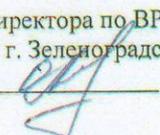
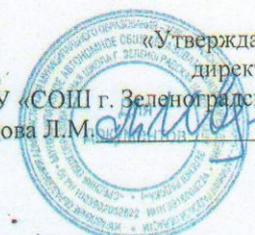


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа г. Зеленоградска»

«Согласовано»
Заместитель директора по ВР
МАОУ «СОШ г. Зеленоградска»
Липец О.А. 

«Утверждаю»
директор
МАОУ «СОШ г. Зеленоградска»
Иванцова Л.М. 


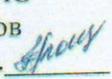
**Рабочая программа внеурочной деятельности
Кружка «Спортивные игры»
базовый уровень**

(модифицированная на основе программ авторов
Вавилова Е.Н., Надеждина В.С., Фролова В.Г.)

3-4 класс

34 часа

Составитель:
Шляпова Е.М.,
МАОУ "СОШ г. Зеленоградска»

Рассмотрено на заседании МО
учителей начальных классов
Руководитель МО Анашкина Н.В. 

Программа кружка «Спортивные игры» является программой спортивно-оздоровительного направления внеурочной деятельности, предполагает углубленный кружковой уровень освоения знаний и практических навыков по данному направлению. Программа разработана на основе методических рекомендаций и примерной программы по организации внеурочной деятельности обучающихся начальной школы (М., Просвещение, 2010 г.)

Место кружка в учебном плане

Программа реализуется за счёт федерального компонента, срок реализации 4 года.

Программа рассчитана на 34 часа в год – 3-4 классы, с проведением занятий 1 раз в неделю, продолжительность занятия 40-45 минут. 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.

Формы занятий:

Занятия полностью построены на игровых обучающих ситуациях с использованием спортивного инвентаря и без него.

Режим занятий:

В 3-4 классах начальной школы занятия продолжительностью 40-45 минут проводятся 1 раз в неделю, в группах не менее 8 человек.

Актуальность программы обусловлена тем, что образовательный процесс в современной школе постоянно усложняется, и это требует от обучающихся значительного умственного и нервно-психического напряжения. Доказано, что успешность адаптации к новым условиям обеспечивается, помимо других важных факторов, определенным уровнем физиологической зрелости обучающихся, что предполагает хорошее здоровье и физическое развитие, оптимальное состояние центральной нервной системы и функций организма, определенный уровень сформированности двигательных навыков и развития физических качеств. Это дает возможность выдерживать достаточно серьезные психофизические нагрузки, связанные со школьным режимом и новыми условиями жизнедеятельности.

Однако невысокий уровень здоровья и общего физического развития многих обучающихся, поступающих в первый класс, дальнейшее его снижение в процессе обучения представляют сегодня серьезную проблему.

У многих младших школьников наблюдается низкая двигательная активность, широкий спектр функциональных отклонений в развитии опорно-двигательного аппарата, дыхательной, сердечно - сосудистой, эндокринной и нервной систем, желудочно-кишечного тракта.

Детский организм по своим анатомо-физиологическим особенностям более чувствителен к неблагоприятным влияниям окружающей среды, а потому нуждается в таких внешних условиях обучения и воспитания, которые исключили бы возможность вредных влияний и способствовали бы укреплению здоровья, улучшению физического развития, повышению успешности учебной деятельности и общей работоспособности.

В связи с этим обязательная оздоровительная направленность коррекционно-развивающего образовательного процесса должна быть напрямую связана с возможностями игры, которыми она располагает как средством адаптации младших школьников к новому режиму. Игра способна в значительной степени обогатить и закрепить двигательный опыт детей и минимизировать те негативные моменты, которые имелись в их предшествующем физическом развитии или продолжали существовать. Результативно это может происходить только в том случае, если педагог хорошо знает индивидуальные особенности и потребности физического развития своих учеников, владеет рациональной технологией “встраивания” разнообразных подвижных, спортивных игр в режим жизнедеятельности младшего школьника и обладает широким арсеналом приемов использования их адаптационного, оздоровительно-развивающего и коррекционного потенциала.

Цель программы: удовлетворить потребность младших школьников в движении, стабилизировать эмоции, научить владеть своим телом, развить физические, умственные и творческие способности, нравственные качества.

Основными задачами данной программы являются:

- укрепление здоровья школьников посредством развития физических качеств;
- развитие двигательных реакций, точности движения, ловкости;
- развитие сообразительности, творческого воображения;
- развитие коммуникативных умений;
- воспитание внимания, культуры поведения;
- создание проблемных ситуаций, активизация творческого отношения обучающихся к себе;
- обучить умению работать индивидуально и в группе;
- развить природные задатки и способности детей;

- развитие доброжелательности, доверия и внимательности к людям, готовности к сотрудничеству и дружбе, оказание помощи тем, кто в ней нуждается;
- развитие коммуникативной компетентности младших школьников на основе организации совместной продуктивной деятельности.

Условия реализации программы:

Для успешной реализации программы необходимо выполнение ряда условий:

- конкретное планирование деятельности
- методическое обеспечение программы
- материально-техническое обеспечение.

Занятия организуются и проводятся с целью мотивации школьников, расширения их кругозора и всесторонней ориентации в окружающем их мире. Подобная деятельность в немалой степени способствует гармоничному воспитанию школьников, а также дает возможность практически использовать знания в реальной жизни.

