Приложение к ООП ООО (ФГОС ООО) МБОУ «Кутанская ООШ»

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кутанская основная общеобразовательная школа»

Рабочие программы курсов внеурочной деятельности (ФГОС ООО)

№ п/п	Название рабочей программы
1	Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Я - гражданин» для 5-9 классов
2	Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Математический калейдоскоп» для 5-9 классов
3	Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Подвижные игры» для 5-9 классов
4	Рабочая программа курса внеурочной деятельности «В мире прекрасного» для 5-9 классов
5	Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Мир вокруг нас» для 5-9 классов

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кутанская основная общеобразовательная школа»

Утверждена приказом директора
МБОУ «Кутанская ООШ»
от 31 августа 2020 г. № 48/7

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

5 - 9 классы

Составители:
Петрунина Александра Павловна,
учитель истории и обществознания;
Ганзий Галина Александровна,
учитель математики и физики,
I квалификационная категория;
Балтакова Парасковья Николаевна,
учитель технологии и ИЗО,
I квалификационная категория.

д. Кутанка, 2020 г.

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кутанская основная общеобразовательная школа»

Утверждена приказом директора
МБОУ «Кутанская ООШ»
от 31 августа 2020 г. № 48/7

Рабочая программа курса внеурочной деятельности

«Я - ГРАЖДАНИН»

Составитель:
Петрунина Александра Павловна,
учитель истории и обществознания

д. Кутанка, 2020 г.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Курс внеурочной деятельности «Я – гражданин» ориентирован на достижение следующих результатов:

Личностные результаты:

- осознание своей этнической и культурной принадлежности в контексте единого и целостного отечества при всем многообразии культур, национальностей, религий;
- чувство любви к своей стране, выражающееся в интересе к ее истории и культуре; - уважительное отношение к иному мнению, истории и культуре народов России;
- способность к адекватной самооценке с опорой на знание основных моральных норм, требующих для выполнения развития самостоятельности и личной ответственности за свои поступки.

Предметные результаты:

- усвоение первоначальных сведений о правах и свободах человека, об обществе, о роли человека в нем;
- владение базовым понятийным аппаратом, необходимым для получения дальнейшего правового образования. Иметь представление о понятиях: равноправие, хороший поступок, плохой поступок, правило, закон, вероисповедание, социальная помощь, Конституция, ребенок, государство, гражданство, инвалид, милосердие, ответственность;
- овладение основами правовой грамотности, правилами правового и нравственного поведения;
- знание наиболее значимых событий материальной и духовной культуры России; - приводить примеры достижений России в мировой истории.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- самостоятельно обнаруживать и формулировать учебную проблему, определять цель работы, ставить задачи, планировать и определять последовательность действий и прогнозировать результаты работы;
- выдвигать версии решения проблемы, выбирать средства достижения цели; - составлять (индивидуально или в группе) план решения учебной задачи;
- работая по плану, сверять свои действия с целью и при необходимости исправлять свои ошибки самостоятельно;
- в диалоге с учителем совершенствовать самостоятельно выбранные критерии оценки.

Познавательные УУД:

- проводить наблюдения под руководством учителя;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- работать с разными источниками информации, анализировать и оценивать информацию; - анализировать, сравнивать, классифицировать и обобщать факты и явления;
- давать определения понятиям.

Коммуникативные УУД:

- самостоятельно организовывать учебное взаимодействие в группе; - в дискуссии выдвигать аргументы и контраргументы;
- адекватно использовать речевые средства для аргументации своей позиции, сравнивать различные точки зрения, различать мнение и доказательство;
- критично относиться к своему мнению и корректировать его;
- оценивать свои достижения, черты характера с учетом мнения других людей;
- проводить самооценку своих личностных качеств и поступков.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

5 – 6 классы

Вводное занятие по курсу (1 час)

Тема 1 «Я и я» (5 часов).

Формирование гражданского отношения к себе. Кто я такой. Кто я . Откуда я родом. Что такое личность. Правила поведения в обществе.

Тема 2 «Я и семья» (4 часа).

Формирование гражданского отношения к своей семье. Забота о родителях. Мои семейные обязанности. Семейные традиции.

Тема 3 «Я и культура» (5 часов).

Формирование гражданского отношения к культуре. Культурное многообразие мира. Культура общения. Этика и эстетика. Культура родного края.

Тема 4 «Я и школа» (3 часа).

Формирование гражданского отношения к школе. Этика взаимоотношений «ученик – ученик», «ученик – учитель». Права и обязанности учащегося.

Тема 5 «Я и мое Отечество» (9 часов)

Формирование гражданского отношения к Отечеству. Конституция РФ. Символика и государственные праздники Российской Федерации. Герои России и Кузбасса. Моя малая Родина.

Тема 6 «Я и планета». (7 часов).

Формирование гражданского отношения к планете Земля. Экология. Охрана природы. Защита природы родного края.

7 – 9 классы

Введение (1 час)

Тема 1. Мы - россияне (5 часов)

Граждане России - россияне. Россия - многонациональное государство. Особенности территориального устройства страны. Культурное многообразие народов России. Традиции, обычаи, праздники народов России. Многообразие и единство нашей страны. Малая родина в составе России.

Тема 2. Российская государственность (5 часов)

Государство на страже закона, прав и свобод граждан. Как формируется государственная власть. Ветви власти. Органы власти в России: правительство, парламент, суд.

Ролевая игра «Выборы». Власть и политика. Участие граждан в управлении страной.

Тема 3. Россия - демократическое государство (5 часов)

Демократия - власть народа: история и современность Признаки правового государства. Власть закона как основа правового государства. Право и правовая культура. Взаимодействие государства и гражданского общества в решении общественных проблем. Виртуальная экскурсия. Ценности и принципы демократии.

Тема 4. Гражданин в экономических отношениях (5 часов)

Государство в экономической жизни людей - история и современность. Понятие «экономика». Частная собственность и ее роль в обществе. Гражданский кодекс РФ. Государство в экономической жизни людей - история и современность. Экономические функции государства. Занятость и трудоустройство в современной России.

Налоговая политика государства.

Тема 5. Современное российское общество (5 часов)

Современное российское общество и тенденции его развития. Представления об историческом времени. Прогресс и регресс в развитии общества. Научные открытия и технические достижения.

Тема 6. Россия в современном мире (4 часа)

Конфликты между государствами. Международные отношения. Войны в истории человечества и России. Может ли человечество жить без войн. Международный терроризм как острая проблема современного мира. Пацифисты.

Диспут «Современный мир».

Защита проектов (4 часа).

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
5 – 6 классы

№ п/п	Темы	Часы
1	Вводное занятие по курсу	1
	Тема 1 «Я и Я»	
2	Кто я такой. Кто Я.	1
3	Откуда я родом	1
4	Что такое личность	1
5	Правила поведения в обществе	1
	Тема 2 «Я и семья»	
6	Формирование гражданского отношения к свое семье	1
7	Забота о родителях	1
8	Мои семейные обязанности	1
9	Семейные традиции	1
	Тема 3 «Я и культура»	
10	Формирование гражданского отношения к культуре	1
11	Культурное многообразие России	1
12	Культура общения у разных народов страны	1
13	Этика и эстетика	1
14	Культура Иркутской земли	1
	Тема 4 «Я и школа»	
15	Формирование гражданского отношения к школе»	1
16	Этика взаимоотношений «ученик – ученик», «ученик – учитель»	1
17	Права и обязанности ученика	1
	Тема 5 «Я и мое Отечество»	
18-19	Формирование гражданского отношения к Отечеству	2
20-21	Конституция РФ	2
22	Символика и государственные праздники РФ	1
23-24	Герои России, Иркутской области, УОБО	2
25-26	Моя малая Родина	2
	Тема 6 «Я и планета»	
27	Формирование гражданского отношения к планете Земля	1
28	Экология	1
29	Охрана природы России	1
30	Защита природы Иркутской области	1
31-32	Итоговое занятие	2
33-34	Защита проектов	2

