложности. Игра начинается с самого простого упражнения, которое нужно выполнить 10 раз, следующее упражнение сложнее, и его нужно сделать 9 раз и т.д. до самого последнего победного упражнения, которое выполняется один раз.

Первый игрок начинает выполнять первое упражнение, если он сбивается или ошибается – ход переходит к следующему участнику, и так по кругу. Победителем игры считается тот игрок, который первым выполнит все упражнения. В эту игру можно играть и в одиночку, тренируясь прыгать со скакалкой.

Предлагается следующий набор упражнений, но можно использовать и собственные:

10 раз — прыгаем через скакалку обычным способом, одновременно двумя ногами, скакалку прокручиваем вперед.

9 раз — через скакалку прыгаем на одной ноге со сменой ног (то правая, то левая), т.е. получается «бег» через скакалку.

8 раз — через скакалку прыгаем на левой ноге.

7 раз — прыгаем через скакалку на правой ноге.

6 раз — прыгаем через скакалку, как обычно, двумя ногами, но скакалку нужно крутить назад.

5 раз — через скакалку как в 9-ке («бегом»), но скакалку крутим в обратную сторону.

4 раза — скакалку крутим вперед, прыгать нужно чередуя обычные прыжки и со скрещиванием рук.

3 раза — прыгаем через скакалку вперед, но ноги необходимо сложить крестиком.

2 раза — скакалку крутим назад, прыгая на одной ноге.

1 раз — самое сложное упражнение, верх мастерства прыжков через скакалку, когда нужно было подпрыгнуть и при этом успеть прокрутить скакалку вперед два раза.

Часики.

Часы - веселая, подвижная игра со скакалкой. Развивает выносливость и внимание.

Описание игры: играют 10-15 человек. Все хором произносят: «Тик-так, тик-так».

Двое заранее выбранных игроков в том же ритме вертят скакалку, остальные выстраиваются в очередь. Первый игрок прыгает через скакалку один раз и встает в конец очереди, второй - два и т.д. Если игрок собьется при прыжках или ошибется в счете - он меняется с одним из тех, кто держит скакалку. При этом счет начинается сначала.

Задача игроков - прыгать как можно дольше, не сбиваясь.

Правила игры 1. Все хором произносят: «Тик-так, тик-так» 2. Выбирают двух игроков, которые будут вертеть скакалку в том же ритме 3. Остальные по очереди прыгают через скакалку 4. Первый прыгает один раз и встает в конец очереди, второй - два и т.д. 5. Игрок, сбившийся при прыжках или ошибившийся в счете, меняется с одним из игроков, крутящих скакалку

Вышибалы.

Командная игра с мячом направлена на «выбивание» соперников.

Как играть

Участвуют от четырех человек. Как минимум, двое – вышибалы – стоят по разные стороны поля. Их задача – перекидываться мячом, сбивая при этом соперников, стоящих между ними. Также важно, чтобы мяч, брошенный одним из вышибал, был пойман другим, а не упал на землю или не улетел куда-то за пределы игровой зоны.

В свою очередь, те, кого вышибают, должны не позволить себя выбить. Им следует уворачиваться от мяча или ловить его. Последнее может также дать игроку «бонус», сделать его практически «неубиваемым».

Когда вышибалы выбили остальных участников, команды меняются местами.

Штандер.

Как играть:

В игре участвует от трех человек. Водящий, выбранный считалочкой, становится в центр круга, образованного другими игроками на расстоянии 1-2 шагов. Остальные участники стоят от ведущего примерно в 1-2 шагах.

Водящий подкидывает мяч вверх, называя имя любого игрока, тот должен поймать мяч. Если у него получилось, он становится новым водящим, если же нет – все игроки должны разбежаться в разные стороны. Когда ведущий крикнет «Штандер!» или «Стоп!» остальные игроки должны замереть в одном положении, а водящий, вернувшись в центр круга, должен попасть мячом в другого игрока. Если ему это удалось, тот, в кого попал мяч, становится новым ведущим.

Есть также вариант игры, в котором ведущий после того, как все игроки замерли, выбирает одного участника и угадывает, на расстоянии скольких шагов от него этот игрок находится, а потом, сделав эти шаги, пытается дотянуться до этого игрока.

