

Министерство социальной политики Нижегородской области  
Государственное бюджетное учреждение  
«Социально-реабилитационный Центр для несовершеннолетних «Ласточка»  
Шатковского муниципального округа»

УТВЕРЖДЕНА  
приказом директора ГБУ «СРЦН  
«Ласточка» Шатковского  
муниципального округа»  
№ 140 от 27 декабря 2023 года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

**«Карусель игр»**

(срок реализации: 2 месяца, возраст детей от 7 лет)

Составители:

Аштаева Светлана Анатольевна, воспитатель  
Федорова Татьяна Ивановна, воспитатель  
Бессонова Оксана Игоревна, воспитатель  
Порякова Марина Викторовна, воспитатель

с.п.Светлогорск  
2023г.

## Содержание

1. Раздел «Пояснительная записка» .....	3
2. Раздел «Учебно – тематический план» .....	11
3. Раздел «Рабочая программа» .....	13
4. Раздел «Методическое обеспечение программы» .....	17
5. Раздел «Список использованной литературы» .....	18
6. Раздел «Приложение» .....	19

## 1. Раздел «Пояснительная записка»

Данная дополнительная образовательная программа является общеразвивающей, имеет физкультурно-спортивную направленность.

Уровень программы – ознакомительный.

Подвижная игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Характерная ее особенность — комплексность воздействия на организм и на все стороны личности ребенка.

Активная двигательная деятельность игрового характера и вызываемые ею положительные эмоции усиливают все физиологические процессы в организме, улучшают работу всех органов и систем. Возникающие в игре неожиданные ситуации приучают детей целесообразно использовать приобретенные двигательные навыки. В подвижных играх создаются наиболее благоприятные условия для развития физических качеств.

Увлеченные сюжетом игры, дети могут выполнять с интересом одни и те же движения, не замечая усталости. А это приводит к развитию выносливости.

Во время игры дети действуют в соответствии с правилами, которые обязательны для всех участников. Правила регулируют поведение играющих и способствуют выработке взаимопомощи, коллективизма, честности, дисциплинированности. Необходимость выполнять правила, а также преодолевать препятствия, неизбежные в игре, содействует воспитанию волевых качеств — выдержки, решительности, умения справляться с отрицательными эмоциями.

Передовые представители педагогики (К.Д.Ушинский, Е.А.Покровский, Г.А.Виноградов и др.), учитывая важную роль подвижных игр в развитии физической активности ребенка, в приобретении им определенных навыков, уделяли много внимания сбору и изучению таких игр. Они разъясняли их значение для физической активности детей и пропагандировали практическое внедрение их в систему воспитания подрастающего поколения.

Одним из традиционных средств педагогики являются подвижные игры. По содержанию все подвижные игры просты, лаконичны и выразительны, полны юмора, соревновательного задора, часто сопровождаются любимыми детьми считалками и зазывалками.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Карусель игр» разработана на основании следующих основных нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года N 678-р;
- Приказ Министерства просвещения России от 27 июля 2022 года N 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

- Устав ГБУ «СРЦН «Ласточка» Шатковского муниципального округа»

**Новизна** дополнительной образовательной программы заключается в её содержании, соответствующем возрастным и индивидуальным особенностям учащихся.

### **Актуальность**

Современные дети находятся в движении меньше времени, чем необходимо для их полноценного физического развития. Современные условия (комфорт в быту, транспорт, компьютер, гаджеты, социальные сети) способствуют уменьшению двигательной активности детей, и как следствие, у них возникает «двигательное голодание» - гиподинамия. Движения оказывают воздействие не только на физическое развитие, но и приносят радость, следовательно, оказывают самое положительное влияние на психическое развитие детей, на ориентацию в окружающем мире. Именно поэтому работа по развитию двигательной активности, созданию оптимальных условий для гармоничного развития каждого ребенка в настоящее время является своевременной и приоритетной.

Программа «Карусель игр» призвана помочь каждому ребенку в значительной степени обогатить и закрепить двигательный опыт, минимизировать те негативные моменты, которые имелись в их предшествующем физическом развитии, овладеть навыками, направленными на сбережение своего здоровья, познакомиться с разнообразием подвижных игр.

### **Педагогическая целесообразность**

Школьный возраст является основным звеном формирования личности ребенка, а потому очень важно в этот период заложить правильную основу развития и совершенствования всех его особенностей и черт характера.