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
7-9 классы

№ п/п	Темы	Часы
1	Вводное занятие по курсу	1
	Тема 1 «Мы – россияне»	
2	Граждане России – россияне. Россия – многонациональное государство	1
3	Особенности территориального устройства страны	1
4	Культурное многообразие народов России. Традиции, обычаи, праздники народов России	1
5	Многообразие и единство нашей страны	1
6	Малая родина в составе России	1
	Тема 2 «Российская государственность	
7	Государство на страже закона, прав и свобод граждан	1
8	Как формируется государственная власть. Ветви власти	1
9	Органы власти в России: правительство, парламент, суд	1
10	Ролевая игра «Выборы»	1
11	Власть и политика. Участие граждан в управлении страной	1
	Тема 3 «Россия – демократическое государство	1
12	Демократия – власть народа: история и современность	1
13	Признаки правового государства. Власть закона как основа правового государства	1
14	Право и правовая культура	1
15	Взаимодействие государства и гражданского общества в решении общественных проблем	1
16	Ценности и принципы демократии	1
	Тема 4 «Гражданин в экономических отношениях»	
17	Государство в экономической жизни людей – история и современность. Понятие «экономика»	1
18	Частная собственность и ее роль в обществе. Гражданский кодекс РФ	1
19	Экономические функции государства	1
20	Занятость и трудоустройство в современной России	1
21	Налоговая политика государства	1
	Тема 5 «Современное российское общество»	1
22	Современное российское общество и тенденции его развития	1
23	Представления об историческом времени	1
24	Прогресс и регресс в развитии общества	1
25-26	Научные открытия и технические достижения	2
	Тема 6 «Россия в современном мире»	
27	Конфликты между государствами	1
28	Международные отношения. Войны в истории человечества и России	1
29	Может ли человечество жить без войн	1
30-31	Международный терроризм как острая проблема современного мира	2
32	Пацифисты	1
33-34	Защита проектов	2

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кутанская основная общеобразовательная школа»

Утверждена приказом директора
МБОУ «Кутанская ООШ»
от 31 августа 2020 г. № 48/7

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Математический калейдоскоп»

Составитель:
Ганзий Галина Александровна,
учитель математики и физики,
I квалификационной категории

д. Кутанка 2020 г.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностными результатами изучения данного курса являются:

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.
- готовность и способность обучающихся к самообразованию
- готовность к саморазвитию и личностному самоопределению,
- сформированность мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности,
- сформированность гражданской позиции в деятельности,
- умение ставить цели и строить жизненные планы,
- способность к осознанию российской идентичности в поликультурном социуме,
- умение работать в команде, группе,
- умение отстаивать свою точку зрения,
- сформированные коммуникативные компетенции.

Метапредметные результаты изучения данного курса.

Учащиеся научаться:

- активно применять в различных видах деятельности все виды и формы сравнения, разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда, использовать его в ходе самостоятельной работы
- применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;
- анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;
- включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
- аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.
- анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины) ;
- искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;
- воспроизводить способ решения задачи;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные, выбирать наиболее эффективный способ решения задачи;
- конструировать несложные задачи;
- выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
- анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;

- составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции;
- выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;
- объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;
- анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
- осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля:

Предметные результаты:

- самостоятельно приобретать и применять знания в различных ситуациях для решения различной сложности практических задач, в том числе с использованием при необходимости справочных материалов, калькулятора и компьютера
- пользоваться предметным указателем энциклопедий и справочников для нахождения информации;
- уметь решать задачи с помощью перебора возможных вариантов;
- выполнять арифметические, алгебраические, комбинаторные, геометрические преобразования выражений, применять их для решения учебных математических задач, возникающих в смежных учебных предметах;
- применять изученные понятия, результаты и методы при решении задач различных реальных ситуаций, не сводящихся к непосредственному применению известных алгоритмов;
- самостоятельно действовать в ситуации неопределённости при решении актуальных для них проблем, а также самостоятельно интерпретировать результаты решения задачи с учётом ограничений, связанных с реальными ситуациями.

при изучении курса «Математический калейдоскоп»

Обучающиеся должны:

знать:

- правила и стратегии командных игр;
- принцип Дирихле; понятие инварианта;
- методы решения нестандартных логических задач
- понятие графа;
- виды замечательных кривых;
- понятие симметрии, ее виды, применение при решении задач.

уметь:

- использовать различные признаки делимости при решении задач;
- использовать различные приемы решения логических задач;
- решать геометрические задачи на разрезание, простейшие задачи на графы;
- строить замечательные кривые
- решать задачи с использованием понятия симметрии, строить бордюры, орнаменты;
- решать числовые ребусы,
- показывать математические фокусы;
- играть в различные игры на шахматной доске.
- решать задачи международной математической игры-конкурса « Кенгуру»,
- играть в математические игры
- выбирать правильные стратегии при в играх

Содержание учебного курса

5-6 классы

Модуль 1.

Глава 1. Введение. Игра. Основные положения.

Математические игры. Виды. Отличительные особенности. Игра «Крестики-нолики». Стратегия игры. Задачи, с принципом игры Великие математики. Работа в библиотеке с энциклопедиями.

Командные игры. Распределение ролей в команде. Стратегия игры Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» Правила игры. Стратегия. Составление вопросов для игр по теме: «Великие ученые». 1 тур интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» между командами клуба

Глава 2. Игра «Математическая биржа.

«Математическая биржа» Правила игры. Распределение ролей. Региональная игра «Математическая биржа». Решение задач «Математической биржи» разных лет. Составление задач для игры. Представление задач сопернику.

Глава 3. Математические бои.

Математические бои. Правила боев. Распределение ролей. Анализ условия задачи

Глава 4. Индивидуальные игры.

Международный конкурс «Кенгуру». Решение задач «Кенгуру» Выигрышные стратегии индивидуальных игр. Выигрышные стратегии индивидуальных игр. Комбинации и расположения. Игры на шахматной доске.

Модуль 2

Глава 5. Введение. Решение простейших занимательных задач.

Как люди научились считать. История создания чисел. Фигурные числа. Действия с фигурными числами. Решение ребусов. Числа-великаны. Коллективный счет. Загадки-смекалки. Индивидуальные олимпиады. Очные и дистанционные. Правила участия . Стратегия побед. Задача месяца. Логические задачи. Высказывания. Истинные и ложные высказывания. Занимательные задачи. Меры в пословицах. Школьный этап Всероссийской олимпиады. Итоги и обсуждение задач школьного этапа олимпиады. Выпуск математической газеты № 1.

Глава 6. Текстовые задачи

«Знакомство» с Архимедом. Решение задач с многовариантными решениями. Старинные меры длины. Решение задач. Открытие нуля. Задача месяца. Устные олимпиады по математике. Правила участия. Решение задач. Региональная устная олимпиада по математике. «Знакомство» с математиком Пифагором. Задачи с многовариантными решениями. Выпуск математической газеты № 2.

Глава 7. Задачи с геометрическим подходом в решении.

Международный конкурс «Кенгуру». Правила участия. Решение задач. Плоские и объемные фигуры. Задачи на развертки фигур. Задачи на раскраску Задача месяца. Заключительный выпуск математической газеты № 4

7-9 классы

Модуль 1.

Глава 1. Четность.

Четные и нечетные числа. Признаки делимости на 2. Свойства четности. Разбиение на пары. Задачи на чередование. Решение задач на четность. Задача месяца (обсуждение решения). Решение задач школьного этапа Всероссийской олимпиады школьников. Выпуск математической газеты № 1.

Глава 2. Делимость.

Основная теорема арифметики. Признаки делимости. Задачи на делимость числа в п-ой степени. Использование свойств делимости при решении задач. Задачи на десятичную запись числа. Полный перебор остатков.

Глава3. Задачи на проценты и части.

Задачи на простые проценты, части. Сложный процент. Формула. Решение экономических задач. «Банковский» процент. Задачи на процентное содержание в смеси и сплавах.

Модуль 2.

Глава 4. Принцип Дирихле, как приложение свойств неравенств.

Понятие о принципе Дирихле. Метод доказательства от «противного» в неравенствах. Метод оценки в неравенствах. Решение простейших задач на принцип Дирихле. Решение задач школьного этапа Всероссийской олимпиады школьников. Геометрические задачи, решаемые с помощью принципа Дирихле. Решение задач Всероссийской интернет – олимпиады.

Глава 5. Комбинаторные задачи.

Понятие множества. Операции над множествами. Основные правила комбинаторики. Графы. Решение задач с помощью графа. Основные формулы комбинаторики. Решение задач на применение формул комбинаторики. Вероятность события. Задачи на нахождение вероятности. Решение задач Всероссийской интернет -олимпиады.

