



государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области основная общеобразовательная школа с. Заплавное муниципального района Борский Самарской области

Принято педагогическим советом
ГБОУ ООШ с. Заплавное
Председатель:  И.Л. Самбольский
Протокол № 5 от 30.04.2021г

Утверждаю использованию
в образовательном процессе

приказ № 21 от 30.04.2021г
Директор школы:
 Самбольский И.Л.

РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 1 КЛАССА НА 2020 – 2021 УЧЕБНЫЙ ГОД

с. Заплавное
2021 г.

Рабочая программа кружка «В жизнь по безопасной дороге» разработана для занятий с учащимися 1-4 классов во второй половине дня в соответствии с новыми требованиями ФГОС начального общего образования второго поколения, на основе программы факультатива «В жизнь по безопасной дороге» автора Т. В. Фроловой.

В рабочую программу были внесены изменения: т.к. программа «В жизнь по безопасной дороге», автора Т.В. Фроловой рассчитана на 17 часов, но в соответствии с Уставом школы и Учебным планом школы для учащихся 1- 4 классов предусмотрен 1 час в неделю. В программе идёт увеличение количества часов каждой темы за счёт расширения программного материала.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате освоения программы кружка формируются следующие *предметные умения*:

- выделять различные дорожные знаки, узнавать их и соотносить с особенностями своего поведения как участника движения;
- объяснять значение и функции конкретного знака (в значении, приближенном к установленным ПДД в соответствующем документе);
- находить и исправлять ошибки в графическом изображении дорожных ситуаций;
- раскрывать в соответствии с дорожными знаками правила движения;
- разыгрывать различные роли участников движения (водитель, пешеход, пассажир, сотрудник ГИБДД), передавать особенности их поведения в зависимости от ситуации.

Метапредметные результаты освоения программы:

- умение анализировать, оценивать, сравнивать, строить рассуждение;
- формирование способности оценивать свое поведение со стороны;
- формирование рефлексивных умений — предвидение возможных опасностей в реальной обстановке;
- формирование умения планировать и оценивать результаты своего поведения.

Такой подход позволяет реализовывать требования федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Учащиеся должны знать:

1. Элементы дороги и их назначение – проезжая часть, тротуар, разделительная полоса, обочина, кювет. Назначение бордюра и пешеходных ограждений.
2. Что такое остановочный путь, его составляющие.
3. Что такое пешеходный переход (нерегулируемый, регулируемый, подземный, надземный). Обозначения переходов. Правила пользования переходами.
4. Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка.
5. Что такое перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемым и нерегулируемым перекрестками. Правила перехода проезжей части на них.
6. Значение сигналов светофора и регулировщика. Правила перехода проезжей части по этим сигналам.
7. Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств.
8. Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки.
9. Правила поведения пешехода на тротуаре. Правила поведения при движении в группе.
10. Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта.
11. Особенности поведения пешеходов на загородной дороге. Правила перехода через железнодорожные пути.
12. Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части.
13. Безопасный путь в школу.
14. Где разрешается играть. Где можно ездить на самокатных средствах.
15. Возможности и особенности своего зрения и слуха.

Учащиеся должны уметь:

1. Определять места перехода через проезжую часть.
2. Переходить через проезжую часть дороги под наблюдением и в сопровождении взрослого.
3. Обращаться за помощью к взрослым в случаях затруднений при переходе дороги, если уронил какой-либо предмет на проезжую часть и т. п.

4. Пользоваться городским маршрутным транспортом в сопровождении взрослого.
5. Пользоваться безопасной дорогой в школу, кружок, магазин и т. п.
6. Определять безопасные места для игр и езды на велосипеде и других самокатных средствах.
7. Оценивать дорожную ситуацию визуально (при помощи глазомера).
8. Определять величину своего шага и скорость своего движения.
9. Определять признаки движения автомобиля.
10. Ориентироваться на дороге и определять опасные ситуации в темное время суток.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Дисциплина на дороге. Обязанности пешеходов при движении по тротуару. Опасности, подстерегающие пешехода на тротуаре. Как правильно ходить по дороге с друзьями, братом, сестрой, пожилыми людьми. Правостороннее движение пешеходов и транспортных средств. Рассказ об улице и ее составных частях: проезжая часть, тротуар; их назначение.

Знакомство с различными видами транспортных средств.

Формировать представление учащихся о различных видах дорог, проезжих частей дорог

Скорость движения и торможение автомобиля. Остановочный и тормозной путь. Особенности движения пешеходов и водителей в разное время суток

Правила перехода дороги с двусторонним и односторонним движением. Опасные ситуации при переходе дороги. Примеры дорожно-транспортных происшествий с детьми (по материалам ГИБДД). Анализ причин их возникновения

Правила перехода проезжей части на нерегулируемом перекрестке. Опасные ситуации при переходе проезжей части на нерегулируемом перекрестке. Нерегулируемые перекрестки в микрорайоне школы

Назначение светофора. Сигналы светофора и их значение. Типы светофоров. Опасные ситуации при переходе проезжей части на регулируемом перекрестке. Из истории светофора. Экскурсия на ближайший к школе регулируемый перекресток.

Сигналы регулировщика и правила перехода проезжей части по этим сигналам. Дорожная полиция. Цели и задачи, решаемые дорожной полицией. Инспектор дорожной полиции, его работа.

Правила перехода дороги при движении на остановку и после выхода из трамвая. Правила безопасного поведения при пользовании маршрутным такси, легковым автомобилем, мотоциклом, велосипедом, грузовиком.

Сигналы, по которым специальные транспортные средства могут проезжать на запрещающий свет светофора.

Значение дорожных знаков для пешеходов и водителей.

Дорожные знаки «Велосипедная дорожка», «Движение на велосипедах запрещено». Таблички. Дорожная разметка, ее назначение и виды.

Что такое дорожно-транспортное происшествие (ДТП). Причины возникновения дорожно-транспортных происшествий по вине пешеходов.

Что такое дорожно-транспортное происшествие (ДТП). Оказание первой медицинской помощи при ДТП.

Места для игр и езды на самокатных средствах в городе и за городом. Опасность игр вблизи железнодорожных путей. Где можно играть в микрорайоне школы и дома.