Современные школьники катастрофически недополучают объема двигательных нагрузок, требующегося для их нормального роста и физического развития (исследования М.М. Безруких, С.П. Ефимова).

Поэтому необходимо постоянно стремиться к увеличению двигательной активности школьников. И организация подвижных игр в данном случае наиболее эффективный способ достижения результата.

Участвуя в подвижных народных играх и наслаждаясь движениями, дети приобретают привычку к здоровому образу жизни, развивают двигательную активность.

Программа построена на основных педагогических принципах:

- доступности (все подвижные игры относятся к разряду элементарных игр);
- систематичности и последовательности;
- дифференцированного подхода к учащимся;
- учета требований гигиены и охраны труда;
- учета индивидуальных особенностей учащихся.

**Цель:** создание оптимальных условий для повышения двигательной активности учащихся через вовлечение их в подвижные игры.

**Задачи:**

**Обучающие:**

Познакомить с разнообразием подвижных игр и научить играть в них.

**Развивающие:**

Расширить двигательный опыт и использовать его для организации своего свободного времени.

**Воспитательные:**

Приобщить к соблюдению норм игрового поведения – соблюдению правил игры, доброжелательному отношению к сверстникам, умению взаимодействовать с участниками игры.

**Отличительная особенность программы**

Программа способствует укреплению здоровья учащихся, формирует у них привычку к активному отдыху с использованием подвижных игр, что является одним из важных результатов внедрения программы.

Программа включает в себя игры, большинство из которых ранее были не знакомы учащимся. Но, чтобы не тормозить игровые действия, во всех подобранных играх используются знакомые учащимся движения, поэтому каждая игра дает большой двигательный и эмоциональный эффект.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Карусель игр» разработана специально для воспитанников (обучающихся) ГБУ «СРЦН «Ласточка» Шатковского муниципального округа».

Учебная группа может быть разновозрастной. В учебную группу принимаются все желающие при отсутствии ограничений по состоянию здоровья. При разработке программы учитывались психолого-педагогические особенности детей школьного возраста.

**Возраст детей**

Программа предназначена для детей от 7 лет до 15 лет. В учебную группу зачисляются на основе их добровольного желания.

**Срок реализации программы** – 2 месяца и составляет 24 часов.

Количество учащихся в группе - не более 7 человек.

Занятия по программе осуществляются на русском языке.

Во время реализации программы используются следующие **педагогические технологии:**

1. Технология педагогической поддержки.

Эта технология предполагает систему операций, рассчитанных на предупреждение «падения» ребенка с социальных высот и оказание помощи в решении его индивидуальных проблем.

2. Технология «создания ситуации успеха».

Эта технология предполагает поощрение даже небольшого успеха учащегося, его личных достижений при выполнении какого – либо задания, упражнения, работы.

3. Игровая технология.

Игра – это пространство «внутренней социализации» ребенка и средство усвоения социальных установок. В жизни детей игра выполняет важнейшие

функции: социокультурную, развлекательную, коммуникативную, терапевтическую, диагностическую.

Для успешной реализации поставленных цели и задач используются следующие **принципы воспитания**:

1. Личностно-ориентированный. Учет возрастных особенностей учащихся и осуществления деятельности на основе индивидуального подхода.

2. Доступности (все подвижные игры относятся к разряду элементарных игр).

3. Эффективности социального взаимодействия - воспитание в коллективе, расширение сферы общения, формирование навыков социальной адаптации, самореализации.

Для реализации программы используются следующие **методы обучения** и методические приемы:

- Объяснительно-наглядные: беседа, показ;

- игровые: на развитие ловкости, быстроты, различных видов мышления, памяти, внимания и др.

Форма организации образовательного процесса – очная, групповая.

Форма проведения занятий – занятие-игра.

В программу включены подвижные игры, разнообразные по своему содержанию, тематике и организации, которые можно проводить в любое время года.

Занятия проводятся 3 раза в неделю в соответствии с расписанием учебных занятий, утвержденным в Учреждении. Продолжительность каждого занятия – 40 минут, что соответствует 1 академическому часу.

Структура занятия состоит из теоретической и практической частей.

Теоретическая часть включает в себя беседы и пояснения по ходу игры.