Тематическое планирование
5 – 6 классы

Модуль 1

№ п/п	Кол-во часов	Содержание учебного материала	Характеристика основных видов деятельности ученика (на уровне учебных действий
***Глава1. Введение. Игра. Основные положения* (8часов)**			
1	1	Математические игры. Виды. Отличительные особенности.	*Знать:* Великих ученых математиков, их биографию, основные достижения. Стратегию командных игр. *Уметь:* Составлять вопросы для игр «Что? Где? Когда?», правильно и быстро формулировать ответ. Проводить анализ имеющихся вариантов ответов. Выбирать единственно правильное решение. *Применять:* теоретические знания в ходе игр.
2	1	Игра «Крестики-нолики». Стратегия игры. Задачи, с принципом игры.	
3	1	Великие математики. Работа в библиотеке с энциклопедиями.	
4	1	Командные игры. Распределение ролей в команде. Стратегия игры.	
5	1	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» Правила игры. Стратегия.	
6	1	Составление вопросов для игр по теме; «Великие ученые»	
7-8	2	1 тур интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» между командами клуба	
Глава2. Игра «Математическая биржа» (8часов)			
9	1	«Математическая биржа» Правила игры. Распределение ролей	*Знать:* Стратегию игры «Математическая биржа» *Уметь:* Вырабатывать тактику игры. Составлять вопросы для игры «Математическая биржа», правильно и быстро формулировать ответ. Проводить анализ имеющихся вариантов решения. Выбирать единственно правильное решение. Уметь оценить правильность решения и адекватно сделать ставку. *Применять:* теоретические знания по математике в ходе игр. Информационные технологии в онлайн игре.
10-11	2	Региональная игра «Математическая биржа»	
12	1	Анализ игры. Устранение ошибок. Отработка заданий.	
13-14	2	Решение задач «Математической биржи» разных лет	
15-16	2	Составление задач для игры. Представление задач сопернику.	
Глава3. Математические бои (10 часов)			
17	1	Математические бои. Правила боев. Распределение ролей	*Знать:* Правила ведения боев. Стратегию «Математических боев». *Уметь:* Вырабатывать тактику ведения боя в зависимости от количества решенных задач. Анализировать ответ соперника, правильно ставить вопросы. Проводить диспут в ходе игры. Составлять задачи для боев. *Применять:* теоретические и
18	1	Анализ условия задачи. Постановка проблемы задачи.	
19	1	Анализ решения задачи. Представление решения задачи.	
20	1	Анализ решения задачи соперником. Правильная постановка вопросов сопернику.	
21-22	2	Математические бои среди команд клуба	

23-24	2	Составление задач для математических боев	практические знания по математике в ходе боев
25-26	2	Решение задач математических боев прошлых лет	
Глава4. Индивидуальные игры (8часов)			
27-28	2	Международный конкурс «Кенгуру»	*Знать:* правила участия в конкурсе. Правила игр на шахматной доске. *Уметь:* Анализировать, сравнивать, выбирать правильный ответ, стратегию . *Применять:* теоретические и практические знания по математике в ходе игр.
29-30	2	Решение задач «Кенгуру»	
31	1	Выигрышные стратегии индивидуальных игр	
32	1	Комбинации и расположения.	
33-34	2	Игры на шахматной доске.	

Модуль 2

№ п/п	Кол-во часов	Содержание учебного материала	Характеристика основных видов деятельности ученика (на уровне учебных действий
Глава5. Введение. Решение простейших занимательных задач(10 часов)			
1	1	Введение. Простейшие занимательные задачи.	*Знать:* Старинные меры длины, правила участия в устной олимпиаде. *Уметь:* решать простейшие занимательные задачи, головоломки, разгадывать ребусы, доказывать математические софизмы, проводить оценку своей работы, представить устное решение задачи, отстоять свое решение перед жюри *Применять:* математические знания на олимпиадах, математические знания и творческие способности при создании математической газеты.
2-3	2	Ключ к угадыванию цифры. Ребусы	
4	1	Ищем необычное в обычных числах	
5	1	Математические софизмы.	
6	1	Задача месяца. (Обсуждение решений)	
7	1	Математические головоломки	
8-9	2	Решение задач школьного этапа Всероссийской олимпиады	
10	1	Выпуск математической газеты № 1.	
Глава 6.Текстовые задачи (13 часов)			
11	1	Сюжетные задачи	*Знать:* принципы решения задач на взвешивание и переливание, на сопоставление между элементами *Уметь:* решать задачи на взвешивание и переливание, решать задачи с лишними и недостающими данными, , анализировать свое решение, проводить оценку своей работы, оформлять олимпиадную работу, представлять устное решение
12-13	2	Решение задач муниципального этапа Всероссийской олимпиады	
14-15	2	Задачи на взвешивания и переливания	
16-17	2	Задачи на сопоставление между элементами и их признаками.	
18	1	Задача месяца. (Обсуждение решений)	
19-20	2	Последовательности чисел. Задачи на нахождение закономерностей и исключения «лишнего».	
21-22	2	Решение задач региональной устной	

		олимпиады по математике	задач.
23	1	Выпуск математической газеты № 2.	*Применять:* математические знания на олимпиадах, математические знания и творческие способности при создании математической газеты.
Глава7. Задачи с геометрическим подходом в решении (11часов)			
24-25	2	Инверсия	*Знать:* принципы симметрии при решении олимпиадных задач, принципы решения задач на разбиение плоскости, разрезание фигур, понятие листа Мебиуса. *Уметь:* решать задачи с помощью симметрии, на замощение плоскости, изготавливать лист Мебиуса *Применять:* математические знания на олимпиадах, математические знания и творческие способности при создании математической газеты
26-27	2	Решение задач региональной юниорской олимпиады	
28	1	Симметрия. Применение симметрии для решения задач.	
29	1	Задачи на раскраску и разбиение плоскости	
30-31	2	Задачи на разрезание и складывание фигур	
32	1	Задача месяца. (Обсуждение решений)	
33	1	Что такое лист Мёбиуса?	
34	1	Итоговый выпуск математической газеты № 3.	

7 – 9 класс

Модуль 1

№ п/п	Кол-во часов	Содержание учебного материала	Характеристика основных видов деятельности ученика (на уровне учебных действий
Глава 1. Четность.(13часов)			
1	1	Четные и нечетные числа. Признаки делимости на 2	*Знать:* свойства четности, простейшие доказательства четности. *Уметь*: распознавать задачи на четность, в зависимости от этого, решать задачи необходимым способом. *Применять:* математические знания на олимпиадах, при доказательстве четности, творческие способности при создании математической газеты, при доказательстве
2-3	2	Свойства четности.	
4	1	Разбиение на пары.	
5-6	2	Задачи на чередование.	
7-8	2	Решение задач на четность.	
9	1	Задача месяца. (обсуждение решения)	
10-11	2	Решение задач школьного этапа Всероссийской олимпиады школьников.	
12	1	Обсуждение задач олимпиады	
13	1	Выпуск математической газеты № 1.	
Глава2. Делимость. (11часов)			
14	1	Основная теорема арифметики. Признаки делимости.	*Знать:* признаки делимости, свойства делимости, простейшие

15-16	2	Задачи на делимость числа в п-ой степени	доказательства делимости. *Уметь:* распознавать задачи на делимость, в зависимости от этого, решать задачи необходимым способом. *Применять:* математические знания на олимпиадах, при доказательстве делимости, творческие способности при создании математической газеты.
17-18	2	Решение задач муниципального этапа Всероссийской олимпиады	
19	1	Обсуждение задач Муниципального этапа	
20-21	2	Использование свойств делимости при решении задач.	
22	1	Задачи на десятичную запись числа	
23	1	Полный перебор остатков	
24	1	Выпуск математической газеты № 2.	
Глава3. Задачи на проценты и части. (10 часов)			
25	1	Задачи на простые проценты, части.	*Знать:* свойства четности, простейшие доказательства четности. *Уметь:* распознавать задачи на четность, в зависимости от этого, решать задачи необходимым способом. *Применять:* математические знания на олимпиадах, при доказательстве четности, творческие способности при создании математической газеты, при доказательстве
26	1	Решение задач региональной устной олимпиады	
27-28	2	Сложный процент. Формула.	
29-31	2	Решение экономических задач. «Банковский» процент	
32-33	2	Задачи на процентное содержание в смеси и сплавах.	
34	1	Итоговый выпуск математической газеты.	

Модуль 2

№ п/п	Кол-во часов	Содержание учебного материала	Характеристика основных видов деятельности ученика (на уровне учебных действий
Глава 4.Принцип Дирихле, как приложение свойств неравенств. (16 часов)			
1	1	Понятие о принципе Дирихле.	*Знать:* Основные положения принципа Дирихле *Уметь:* Доказывать согласно основным этапам принципа Дирихле *Применять:* теоретические и практические знания в олимпиадных задачах
2-3	2	Метод доказательства от «противного» в неравенствах	
4-5	2	Метод оценки в неравенствах	
6	1	Решение задач Всероссийской интернет олимпиады	
7-8	2	Решение простейших задач на принцип Дирихле.	
9-10	2	Решение задач школьного этапа	

		Всероссийской олимпиады школьников	
11	1	Обсуждение заданий школьного этапа олимпиады	*Применять:* математические знания на олимпиадах.
12-14	2	Геометрические задачи, решаемые с помощью принципа Дирихле.	
15	1	Решение задач Всероссийской интернет -олимпиады	
Глава 5. Комбинаторные задачи. (18 часов)			
16	1	Понятие множества. Операции над множествами.	
17	1	Основные правила комбинаторики	
18-19	2	Решение задач регионального этапа Всероссийской олимпиады.	
20	1	Решение задач Всероссийской олимпиады.	
21	1	Графы. Решение задач с помощью графа.	
22-23	2	Основные формулы комбинаторики	
24-25	2	Решение задач Международной олимпиады по основам наук(УРФОРДУ)	
26-27	2	Решение задач на применение формул комбинаторики	
28-29	1	Вероятность события.	
30-32	3	Задачи на нахождение вероятности	
33-34	2	Решение задач Всероссийской интернет -олимпиады	

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кутанская основная общеобразовательная школа»

Утверждена приказом директора
МБОУ «Кутанская ООШ»
от 31 августа 2020г. № 48/7

Рабочая программа курса внеурочной деятельности
Подвижные игры
Для 5 - 9 классов
срок реализации программы: 5 лет

Составитель:
Балтакова Парасковья Николаевна,
учитель физической культуры,
первая квалификационная категория.

