
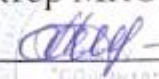



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 18»
Шпаковского муниципального округа Ставропольского края**

<p>«Согласовано» Заместитель директора по ВР  М.Ф. Гамидова «31» августа 2023 г.</p>	<p>«Утверждаю» Директор МКОУ «СОШ №18»  С.М. Лунева «31» августа 2023 г.</p> 
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности «О спорт, ты – мир!»

для обучающихся 1-4 классов

Пояснительная записка

Описание места курса в учебном плане

Программа рассчитана на 33 часа в год в 1 классе, на 34 часа во 2 – 4 классах с проведением занятий 1 раз в неделю. Содержание кружка отвечает требованию к организации внеурочной деятельности. Подбор игр и заданий отражает реальную физическую, умственную подготовку детей, содержит полезную и любопытную информацию, способную дать простор воображению.

Цель программы:

- Создание наиболее благоприятных условий для формирования у младших школьников отношения к здоровому образу жизни как к одному из главных путей в достижении успеха.
- Обеспечение благоприятной, доброжелательной атмосферы общения.
- Активизация собственного творческого самовыражения учащихся.
- Снятие психического напряжения.
- Содействие всестороннему развитию личности.

Задачи программы:

- укреплять здоровье учащихся, приобщать их к здоровому образу жизни,
- развивать интеллектуально-познавательные способности учащихся.
- содействовать гармоническому, физическому развитию;
- обучать жизненно важным двигательным умениям и навыкам;
- воспитывать дисциплинированность, доброжелательное отношение к одноклассникам, формировать коммуникативные компетенции.

Программа интегрирует работу по таким предметам начальной школы, как литературное чтение, окружающий мир, физическая культура, музыка.

При проведении занятий можно выделить два направления:

1. интеллектуальную активность, выражающуюся в освоении «тихих» видов игр; активные познавательные интересы детей присущие детям младшего школьного возраста;
2. оздоровительное направление, обеспечивающее наряду с укреплением здоровья активный отдых, восстановление или поддержание на оптимальном уровне умственной работоспособности.

Важным условием успешной игровой деятельности является ясность понимания содержания и правил игры. Здесь, прежде всего, важны четкость и наглядность объяснения.

Сложную игру необходимо проводить в несколько этапов:

- 1 - ознакомление с игрой,
- 2 - дальнейшее изучение содержания и правил,
- 3 - внесение дополнений и изменений в содержание и правила игры.

Программа игровой деятельности школьников основывается на принципах природосообразности, культуросообразности, коллективности, диалогичности.

Принцип природосообразности предполагает, что игровая деятельность школьника согласуется с общими законами развития природы и человека, воспитывает его сообразно полу и возрасту, а также формирует у него ответственность за развитие самого себя.

Возрастосообразность — одна из важнейших конкретизаций принципа природосообразности. На каждом возрастном этапе перед человеком встаёт ряд специфических задач, от решения которых зависит его личностное развитие. Это естественно-культурные (достижение определённого уровня биологического созревания, физического и сексуального развития), социально-культурные (познавательные, морально-нравственные, ценностно-смысловые), социально-психологические (становление самосознания личности, её самоопределение в жизни) задачи.

Принцип культуросообразности предполагает, что игра школьников основывается на общечеловеческих ценностях культуры и строится в соответствии с ценностями и нормами тех или иных национальных культур, специфическими особенностями, присущими традициям тех или иных регионов, не противоречащими общечеловеческим ценностям.

Трактовка *принципа коллективности* применительно к игровой деятельности предполагает, что детская игра, как правило, осуществляется в детско-взрослых общностях и даёт юному человеку опыт жизни в обществе, опыт взаимодействия с окружающими людьми.

Принцип диалогичности предполагает, что духовно-ценностная ориентация детей и их развитие осуществляются в процессе такого игрового взаимодействия педагога и учащихся, содержанием

которого является обмен ценностями (ценностями, выработанными историей культуры конкретного общества; ценностями, свойственными субъектам образования как представителям различных поколений и субкультур; индивидуальными ценностями конкретных субъектов образования), а также совместное продуцирование ценностей.

Программа предусматривает следующие виды игр:

- интеллектуально-познавательная;
- подвижная;
- настольная;
- игра-драматизация;
- ситуативная игра-упражнение;
- игра на кооперацию;
- комплексная игра на местности;
- комплексная игра-приключение.