Картошка.

Еще одна простая детская игра с мячом, в которую могут играть даже самые маленькие.

Как играть

Участники встают в круг и начинают очень быстро перекидывать друг другу мяч. Тот, кто не поймал, садится в центр круга на четвереньки (становится «картошкой»)

Другие игроки могут спасти «наказанных», кинув мяч в центр круга и попав в нужного им игрока («картошку»)

«Спастись» самостоятельно тоже можно. Если сидящий в круге, не вставая, поймал летящий над ним мяч, все «наказанные» могут снова войти в игру, а в круг садится тот, кто до этого бросал мячик.

Для того, чтобы игра стала более динамичной, мяч часто не ловят, а отбивают.

Я знаю пять имен...

Число игроков не ограничено. Однако сильно много не желательно, в виду того, что участникам придется долго ждать своей очереди. Итак, игроки по очереди берут мяч и бьют им о землю. При каждом ударе произносят одно слово. «Я знаю пять имен мальчиков: Вася — раз, Петя — два, Леша — три, Вова — четыре, Дима — пять». Закончив этот ряд слов, переходят к следующему: «Я знаю пять имен девочек (названий городов, рек, озер, марок машин, животных, птиц, цветов и т.д.)».

Если игрок ошибается или долго думает, или «теряет» мяч, ход переходит к следующему игроку. Когда мяч возвращается к этому игроку, то он продолжает с того места, на котором допустил ошибку.

Казаки-разбойники.

Это одна из самых популярных дворовых игр прошлого века. Однако, возможно, своими корнями она идет далеко в прошлое, так как точное время возникновения «казаков» неизвестно. Говорят, название игры возникло исторически: еще в царской России казаки действительно охраняли мирных жителей от нападений разбойников.

Как играть:

Участвует от 4 человек, чем больше, тем лучше. Сначала с помощью жребия ребята делятся на две команды, «казаки» и «разбойники» соответственно. Задача «разбойников» - как можно быстрее убежать по нарисованным стрелкам и спрятаться, цель «казаков» - найти и поймать «неудобных».

У каждой из команд есть «атаман», если по-простому – капитан. В начале игры «разбойники» должны собраться и загадать слово-шифр, после этого они берут мелки и убегают. «Казаки» же перед игрой должны определить место для «темницы», куда будут заключать пойманных «разбойников». Когда время на подготовку истекло, «казаки» пускаются в погоню. Примерно каждые 20-30 метров, а также на всех поворотах «разбойники» рисуют стрелочки, далеко не все из которых могут указывать верную дорогу.

Если «казак» заметил «разбойника», он должен его осалить и отвести в темницу. Если же в тот момент, когда «казак» ведет «разбойника» в темницу, навстречу идут другие «разбойники», они могут осалить «казака», тем самым освободив товарища. Другая возможность сбежать – если «казак» случайно отпустит руку «разбойника».

Каждая команда в игре "Казаки-разбойники" должна была выбрать себе "атамана" кадр из фильма "Тимур и его команда"

Когда пойманный «разбойник» оказывается в темнице, у него начинают выпытывать кодовое слово. Самый распространенный способ «пытток» - обычная щекотка. О том, какие методы воздействия можно использовать, а какие – нельзя, лучше договариваться «на берегу».

Но если ты, дорогой «разбойник», уже попал в темницу, не стоит отчаиваться! Возможно, за тобой придут друзья, напад на караульного и позволив тебе сбежать.

«Казаки» побеждают в игре, если выполнено хотя бы одно из условий: узнан секретный шифр или пойманы все разбойники.

Цвета.

У этой простой игры, для которой хватает даже школьной перемены, есть множество вариаций. Вместо цветов можно загадывать песни, города, названия мультфильмов, – да все, что угодно – выбор ограничен только фантазией.

Как играть

Участники (от четырех человек) выбирают одного водящего. Он встает в центре площадки, спиной к остальным, и называет любой цвет. Игроки ищут,

есть ли этот цвет на них (в предметах одежды, обуви, заколках, игрушках, чаще всего «считается» даже цвет глаз и волос). Если цвет успешно найден, нужно, держась за вещь, на которой обнаружили нужный цвет, перейти на другую сторону.