д. Кутанка, 2020г

Рабочая программа курса внеурочной деятельности спортивно-оздоровительной направленности «Подвижные игры» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования в 5-9 классах, рассчитана на 68 часов из расчета 2 час в неделю.

Планируемые результаты

Личностными результатами освоения учащимися содержания курса являются следующие умения:

● активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;

● проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;

● проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;

● оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

Метапредметными результатами освоения учащимися содержания программы по курсу являются следующие умения:

● характеризовать явления (действия и поступки), давать им объективную оценку на основе освоенных знаний и имеющегося опыта;

● находить ошибки при выполнении учебных заданий, отбирать способы их исправления;

● общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;

● обеспечивать защиту и сохранность природы во время активного отдыха и занятий физической культурой;

● организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;

● планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;

● анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;

● видеть красоту движений, выделять и обосновывать эстетические признаки в движениях и передвижениях человека;

● оценивать красоту телосложения и осанки, сравнивать их с эталонными образцами;

● управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность;

● технически правильно выполнять двигательные действия из базовых видов спорта, использовать их в игровой и соревновательной деятельности.

Предметными результатами освоения учащимися содержания программы по курсу являются следующие умения:

● представлять игры как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовки человека;

● оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении учебных заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения;

● организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры и элементы соревнований, осуществлять их объективное судейство;

● бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения;

● организовывать и проводить игры с разной целевой направленностью;

● взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований;

● в доступной форме объяснять правила (технику) выполнения двигательных действий, анализировать и находить ошибки, эффективно их исправлять;
● находить отличительные особенности в выполнении двигательного действия разными учениками, выделять отличительные признаки и элементы;
● выполнять технические действия из базовых видов спорта, применять их в игровой и соревновательной деятельности;
● применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вари

В результате изучения внеурочной деятельности спортивно-оздоровительной направленности «Подвижные игры» школьники должны:

Знать:

- правила игр, основные приемы техники игры в различных видах спорта;
- простейшие индивидуальные, групповые и командные тактические действия;
- историю развития данных видов в России и в мире;
- правила судейства в изучаемых подвижных играх;
- основы истории развития физической культуры;
- физиологические основы деятельности систем дыхания, кровообращения и энергообеспечения при мышечных нагрузках, возможности их развития;
- индивидуальные способы контроля;
- правила личной гигиены, правила техники безопасности при проведении подвижных игр и внеурочных занятий профилактику травматизма.

Уметь:

- выполнять основные приемы техники игр и применять их в игре;
- соблюдать на практике правила игр, действовать в соответствии с требованием судейства в различных видах спорта;
- соблюдать правила взаимодействия в процессе спортивной игры;
- осуществлять рефлексию в ходе и по окончанию игровой деятельности;
- соблюдать правила безопасности на занятиях физической культурой;
- контролировать и регулировать функциональное состояние организма при выполнении физических упражнений, добиваться оздоровительного эффекта и совершенствования физических кондиций;
- пользоваться современным спортивным инвентарем и оборудованием;
- демонстрировать двигательные умения и навыки.

Формы занятий

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

Содержание внеурочной деятельности

Теоретический материал

- Основы истории развития физической культуры;
- правила игр, основные приемы техники игры в различных видах спорта;
- простейшие индивидуальные, групповые и командные тактические действия;
- историю развития данных видов в России и в мире; правила судейства в изучаемых подвижных играх;
- физиологические основы деятельности систем дыхания, кровообращения и энергообеспечения при мышечных нагрузках, возможности их развития;
- индивидуальные способы контроля; правила личной гигиены, правила техники безопасности при проведении подвижных игр и внеурочных занятий, профилактику травматизма.

Практические занятия

Общая физическая подготовка (25 часов)

Занятия ОФП направлены на то, чтобы развить у занимающего такие качества, как:

- Сила,
- Выносливость,
- Резкость,
- Прыгучесть,
- Гибкость,
- Координация.

Все эти качества необходимы для гармоничного развития физических качеств и здоровья человека. Особенно важны занятия ОФП в детском и подростковом возрасте. Для взрослого человека важно постоянно поддерживать тренированность на определенном уровне.

- Упражнения на развитие силы различных мышечных групп;
- Мышц ног, спины, брюшного пресса, рук и плечевого пояса

Для развития всех этих групп мышц существует два основных типа упражнений: упражнения с тяжестью собственного тела и упражнения с различными приспособлениями.

Упражнения для развития силы мышц ног:

- приседания на двух ногах.
- приседания на двух ногах с грузом на плечах.

приседания на одной ноге (в «пистолетике»).

фиксирование полуприседа (90°), прижавшись ровной спиной к стене.

Упражнения для развития силы мышц спины:

поднимание туловища из положения лежа на животе (на полу, на гимнастической скамейке с фиксацией ног).

поднимание туловища из положения лежа на животе (на полу, на гимнастической скамейке с фиксацией ног)

поднимание ног лежа на животе

одновременное поднимание туловища и ног с фиксацией позы «рыбка»

опускание туловища в горизонтальное положение стоя (лопатки сведены, руки в стороны) с фиксацией позы.

Упражнения для развития силы мышц брюшного пресса:

поднимание туловища из положения лежа на спине (на полу, на гимнастической скамейке с фиксацией ног).

поднимание ног лежа на спине.

одновременное поднимание туловища и ног с фиксацией позы «уголок».

поднимание ног в положении виса.

удержание позы «уголок» в положении виса.

упражнение «березка» (одновременно укрепляет поясничные мышцы спины).

Упражнения для развития силы мышц рук и плечевого пояса:

отжимания - сгибание и разгибание рук в упоре лежа.

подтягивания - сгибание и разгибание рук в висе.

лазание по горизонтальной лестнице в висе.

упражнения с гантелями:

разведение прямых рук в стороны в медленном темпе,

поднимание прямых рук вверх из горизонтального положения (быстрое поднимание, медленное опускание),

поднимание прямых рук вперед (ладони в пол, ладони вверх),

сгибание в локтях, прижав их к туловищу,

сгибание кисти,

жим от груди лежа,

жим от груди стоя,
сгибание к груди.

Упражнения на выносливость

Упражнения на общефизическую выносливость предполагают выполнение несложных циклических движений в течение максимально длительного промежутка времени. Например, бег на длинные дистанции, ходьба на лыжах в течение определенного времени. Выносливость может тренироваться целенаправленно или опосредованно, т.е. во время тренировок, имеющих целью развитие тех или иных качеств, также тренируется и выносливость.

Упражнения на развитие резкости

Челночный бег
Упражнения с резиной
Метание

Упражнения на развитие прыгучести

заскоки на скамейку
соскоки со скамьи
перепрыгивания через скамейку с продвижением вдоль нее
многоскоки: с продвижением - на двух ногах, на одной, с поджиманием ног, из приседа, из приседа с поджиманием; без продвижения - на двух ногах, на одной, с поджиманием ног, из приседа, из приседа с поджиманием, с поворотом на 180 и 360 градусов.
упражнения со скакалкой

«Русская лапта» (34 часа)

5 класс.

I.Теоретический материал.

Краткий обзор появления и развития русской лапты. Появление игры, ее распространение. Особенности инвентаря.

Правила безопасности. Гигиена мест занятий. Причины травм и их профилактика на занятиях.

II. Практические занятия.

1.Общая и специальная физическая подготовка.

Общая физическая подготовка.

Строевые упражнения.

Повороты на месте и в движении, перестроения на месте, в движении. Размыкание и смыкание строя, перемена направления движения.

Общеразвивающие упражнения без предметов.

Упражнения для мышц рук и плечевого пояса. Одновременные, попеременные и последовательные движения в плечевых, локтевых и лучезапястных суставах (сгибание и разгибание, отведение, повороты, маховые и круговые движения), сгибание рук в упоре лежа.

Упражнения для мышц туловища. Наклоны вперед и назад, в стороны с различными положениями и движениями рук.

Упражнения для мышц ног. Движение прямой и согнутой ноги, приседания на двух и на одной ноге, маховые движения, выпады с дополнительными пружинящими движениями, прыжки на двух и одной ноге на месте и в движении.

Ходьба и бег. Ходьба в различном темпе, ходьба на носках, на пятках, высоко поднимая колени, выпадами, приставными шагами; бег с изменением направления и скорости, бег, высоко поднимая колени.