Содержание программы

Кружок «Спортивные игры» входит во внеурочную деятельность по направлению спортивно-оздоровительное развитие личности.

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

В процессе игры обучающиеся учатся выполнять определенный алгоритм заданий, игровых ситуаций, на этой основе формулировать выводы. Совместное с учителем выполнение алгоритма – это возможность научить обучающихся автоматически выполнять действия, подчиненные какому-то алгоритму.

Игры – это не только важное средство воспитания, значение их шире – это неотъемлемая часть любой национальной культуры. В «Кладовую подвижных игр» вошли народные игры, распространенные в России за последнее столетие. А также интеллектуальные игры, игры на развитие психических процессов, таких как: внимание, память, мышление, восприятие и т.д. Они помогают всестороннему развитию подрастающего поколения, способствуют развитию физических сил и психологических качеств, выработке таких свойств, как быстрота реакции, ловкость, сообразительность и выносливость, внимание, память, смелость, коллективизм. Некоторые игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

Ценностными ориентирами содержания данного кружка являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- формирование физических, интеллектуальных умений, связанных с выбором алгоритма действия,
- развитие познавательной активности и самостоятельности обучающихся;
- привлечение обучающихся к обмену информацией в процессе свободного общения на занятиях.

Содержание образовательной деятельности представлено календарно – тематическим планированием.

Методические рекомендации

Простые и усложненные игры-догонялки, в которых одним приходится убежать, а другим догонять убегающих. Догонялки имеют много разновидностей, начиная от простых салок и заканчивая сложными салками, разные условия и разные правила.

Игры-поиски. Игры, направленные на развитие координации, скорости движения, умения соблюдать правила. Эмоциональный тонус игры способствует отдыху участников после работы не только интеллектуальной, но и физической, поскольку в процессе игры активизируются иные центры нервной системы.

Игры с быстрым нахождением своего места. В этот раздел входят игры, в которых играющие по сигналу разбегаются и затем по новому сигналу должны быстро найти себе место (старое или новое). Эти игры развивают быстроту реакции, сообразительность, вырабатывают способность ориентироваться в пространстве.

Личностными результатами кружка “Спортивные игры”

являются следующие умения:

оценивать поступки людей, жизненные ситуации с точки зрения общепринятых норм и ценностей; оценивать конкретные поступки как хорошие или плохие;

выражать свои эмоции;

понимать эмоции других людей, сочувствовать, сопереживать.

Метапредметными результатами кружка “Спортивные игры”

является формирование универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- определять и формировать цель деятельности с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий во время занятия;
- учиться работать по определенному алгоритму;

Познавательные УУД:

- умение делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;

Коммуникативные УУД:

- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками — определение цели, функций участников, способов взаимодействия;
- постановка вопросов — инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- разрешение конфликтов — выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- управление поведением партнёра — контроль, коррекция, оценка его действий;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации; владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка, современных средств коммуникации.
- формирование навыков позитивного коммуникативного общения.

Планируемый результат:

- у выпускника начальной школы выработается потребность к систематическим занятиям физическими упражнениями и подвижными играми;
- сформировано начальное представление о культуре движения;
- младший школьник сознательно применяет физические упражнения для повышения работоспособности, организации отдыха и укрепления здоровья;
- обобщение и углубление знаний об истории, культуре народных игр;

- умение работать в коллективе.

Тематическое планирование 3-4 классы

34 часа

№ п/п	Дата проведения		Наименование темы	Количество часов
	4 класс	3 класс		
1			Техника передвижения. Удара по мячу ногой	1
2			Остановка мяча. Введение мяча. Обманные движения.	1
3			Отбор мяча. Вбрасывание мяча из-за боковой линии. Техника игры Вратаря.	1
4			Тактика игры в футбол. Тактика нападения. Индивидуальные действия без мяча, с мячом.	1
5-6			Тактика защиты. Индивидуальные действия. Групповые действия. Тактика вратаря.	2
Русская лапта				
7			Предупреждение травматизма и оказание первой помощи при обучении детей игре «Русская лапта»	1
8-9			Основные техники игры. Техническая подготовка игроков в лапту: стойка игрока, техника удара битой по мячу, перебежки, осаливание, самоосаливание и переосаливание.	2
10			Ловля мяча и передача в парах.	1
11			Выбор биты. Удары битой по мячу сверху.	1
12-13			Ловля и передача мяча, осаливание. Двусторонняя игра.	2
14			Передача, удары битой сверху, метание в цель.	1

15			Комплексные упражнения, комбинации	1
16			Закрепления навыков игры.	1
Легкая атлетика				
17			Ходьба и бег.	1
18			Прыжки с места.	1
19			Прыжки в длину с разбега.	1
20-21			Метание малого мяча на дальность и на заданное расстояние.	2
Баскетбол				
22-23			Основы техники и тактики. Техника нападения. Техника передвижения. Повороты в движении. Сочетание способов передвижений.	2
24-25			Техника владения мячом. Ловля мяча двумя руками с низкого отскока, одной рукой на уровне груди.	2
26-27			Броски мяча двумя руками с места. Штрафной бросок. Бросок с трех очковой линии.	2
28-29			Ведение мяча с изменением высоты отскока и скорости ведения.	2
30-31			Обманные движения. Обводка соперника с изменением высоты отскока.	2
32-33			Групповые действия. Взаимодействие игроков с заслоном.	2
34			Закрепление навыков игры.	1