Практическая работа составляет основную часть времени каждой темы.

### **Ожидаемый результат**

В результате обучения по данной программе дети:

- Познакомятся с разнообразием подвижных игр и научатся играть в них.

- Освоят двигательные действия и используют его для организации своего свободного времени.

- Научатся контролировать ход игры и соблюдать правила игры;

- Освоят методы конструктивного общения.

- Научатся сотрудничать в игре.

### **Формы подведения итогов реализации программы**

#### **Формы аттестации**

Усвоение учащимися программного материала отслеживается в ходе проведения текущего контроля (на каждом занятии), промежуточной аттестации.

Результаты текущего образовательного процесса отслеживаются путем наблюдения за учащимися на занятиях.

Результативность каждого занятия отслеживается по трем критериям с помощью метода педагогического наблюдения.

Оценка «зачет» ставится при положительных результатах.

### **Структура занятия**

До проведения занятия проводятся организационные мероприятия, т.е. делается, при необходимости, разметка площадки, подготавливается инвентарь, проводится предварительный анализ предстоящей игры.

Занятия состоят из трех частей – организационной, основной и заключительной.

*Первая часть – организационная.*

1. Приветствие. Знакомство с темой занятия.
2. Комплекс общеразвивающих упражнений: с предметами, без предметов, в движении, на месте.

*Вторая часть – основная.*

1. Инструктаж по технике безопасности во время подвижной игры.
2. Сбор детей на игру и создание интереса к игре при помощи зазывалки.
3. Знакомство с игрой: названием, содержанием, правилами игры.
4. Распределение ролей.
5. Проведение игры под руководством педагога. Для закрепления изученная игра проводится не менее 2-3 раз.
6. Музыкальная подвижная игра.

*Третья часть – заключительная.*

Подведение итогов игры:

1. Ходьба.
2. Объявление результатов, релаксация, анализ игры.

Алгоритм проведения подвижных игр соответствует общепринятой методике.

Каждое занятие, состоит из теоретической и практической частей.

Теоретические сведения – это объяснение нового материала, информация познавательного характера, инструктирование учащихся о правилах безопасного поведения во время проведения подвижной игры, анализ проведенной игры в форме беседы.

Информация познавательного характера и анализ проведенной игры помогает установлению доверительных отношений между педагогом и учащимися, позволяет расширить кругозор и пополнить знания учащихся

Практическая часть включает выполнение комплексов общеразвивающих упражнений (всего 5 комплексов), проведение подвижных игр (24 игр).

Методика организации и проведения игр

*Комплекс общеразвивающих упражнений (ОРУ)*

Проводится перед игрой. Предназначен для общей разминки, для комплексного развития двигательных качеств (силы, гибкости, выносливости, координации движений).

*Сбор детей на игру и создание интереса к игре.*

Для создания интереса к игре подается сигнал сбора, которым являются «зазывалки» (9 зазывалок, чередующихся через каждые 5 игр).

Для проведения подвижной игры, учащиеся собираются на игровой площадке в обозначенном месте или в комнате для отдыха и игр № 114, откуда будут начаты игровые действия. Сбор проходит быстро и интересно.

*Объяснение правил, распределение на команды.*

Правила игры излагаются кратко, поскольку дети стремятся как можно быстрее воспроизвести все изложенное в действиях. Для выделения главного, создания атмосферы радости и придания целенаправленности игровым действиям в объяснении применяются все средства выразительности - интонация голоса, мимики, жесты. Таким образом, объяснение игры - это и инструкция, и момент создания игровой ситуации.

Используется следующая последовательность объяснений: назвать игру и ее замысел, кратко изложить ее содержание, подчеркнуть правила, напомнить движения (если нужно), распределить роли, раздать при необходимости атрибуты, разместить играющих на площадке, начать игровые действия.

Ознакомление учащихся с новой игрой проводится четко, лаконично, образно, эмоционально в течение 1,5-2 мин.

Чтобы игра прошла весело и увлекательно, с помощью вопросов проверяется, как учащиеся поняли игру.

При объединении играющих в группы, команды, учитываются индивидуальные особенности детей. В команды подбираются дети равные по силам; для активизации неуверенные, застенчивые учащиеся объединяются со смелыми и активными.