Игры и соревнования на велосипедах с элементами велофигур. Правила движения пешеходов вдоль загородной дороги. Правила перехода загородных дорог. Опасности, подстерегающие пешехода на загородной дороге. Примеры дорожно-транспортных происшествий с детьми за городом (по материалам дорожной полиции). Анализ причин их возникновения. Что такое дорожно-транспортное происшествие (ДТП). Причины возникновения дорожно-транспортных происшествий по вине пешеходов.

Что такое дорожно-транспортное происшествие (ДТП). Причины возникновения дорожно-транспортных происшествий по вине пешеходов.

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ

- устный опрос;
- практическая работа;

- графическая работа;
- доклад, рассказ;
- творческая работа;
- участие в выставках;
- участие в конкурсах;
- участие в соревнованиях;
- создание проекта;
- творческий отчёт.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

№ п/п	Название раздела. Тема урока.	Кол-во часов	Примечание
1	Введение. Город, в котором мы живем.	1	
2	Улица полна неожиданностей.	1	
3	Экскурсия по городу – практическое закрепление занятия.	1	
4	Настольные игры по ПДД и подвижные игры.	1	
5	Остановочный путь и скорость движения.	1	
6	Примеры дорожно - транспортных происшествий с детьми. Чтение художественных текстов.	1	
7	Пешеходные переходы. Дорога с односторонним движением.	1	
8	Пешеходные переходы дорога с двухсторонним движением.	1	
9	Нерегулируемые перекрестки. Что такое перекресток? Движение транспортных средств на перекрестке.	1	
10	Нерегулируемые перекрестки. Правила перехода дороги на нерегулируемом перекрестке.	1	
11	Светофор. Для чего нужен светофор, сигналы светофора.	1	
12	Пешеходный светофор и его сигналы. Как нужно переходить дорогу по сигналам светофора.	1	
13	Где еще можно переходить дорогу? Подземные и наземные пешеходные переходы их обозначения.	1	
14	Дорожные знаки « Подземный переход», «Наземный переход». Деловая игра.	1	
15	Поездка в автобусе и троллейбусе.	1	
16	Правила для пассажиров автобуса и троллейбуса при посадки, в салоне и при выходе. Правила перехода дороги после выхода из автобуса.	1	
17	Поездка в трамвае и других видах транспорта.	1	
18	Правила перехода дороги после выхода из трамвая и других транспортных средств.	1	
19	Дорожные знаки, дорожная разметка.	1	
20	Назначение дорожных знаков.	1	
21	Где можно и где нельзя играть.	1	
22	Где можно и где нельзя играть. Просмотр видеофильмов.	1	
23	Ты - велосипедист.	1	
24	Где можно кататься на велосипеде до 14 лет.	1	
25	Поездка за город.	1	
26	Правила движение пешеходов по загородной дороге.	1	
27	Практическая работа по закреплению изученного материала.	1	
28	Дорога глазами водителей.	1	

29	Почему происходят ДТП.	1	
30	Итоговое занятие. Просмотр диафильмов видеофильмов слайдов по ПДД.	1	
31	Итоговое занятие. Диагностика по ПДД «Правила эти пусть знают дети».	1	
32	Подготовка к празднику «Знай правила движения как таблицу умножения». Конкурсно-игровая программа по ПДД.	1	

Рабочая программа по внеурочной деятельности «В мире книг» для 1-4 классов разработана на основе авторской программы Л. А. Ефросининой (Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н.Ф. Виноградовой. – М.: Вентана-Граф)

Кружок «В мире книг» способствует расширению читательского пространства, реализации дифференцированного обучения и развитию индивидуальных возможностей каждого ребенка, воспитанию ученика-читателя. Занятия помогут решать задачи эмоционального творческого, литературного, интеллектуального развития ребенка, а также проблемы нравственно-этического воспитания, так как чтение для ребенка – и труд, и творчество, и новые открытия, и удовольствие, и самовоспитание.

Программа рассчитана на 4 года с проведением занятий 1 раз в неделю в каждом классе.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате освоения программы кружка «В мире книг» формируются следующие предметные умения, соответствующие требованиям федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования:

- осознавать значимость чтения для личного развития;
- формировать потребность в систематическом чтении;
- использовать разные виды чтения (ознакомительное, изучающее, выборочное, поисковое);
- уметь самостоятельно выбирать интересующую литературу;
- пользоваться справочными источниками для понимания и получения дополнительной информации.

Регулятивные умения:

- уметь работать с книгой, пользуясь алгоритмом учебных действий;
- уметь самостоятельно работать с новым произведением;
- уметь работать в парах и группах, участвовать в проектной деятельности, литературных играх;
- уметь определять свою роль в общей работе и оценивать свои результаты.

Познавательные учебные умения:

- прогнозировать содержание книги до чтения, используя информацию из аппарата книги;
- отбирать книги по теме, жанру и авторской принадлежности;
- ориентироваться в мире книг (работа с каталогом, открытым библиотечным фондом);
- составлять краткие аннотации к прочитанным книгам;
- пользоваться словарями, справочниками, энциклопедиями.

Коммуникативные учебные умения:

- участвовать в беседе о прочитанной книге, выражать свое мнение и аргументировать свою точку зрения;
- оценивать поведение героев с точки зрения морали, формировать свою этическую позицию;
- высказывать свое суждение об оформлении и структуре книги;
- участвовать в конкурсах чтецов и рассказчиков;
- соблюдать правила общения и поведения в школе, библиотеке, дома и т.д.

Формы аттестации воспитанников: инсценирование, творческие отчёты, соревнования, работа с библиотечным каталогом, проектная деятельность и т.д.