Интеллектуально-познавательная игра предусматривает соревнование участников в эрудиции и интеллекте. Ключевыми особенностями интеллектуально-познавательной игры являются наличие специальных вопросов, на которые следует отвечать соревнующимся, и игрового сюжета, игровой интриги.

Подвижная игра - двигательные действия участников с предметами или без них. Сюжет и правила подвижной игры регламентируют характер двигательных действий участников игры. Воспитательная функция подвижных игр связана с развитием таких физических качеств, как быстрота, ловкость, сила, выносливость, гибкость и т. д.

Настольная игра предполагает использование статичного игрового поля, которое находится на столе или специальной платформе. Настольные игры предусматривают применение специального инвентаря: карточек, карт, костей, игрового поля, фишек, фигур.

Игра-драматизация строится вокруг определённого сюжета и предусматривает его разыгрывание (драматизацию). Наиболее важная часть игры-драматизации - это сюжет, который заимствуют из литературного произведения, либо учащиеся сами придумывают по аналогии с сюжетом книги, фильма, мультфильма и т. д. Участники игры самостоятельно создают образы при помощи средств выразительности (интонации, мимики, пантомимы, изменении голоса). В игре- драматизации можно использовать театральную атрибутику. Важным педагогическим эффектом игры-драматизации является развитие рефлексии — в ходе игровых действий участник, импровизируя, проговаривает переживания своего персонажа в слух. Особой разновидностью игры-драматизации являются игра с использованием игрушек (как правило, кукол или фигурок).

Ситуативная игра-упражнение представляет собой взаимодействие, в котором разыгрывается локальное событие с чётко обозначенной проблемой. Ситуативные игры подразделяются на несколько типов:

- игра, в которой задаётся ситуация, участник игры должен мысленно достроить образ участника ситуации и изобразить его действия (вербально или невербально);
- игра, в которой задаётся ситуация, несколько участников игры должны достроить образы участников событий (написать текст), совместно изобразить действия участников ситуации;
- игра, в которой задаётся ситуация, по мотивам которой разрабатывается сценарный план (состоящий только из мизансцен, без точных реплик), распределяются роли, каждый участник придумывает текст, затем ситуация разыгрывается.

Игра на кооперацию предполагает, что при реализации игровой задачи участники игры вынуждены согласовывать совместные действия, объединяться в группы и выстраивать межгрупповое взаимодействие. Игры на кооперацию могут включать распределение функций между участниками игры (организатор, специалист-эксперт, исполнитель отдельной операции). Данная разновидность игры включает разработку участниками планирования совместных действий. Для усиления мотивации игра на кооперацию строится как соревнование нескольких команд, решающих аналогичную задачу.

Комплексная игра на местности - игра на свежем воздухе, разыгрывание военизированного сюжета (разведка, караул, захват флага и т. д.), ориентирование на местности, преодоление препятствий, бег, прыжки, лазание. В игре участники делятся на несколько команд, между которыми и происходит соревнование. Обязательным элементом подготовки комплексной игры на местности является проработка правил игры и действий в случае экстремальных обстоятельств.

Комплексная игра-приключение отличается тем, что участник воспринимает все происходящее в игре как из ряда вон выходящее, необычайное, резко отличающееся от привычного течения жизни. Комплексная игра-приключение может предполагать игру-путешествие, но с участием множества костюмированных персонажей, роли которых будут исполнять малоизвестные для учащихя люди, старшеклассники или родители (использование костюмов, масок, грима обеспечит малоузнаваемость сказочных героев). Площадкой для проведения комплексной игры-приключения может стать школа в выходной день, помещение учреждения образования или культуры, парк и т. д.

Планируемые результаты курса «О, спорт, ты – мир!»

Личностные результаты

- ориентация на успех в учебной деятельности и понимание его причин;
- способность к самооценке на основе критерия успешной деятельности;
- умение активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- умение проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- освоение моральных норм помощи тем, кто в ней нуждается, готовности принять на себя ответственность;
- развитие мотивации достижения и готовности к преодолению трудностей ,
- освоение правил здорового и безопасного образа жизни.
- умение оценивать поступки людей, жизненные ситуации с точки зрения общепринятых норм и ценностей; оценивать конкретные поступки как хорошие или плохие;
- умение выражать свои эмоции;
- понимать эмоции других людей, сочувствовать, сопереживать;