*Распределение ролей.*

Роли определяют поведение детей в игре, поэтому при распределении ролей выбор на главную роль происходит таким образом, чтобы воспринимался детьми как поощрение, доверие.

При проведении игры в первый раз роль водящего выполняет педагог, в дальнейшем водящий выбирается из числа учащихся. Используется один из способов выбора водящего: назначает педагог, обязательно аргументируя свой выбор; с помощью считалки (предупреждают конфликты). Названные приемы используются в начале игры. Чаще всего используются считалки (9 считалок, чередующихся через каждые 5 игр). Для назначения, нового водящего основным критерием является качество выполнения движений и правил.

Выбор водящего способствует развитию у учащихся способности правильно оценивать свои силы и силы товарищей. Водящего сменяют часто, чтобы как можно большее количество учащихся побывало в этой роли.

*Руководство игрой.*

Руководство педагога подвижной игрой состоит в контроле над ходом игры.

Руководя игрой, педагог воспитывает нравственность ребенка; формирует у него правильную самооценку, взаимоотношения детей друг с другом, учит ребенка преодолевать трудности.

В ходе игры педагог обращает внимание на выполнение ребенком правил, тщательно анализирует причины их нарушения. Педагог следит за движениями, взаимоотношениями, нагрузкой, эмоциональным состоянием ребенка в игре.

Педагог обращает внимание на качество движений, следит за тем, чтобы они были легкими, красивыми, уверенными. Дети должны быстро ориентироваться в пространстве, проявлять выдержку, смелость, находчивость, творчески решать двигательные задачи.

Сигналы в играх подаются свистком или словесными командами.



### Подведение итогов игры.

Заканчивается подвижная игра ходьбой, постепенно снижающей физическую нагрузку и приводящей пульс и дыхание учащихся в норму.

Подведение итогов игры - это объявление результатов, релаксация, анализ игры.

Подведение итогов игры проходит в оптимистичной форме.

Педагог отмечает тех, кто проявил ловкость, быстроту, соблюдал правила, анализирует, как удалось достичь успеха в игре. К обсуждению отношения к игре в форме беседы привлекаются все учащиеся. Это приучает их к анализу своих поступков, вызывает более сознательное отношение к выполнению правил игры.

### Оценочные материалы

Результат освоения учащимися программного материала оценивается в баллах по следующей шкале:

- 1 балл – низкий уровень;
- 2 балла – средний уровень;
- 3 балла – высокий уровень.

Критерии оценивания	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
1. Соблюдает правила игры	Не соблюдает правила игры	Частично соблюдает правила игры	Контролирует ход игры и соблюдает правила игры
2. Проявляет интерес к игре, активно участвует	Не проявляет интерес к игре, в процессе игры ведет себя пассивно	Частично проявляет интерес к игре, может отвлечься	Проявляет интерес к игре, активно и увлеченно участвует в процессе игры
3. Умеет конструктивно общаться и сотрудничать в игре	Не умеет конструктивно общаться в процессе игры, провоцирует конфликтные ситуации	Умеет конструктивно общаться, не умеет сотрудничать с другими детьми	Умеет конструктивно общаться и сотрудничать в игре

Исходя из суммы баллов, набранных во время **диагностики**, выделяются следующие **уровни**:

- результат от 4-6 баллов – свидетельствует о низком уровне освоения программы;
- результат от 7-9 баллов – свидетельствует о среднем уровне освоения программы;

- результат от 10-12 баллов – свидетельствует о высоком уровне освоения программы.

## 2. Раздел «Учебно-тематический план»

Учебный план определяет общий объём учебной нагрузки по программе, определяет перечень тематических разделов программы и время на их усвоение, формы и временный объём промежуточной и итоговой аттестации.