Если же вы тщательно осмотрели себя и убедились, что нужного цвета на вас нет, усыпите бдительность водящего и перебегайте. Тот, в свою очередь, должен успеть перехватить и осалить перебегающего. В случае успеха горе-перебежчик становится водящим.

У этой игры, как и у других, существуют свои хитрости. Например, участники могут помогать друг другу. Так, если у одного есть несколько вещей подходящего цвета, одну он может использовать сам, а взяться за вторую позволит товарищу.

Цепи кованы.

Количество игроков: от 8 человек. Все играющие делятся на две команды. Каждая команда становится в шеренгу, игроки берутся за руки. Шеренги располагаются друг напротив друга (на расстоянии примерно 10 метров).

Первая команда громко кричит:

«Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!»

Вторая команда, стоящая напротив, спрашивает:

«Кто из нас?»

Игроки первой команды называют имя любого игрока из второй команды. Игрок, чье имя названо, разбегается и пытается прорвать цепь команды противников. Здесь очень важно рассчитать «слабое звено».

Если удастся разорвать цепь, то игрок, сделавший это, возвращается в свою команду и берет с собой одного человека из команды противника - того, кто оказался «слабым звеном». Так цепь первой команды становится на одного человека длиннее.

Если же игроку не удалось разорвать цепь, он сам становится в команду противников. Цель игры – перетащить всех игроков из команды противника в свою цепь.

12 палочек.

Цель: развивать умение грамотно прятаться и быстро бежать при первой необходимости.

Игра напоминает классические прятки. 12 небольших палочек укладываются на «рычаг» (например, на досочку и положенный под нее камушек) так, чтобы, наступив на рычаг, можно было разбросать палочки. Задача водящего — собрать палочки, сложить их на рычаг, произнести с закрытыми глазами считалочку и отправиться на поиски спрятавшихся игроков. Как только водящий обнаруживает игрока, бежит к «рычагу» и разбивает палочки, называя имя найденного. Игрок становится водящим. Если найденный успеет опередить водящего и добежать до палочек первым, водящий не меняется.

Цепочка.

Определяем размеры территории, на которой будет проходить игра. В начале игры ведущий — один человек. Он догоняет разбегающихся участников.

Догнав кого-нибудь, он берёт его за руку, и они вместе догоняют следующего, и так далее, пока не образуется цепочка. Если игроков много, можно образовать 2 цепочки. То есть, когда образуется цепочка в четыре человека, они делятся на пары.

Календарный учебный график

Название группы _____;
 дни недели _____
 время _____
 место проведения _____

№ занятия	Разделы и темы	Кол-во часов	Форма занятия	Формы контроля	Дата проведения	
					План	Факт
1	Вводное занятие. знакомство с обучающимися. Инструктаж по технике безопасности. Презентация программы.	1				
2	Вводное занятие. Мастер-класс, игры «Классики», «Игры со скакалкой».	1				
3	Игры с мячом. Игра «Вышибалы».	1				
4	Игры с мячом. Игра «Картошка».	1				
5	Игры с мячом. Игра «Десятки».	1				
6	Игры с мячом. Игра «Штандер».	1				
7	Игры с мячом. Игра «Я знаю пять имен...».	1				
8	Игры с мячом. Игры на выбор.	1				
9	Игры с мячом. Игры на выбор.	1				
10	Игры с мячом. Игры на выбор.	1				
11	Игры с мячом. Игры на выбор.	1				
12	Игры с мячом. Игры на выбор.	1				
13	Командные игры. Игра «12 палочек».	1				
14	Командные игры. Игра «Цепи».	1				
15	Командные игры. Игра «Казак-разбойник».	1				
16	Командные игры. Игра «Цвета».	1				
17	Командные игры. Игры на выбор.	1				