К концу 1 класса ученик научится:

- находить книгу в открытом библиотечном фонде;
- выбирать нужную книгу по теме, жанру и авторской принадлежности;
- сравнивать книги одного автора разных лет издания по оформлению;
- формулировать и высказывать своё впечатление о прочитанной книге и героях;
- характеризовать книгу, определять тему и жанр, выбирать книгу на заданную тему;
- сравнивать книгу-сборник с книгой-произведением;
- слушать и читать книгу, понимать прочитанное;
- пользоваться аппаратом книги;
- овладевать правилами поведения в общественных местах (библиотеке);
- систематизировать по темам детские книги в домашней библиотеке.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1 класс (33 ч)

- Рассказ учителя о роли книги в жизни человека. Презентация детских книг о защитниках Отечества, с которыми предстоит познакомиться в процессе данного курса).
- Знакомство со школьной библиотекой. Правила поведения в библиотеке, порядок выдачи книг.
- Элементы книги: корешок, страницы, переплет, оглавление. Беседа о бережном отношении к книгам. Просмотр мультфильма «Гришины книжки».
- Знакомство с пословицами и поговорками соответствующей тематики. Творческие мини-проекты «Моя первая книжка-малышка» (изготовление книжки с пословицами, поговорками и загадками определенной темы).
- Изучение произведения К.Г.Паустовского «Похождения жука-носорога», иллюстрирование сказки (рисунок, лепка). Просмотр одноименного мультфильма.
- Мультфильмы: «Детство Ратибора», «Два богатыря», «Солдатский долг».
- С.Михалков «Мир», И.Агеева «Флаг России»; М.Волкова «Колыбельная маленькому россиянину»; А.Гаврюшкин «10 правил маленького россиянина»; О.Высокая «Салют»; И.Токмакова «Красная площадь».
- Книга состоит из коротких рассказов о Великой Отечественной войне, о героических подвигах советских воинов, о торжестве советского оружия
- Т.Шапиро «Я в солдатики играю», «Была война», «Мой брат», «Дедушка», К.Авдеенко «Маленький офицер», «Защитники Отечества родного». Г.Башеев «Поклон солдату», Е.Благодина «Шинель».
- Чтение рассказов «Солнечный денек», «Золотые ключики», «Подружки идут в школу», «Девочка из города».
- Художественный фильм «Девочка из города».
- Знакомство с возможностями городской библиотеки. Рекомендации для летнего самостоятельного чтения и чтения с родителями.

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ

- устный опрос;
- практическая работа;
- графическая работа;
- доклад, рассказ;
- творческая работа;
- участие в выставках;
- участие в конкурсах;
- участие в соревнованиях;
- создание проекта;
- творческий отчет.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

№ п/п	Название раздела. Тема урока.	Кол-во часов	Примечание
1	Вводное занятие. «Книга – наш друг и учитель».	1	
2	Где живут книги?	1	
3	Из чего состоит книга?	1	
4	Малые фольклорные жанры: народные пословицы, поговорки, по теме «Родина, Отечество».	3	
5	К.Г.Паустовский Солдатские сказки.	3	
6	Наш кинозал. Мультфильмы о защитниках Родины.	1	
7	Поэтическая тетрадь: стихи об Отечестве.	3	
8	С. П. Алексеев «Сто рассказов о войне».	7	

9	Устный журнал «По страницам книг С.П.Алексеева»	1	
10	Поэтическая тетрадь: стихи о защитниках Отечества.	3	
11	Л.Ф. Воронкова. Лучшие произведения для детей о Великой Отечественной войне.	6	
12	Наш кинозал. Просмотр кинофильма «Девочка из города»	1	
13	Читательская конференция по произведениям Л.Ф.Воронковой. «Я – читатель».	1	

Программа внеурочной деятельности «Динамическая пауза» составлена на основе образовательной программы В.И. Ляха, А.А. Зданевича. Комплексная программа физического воспитания учащихся 1 класса - М., Просвещение, А.П. Матвеева. Физическая культура. Рабочие программы. 1 – 4 классы. Пособие для учителей общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

I. Личностные:

- Понимание и осознаний взаимной обусловленности физического, нравственного, психологического, психического и социально-психологического здоровья человека.
- Осознание негативных факторов, пагубно влияющих на здоровье.
- Умение делать осознанный выбор поступков, поведения, образа жизни, позволяющих сохранить и укрепить здоровье.
- Способность выполнять правила личной гигиены и развивать готовность самостоятельно поддерживать свое здоровье.
- Представление о правильном (здоровом) питании, его режиме, структуре.
- Представление об основных компонентах культуры здоровья и здорового образа жизни.
- Потребность заниматься физической культурой и спортом, вести активный образ жизни.

II. Метапредметные:

Регулятивные:

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Познавательные:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- овладение понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Коммуникативные:

- умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- приобретение навыков работы индивидуально и в коллективе для решения поставленной задачи;
- умение находить общее решение и разрешать конфликты.

III. Предметные (на конец освоения курса):

Обучающиеся научатся:

- планировать занятия физическими упражнениями в режиме дня, использовать средства физической культуры в проведении своего отдыха и досуга;
- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении учебных заданий, проявлять доброжелательное и уважительное отношение при объяснении ошибок и способов их устранения;
- организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры и элементарные соревнования, осуществлять их объективное судейство под руководством учителя;
- соблюдать требования техники безопасности к местам проведения занятий физической культурой;
- применять технические действия из базовых видов спорта в игровой и соревновательной деятельности;
- выполнять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных условиях.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- характеризовать роль и значение двигательной активности в жизни человека;
- использовать физическую культуру как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовленности человека;
- наблюдать за своим физическим состоянием, величиной физических нагрузок, показателями основных физических качеств (силы, быстроты, выносливости, координации, гибкости);
- организовывать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.)

IV. Воспитательные результаты:

Результаты первого уровня (приобретение социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни):

приобретение знаний

- о здоровье,
- здоровом образе жизни,
- возможностях человеческого организма,
- об основных условиях и способах укрепления здоровья;
- практическое освоение методов и форм физической культуры, простейших элементов спортивной подготовки;

Формы достижения результатов первого уровня: познавательные беседы, инструктажи, игры.

Формы контроля результатов первого уровня: анкетирование.

Результаты второго уровня (получение опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества):

- формирование позитивного отношения обучающихся к своему здоровью, как к ценности, неотъемлемой составляющей хорошего самочувствия, успехов в учёбе и жизни вообще.

Формы достижения результатов второго уровня: игры, оздоровительные акции.

Формы контроля результатов второго уровня: спортивные соревнования.

Результаты третьего уровня (получение опыта самостоятельного общественного действия):

- регулярные занятия спортом; систематические оздоровительно - закаливающие процедуры;
- участие в спортивных и оздоровительных акциях в окружающем школу социуме.

Формы достижения результатов третьего уровня: социально-моделирующие игры, спортивные и оздоровительные акции в социуме.