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- умение планировать, регулировать, контролировать и оценивать свои действия;
- распределение функций и ролей в совместной деятельности;
- конструктивное разрешение конфликтов;
- осуществление взаимного контроля;
- оценка собственного поведения и поведения партнёра и внесение необходимых коррективов;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- различать способ и результат действия;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата.
- определять и формировать цель деятельности с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий во время занятия;
- учиться работать по определенному алгоритму

Познавательные УУД:

- добывать новые знания: находить дополнительную информацию по содержанию курса, используя дополнительную литературу, свой жизненный опыт;
- перерабатывать полученную информацию, делать выводы;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: предлагать свои правила игры на основе знакомых игр;

Коммуникативные УУД:

- взаимодействие, ориентация на партнёра, сотрудничество и кооперация (в командных видах игры);
- адекватно использовать коммуникативные средства для решения различных коммуникативных задач;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;

-договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

-совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им;

-учиться выполнять различные роли в группе;

Результаты освоения программы

Программа предусматривает задания, упражнения, игры на формирование коммуникативных, двигательных навыков, развитие физических навыков. Это способствует появлению желания общению с другими людьми, занятиями спортом, интеллектуальными видами деятельности; формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

Первый год занятий

1 класс

Тематическое планирование

№ п/п	Темы занятий	Количество часов
1	Первая встреча с игрой	2
2	Подвижные игры	8
3	Интеллектуально-познавательные игры	6
4	Настольные игры	7
5	Игры-драматизации	6
6	Ситуативные игры-упражнения	4
	Итого	33

Календарно-тематическое планирование 1 класс

№п/п	Тема	Дата
Первая встреча с игрой – 2 ч.		
1	Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Назначение игры. Многообразие игр.	6.09
2	Правила игры, игровые роли, сюжет игры.	13.09
Подвижные игры – 8 ч.		
3	Подвижная игра. «Пчелка». Техника безопасности во время игр.	20.09
4	Подвижная игра «Мяч над головой». Правила игры.	27.09
5	Подвижная игра «Пустое место». Правила игры.	4.10
6	Подвижная игра «Охотники и утки». Правила игры.	11.10
7	Подвижная игра «День и ночь». Правила игры.	18.10
8	Подвижные игры «Два мороза», «Лиса и куры».	25.10
9	Игры с музыкальным сопровождением. «Если нравится тебе, то делай так», «Паровозик»	8.11
10	Подвижная игра «Найди пару».	15.11
Интеллектуально-познавательные игры (викторины) – 6 ч.		
11	Интеллектуально-познавательные игры. Викторина «Русские народные сказки». Правила викторины.	22.11
12	Интеллектуально-познавательные игры. «Ботаническое лото»	29.11
13	Интеллектуально-познавательные игры. Викторина «Юные знатоки природы». Правила игры.	6.12
14	Интеллектуально-познавательные игры. Викторина «Дорожная азбука».	13.12
15	Интеллектуально-познавательные игры. Игра-викторина «Хочу все знать».	20.12
16	Викторина «Правила поведения в общественных местах»	27.12
Настольные игры – 7 ч.		
17	Настольные игры. Разнообразие настольных игр. «Лото». Правила игры.	10.01
18	Настольные игра «Домино». Правила игры.	17.01
19	Настольные игра «Математическое домино». Правила игры.	24.01
20	Настольные игры. Пазлы.	31.01
21	Настольные игры. Игра в шашки- классическая настольная игра. Правила игры.	14.02
22	Правила игры в шашки.	21.02
23	Настольные игры в паре на бумаге «Крестики -нолики».	28.02
Игры-драматизации – 6 ч.		

24	Игровые диалоги-импровизации с игрушками. Кукольный театр «Репка»	5.03	
25	Сюжетно-ролевая игра «В школе».	12.03	
26	Игра –драматизация « Я почтальон».	26.03	
27	Игра –драматизация «Экстремальная ситуация»	3.04	
28	Игра –драматизация «Моя семья».	10.04	
29	Сюжетно-ролевая игра «В гостях».	17.04	
Ситуативные игры-упражнения – 4 ч.			
30	Ситуативные игры-упражнения. Парное взаимодействие в игре. Дидактическая игра «Волшебный круг»	24.04	
31	Ситуативные игры-упражнения. « Встреча двух друзей на улице». Парное взаимодействие в игре.	8.05	
32	Ситуативные игры-упражнения. Игра "Определи игрушку".	15.05	
33	Ситуативные игры-упражнения. Игра "Черный ящик"	22.05	