Упражнения с предметами.

Скакалка. Прыжки с вращением скакалки вперед и назад, на двух и одной ноге, с ноги на ногу, прыжки с поворотами, бег, перепрыгивая через скакалку.

Гимнастическая палка. Наклоны и повороты туловища, маховые и круговые движения рук, переворачивание, выкручивание и вкручивание палки, прыжки через палку, подбрасывание и ловля палок.

Набивной мяч (1-2 кг). Броски вверх и ловля с поворотами и приседаниями, перебрасывание по кругу и в разных направлениях различными способами.

Легкоатлетические упражнения. Бег с ускорением 30-60 м, эстафеты встречные и круговые с этапами по 10 м, пробегание дистанции до 500 м, прыжок в длину с места, прыжок в длину правым и левым боком, прыжки с двух ног через гимнастическую скамейку, прыжки вверх с доставанием предметов.

Игры с мячом, с бегом, с прыжками, с метанием, игры на внимание и быстроту реакции, эстафеты, встречные и круговые.

Специальная подготовка.

Специальные упражнения имитационные передвижения, прыжки, шаги, выпады по сигналу. Приседания на одной двух ногах по сигналу. Упражнения с битой. Имитационные удары битой слева и справа.

Специальная гимнастика для пальцев: сжимание, разжимание пальцев охватывающих ручку биты для приобретения привычки расслаблять руку и контролировать правильность хвата.

Основы техники и тактики игры.

Работа с теннисным мячом индивидуальная, в парах, в тройках, в четверках. Удары по мячу сверху и снизу, подача и слабый удар с набрасывания. Учебные игры по русской лапте.

6-7 классы.

I. Теоретический материал.

Развитие русской лапты. Развитие русской лапты в России (этапы развития игры в стране, ее популярность). Правила игры.

Гигиена и режим дня спортсмена. Правила безопасности. Значение режима дня в тренировке спортсмена. Особенности выполнения физических упражнений, их последовательность, периоды отдыха, интенсивность, значение многократного повторения каждого упражнения. Причины травм и их профилактика на занятии.

II.Практические занятия.

1.Общая и специальная физическая подготовка.

Общая физическая подготовка.

В данном и на следующих этапах обучения, применяются те же упражнения, игры и эстафеты, что и в 4-5 классах, но при этом увеличиваются объем и интенсивность занятий.

Специальная физическая подготовка.

Упражнения для развития специальных скоростно-силовых и скоростных качеств, а также специальной выносливости : имитация ударов слева и справа на количество повторений за 1мин., имитация сочетаний ударов справа и слева (на количество повторений за 1мин.), имитация перемещений в 3 и 6 -метровой зоне по схеме “треугольник” (на количество повторений за 30 сек.), имитация перемещений в 3 и 6-метровой зоне (на количество повторений за 30 сек.), прыжки боком с двух ног через гимнастическую скамейку (на количество повторений за 30 сек.).

2.Основы техники и тактики игры.

Удары снизу и сверху по летящему мячу. Удары снизу и сверху в зоны 2 и 3, 4 и 5. Передача и ловля мяча в парах, тройках, четверках.

Ловля мяча с подачи.

Тактика игры. Использование тех или иных ударов в зависимости от техники игры противника. Выбор позиции в поле. Учебные и соревновательные игры.

8 – 9 классы.

I.Теоретический материал.

Гигиена и врачебный контроль. Правила безопасности. Врачебный контроль, и самоконтроль, средства закаливания, ежедневная утренняя гимнастика, уход за телом. Влияние природных факторов на организм. Гигиена мест занятий. Предупреждение травм, особенности травматизма в бадминтоне, практические навыки оказания первой помощи

Организация и проведение соревнований. Ознакомление с требованиями к организации и проведению соревнований по бадминтону. Круговая и олимпийская системы проведения соревнований. Требования, предъявляемые к участникам. Организация соревнований в классе.

II.Практические занятия.

Общая и специальная физическая подготовка.

Упражнения для развития специальных скоростно-силовых и скоростных качеств, а также специальной выносливости: Имитация перемещений в трёхметровом квадрате по схеме “восьмерка” (2 мин), имитация ударов справа и слева с отягощением (утяжеленной ракеткой) на количество повторений за 2 мин. Имитация перемещений в 3-метровой зоне (на количество повторений за 2 мин). Имитация сочетаний ударов слева и справа на количество повторений за 2 мин. Прыжки боком с двух ног через гимнастическую скамейку (на количество повторений за 1 мин.). Эстафетный бег с ведением мяча ударами битой вверх.

Основы техники и тактики игры.

Удар мяча на дальность. Удар битой справа и слева. Удар битой сверху и снизу. Выполнение ударов по различным квадратам. Совершенствование передачи и ловли мяча. Тактика игры. Двусторонняя игра.

Бессюжетные игры (30 часов)

Инструктаж по охране труда во время занятий подвижными играми. Данные игры типа ловушек, перебежек, салок. Отличается наличие правил, ответственных ролей, взаимосвязанные игровые действия всех участников. Развиваются: самостоятельность, глазомер, быстрота и ловкость движений, ориентировка в пространстве. Дети учатся координировать свои действия. Упражняясь в играх данного раздела, дети постепенно овладевают навыками и умениями действовать с различными предметами (мяч, шар, скакалка). Использование простых движений: бег, ловля, прятание.

Игры-забавы (15 часов)

Инструктаж по охране труда во время занятий подвижными играми. Учащимся даются понятия: игры-забавы, аттракционы, они часто проводятся на спортивных праздниках, на вечерах досуга. Двигательные задания выполняются в необычных условиях и часто включают элемент соревнования (бежать в мешке, выполнить движение с закрытыми глазами).

Зимние игры (12 часов)

Инструктаж по охране труда во время занятий подвижными играми. Проводятся в зимнее время года на открытом воздухе как со специальным инвентарем так и без него. Все игры коллективные. Дети выступают в роли ведущих, объясняют и проводят игру. Педагог следит за ходом игры, дает советы. У детей появляется интерес к самостоятельному проведению игры, сохраняется эмоционально-положительное настроение и хорошие взаимоотношения играющих. Дети приучаются ловко и стремительно действовать в игровой ситуации, оказывать товарищескую помощь, добиваться достижения цели и при этом испытать радость.

Эстафетные игры (20 часов)

Инструктаж по охране труда во время занятий подвижными играми. Это одна из разновидностей подвижных игр командного характера с правилами. В играх-эстафетах команды детей состязаются между собой в преодолении различных препятствий, в быстром и рациональном решении двигательных задач.

Эти игры характеризуются совместной деятельностью команд, направленной на достижение общих целей, подчинением личных интересов интересам всей команды, а

также тем, что от действий каждого игрока зависит победа всей команды. Игры-эстафеты приучают детей согласовывать свои действия с действиями своих товарищей.

Для координации действий и общего руководства играми-эстафетами появляется необходимость выделить из членов команды капитанов команд, подчинение которым является обязательным для всех игроков команды.

В каждой игре-эстафете одновременно решается ряд задач. Закрепляются и совершенствуются двигательные навыки, развивается умение ориентироваться в пространстве, развиваются физические качества: ловкость, быстрота, выносливость, координация движений, точность, быстрота реакции на сигнал и т.д. Наряду с этим у детей воспитываются смелость, самостоятельность, решительность, дисциплинированность и повышается интерес к занятиям. Происходит комплексное развитие физических и морально-волевых качеств детей.

Военно-спортивные игры (14 часов)

Инструктаж по охране труда во время занятий подвижными играми. Военно-спортивной игре присущи основные черты любой игры ребят: познавательный характер и разнообразие игровых мотивов, целей, активности действий, высокая эмоциональность, жизнерадостность. Но вместе с тем военно-спортивная игра имеет свои характерные признаки и особенности. К ним следует, прежде всего, отнести:

- наличие элементов героики и боевой романтики;

-ярко выраженную военно-прикладную направленность знаний и действий в игре;

-возможность широко применять в процессе игр компасы, бинокли, топографические карты, схемы, разнообразные средства сигнализации, макеты оружия (орудий, ракет, пулеметов, автоматов, пистолетов и др.), учебное оружие, противогазы, имитационные средства (холостые патроны, взрывпакеты, дымовые шашки и гранаты, сигнальные ракеты и др.);

-в военно-спортивной игре деятельностью коллектива или отдельных ребят руководит командир, он отдает приказы подчиненным, ставит перед ними задачи, планирует и организует их выполнение. Сильное влияние оказывает приказ как общеобразовательное требование, которое беспрекословно должен выполнять каждый участник игр;

-разнообразные упражнения, применяемые в игре (в ходьбе, беге, прыжках, метании, наблюдательности, следопытстве и ориентировании, первой помощи, навыках походной жизни, строевых упражнениях и пр.) являются по духу спортивными, проводятся обычно в соревновательной форме, что особенно привлекает ребят.