Формы контроля результатов третьего уровня: конкурсы.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1 класс (66 часов в год)

1. Подвижные игры:

Игра «Удочка»

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения необходима веревочка длиной 3-4 м с мешочком, наполненным песком. Играющие становятся в круг, в центре стоит водящий с веревочкой в руках. Водящий начинает вращать веревочку так, чтобы мешочек скользил по полу под ногами подпрыгивающих игроков. Задевший мешочек становится в центр круга и вращает веревочку, а бывший водящий идет на его место. Выигрывает тот, кто ни разу не задел веревочку. При вращении веревочки нельзя отходить со своего места.

Игра «Кошки-мышки»

Игра Кошки-мышки: количество игроков может быть от 10 до 30. Перед началом игры нужно выбрать двух водящих кошку и мышку. Остальные играющие становятся в круг, примерно на расстоянии одного шага друг от друга, и берутся за руки, образуя между собой ворота. Кошка стоит за кругом, мышка в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку.

При этом кошке разрешено прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них. Играющие стараются не пропустить кошку, но при этом запрещается сдвигать плечи. Если кошка наконец проберется в круг, играющие сразу открывают ворота и мышка выбегает из круга, а кошку они стараются из круга не выпускать. Если кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

Игра «У кого мяч?»

Цель игры: постараться обмануть водящего, чтобы он не догадался, у кого из играющих мяч. Выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч. Встав ко всем спиной, он бросает мяч через голову. Тот, кто поймает мяч, прячет его за спину, и все остальные тоже прячут руки за спину, делая вид, что у них в руках мяч. Все хором кричат, «У кого мяч?», а водящий поворачивается к игрокам и пытается угадать, у кого же мяч на самом деле. Если водящий угадает, он бросает мяч снова. Если же он ошибется, то водящим становится тот, у кого мяч.

Игра «Классы»

Знакомая всем с детства подвижная игра. Нужно нарисовать "классы" на твердой поверхности на улице, или наклеить при помощи липкой ленты на полу дома, потом игрок бросает битую в нарисованный первый квадрат так, чтобы она не касалась линий. Сначала бита кидается в первый «класс», затем во второй и т. д. Как только она оказывается в нужном квадрате, игрок должен приблизиться к ней, скача на одной ноге по порядку через все «классы». Затем бита подбирается, игрок поворачивается кругом и возвращается назад, сохраняя равновесие и не наступая на линии. Игра длится до тех пор, пока игрок не наступит на линию или не потеряет равновесия; тогда наступает очередь другого игрока. Побеждает в игре "Классы" тот, кто первым проскачет от первого «класса» до восьмого.

Игра "Солнце и месяц"

Для игры необходимо как можно больше мальчиков и девочек. Много игроков - игра веселее! Сперва надо назначить двух вожаков, лучше таких, которые повыше ростом: они будут изображать ворота. Выбранные должны отойти в сторонку и тихонько, чтобы другие их не услышали, сговориться, кто будет солнцем, кто месяцем. После этого солнце и месяц возвращаются на прежнее место. К их приходу все другие участники игры уже успели выстроиться вереницей. Первый упирается руками в бока, второй кладет руки ему на плечи, и все остальные кладут руки на плечи тому, кто стоит впереди него. Или так: играющие тоже становятся один за другим, потом берут друг друга за пояс или за рубашку сзади.

Солнце и месяц берутся за руки и высоко поднимают их: получают "живые ворота". Затем вереница с какой-нибудь песенкой идет к воротам и проходит через них. Можно петь любую песенку, например такую:

Шла, шла тетеря,

Шла, шла рябая,

Шла она лугом,

Вела детей кругом:

Старшего,

Меньшого,

Среднего,

Большого.

С этой песенкой вереница пройдет через ворота. Солнце и месяц пропустят всю вереницу, а последнего тихонько спросят:

-К кому хочешь, к солнцу или к месяцу?

Надо тихо ответить, к кому ты желаешь пойти. И тогда солнце или месяц скажет:

-Иди ко мне,

- и последний из вереницы станет сбоку от того, кого он выбрал. Так вереница проходит с песенкой через ворота и раз, и два, и три, и четыре... И с каждым разом она все уменьшается, а у солнца и месяца вырастают "хвосты" - у одного покороче, у другого подлиннее. Игроки стоят возле солнца и месяца или в ряд, или гуськом - один за другим. Наконец от длинной вереницы останется двое игроков, а потом один. Солнце и месяц останавливают его и спрашивают, к кому он хочет идти. Этот последний игрок идет либо к солнцу, либо к месяцу, как пожелает.

После этого начинают считать: к кому перешло больше игроков - к солнцу или к месяцу. Если у солнца больше ребят, они все, вместе с солнцем, дразнят месяцевых ребят:

-Солнце греет, к нему все идут, а месяц холодный, к нему идти не хотят!

Если у месяца больше ребят, то они дразнят:

- Солнце жарит и палит, к нему не хотят идти. Месяц - ясный, ночью светит, к нему все идут!

И при этих словах приплясывают, прищелкивают пальцами. Если игра понравилась, можно повторить ее еще раз. Похожие игры есть у русских, латышских и удмуртских ребят.

Игра «Море волнуется»

Водящий говорит: "Море волнуется - раз, море волнуется - два, море волнуется - три, морская фигура, на месте замри!" Плавно передвигающиеся игроки на последнем слове замирают, изображая некое застывшее действие, характерную позицию (необязательно связанную с морем). Водящий обходит статуи и, показывая на одну из них, пытается угадать, что это за фигура. Если водящий угадывает, то фигура оживает и представляет какое-то действие. Закончив его, игрок становится водящим. Игра начинается сначала.

В другом варианте этой игры ведущий заказывает, кого нужно изобразить: "Фигура балерины (медвежонка, розы, дождя), на месте замри". Тогда он выбирает несколько фигур, по очереди дотрагивается до них - фигуры "отмирают", делают несколько движений. Затем ведущий определяет самое красивое, артистичное исполнение - этот игрок становится ведущим.

Игра «Построй шеренгу, круг, колонну»

Дети свободно ходят в разных направлениях по площадке. В соответствии с сигналом стараются быстро построиться в колонну, шеренгу, круг. Надо указать заранее, в каком месте можно встать в колонну или шеренгу. Круг желательно строить вокруг какого-нибудь ориентира (бугорок, пень, куст, дерево, большой отдельно расположенный камень).

Правила: строиться быстро, не толкаясь, находя свое место; соблюдать равенство в колонне и шеренге.