18	Командные игры. Игры на выбор.	1				
19	Командные игры. Игры на выбор.	1				
20	Командные игры. Игры на выбор.	1				
21	Командные игры. Игры на выбор.	1				
22	Командные игры. Игры на выбор.	1				
23	Подвижные игры. Игра «Светофор».	1				
24	Подвижные игры. Игра «Зайчик».	1				
25	Подвижные игры. Игра «Совушка-сова».	1				
26	Подвижные игры. Игра «Лес, болото, озеро».	1				
27	Подвижные игры. Игра «Цепочка».	1				
28	Подвижные игры. Игры на выбор.	1				
29	Подвижные игры. Игры на выбор.	1				
30	Подвижные игры. Игры на выбор.	1				
31	Подвижные игры. Игры на выбор.	1				
32	Подвижные игры. Игры на выбор.	1				
33	Подвижные игры. Игры на выбор.	1				
34	Подвижные игры. Игры на выбор.	1				
35	Итоговое занятие. Спортивная эстафета.	1				
36	Итоговое занятие. Спортивная эстафета.	1				

**Карта диагностики освоения программы и творческих достижений учащихся
объединения «Спортивный двор+. Дошкольники»**
(в баллах, соответствующих степени выраженности измеряемого качества)

Показатели (оцениваемые параметры)	Степень выраженности оцениваемого показателя	Уровень достижения	Количество баллов	Методы диагностики
1. Предметные результаты				
Уровни освоения обучающимися учебного материала программы.	Обучающийся не всегда следует правилам игры не проявляет инициативы в игре.	Минимальный	0	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос
	Обучающийся знает правила и активно участвует в игре.	Базовый	1	
	Обучающийся хорошо знает правила игры и способен самостоятельно организовать игру со сверстниками.	Повышенный	2	
		Итого:		
2. Метапредметные результаты				
Творческие навыки	Руководствуется строго по предложенному замыслу педагога	Минимальный	0	Собеседование, наблюдение, тестирование, контрольное задание
	Выбирает из нескольких предложенных педагогом замыслов; руководствуется тем, что соответствует опыту его наблюдений и впечатлений	Базовый	1	Собеседование, наблюдение, тестирование, контрольное задание
	Имеет богатый запас замыслов и подсказки со стороны педагога не требуется	Повышенный	2	Собеседование, наблюдение, тестирование, контрольное задание
Коммуникативные навыки	Не адаптирован к выполнению различных поведенческих сценариев; отсутствуют навыки коллективной деятельности; низкий уровень общих трудовых и бытовых навыков.	Минимальный	0	Собеседование, наблюдение, тестирование, контрольное

				задание
	Адаптирован к выполнению различных поведенческих сценариев; имеет навыки коллективной деятельности, желание находить способы плодотворного сотрудничества; средний уровень общих трудовых и бытовых навыков.	Базовый	1	Собеседование, наблюдение, тестирование, контрольное задание
	Адаптирован в полной мере к выполнению различных поведенческих сценариев; самостоятельно проявляет навыки коллективной деятельности, желание находить способы плодотворного сотрудничества; высокий уровень общих трудовых и бытовых навыков.	Повышенный	2	Собеседование, наблюдение, тестирование, контрольное задание
Работа в группе	Выполняет отведенную ему роль. Не проявляет инициативы в группе.	Минимальный	0	Собеседование, наблюдение, тестирование, контрольное задание
	Самостоятельно распределяет роли. Организует работу в группе.	Базовый	1	Собеседование, наблюдение, тестирование, контрольное задание
	Самостоятельно распределяет роли. Организует работу в группе. Прогнозирует последствия собственных и чужих действий.	Повышенный	2	Собеседование, наблюдение, тестирование, контрольное задание
Самооценка	Оценивает по заданным критериям с помощью педагога	Минимальный	0	Собеседование, наблюдение, тестирование, контрольное задание
	Оценивает по заданным критериям с помощью педагога. Способен увидеть свои ошибки.	Базовый	1	Собеседование, наблюдение, тестирование,