Игры по выбору детей (20 часов)

Инструктаж по охране труда во время занятий подвижными играми. Все игры коллективные. Дети выступают в роли ведущих, объясняют и проводят игру. Педагог следит за ходом игры, дает советы. У детей появляется интерес к самостоятельному проведению игры, сохраняется эмоционально-положительное настроение и хорошие взаимоотношения играющих. Дети приучаются ловко и стремительно действовать в игровой ситуации, оказывать товарищескую помощь, добиваться достижения цели и при этом испытать радость.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

5 КЛАСС

Классы

Не асфальте рисуют прямоугольник и делят его не классы. Они расчерчиваются по-разному, число классов от 6 до 10.

Каждая играющая имеет в руках битку (плоский камешек, черепок, жестяную коробочку). Первая (по жребию) бросает свою битку, находясь а метре от передней черты, в 1-й класс. Если попадет, то впрыгивает туда на одной ноге и выбивает этой же ногой битку наружу через переднюю линию прямоугольника, затем выпрыгивает сама. Затем

снова бросает битку, но уже во 2-й класс. Если попадет, то прыгает не одной йоге в 1-й класс, перескакивает во 2-й и оттуда выбивает ногой битку в I -и класс, затем наружу. И так до 5-го класса. Попав в 5-й класс, играющий имеет право стать на обе моги и немного отдохнуть. Попав в 6-й класс, отдыхает, расставив ноги на 5-й и 6-й классы. Каждый раз возвращается, прыгая на одной ноге и подталкивая битку из одного класса в другой. Далее бросает ее в 7-й класс, по дороге отдыхая в 5-м и 6-м классах, затем в 8-й и так до 10 класса. Каждый раз, бросая битку и прыгая за ней из класса в класс, девочка отдыхает в 5-м и 6-м классах и последовательно выталкивает камешек ногой, на которой прыгает, в 1-й класс и наружу.

Когда пройдено 10 классов, играющая получает новое задание (как бы экзамен): пройти с завязанными глазами по всем классам, не наступив на черту. После выполнение этого задания участница закончила игру.

В случае ошибки или промаха (камешек не попал в нужный класс, наступила ногой на черту или, потеряв равновесие, встала на обе ноги, выбила камешек не через основание, а через боковые фигуры) играющая уступает свою очередь следующему, запомнив, на каком месте остановилась, с тем чтобы при следующей своей попытке начать с этого этапа, т. е. с того класса, в котором произошла ошибка. Если играющая попадет ногой или камешком в полукруг у начала прямоугольника (в «огонь»), то все классы, которые она преодолела, «сгорают», и нужно начинать игру сначала. Если в игре использована фигура улитки, то отдыхать можно только в центральном кружке (7-Й или 10-й класс — по желанию играющих)

Повторяй за мной

Участницы игры встают в круг, разомкнувшись на вытянутые руки (или полукругом). В середину выводит наиболее умелая и изобретательная прыгунья.

Ведущая прыгает со скакалкой, постепенно изменяя способы прыжков и усложняя их. Остальные должны, не останавливаясь, повторять ее движения с максимальной точностью (как в зеркале). Сделавшая ошибку выбывает из игры или получает штрафное очко.

Побеждает тот, кто останется единственным, не совершившим ошибки. В случае повторения игры он становится новым водящим.

Можно договориться копировать помимо упражнений и другие действия ведущего: выражение лица, покачивать или крутить головой и т. п. Уславливаются, что отставать от ведущего в ходе игры можно лишь на 2—3 движения. Хорошо, если участницы (по очереди) выполняют роль судей, не участвуя в игре.

Достань городок

Два участника становятся друг против друга и берутся за концы гимнастической палки. В двух шагах от каждого ставится городок. Выигрывает тот, кто, перетянув соперника, достанет городок. Кто отпустит палку, проигрывает.

Воробьи и Вороны

Участники делятся на две команды. Одна команда будет «воробьями», другая — «воронами». Команды размещаются друг напротив друга на расстоянии 2-3 метра.

По команде водящего (взрослого) «Воробьи!» команда воробьёв должна броситься догонять команду ворон, а по команде «Вороны!» — наоборот. Игра продолжается, пока догоняющая команда не переловит всех игроков убегающей.

Водящий произносит команды по слогам медленно: «Вооо — роооо — ... НЫ!» или «Воооо — рооооо — ... БЬИ!», поэтому до самого последнего момента игроки не знают, догониять им или убегать. Кстати, хитрый водящий может называть и совсем другие слова: «Вооо — роооо — ... ТА!», «Вооо — роооо — ... ЖБА!», «Вооо — роооо — ... ВКА!», что добавляет игре большего веселья. А ещё, для усложнения игры можно выстроить команды спиной друг к другу. Тогда убегать будет легко, а догонять — трудно.

Переправа

Игроки двух команд выстраиваются на противоположных сторонах площадки лицом друг к другу (за линиями своих «домов»). По сигналу игроки, продвигаясь прыжками на

одной (правой, левой) ноге, пересекают площадку и должны как можно быстрее оказаться за линией «дома» соперника. Побеждает команда, игроки которой раньше соберутся за противоположной линией. Игрок, закончивший передвижение последним, выбывает из игры. Затем следуют прыжки в обратную сторону, и снова из игры выбывает последний.

Можно изменить способ передвижения (прыгать на двух ногах из стойки или из приседа, бежать и пр.) Игра продолжается то тех пор, пока на площадке не останутся два-три самых выносливых прыгуна.

По числу игроков на площадке определяется команда-победитель.

Землемеры

Подготовка. Расстояние между стартом и финишем 12-15 м. Играющие с гимнастическими палками располагаются на старте.

Содержание игры. По сигналу руководителя они устремляются к финишу, измеряя расстояние палками.

Побеждает тот, кто быстрее измерит расстояние.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Заступать за линию старта запрещается. 3. При каждом промере палку кладут на пол.

Игру можно проводить командами.

Твистер

Правила игры просты. Расстелив игровой мат, нужно решить, кто будет ведущим. Если игроков двое, они занимают противоположные концы мата, поставив одну ногу на желтый круг, вторую – на синий. Если игроков трое, то третий становится в центр мата на красные круги. Ведущий крутит стрелку рулетки и говорит короткими командами, куда поставить игрокам руку или ногу. Например, при команде «правая рука, желтый» участники ставят правую руку на находящийся поблизости желтый круг. Таким образом, в ходе игры участникам приходится занимать далеко не совсем удобные положения и даже переплетаться между собой. Существует несколько важных моментов:

- Один круг может быть занят только одним человеком.
- Запрещается касаться игрового поля другими частями тела, это грозит выбыванием из игры.
- Снимать руку или ногу с круга можно только после объявления новой позиции.
- Если игрок не удерживает позицию, он выбывает.

Цель игры состоит в том, чтобы удержаться и заставить противника принимать сложные позиции, что приведет к его падению и проигрышу.

Неуловимый шнур

Подготовка. На землю кладут шнур длиной 2 м. С обеих сторон шнура лицом к его концам встают по одному соревнующемуся (шнур находится между ступнями игроков).

Содержание игры. Игроки выполняют движения по указанию руководителя (руки вперёд, в стороны, вверх, на пояс и т.д.). По сигналу игроки быстро наклоняются и пытаются выдернуть шнур из-под ног.

Выигрывает тот, кому удастся это сделать первому.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Во время наклона ноги сгибать нельзя.

Игру можно проводить командами.

Сбей мячик

Подготовка. Из картона сворачивают конус, срезают его верхнюю часть, так чтобы можно было положить на неё мячик, и ставят на тумбочку. Играющий становится в 8-10 шагах от тумбочки и зарывает правый глаз.

Содержание игры. По сигналу руководителя играющий с разбега, не останавливаясь, щелчком пальцев правой руки пытается сбить мячик. Игра повторяется несколько раз.

Побеждает игрок, который большее количество раз собьёт мячик.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Сбивать мячик можно только щелчком пальцев.

Игру можно проводить командами.

Меткий футболист

Подготовка. В 10 шагах от мяча (любого), который лежит на полу, становится участник с завязанными глазами.

Содержание игры. По сигналу руководителя игрок должен повернуться кругом (на 360 градусов), подойти к мячу и ударить по нему ногой.

Побеждает тот, кому удалось попасть по мячу.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Удар надо выполнять с завязанными глазами.

Игру можно проводить командами.

Лабиринт

Класс делится на два отряда: «красных» и «синих». На удаленных участках друг от друга (60х30 м) каждый отряд заранее протаптывает в снегу дорожки лабиринта, делая как можно больше сложных ходов и только один путь, ведущий к выходу.

Игра состоит из двух периодов. В первом периоде отряды пробегают лабиринту соперников. Время старта и финиша фиксируется. Бывает так, что отряд бежит по ложному пути и приходится возвращаться.