Усложнение: распределить детей на 3—4 подгруппы; побеждает та подгруппа, которая лучше выполнит построение по сигналу.

Игра «Гонка мячей»

Играющие делятся на две, три или четыре команды и становятся в колонны по одному. У стоящих впереди по волейбольному мячу. По сигналу руководителя начинается передача мячей назад. Когда мяч дойдет до стоящего сзади, он бежит с мячом в голову колонны (все делают шаг назад), становится первым и начинает передачу мяча назад и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из игроков команды не побывает первым. Надо следить за тем, чтобы мяч передавался с прямыми руками с наклоном назад, а дистанция в колоннах была бы не менее шага.

Игра «Бой петухов»

Играющие делятся на две команды и становятся в 2 шеренги одна против другой. Между ними чертится круг диаметром 2 м. Капитаны посылают в круг по одному «петуху». «Петухи» становятся в круг на одной ноге, другую подгибают, руки держат за спиной. По сигналу «петухи» стараются вытолкнуть соперника плечом из круга или заставить его встать на обе ноги. Кому это удастся – получает очко для своей команды. Когда все «петухи» примут участие в игре, подсчитываются очки. Выигрывает команда, получившая больше очков.

Игра «Скатывание шаров»

Эту игру лучше проводить после снегопада. Играющие делятся на несколько групп (по 5-10 человек) и расходятся по площадке. По сигналу руководителя каждая группа начинает скатывать из снега шар. Через 10-15 минут подается второй сигнал, и ребята подкатывают свои шары к руководителю. Побеждает группа, чей шар окажется больше.

Скатанные шары можно использовать для постройки снежной крепости, лабиринта или других сооружений из снега.

Игра «Залп по мишени»

В игре участвуют 3-4 команды (по 3 игрока в каждой). По числу команд надо приготовить мишени - квадратные кусочки фанеры размером примерно 25X25 см, укрепленные на подставках.

В начале игры мишени устанавливают в 6 шагах от черты, за которой располагаются команды. По сигналу руководителя все игроки каждой команды одновременно бросают снежки в свою мишень (каждый по одному снежку). Если в результате этого залпа какая-нибудь из мишеней перевернется, ее отставляют дальше на один шаг.

Побеждает команда, которая к концу игры дальше отодвинет свою мишень.

Игра «Осада снежной крепости»

Из снега строится крепость - стена высотой 1,2-1,5 м и длиной 4-5 м. По числу снайперов (их может быть 5-6) заготавливаются мишени - фанерные кружки диаметром 60-70 см, прибитые к палкам.

Играющие разбиваются на две равные команды: одна находится внутри крепости (за стеной), другая - в 8-10 м от нее на линии огня. Участникам игры, находящимся в крепости, вручают по одной мишени. По команде судьи все мишени поднимаются над крепостью на 3-4 минуты. Каждый снайпер старается за это время попасть снежком в мишень. В случае попадания он громко объявляет: «Попал - раз, попал - два» и т. д. Судья следит за правильностью подсчетов. Затем команды меняются ролями. Побеждает команда, у которой окажется больше попаданий.

Игра «Угадай чей голосок»

Один участник игры становится в круг и закрывает глаза. Дети идут по кругу, не держась за руки, и говорят: "Мы собрались в ровный круг, повернемся разом вдруг, и как скажем скок - скок - скок! - Угадай чей голосок?" Слова "Скок - скок - скок!" произносит один ребенок по указанию руководителя. Стоящий в центре должен узнать его. Тот, кого узнали, становится на место водящего.

Игра «Краски»

Среди играющих в красочки выбирается водящий - "монах" и ведущий - "продавец". Все остальные игроки загадывают втайне от "монаха" цвета, причем цвета не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в "магазин" и говорит: "Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за красочкой". Продавец: "За какой?". Монах (называет любой цвет): "За голубой". Если такой краски нет, то продавец говорит: "Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!" "Монах" начинает игру с начала. Если названная краска есть, то игрок, загадавший этот цвет, пытается убежать от "монаха", а тот его догоняет. Если догнал - "красочкой" становится водящий, если нет - игра начинается сначала.

Игра «Земля, вода, воздух, ветер»

Игра актуализирует представления детей о природе, способствует расширению знаний, дает возможность детям убедиться в правильности собственных ответов. Кроме того, развивается внимание, актуализируется память. Ребята учатся слушать друг друга и ведущего, быстро реагировать.

Размещение лучше всего организовать в форме круга. В игре можно использовать дополнительно: - игрушку, какой-то предмет, который будет передаваться.

Продолжительность игры: 20-30 минут.

ХОД:

Игра имеет две интерпретации:

1. Детям объясняется смысл стихий. Если ведущий говорит «земля», то ребята должны быстро назвать животных или растения, которые живут на земле. Если называется «вода», то ребята называют представителей растительного мира, если «ветер», то кружатся, если «воздух» - то те живые существа, которые могут обитать в воздухе.

На кого укажет ведущий, или перейдет символ передачи, должен ответить .

В течение 5 секунд нужно ответить. Ответы не должны повторяться. За неправильный ответ участники не выходят из игры, а получают штрафные жетоны. Использование жетонов позволяет детям не расстраиваться, быть более увереннее, оставаться на одном уровне с участниками игры.

2. Во втором варианте дети проявляют в большей мере свое умение работать в группе, умение слушать ведущего. На каждую стихию дается установка- выполнить то, или иное задание. Например, если называется «воздух» - дети должны делать взмахи руками, если – «земля» , то прыгать как лягушка (как зайчик, изобразить слона, медведя, цветок и т. д.), если – «вода» - изобразить различные движения пловца, если «ветер» - подуть, покружиться, закачаться, как деревья.

Движения могут усложняться, ведущий может меняться. В конце игры может быть подведен итог, на котором ребятам предлагается попробовать вспомнить, какие животные и растения были названы и подытожить богатство и разнообразие природного мира.

Игра "Ручеек".

Игру эту знали и любили еще наши прабабушки, и дошла она до нас почти в неизменном виде. Здесь нет необходимости быть сильным, ловким или быстрым, эта игра иного рода - эмоционального, она создает веселое и жизнерадостное настроение. Правила просты. Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, которому пара не досталась, идет к истоку «ручейка» и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало "ручейка"... И, проходя под сцепленными

руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так "ручеек" движется долго, непрерывно - чем больше участников, тем веселее игра.