№	Тема	Количество часов			
		Теория	Практика	Аттестация	Всего
1.	Вводное занятие. Подвижная игра «Людоед»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
2.	Подвижная игра «Сосед, подними руку»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
3.	Подвижная игра «Стоп»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
4.	Подвижная игра «Слепой и поводырь»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
5.	Подвижная игра «Отгадай»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
6.	Подвижная игра «Блуждающий мяч»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
7.	Подвижная «Салки с заданием»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
8.	Подвижная игра «Хитрая лисица»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
9.	Подвижная игра «Кегли»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
10.	Подвижная игра «Большой мяч»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
11.	Подвижная игра «Спящий пират»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
12.	Промежуточная аттестация. Фестиваль народных подвижных игр.			1ч	1ч
13.	Подвижная игра «Земля»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
14.	Подвижная игра «Веселая резиночка»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
15.	Подвижная игра «День и ночь»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
16.	Подвижная игра «Шарик в ладони»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
17.	Подвижная игра	0,2 ч	0,8 ч		1ч

	Игра «Пустое место»				
18.	Подвижная игра «Петушиный бой»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
19.	Подвижная игра «Укротитель зверей»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
20.	Подвижная игра «Капуста»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
21.	Подвижная игра «Сделай фигуру»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
22.	Подвижная игра «Карлики и великаны»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
23.	Подвижная игра «Сова»	0,2 ч	0,8 ч		1ч
24.	Итоговая аттестация. Фестиваль подвижных игр.			1 ч	1ч
	Итого	4,4 ч	17,6 ч	2 ч	24 ч

Теория – 0,2 часа на каждом занятии;  
Практика – 0,8 часа на каждом занятии.

### Календарный учебный график

1 месяц					2 месяц			
1нед	2нед	3нед	4нед	5нед	1нед	2нед	3нед	4нед
1-3	4-6	7-9	10-12	*	13-15	16-18	19-21	22-24

\*- каникулы

### 3. Рабочая программа

Тематика занятий	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, комментарии	Тематическое оснащение	Формы подведения итогов
1. Вводное занятие. Подвижная игра «Людоед».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ «На лугу»; зазывалка №1; считалка №1, карточка с описанием игры «Людоед»	Стул	Наблюдение, анализ и уточнение.
2. Подвижная игра «Сосед, подними руку».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №1; зазывалка №2; считалка №2, карточка с описанием игры «Сосед, подними руку».		Наблюдение, анализ и уточнение.
3. Подвижная игра «Стоп».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №2; зазывалка №3; считалка №3, карточка с описанием игры «Стоп»		Наблюдение, анализ и уточнение.
4. Подвижная игра «Слепой и поводырь».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №3; зазывалка №4; считалка №4, карточка с описанием игры «Слепой и поводырь»	Платок	Наблюдение, анализ и уточнение.
5. Подвижная игра «Отгадай».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №4; зазывалка №5; считалка №5, карточка с описанием игры «Палочка-выручалочка».	Платок	Наблюдение, анализ и уточнение.
6. Подвижная игра «Блуждающий мяч».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №5; зазывалка №6; считалка №6, карточка с описанием игры «Блуждающий мяч».	Мяч	Наблюдение, анализ и уточнение.

7. Подвижная игра «Салки с заданием».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №1; зазывалка №7; считалка №7, карточка с описанием игры «Ловишка в кругу».		Наблюдение, анализ и уточнение.
8. Подвижная игра «Хитрая лисица».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №2; зазывалка №8; считалка №8, карточка с описанием игры «Хитрая лисица».		Наблюдение, анализ и уточнение.
9. Подвижная игра «Кегли».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №3; зазывалка №9; считалка №9, карточка с описанием игры «Кегли».	Кегли, мячик	Наблюдение, анализ и уточнение.
10. Подвижная игра «Большой мяч».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №4; зазывалка №1; считалка №1, карточка с описанием игры «Большой мяч»	Мяч большой	Наблюдение, анализ и уточнение.
11. Подвижная игра « Спящий пират».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №5; зазывалка №2; считалка №2, карточка с описанием игры « Спящий пират»		Наблюдение, анализ и уточнение.
12. Промежуточная аттестация. Фестиваль народных подвижных игр.	Итоговое занятие по разделу	Игровой	Карточки: комплекс ОРУ №1; зазывалка №3; считалка №3, карточка с описанием игр 1-11		Наблюдение, анализ и уточнение, опрос
13. Подвижная игра «Земля».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №2; зазывалка №4; считалка №4, карточка с описанием игры «Земля»	Мяч	Наблюдение, анализ и уточнение.