Судьи, стоя на краю площадки, строго следят за соблюдением правил игры. После первого периода, когда отряды выйдут из лабиринтов, отдых 5-10 минут.

Во втором периоде отряды пробегают свои лабиринты. А судьи снова следят за правилами и засекают время.

Побеждает отряд, затративший меньше времени на преодоление обоих лабиринтов.

Палочку в снег

Каждый играющий должен иметь заостренную с одного конца палочку. Участники игры становятся в круг и кидают по очереди вверх свою палочку так, чтобы падая она воткнулась заостренным концом в снег. У кого это получилось, выходит из круга. И так до ток пор, пока останется один игрок, он и становится водящим. Его задача — осалить вышедших из круга игроков. Кого запятнали, становятся его помощниками. Последний игрок, оставшийся не пойманным, объявляется победителем.

Быстрые и меткие

Играющие распределяются не группы по 2—5человек. Каждая из них получает задание в течение установленного времени (5—8 мин) скатать снежный ком. Выигрывает группа, чей ком самый большой.

Затем комья ставят один не другой: внизу самый большой, наверху самый маленький. Каждый играющий заготавливает себе снежки. По очереди с расстояния 6—8 шагов бросают их в голову фигуры, стараясь ее сбить. Побеждает тот, кому удалось это сделать.

Игра может быть и командной. Тогда делают две снежные фигуры. Выигрывает команда, игроки которой быстрее собьют голову фигуры противника.

Салки с обручем

Одна команда располагается произвольно внутри всей площадки (на половине хоккейной коробки). Две пары другой команды имеют в руках по гимнастическому обручу.

По сигналу каждая пара конькобежцев с обручами стремится догнать кого-либо из противников и надеть на него обруч. Пойманный выбывает из игры. Время игры 4-5 минут, после чего команды меняются местами. Выигрывает команда, водящие которой сумели поймать за установленное время больше конькобежцев соперника.

Отнеси мяч ногами

И. п.: то же (см. п. I).

Оборудование: баскетбольный мяч, поворотный флажок.

Задача: зажав баскетбольный мяч между колен, прыгать до поворотного флажка, обежать флажок и бегом передать мяч очередному.

Правила: в случае потери мяча подобрать его и продолжать соревнование.

Побеждает команда, раньше закончившая эстафету.

Меткий стрелок

И. п.: команды сидят.

Оборудование: 3 теннисных мяча, ведро, привязанное за дужку метровой веревкой.

Задача: попасть мячиком в качающееся ведро (корзину).

Выполнение: поочередно, по три мяча каждый; команды кидают по жребию.

Подсказка: ведро можно подвесить и покачивать, можно держать. Чтобы мячик не выскакивал, положить на дно поролон или вату.

Побеждает команда, больше забросившая мячей.

Вызов номеров

И. п.: в колонну по одному. Капитан рассчитывает команду по порядку. Сам № 1 и т. д. Игрокам надо хорошо запомнить свои номера

Задача: перед командами стоит судья. Он дает команду: «Второй» *(имеется в виду номер).* Вторые номера обеих команд должны выбежать из строя, обежать свой флажок и вернуться на свое место. Кто пробежал первым и четко занял свое место в строю, получает «очко».

Судья может назвать сразу два, три и т. д. номеров. Все названные должны выполнить условие игры.

Побеждает команда, набравшая больше «очков».

Ловкие и быстрые

И. п.: в колонну по одному, дистанция 1 м.

Оборудование: 1 баскетбольный мяч. От линии старта до флажка (10 м) начерчены мелом через 1 м метровые линии перпендикулярно движению команды к флажку.

Задача: по команде «Начали!» направляющий передает мяч через голову сзади стоящему, тот берет мяч и отправляет следующему между своих ног, следующий опять через голову и так до замыкающего. Последний, получив мяч, бежит вперед команды, становится в отчеркнутое мелом место спиной к команде и передает мяч назад через голову и т. д., пока команда не достигнет своего флажка, то есть пока последний не прибежит и не займет последнюю клетку. Игре конец.

Правила: потеря мяча - начало (продолжение) игры с места потери.

Побеждает тот, кто первым достигнет флажка.

Поиски флага

Класс разделить на два отряда. До игры в каждом отряде проводятся занятия по указательным знакам из природного (подручного) материала. Знак от знака укладывают через 10 метров и указывает направление местонахождения флага.

Наблюдатели

Игра проводится с целью развития у ре5яг наблюдательности, подготовки их к более сложным играм.

В ходе игры ребята соревнуются в быстроте и точности решения разнообразных задач на местности, поставленных руководителем.

За каждое правильное решение задачи (ответ на вопрос), играющему засчитывается очко. Ответы играющие могут представлять руководителю в письменной форме или сообщают ему устно, но так, чтобы не было слышно другим.

Примерные задачи:

осмотреть небольшой участок местности и правильно ответить на три вопроса, касающиеся особенностей этого участка и происходившего на нем. Например: по каким приметам на участке можно определить направление сторон света?», «Кто недавно, до тебя, побывал на этом участке?», «Что из местных предметов выделяется на участке?» и т.д.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

6 класс

Чешская прыгалка

Для игры нужна сантиметровая (или чуть пошире) резинка длиной 2—2,5 метра. Ее концы связывают — получается кольцо. Желающие играть делятся на группы по три человека в каждой. Двое становятся в кольцо друг против друга и, растягивая ногами резинку, образуют в прямоугольник, т. е. параллельную прыгалку, высотой выше ступни (8—10 см). Третья участница занимает место сбоку и начинает прыгать, выполняя заранее обусловленные задания. Можно начинать прыжки из центра. Важно прыгнуть через одну, через другую резинку, через две фазу. Впрыгивать и выпрыгивать из прямоугольника двумя ногами, на одной ноге, прямо, боком, расставив ноги, скрестив их, с поворотом на 180°, на 360° и т. д. Когда комбинация прыжков закончена, резинку поднимают до уровней коленей, затем — пояса.
Если прыгающая совершит ошибку, то меняется местами.

Повторяй за мной

Участницы игры встают в круг, разомкнувшись на вытянутые руки (или полукругом). В середину выводит наиболее умелая и изобретательная прыгунья.

Ведущая прыгает со скакалкой, постепенно изменяя способы прыжков и усложняя их. Остальные должны, не останавливаясь, повторять ее движения с максимальной точностью (как в зеркале). Сделавшая ошибку выбывает из игры или получает штрафное очко.

Побеждает тот, кто останется единственным, не совершившим ошибки. В случае повторения игры он становится новым водящим.

Можно договориться копировать помимо упражнений и другие действия ведущего: выражение лица, покачивать или крутить головой и т. п. Уславливаются, что отставать от ведущего в ходе игры можно лишь на 2—3 движения. Хорошо, если участницы (по очереди) выполняют роль судей, не участвуя в игре.

Ловишки - перебежки

Дети стоят за чертой на одной стороне площадки. На второй стороне площадки также проведена черта. Сбоку стоит ловишка. На слова воспитателя: «Раз, два, три — беги!» — дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка ловит (осаливает рукой). Прежде, чем они успеют пересечь черту. Проводится подсчет пойманных, и перебежка повторяется. После двух-трех перебежек выбирается другой ловишка из числа наиболее ловких и быстрых ребят, которые не были пойманы.

Белые медведи

Подготовка. Площадка представляет собой море. В стороне очерчивается небольшое место - льдина. На ней стоит водящий - "белый медведь". Остальные "медвежата" произвольно размещаются по всей площадке.

Содержание игры. "Медведь" рычит: "Выхожу на ловлю!" - и устремляется ловить "медвежат". Сначала он ловит одного "медвежонка" (отводит на льдину), затем другого. После этого два пойманных "медвежонка" берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. "Медведь" отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, два "медвежонка" соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: "Медведь, на помощь!" "Медведь" подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят "медвежат". Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все "медвежата". Последний пойманный становится "белым медведем".

Побеждает последний пойманный игрок.

Правила игры: 1. "Медвежонок" не может выскальзывать из-под рук окружившей его пары, пока не осалил "медведь". 2. При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки.

Землемеры

Подготовка. Расстояние между стартом и финишем 12-15 м. Играющие с гимнастическими палками располагаются на старте.

Содержание игры. По сигналу руководителя они устремляются к финишу, измеряя расстояние палками.

Побеждает тот, кто быстрее измерит расстояние.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Заступать за линию старта запрещается. 3. При каждом промере палку кладут на пол.

Игру можно проводить командами.