Игра «Успей занять место»

Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий становится в центре круга. Он громко называет два каких-либо номера. Вызванные номера должны немедленно поменяться местами. Воспользовавшись этим, водящий старается опередить одного из них и занять его место. Оставшийся без места идет водить.

Номера, присвоенные участникам в начале игры, не должны меняться, когда тот или иной из них временно становится водящим.

2. Примерные комплексы общеразвивающих упражнений

Комплекс № 1 (без предметов)

I. И. п. — о. с., на счет 1 — 2 — 3 — 4 руки в стороны, вверх, вперед, вниз. 4 раза.

II. И. п. — ноги врозь, руки в стороны. 1 — наклон вперед, хлопок ладонями за левым коленом, выдох; 2 — и. п., вдох;

III. И. п. — ноги врозь, руки в стороны 1 — 2 — 3. — наклон вперед, хлопок за правым коленом, выдох; 4 — и. п., вдох. 4 раза.

IV. И. п. — то же. 1 — руки на пояс, поворот направо; 2 — и. п.; 3 — 4 — то же налево. 4 раза.

V. И. п. — о. с., 1 — присесть, руки на колени, выдох; 2 — и. п.; 3 — присесть, обхватить колени руками, выдох; 4 — и. п., вдох - 4 раза.

VI. И. п. — ноги врозь руки па пояс, 1 — наклон влево, руки вверх, 2 — и. п.; 3—4 — то же вправо. 4 раза.

VII. И. п. — о. с., руки на пояс, поднять правую ногу, согнутую в колене; 2 — и. п.; 3—4 — то же другой ногой. 4 раза.

VIII. И. п. — о. с. 1 — наклон вперед, расслабить мышцы рук; 2 — выпрямиться, руки вверх; 3 — наклон вперед, расслабляя мышцы, «уронить» руки, дать им свободно покачаться; 4 — и. п. 4 раза

Комплекс № 2 (с гимнастической палкой)

I. И. п.— о. е., палка внизу. 1—2 — руки вверх, подняться на носки, потянуться и посмотреть на палку (вдох); 3—4 — и. п. (выдох). Повторить 6—8 раз в медленном темпе.

II. И. п.— стойка ноги врозь, палка горизонтально за спиной под локтями. 1 — поворот туловища вправо (выдох); 2 — и. п. (вдох); 3—4 — то же в другую сторону. Повторить 4—5 раз в каждую сторону, в среднем темпе. Поворачиваясь, ноги с места не сдвигать, пятки от пола не отрывать.

III. И. п.— о. е., палка внизу. 1 — 4—поднимая руки вперед, сесть на пол произвольным способом и выпрямить ноги, не касаясь палкой пола; 5—8 — встать без помощи рук в и. п. Повторить 6-8 раз в среднем темпе. Дыхание произвольное.

IV. И. п.— то же. 1 — наклон вперед, палку положить т пол (выдох); 2 — выпрямиться, руки вверх (вдох); 3—наклон вперед; взять палку (выдох); 4 — и. п. (вдох). Повторить 6—8 раз в среднем темпе. Наклоняясь, ноги не сгибать.

V. И. п.—о. е., палка горизонтально за спиной под локтями. 1 — выпад левой ногой в сторону с наклоном вправо (выдох); 2 — толчком возвратиться в и. п. (вдох); 3—4 — то же в другую сторону. Повторить 4—5 раз в каждую сторону в среднем темпе.

VI. И. п.— лежа на полу на спине, палка внизу, хват на ширине плеч. 1—2 — сгибая левую ногу вперед, просунуть ее между рукой и палкой, выпрямить и опустить вниз (палка между ногами); 3—4 — и. п. То же другой ногой. Повторить 4—6 раз поочередно каждой ногой в среднем темпе. Дыхание равномерное, без задержек.

VII. И. п.— о. е., палка впереди. 1 —взмах правой ногой вперед, носком коснуться палки (выдох); 2 — и. п. (вдох); 3—4 — то же левой ногой. Повторить 4—5 раз каждой ногой поочередно в среднем темпе. Ноги не сгибать, туловище вперед не наклонять.

VIII. И. п.— стойка ноги врозь левой, руки на пояс, палка на полу между ногами. Прыжками менять положение ног. Выполнить до 30 прыжков и перейти на ходьбу на месте.

Комплекс № 3 (с мешочком)

I. И. п.— о. е., мешочек на голове. Ходьба на месте, с продвижением вперед, высоко поднимая колени. Ногу ставить с носка. Выполнить 60—70 шагов.

II. И. п.— стойка ноги врозь, мешочек внизу. 1—2 — руки вверх, подняться на носки, потянуться, посмотреть на мешочек (вдох); 3—4 — и. п. (выдох). Повторить 6—8 раз в медленном темпе. Поднимаясь на носках, руки не сгибать и не терять равновесие.

III. И. п.— о. е., руки на пояс, мешочек на голове. 1—2 — присесть на носках (выдох); 3—4 — и. п. (вдох). Повторить 6—8 раз в медленном темпе. Приседая, туловище держать вертикально, колени развести.

IV. И. п.— упор сидя сзади на полу, мешочек на ногах возле ступней. 1—2 — слегка сгибая ноги, поднять их над головой; 3—4 — и. п. Повторить 6—8 раз в медленном темпе. Пятками о пол не ударять. Дыхание произвольное, равномерное.

V. И. п.— сидя на полу, руки в стороны, мешочек на олове. 1 — взмах правой ногой (выдох); 2 — и. п. (вдох); —4 — то же другой ногой. Повторить 4—5 раз каждой ногой в среднем темпе. Ноги не сгибать. Туловище держать вертикально и назад не отклонять.

VI. И. п.— лежа на спине на полу, руки за головой, мешочек на коленях. 1—2 — согнуть ноги (выдох); 4 — и. п. (вдох). Повторить 6 — 8 раз в медленном темпе. Сгибая ноги, держать голени параллельно полу, руки и голову от пола не отрывать.

VII. И. п.— о. е., мешочек внизу. 1—2 — шаг левой перед, наклониться и положить мешочек на пол (выдох); —4 — приставляя левую ногу, возвратиться в и. п. (вдох); 5—6—шаг правой, взять мешочек (выдох); 7— и. п. (вдох). Повторить 6—8 раз в среднем темпе. Наклоняясь, ноги не сгибать.