**Второй год занятий
Тематическое планирование**

№ п/п	Темы занятий	Количество часов
1	Встреча с игрой	2
2	Подвижные игры	6
3	Интеллектуально-познавательные игры	6
4	Настольные игры	6
5	Игры-драматизации	6
6	Ситуативные игры-упражнения	4
7	Игры на кооперацию	4
	Итого	34

Календарно-тематическое планирование 2 класс

№ п/п	Тема	Дата
Встреча с игрой – 2 ч.		
1	Азарт игры. Выигрыш и проигрыш. Радость и огорчение в игре.	
2	Нарушение правил игры. Цена выигрыша. Опасности игры.	
Подвижные игры – 6 ч.		
3	Игры народов России. Лапта. Правила игры.	
4	Подвижные игры народов разных стран.	
5	Подвижные игры народов разных стран.	
6	Народные подвижные игры, включающие выполнение физических упражнений (бег, удары, прыжки).	
7	Народные подвижные игры, включающие упражнения с внешним сопротивлением.	
8	Подвижные игры с малым (теннисным) мячом.	
Интеллектуально-познавательные игры (викторины) – 6 ч.		
9	Правила интеллектуально-познавательных игр. Викторина «Внимательный пешеход»	
10	Интеллектуально-познавательная игра «Мы в музее». Викторина «О правилах этикета»	
11	Интеллектуально-познавательная игра «Мы в театре». Викторина «Азбука вежливости».	
12	Интеллектуально-познавательная игра «Мы в магазине».	
13	Интеллектуально-познавательная игра «Мы в парке».	
14	Викторина «Правила поведения в общественных местах»	
Настольные игры – 6 ч.		
15	Настольные игры. Разнообразие настольных игр.	
16	Противостояние игроков в настольных играх. «Шашки».	
17	Классическая настольная игра шахматы, правила игры в шахматы.	
18	Мир современных шахмат. Игра в шахматы.	

19	Настольные игры как способы времяпрепровождения в семье и компании.		
20	Удовольствие от игры.		
Игры-драматизации – 6 ч.			
21	Игры-драматизации. Игровой конфликт и конфликт в игре. Сюжет игры «Приём гостей у себя дома».		
22	Конфликтная ситуация в игре: интересы участников, предмет конфликта, действия участников ситуации, варианты развязки. Сюжет игры «В магазине».		
23	Я и окружающие люди. Взаимопонимание людей. Сюжет игры «В больнице».		
24	Игра –драматизация «Экстремальная ситуация»		
25	Игра –драматизация «Моя семья».		
26	Сюжетно-ролевая игра «В гостях».		
Ситуативные игры-упражнения – 4 ч.			
27	Ситуативные игры-упражнения. Парное взаимодействие в игре. Игра на сотрудничество «Сиамские близнецы».		
28	Упражнение в отказе на предложение (отказ-обещание, отказ-альтернатива). Разыгрывание ситуаций.		
29	Упражнение в отказе на предложение (отказ-отрицание, отказ-конфликт). Разыгрывание ситуаций.		
30	Поведение в конфликтной ситуации. Игра «Групповая мозаика»		
Игры на кооперацию – 4 ч.			
31	Игровое взаимодействие в группе. Игры «Пчелы и змеи», «Тропинка, кочка, копна».		
32	Взаимодействие в малой группе, распределение обязанностей. Игра «Живая картина», «Азбука».		
33	Игра-соревнование «Веселые старты»		
34	Межгрупповое взаимодействие в игре. Игра «Два берега».		

**Третий год занятий
Тематическое планирование**

№ п/п	Темы занятий	Количество часов
1	Новая встреча с игрой	1
2	Интеллектуально-познавательные игры	5
3	Подвижные игры	5
4	Настольные игры	5
5	Игры-драматизации	5
6	Ситуативные игры-упражнения	3
7	Комплексные игры на местности	5
8	Комплексная игра-приключение	5
	Итого	34

Календарно-тематическое планирование 3 класс

№ п.п	Тема занятия	Дата	Дата-факт
Новая встреча с игрой - 1ч.			
1	Роли в игре и в жизни. Игровая реальность. Игра и искренность. Серьёзное отношение к игре и игровое отношение к жизни.		
Интеллектуально-познавательные игры - 5 ч.			
2	Вопросы на эрудицию и сообразительность.		
3	Тактика выигрыша в интеллектуально-познавательных играх.		
4	Формулировка вопроса в познавательных играх.		
5	Корректные и некорректные вопросы.		
6	Правила формулировки вопросов.		
Подвижные игры - 5 ч.			