14. Подвижная игра «Веселая резиночка».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №3; зазывалка №5; считалка №5, карточка с описанием игры «Веселая резиночка»	Резинка длиной 2-3 метра	Наблюдение, анализ и уточнение.
15. Подвижная игра «День и ночь».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №4; зазывалка №6; считалка №6, карточка с описанием игры «День и ночь»		Наблюдение, анализ и уточнение.
16. Подвижная игра «Шарик в ладони».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №5; зазывалка №7; считалка №7, карточка с описанием игры «Шарик в ладони»	Шарик или камешек	Наблюдение, анализ и уточнение.
17. Подвижная игра «Пустое место».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №1; зазывалка №8; считалка №8, карточка с описанием игры «Пустое место».		Наблюдение, анализ и уточнение.
18. Подвижная игра «Петушиный бой».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №2; зазывалка №9; считалка №9, карточка с описанием игры «Петушиный бой»		Наблюдение, анализ и уточнение.
19. Подвижная игра «Укротитель зверей».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №3; зазывалка №1; считалка №1, карточка с описанием игры «Укротитель зверей»	Стулья	Наблюдение, анализ и уточнение.
20. Подвижная игра «Капуста».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №4; зазывалка №2; считалка №2, карточка с описанием игры «Капуста»	Одежда	Наблюдение, анализ и уточнение.

21. Подвижная игра «Сделай фигуру».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №5; зазывалка №3; считалка №3, карточка с описанием игры «Сделай фигуру»	Наблюдение, анализ и уточнение.
22. Подвижная игра «Карлики и великаны».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №1; зазывалка №4; считалка №4, карточка с описанием игры «Карлики и великаны»	Наблюдение, анализ и уточнение.
23. Подвижная игра «Сова».	Занятие-игра	Объяснительно – наглядный, игровой	Карточки: комплекс ОРУ №2; зазывалка №5; считалка №5, карточка с описанием игры «Сова».	Наблюдение, анализ и уточнение.
24. Промежуточная аттестация. Фестиваль подвижных игр.	Итоговое занятие по разделу	Игровой	Карточки: комплекс ОРУ №3; зазывалка №6; считалка №6, карточки с описанием игр 13 – 23	Наблюдение, анализ и уточнение, опрос



#### **4. Раздел «Методическое обеспечение программы»**

##### **Материально-техническое обеспечение программы**

- мячи резиновые – 10 шт.;
- шарики пластмассовые – 10 шт.;
- платочки – 2 шт.;
- стульчики – по количеству игроков;
- кегли – 4 набора;
- резинка длиной 2 - 3 метра -1 шт;
- мяч большой – 1 шт.;
- свисток -1 шт.
- бубен

##### **Кадровое обеспечение**

Педагоги отделения социальной реабилитации несовершеннолетних.

##### **Программа составлена в соответствии с требованиями следующих нормативных документов:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года N 678-р;
- Приказ Министерства просвещения России от 27 июля 2022 года N 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».
- Устав ГБУ «СРЦН «Ласточка» Шатковского муниципального округа»
- Постановление Главного государственного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

## 5. Раздел «Список использованной литературы»

1. Куприянова, Л. Л. Русский фольклор / Л. Л. Куприянова. – М. : Мнемозина, 2015. – URL: [https://musschool-bor.nnov.muzkult.ru/media/2020/06/11/1254834962/100L\\_Kupriyanova\\_Russkij\\_fol\\_klor\\_2\\_klass.pdf](https://musschool-bor.nnov.muzkult.ru/media/2020/06/11/1254834962/100L_Kupriyanova_Russkij_fol_klor_2_klass.pdf)
2. Литвинова, М. Ф. Русские народные подвижные игры / М. Ф. Литвинова. – М. : Просвещение, 2018. – URL: <https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova>
3. Науменко, Г. М. Русские народные детские игры с напевами / Г. М. Науменко. – Москва, 2003. – URL: <https://naumenko-gm.ru/igry-s-napevami.html>
4. Бондаренко, М. Считалки и чистоговорки / М. Бондаренко. – М. : Эксмо, 2007. – 93 с. – URL: <https://search.rsl.ru/ru/record/01003395915>
5. Программа «ИгРусичи», М.К. Приятелева, ст. преподаватель кафедры начального образования ГОУ ДПО НИРО, 2012 г. – URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/zdorovyy-obraz-zhizni/2014/03/28/programma-kruzhka-igrusichi>
6. Якуб, С.К. Вспомним забытые игры / С. К. Якуб. – М. : Детская литература, 2018. – URL: <http://www.barius.ru/biblioteka/book/1948>