VIII. И. п.— стойка ноги врозь правой, руки на пояс, мешочек на полу между ногами. Прыжки со сменой положения ног. Выполнить до 30 прыжков и перейти на ходьбу на месте с мешочком на голове.

Комплекс № 4 (с флажками)

I. И. п.— о. с., руки с флажками внизу. 1—2—3 руки в стороны, вверх, вперед; 4 — и. п. 4 раза.

II. И. п.— о. с., руки с флажками в стороны. 1 — выпад правой вперед, поставить флажки на колени; 2 — и. п.; 3—4 то же другой ногой. 6 раз.

III. И. п.— ноги- врозь, руки с флажками вверх. 1 — наклон вперед, руки с флажками вниз, выдох; 2 — и. п., вдох. 6 раз.

IV. И. п.— о. с., руки с флажками вниз 1 — присесть, руки вперед; 2-и. п. 6—8 раз.

V. И. п. — ноги врозь, руки с флажками вперед. 1— поворот налево, левую руку с флажком в сторону, посмотреть на флажок; 2 —и. п. — то же в другую сторону. 6 раз.

VI. И. п.— о. с. 1 — шаг левой вперед, руки с флажками вперед-вверх, прогнуться; 2 — и. п.; 3—4 — то же другой ногой. 6 раз.

VII. И. п.— ноги врозь, руки с флажками в стороны 1 — мах левой ногой вперед, руки с флажками вниз; 2 — и. п.; 3—4 — то же другой ногой. 6 раз.

VIII. И. п. — о. с., руки с флажками внизу. 1 — левую руку в сторону; 2 — правую руку в сторону; 3 — левую руку вниз; 4 — правую руку вниз. 4—6 раз.

Комплекс № 5 (со скакалкой)

I. И. п.— о. е., сложенная вчетверо скакалка внизу. 1—2 — натянуть скакалку, руки вверх, потянуться, посмотреть на скакалку (вдох); 3—4 — и. п. (выдох). Повторить 6—8 раз в медленном темпе. Руки не сгибать.

II. И. п.— широкая стойка, сложенная вдвое скакалка низу. 1 —поднимая руки вперед—в стороны и натягивая скакалку, поворот туловища вправо (вдох); 2—и. п. выдох). То же в другую сторону. Повторить 4—5 раз в каждую сторону в среднем темпе. Поворачиваясь, ноги не сгибать и с места не сдвигать.

III. И. п.— стойка ноги врозь, сложенная вдвое скакалка на шее, руки согнуты. 1—2 — пружинистые наклоны влево, разгибая левую руку вниз и сгибая правую руку а голову; 3—4 — пружинистые наклоны вправо, меняя положение рук. Повторить 4—5 раз в каждую сторону в среднем темпе. Выполняя упражнение, скакалку натянуть, ноги не сгибать. Дыхание равномерное, без задержки.

IV. И. п.— о. е., сложенная вчетверо скакалка внизу. —2 — поднимая руки вперед и натягивая скакалку, присесть на носках (вдох); 3—4 — и. п. (выдох). Повторить 7—8 раз в медленном темпе. Приседая, туловище держать вертикально, колени развести, смотреть на скакалку.

V. И. п.— стойка ноги врозь на скакалке, руки согнуты, скакалка натянута. 1—2 — разводя руки в стороны, наклон вперед (выдох); 3—4 — и. п. (вдох). Повторить 7—8 раз в медленном темпе.

Наклоняясь, ноги не сгибать, спину держать ровно, голову поднять, смотреть вперед.

VI. И. п.— о. е., сложенная вчетверо скакалка вниз. —4 — переступить через скакалку поочередно правой и левой ногой; 5—8 — то же в обратном направлении в. п. Повторить 4—5 раз в среднем темпе. Дыхание равномерное, без задержки.

VII. И. п.— левая нога немного впереди на середине скакалки; руки согнуты, скакалка натянута. 1 — поднимая руки вверх, согнуть ногу; 2 — выпрямляя ногу вниз, оказывать сопротивление руками. То же другой ногой. Покорить 4—5 раз каждой ногой в среднем темпе. Стибая югу, прижимать голень к бедру. Дыхание равномерное, без задержки.

VIII. И. п.— о. е., скакалка сзади. Прыжки на обеих ногах, вращая скакалку вперед. Скакалку вращать кистями. Выполнить до 30 прыжков и перейти на ходьбу на месте.

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ

- практическая работа;
- творческая работа;
- участие в выставках;
- участие в конкурсах;
- участие в соревнованиях;
- создание проекта;
- творческий отчёт.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

№ п/п	Название раздела. Тема урока.	Кол-во часов	Примечание
1	Урок-инсценировка. Режим дня школьника. Гигиена повседневного быта. Разучивание комплекса общеразвивающих упражнений (К №1). Игра «Построй шеренгу»	2	
2	Игровые упражнения на построение и перестроение. К№1. Игра «Море волнуется»	2	
3	Игровые упражнения на построение и перестроение. К№1. Веселое состязание «Стул есть, да никак не сесть».	2	
4	Разучивание комплекса упражнений №2. Игровые упражнения прыжками. Игра «Солнце и месяц».	2	
5	Игровые упражнения прыжками. К№2. Игра «Солнце и месяц».	2	
6	К №2. игровые упражнения с метанием и ловлей мячей. Игра «Классы».	2	
7	Разучивание комплекса упражнений №3. Игровые упражнения с метанием и ловлей мяча. Игра «У кого мяч?».	2	
8	К №3. Игровые упражнения на равновесие. Игра «У кого мяч?».	2	
9	К №3. Двигательный режим учащегося. Игра «Кошки-мышки».	2	
10	Разучивание комплекса упражнений №4. Игра «Удочка».	2	
11	К №4. Игровые упражнения с лазанием. Игра «Гонка мячей».	2	
12	К №4. Игровые упражнения с ходьбой. Игра «Бой петухов».	2	
13	Разучивание комплекса упражнений №5 Игровые упражнения с ходьбой. Игра «Солнце и месяц».	2	