7	Сложные подвижные — полуспортивные игры-соревнования.		
8	Развитие реактивности, резкости, быстроты, скоростной выносливости.		
9	Подвижные игры для развития ловкости.		
10	Подвижные игры на развитие силы.		
11	Самостоятельное регулирование интенсивности нагрузок, выбор моментов для отдыха.		
Настольные игры - 5 ч.			
12	Игровые действия в настольных играх (бросание кубика, передвижение фигур (фишек), выкладывание карт).		
13	Везение и невезение в игре.		
14	Игра в кости, нарды.		
15	Знакомые с детства настольные игры.		
16	Современные настольные игры.		
Игры-драматизации - 5 ч.			
17	Игровые диалоги-импровизации.		
18	Я и окружающие люди. Взаимопонимание людей.		
19	Проблемная ситуация. Игра как способ изучения проблемы.		
20	Задачи участников ситуации, позиция участника, вариативность позиций. Способы решения задач в процессе игрового взаимодействия.		
21	Игра как способ самопознания.		
Ситуативные игры-упражнения - 3 ч.			
22	Групповое взаимодействие в игре.		
23	Выбор союзников, договор с партнёром, конкуренция.		
24	Примеры ситуативных игр.		
Комплексные игры на местности - 5 ч.			
25	Игровое соревнование двух групп.		
26	Ограничение игровой территории.		
27	Площадки игры.		
28	Правила игры, рекомендации игрокам.		
29	Техника безопасности в игре на местности.		
Комплексная игра-приключение - 5 ч.			
30	Команды игроков и площадка игры.		
31	Игровые задания и правила игры.		
32	Маршрутная карта игры.		
33	Тропа испытаний.		
34	Испытания, загадки.		

**Четвертый год занятий
Тематическое планирование**

№ п/п	Темы занятий	Количество часов
1	Новая встреча с игрой	1
2	Русские народные игры	6
3	Игры народов России	12
4	Подвижные игры	6
5	Эстафеты	6
6	Ситуативные игры и упражнения	3
	Итого	34

Календарно-тематическое планирование 4 класс

№ п/п	Тема	Дата
Новая встреча с игрой – 1 ч.		
1	Новые правила игр.	
Русские народные игры – 6 ч.		
2	Русская народная игра «Краски»	

3	Русская народная игра «Гори, Гори ясно»		
4	Русская народная игра «Ляпка»		
5	Русская народная игра «Салки»		
6	Русская народная игра «Фанты»		
7	Русская народная игра «Пятнашки»		
Игры народов России – 12 ч.			
8	Башкирская народная игра «Юрта»		
9	Бурятская народная игра «Ищем палочку»		
10	Дагестанская народная игра «Подними платок»		
11	Кабардино-Балкарская народная игра «Под бурком»		
12	Калмыцкая народная игра «Мяч», «Я есть»		
13	Карельская народная игра «Альчик»		
14	Игры народов Коми «Невод», «Стой олень»		
15	Марийская народная игра «Катание мяча»		
16	Татарская народная игра «Серый волк»		
17	Якутская народная игра «Сокол и лиса»		
18	Удмуртские народные игры «Водяной», «Серый заяц».		
19	Чечено-ингушская игра «Чиж»		
Подвижные игры – 6 ч.			
20	Подвижные игры. Разнообразие настольных игр.		
21	Подвижная игра «Ловушки и с приседанием»		
22	Подвижная игра «Охотники и зайцы».		
23	Подвижные игры с музыкальным сопровождением.		
24	Подвижные игры с сюжетом.		
25	Подвижные игры в команде.		
Эстафеты – 6 ч.			
26	Эстафета «Вызов номеров»		
27	Эстафета «По кругу»		
28	Эстафета с обручем		
29	Эстафета с мячом		
30	Эстафета «Быстрые и ловкие»		
31	Эстафета «Встречаем»		
Ситуативные игры-упражнения – 3 ч.			
32	Ситуативная игра «В гостях»		
33	Ситуативная игра «Экстремальные ситуации»		
34	Ситуативные упражнения «Добро, как практическое волшебство»		

Материально-техническое обеспечение

Спортивный инвентарь:

- мячи разных видов;
- скакалки;
- обручи;
- кегли.

Настольные игры:

- шашки; домино, лото
- пазлы;
- конструктор
- развивающие игры.