				контрольное задание
	Оценивает по заданным критериям с помощью педагога. Способен увидеть свои ошибки. Сам находит и устраняет свои ошибки.	Повышенный	2	Собеседование, наблюдение, тестирование, контрольное задание
Самоконтроль	Планирует способы достижения поставленных целей при помощи педагога, с трудом находит пути достижения результата; не способен сопоставить собственные действия с запланированными результатами.	Минимальный	0	Собеседование, наблюдение, тестирование, контрольное задание
	Планирует способы достижения поставленных целей, находит пути достижения результата; сопоставляет собственные действия с запланированными результатами, контролирует свою деятельность, осуществляемую для достижения целей при поддержке и помощи педагога.	Базовый	1	Собеседование, наблюдение, тестирование, контрольное задание
	Самостоятельно планирует способы достижения поставленных целей, находит эффективные пути достижения результата, ищет альтернативные нестандартные способы решения познавательных задач; сопоставляет собственные действия с запланированными результатами, контролирует свою деятельность, осуществляемую для достижения целей.	Повышенный	2	Собеседование, наблюдение, тестирование, контрольное задание
		Итого:		
3. Личностные результаты*				
Мотивация	Мотивация отсутствует	Минимальный	0	Наблюдение, тестирование, анкетирование, собеседование
	Мотивация ситуативная	Базовый	1	
	Устойчивая, сильная мотивация	Повышенный	2	
Социализация	Соблюдает не в полной мере нормы и правила поведения, принятые в образовательном учреждении и объединении; не проявляет инициативу по участию в общественной жизни образовательного учреждения и ближайшего социального	Минимальный	0	

	окружения, общественно-полезной деятельности.			
	Соблюдает нормы и правила поведения, принятые в образовательном учреждении и объединении; участвует в общественной жизни образовательного учреждения и ближайшего социального окружения, общественно-полезной деятельности.	Базовый	1	
	Соблюдает нормы и правила поведения, принятые в образовательном учреждении и объединении; проявляет инициативу по участию в общественной жизни образовательного учреждения и ближайшего социального окружения, общественно-полезной деятельности.	Повышенный	2	
Самостоятельность и личная ответственность	Соотносит свои действия и поступки с нравственными нормами при помощи педагога. Не всегда может сопоставить приоритеты «что я хочу» и «что я могу». Не проявляет желания осуществлять добрые дела, полезные другим людям.	Минимальный	0	
	Знает, что делает и для чего он это делает; соотносит свои действия и поступки с нравственными нормами. Различает «что я хочу» и «что я могу». Осуществляет добрые дела, полезные другим людям.	Базовый	1	
	Осмысленно относится к тому, что делает, знает для чего он это делает, соотносит свои действия и поступки с нравственными нормами. Различает «что я хочу» и «что я могу». Осуществляет добрые дела, полезные другим людям. Умеет отвечать за результат дела, в случае неудачи «не прячется» за других.	Повышенный	2	
Самоопределение	Сомнения в своих возможностях, отсутствие четких жизненных планов.	Минимальный	0	Наблюдение, тестирование, анкетирование, собеседование
	Вера в свои возможности, осознание своего места в социуме, наличие жизненных планов.	Базовый	1	Наблюдение, тестирование, анкетирование, собеседование
	Понимание своих возможностей, знание индивидуальных	Повышенный	2	Наблюдение,

	особенностей; способность к самостоятельному принятию решения; осознание своего места в мире и социуме; наличие жизненных и профессиональных планов.			тестирование, анкетирование, собеседование
		Итого:		
		Всего:		

*Личностные результаты оцениваются педагогом-психологом и используются только в соответствии с ФЗ от 17.12.2006 №152-ФЗ «О персональных данных»

КАРТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДИАГНОСТИКИ
освоения учащимися дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы
«Спортивный двор+. Дошкольники»

в группе _____ года обучения _____ учебный год. Педагог дополнительного образования _____

№	Фамилия, имя ребёнка	I этап: начальная диагностика						II этап: промежуточная диагностика						III этап: итоговая диагностика					
		Уровень освоения учебного материала	Коммуникативные навыки	Работа в группе	Самоконтроль	Творческие навыки		Уровень освоения учебного материала	Коммуникативные навыки	Работа в группе	Самоконтроль	Творческие навыки		Уровень освоения учебного материала	Коммуникативные навыки	Работа в группе	Самоконтроль	Творческие навыки	
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			

ПРОТОКОЛ РЕЗУЛЬТАТОВ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ
МБОУ ДО ЦТ «Содружество»
 _____ учебный год

Вид аттестации _____
 (промежуточная, итоговая)

Отдел _____

Объединение _____

Образовательная программа и срок ее реализации _____

№ группы _____ год обучения _____ кол-во детей в группе _____

ФИО педагога _____

Дата проведения аттестации _____

Форма проведения _____

Форма оценки результатов: уровень (повышенный, базовый, минимальный) _____

Члены аттестационной комиссии (ФИО, должность): _____

РЕЗУЛЬТАТЫ АТТЕСТАЦИИ

№	Фамилия, имя ребенка	Этап (год) обучения	Уровень освоения программы	Результат аттестации (аттестован/не аттестован)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

Всего переведено _____ обучающихся.