14	К №5. Игровые упражнения с ходьбой. Веселые соревнования «Комический футбол».	2	
15	Прогулка на свежем воздухе. Игра «Скатывание шаров».	3	
16	Прогулка на свежем воздухе. Игра «Залп по мишеням».	3	
17	Прогулка на свежем воздухе. Катание на санках. Строительство горок.	4	
18	Прогулка на свежем воздухе. Строительство из снега. Игра «Осада снежной крепости»	4	
19	К №1. Игровые упражнения на построение. Игра «Угадай, чей голосок?»	2	
20	К №2. Игровые упражнения на построение. Игра «Удочка».	2	
21	К №3. Игровые упражнения с прыжками. Игра малой подвижности «Краски».	2	
22	К №4. Азбука закаливания. Веселые соревнования «Воздух, вода, земля, ветер».	2	
23	К №4. Игры «Ручеек», «Удочка с выбыванием»	3	
24	К №5. Игровые упражнения на равновесие. Игра «Угадай, чей голосок?».	2	
25	К №5. Упражнения на равновесие. Игры «Кошки-мышки», «Успей занять место».	3	
26	Игры на свежем воздухе по выбору педагога и учащихся	6	

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы» составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Концепции духовно – нравственного развития и воспитания личности гражданина России, планируемых результатов начального общего образования, учебного плана ГБОУ ООШ с. Заплавное Борского района, календарного учебного графика школы.

Авторской программы «Шахматы» автор А.А. Тимофеев, (Сборник программ внеурочной деятельности под редакцией Н.Ф. Виноградовой 1-4 класс, Москва Издательский центр «Вентана – Граф»).

Программа рассчитана на 1 час в неделю.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия.

Основная образовательная программа учреждения предусматривает достижение следующих результатов образования:

➤ личностные результаты — готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;

➤ метапредметные результаты — освоенные обучающимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);

➤ предметные результаты — освоенный обучающимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Шахматы» является формирование следующих умений:

➤ **Определять** и **высказывать** простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);

➤ В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, **делать выбор**, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «шахматы» - является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- ❖ **Определять и формулировать** цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- ❖ **Проговаривать** последовательность действий.
- ❖ Учить **высказывать** своё предположение (версию) на основе данного задания, учить **работать** по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- ❖ Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- ❖ Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками **давать** эмоциональную **оценку** деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

2. Познавательные УУД:

- ❖ Добывать новые знания: **находить ответы** на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- ❖ Перерабатывать полученную информацию: **делать** выводы в результате совместной работы всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

3. Коммуникативные УУД:

- ❖ Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. *Слушать* и *понимать* речь других.
- ❖ Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

- ❖ Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- ❖ Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- ❖ Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.
Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:
- ❖ принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- ❖ принцип *mini-max* – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- ❖ принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- ❖ принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- ❖ принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Этот курс может без труда освоить каждый учитель начальной школы, даже если он совсем не знаком с шахматной игрой.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учится выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной

доске. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность детей на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Программой «Шахматы, первый год» предусматривается 33 занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает шесть тем: «Шахматная доска», «Шахматные фигуры», «Начальная расстановка фигур», «Ходы и взятие фигур», «Цель шахматной партии», «Игра всеми фигурами из начального положения». На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленным изучением отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Учебник для первого класса четырехлетней и трехлетней начальной школы «Шахматы, первый год» или «Там клетки черно-белые чудес и тайн полны» подобно другим учебникам для первоклассников содержит минимум слов и максимум иллюстративного материала. Самый элементарный шахматный материал в нем закрепляется благодаря большому количеству дидактических игр и заданий. Для изучения силы и слабости каждой шахматной фигуры приводится большое количество заданий. В учебнике или на демонстрационной доске дети сами решают задания, а поучительные положения разыгрывают друг с другом или с учителем. Много страниц учебника занимают задачи на мат в один ход. Приводятся примеры разыгрывания начала шахматной партии, показывается, как наказывают за грубые ошибки одну из сторон.

«Шахматы 1 класс».

Шахматная доска.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

II. Шахматные фигуры.

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

III. Начальная расстановка фигур.

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило «*Каждый ферзь любит свой цвет*». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

IV. Ходы и взятие фигур. (основная тема учебного курса)

Правила хода и взятия каждой из фигур. Игра «на уничтожение». Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны. Качество. Легкие и тяжелые фигуры. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

V. Цель шахматной партии.

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения.

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

К концу года обучения дети должны знать:

- Шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу года обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ

Педагогический контроль включает в себя педагогические методики. Комплекс методик направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс.

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

- текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме наблюдения;
- промежуточный контроль проводится один раз в полугодие в форме итоговая аттестация, проводится в конце каждого учебного года, в форме тестирования, выполнение тестовых упражнений по определению уровня освоенных навыков, а также письменный опрос для определения объема освоенных теоретических знаний.

Оценивание результатов:

По итогам тестирования каждому обучающемуся выставляется отметка (в форме значка):

треугольник- удовлетворительно,

цветочек- хорошо,

звездочка - отлично.

Итоговая оценка выводится как средний балл из суммы оценок.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Название раздела. Тема урока.	Кол-во часов	Примечание
1	Первое знакомство с шахматным королевством. Белые и черные поля.	1	

2	Шахматная доска.	1	
3	Горизонталь, вертикаль, диагональ.	1	
4	Центр шахматной доски.	1	
5	Белые фигуры, черные фигуры.	1	
6	Ладья.	1	
7	Слон.	1	
8	Ферзь.	1	
9	Конь.	1	
10	Пешка.	1	
11	Король.	1	
12	Сравнительная сила фигур.	1	
13	Ценность шахматных фигур	1	
14	Начальное положение (начальная позиция).	1	
15	Расположение каждой из фигур в начальном положении;	1	
16	Правило «Каждый ферзь любит свой цвет».	1	
17	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	1	
18	Правила хода и взятия каждой из фигур.	1	
19	Игра «на уничтожение».	1	
20	Белопольные и чернопольные слоны.	1	
21	Одноцветные и разноцветные слоны.	1	
22	Качество. Легкие и тяжелые фигуры.	1	
23	Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые и королевские пешки.	1	
24	Взятие на проходе.	1	
25	Превращение пешки.	1	
26	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	1	
27	Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля.	1	
28	Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья.	1	
29	Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход.	1	
30	Длинная и короткая рокировка и ее правила.	1	
31	Шахматная партия. Начало шахматной партии.	1	
32	Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.	1	