Всего выпущено _____ обучающихся.

Всего выбыло _____ обучающихся.

Из них по результатам аттестации:

повышенный уровень _____ чел.

базовый уровень _____ чел.

минимальный уровень _____ чел.

Подпись педагога _____

Члены аттестационной комиссии _____

Директор

М.А.Лященко
Приложение 6

ОТЧЕТ
педагога дополнительного образования

объединение _____
за _____ **учебный год**

Анализ сохранности контингента в объединении

Группа	Количество детей				
	На 10.09	На 1.01	На 31.05	Выбыло в теч. года	Прибыло в теч. года
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
Всего					

Анализ возрастного состава объединения

	Возраст детей			
	4-7 лет	7-10 лет	10-14 лет	14-18 лет
Количество де- тей				
% от общего количества				

Анализ выполнения образовательной программы объединения

Для реализации программы разработаны следующие материалы:
дидактические _____

методические рекомендации и разработки _____

Оценка знаний, умений и навыков воспитанников проводилась
с периодичностью _____
в форме _____

Проведены открытые занятия по темам: _____

Подготовлены выступления на темы _____

для заседания педагогического совета, метод. объединения, семинара, роди-
тельского собрания (нужное подчеркнуть).

Разработана другая методическая продукция (памятки, буклеты, доклады,
мастер-классы и т.д.) _____

Анализ воспитательной работы объединения

По охране здоровья детей предприняты следующие меры: _____

Проведены родительские собрания

(указать количество и даты проведения)

Другие формы работы с родителями: _____

Следует отметить активно участвующих в работе объединения родителей:

1) _____
(Ф.И.О. родителя)

2) _____
(Ф.И.О. родителя)

3) _____

(Ф.И.О. родителя)

Подпись педагога _____

Дата _____

Индивидуальный учебный план (индивидуальный образовательный маршрут)

в рамках осваиваемой дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы _____

направленности (направленность программы) « _____ »

(наименование программы) для обучающегося (обучающейся)

_____ (ФИО)

на _____ учебный год (учебный период)

1. Начало учебного года (учебного периода): _____

2. Окончание учебного года (учебного периода): _____

3. Общее количество учебных часов по программе: _____

4. Продолжительность учебных занятий: _____ раз(а) в неделю _____ занятие(я) по _____ минут.

5. Продолжительность учебного года (учебного периода): _____

6. Режим работы: (расписание учебных занятий): _____

7. Проведение текущего контроля успеваемости и промежуточной (итоговой) аттестации:

- текущий контроль _____

- промежуточная (итоговая) аттестация _____

8. Место проведения учебных занятий по программе: _____

9. Индивидуальный учебный план

№ п/п	Учебные занятия в рамках реализации ДООП (очные, заочные, дистанционные)	Дата проведения (планируемая/ фактическая)/ кол-во часов	Место и форма проведения	Форма контроля/ аттестации	ФИО педагога, должность
№ п/п	Учебные (дополнительные) консультации, лекции, вебинары, видеолекции, УТС (очные, заочные, дистанционные)	Дата проведения (планируемая/ фактическая)/ кол-во часов	Название мероприятия	Место и форма проведения	ФИО педагога, должность

№ п/п	Самостоятельная работа по ДООП	Дата проведения (кол-во часов)	Перечень тем, работ, заданий, вы- полненных самостоя- тельно	Форма вы- полненных работ	Дополни- тельная ин- формация
№ п/п	Участие в меро- приятиях в рамках ДООП (олимпиады, конкурсы, конфе- ренции, выставки, соревнования и т.д.)	Дата проведения	Название мероприятия	Место прове- дения	Результат участия