Твистер

Правила игры просты. Расстелив игровой мат, нужно решить, кто будет ведущим. Если игроков двое, они занимают противоположные концы мата, поставив одну ногу на желтый круг, вторую – на синий. Если игроков трое, то третий становится в центр мата на красные круги. Ведущий крутит стрелку рулетки и говорит короткими командами, куда поставить игрокам руку или ногу. Например, при команде «правая рука, желтый» участники ставят правую руку на находящийся поблизости желтый круг. Таким образом, в ходе игры участникам приходится занимать далеко не совсем удобные положения и даже переплетаться между собой. Существует несколько важных моментов:

- Один круг может быть занят только одним человеком.
- Запрещается касаться игрового поля другими частями тела, это грозит выбыванием из игры.
- Снимать руку или ногу с круга можно только после объявления новой позиции.
- Если игрок не удерживает позицию, он выбывает.

Цель игры состоит в том, чтобы удержаться и заставить противника принимать сложные позиции, что приведет к его падению и проигрышу.

Неуловимый шнур

Подготовка. На землю кладут шнур длиной 2 м. С обеих сторон шнура лицом к его концам встают по одному соревнующемуся (шнур находится между ступнями игроков).

Содержание игры. Игроки выполняют движения по указанию руководителя (руки вперёд, в стороны, вверх, на пояс и т.д.). По сигналу игроки быстро наклоняются и пытаются выдернуть шнур из-под ног.

Выигрывает тот, кому удастся это сделать первому.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Во время наклона ноги сгибать нельзя.

Игру можно проводить командами.

Сбей мячик

Подготовка. Из картона сворачивают конус, срезают его верхнюю часть, так чтобы можно было положить на неё мячик, и ставят на тумбочку. Играющий становится в 8-10 шагах от тумбочки и зарывает правый глаз.

Содержание игры. По сигналу руководителя играющий с разбега, не останавливаясь, щелчком пальцев правой руки пытается сбить мячик. Игра повторяется несколько раз.

Побеждает игрок, который большее количество раз собьёт мячик.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Сбивать мячик можно только щелчком пальцев.

Игру можно проводить командами.

Точный расчёт

Подготовка. На полу чертят круг диаметром 40-60 см. В круг с завязанными глазами становится играющий.

Содержание игры. По сигналу руководителя игрок должен выйти из круга, сделать 8 шагов вперёд и опять вернуться в круг, сделав 8 шагов назад.

Побеждает тот, кому удалось вернуться в круг.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Обязательно делать 8 шагов. 3. Победителем считается тот, кто встал в круг, не наступив на его линию.

Игру можно проводить командами.

Лабиринт

Класс делится на два отряда: «красных» и «синих». На удаленных участках друг от друга (60х30 м) каждый отряд заранее протаптывает в снегу дорожки лабиринта, делая как мжно больше сложных ходов и только один путь, ведущий к выходу.

Игра состоит из двух периодов. В первом периоде отряды пробегают лабиринту соперников. Время старта и финиша фиксируется. Бывает так, что отряд бежит по ложному пути и приходится возвращаться.

Судьи, стоя на краю площадки, строго следят за соблюдением правил игры. После первого периода, когда отряды выйдут из лабиринтов, отдых 5-10 минут.

Во втором периоде отряды пробегают свои лабиринты. А судьи снова следят за правилами и засекают время.

Побеждает отряд, затративший меньше времени на преодоление обоих лабиринтов.

Не ходи на гору

Крепко взявшись за руки, играющие окружают большой снежный ком — гору. Сначала они медленно идут в право или влево, а по сигналу тянут друг друга и стараются заставить кого-нибудь влезть на гору, т. е. дотронуться до кома. Кому поневоле придется взобраться на снежный ком, выходит из игры.

Победителями считаются три игрока, которые останутся последними.

Палочку в снег

Каждый играющий должен иметь заостренную с одного конца палочку. Участники игры становятся в круг и кидают по очереди вверх свою палочку так, чтобы падая она воткнулась заостренным концом в снег. У кого это получилось, выходит из круга. И так до тех пор, пока останется один игрок, он и становится водящим. Его задача — осалить вышедших из круга игроков. Кого запятнали, становятся его помощниками. Последний игрок, оставшийся не пойманным, объявляется победителем.

Салки с обручем

Одна команда располагается произвольно внутри всей площадки (на половине хоккейной коробки). Две пары другой команды имеют в руках по гимнастическому обручу.

По сигналу каждая пара конькобежцев с обручами стремится догнать кого-либо из противников и надеть на него обруч. Пойманный выбывает из игры. Время игры 4-5 минут, после чего команды меняются местами. Выигрывает команда, водящие которой сумели поймать за установленное время больше конькобежцев соперника.

Отнеси мяч ногами

Оборудование: баскетбольный мяч, поворотный флажок.

Задача: зажав баскетбольный мяч между колен, прыгать до поворотного флажка, обежать флажок и бегом передать мяч очередному.

Правила: в случае потери мяча подобрать его и продолжать соревнование.

Побеждает команда, раньше закончившая эстафету.

Художественная гимнастика

Оборудование: металлический обруч, поворотный флажок.

Задача: по команде «Марш!» направляющий катит обруч вперед до поворотного флажка; обойдя флажок, двигается обратно, вращая обруч на поясе.

Правила: если направляющий уронит обруч, продолжает движение дальше только с места «аварии».

Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

Смена мячей

И. п.: в колонну по одному, впереди капитан.

Оборудование: 2 набивных мяча по 2 кг, обруч.

З а д а ч а : по команде «Марш!» бежать с н/мячом к поворотному флажку (20 м), свой мяч положить в обруч, лежащий у флажка, а оттуда взять другой мяч, прибежать к команде и передать эстафету (мяч).

Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

Барон Мюнхгаузен

И.п.: в колонну по одному. Капитан садится на баскетбольный мяч (ядро), руками придерживая мяч сзади с боков. Прыгая на мяче, двигается к флажку (лагерь противника), встает, берет мяч в руки, обегает флажок и бегом возвращается к команде, передает эстафету - мяч. Сам идет в затылок команде.

«Очко» получает команда, первой закончившая эстафету.

Поиски флага

Класс разделить на два отряда. До игры в каждом отряде проводятся занятия по указательным знакам из природного (подручного) материала. Знак от знака укладывают через 10 метров и указывает направление местонахождения флага.

Снять часового

В игре развивается у ребят острота слуха, умение двигаться бесшумно. Игра проводится у дерева. Вокруг разбрасываются сучья, шишки, опавшие листья, бумага и т.п. число играющих может быть до 15 человек. Одному из играющих завязывают глаза и ставят «часовым» на посту у дерева. Остальные образуют круг диаметром в 20-25 метров. «Часовой» находится в центре этого круга.

Играющие по одному приближаются к посту. Кому удается коснуться дерева или «часового» рукой, тот сменяет «часового». Если «часовой» услышит шорох, то он командует: «Стой!» и указывает рукой в направлении

шороха. При правильном определенном направлении выдавший себя шорохом выходит из игры.

Руководитель игры располагается там, откуда ему удобнее наблюдать за играющими.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

7 класс

Коллективная скакалка

И. п.: 8 человек в колонну по одному, двое вращают длинную скакалку (10 м).

З а д а ч а : поочередно забегать под скакалку и прыгать. Сколько человек будут прыгать, столько «очков» получает команда.

Ш т р а ф : запутался, выбыл.

Побеждает команда, набравшая большее количество «очков» за три попытки.

Алфавит

Участники игры прыгают со скакалкой по очереди. При каждом прыжке следует называть очередную букву алфавита: а, б, в, г, д и т.д. Способы прыжков постепенно усложняются. Сделавший ошибку про произношении очередной буквы должен сразу назвать растение на эту букву (животное, город – по договоренности заранее). Слово надо успеть произнести, прежде чем кто-либо из окружающих успеет громко сосчитать до трех. Если это удалось, можно прыгать сначала, если нет, очередь прыгать следующему.

Задания каждого участника игры «пройти» весь алфавит.

Слон

Подготовка. В игре принимают участие 6-12 человек, а возможно, и больше. Играющие делятся на две группы: одни изображают слона, другие напрыгивают на него. Чертится линия, отмечающая начало разбега. Команда, которая образует живой снаряд (слона), становится в колонну по одному, спиной к линии разбега. Направляющий (самый сильный) принимает согнутое положение и упирается руками в колено выставленной ноги, как в чехарде. Стоящий за ним игрок крепко обхватывает его за пояс. Третий игрок, в свою очередь, обхватывает за пояс второго и т.д. (таким образом выстраивается не более шести человек). Крепко держась друг за друга, они образуют живой снаряд для прыжков.

Содержание игры. По сигналу руководителя игроки другой команды по очереди разбегаются и напрыгивают на "слона". При этом первый старается сесть верхом на "слона" как можно ближе к "голове", чтобы оставить побольше места для товарищей. Если нарушений нет, и все игроки успешно оседлали живой снаряд, то последний прыгнувший на "слона" кричит: "Есть!". По этому сигналу "слон" начинает двигаться вперёд, к линии, находящейся в пяти шагах от направляющего. Затем команды меняются ролями.

Выигрывает команда, получившая меньше штрафных очков.

Правила игры: 1. Оседлавшему "слона" нужно удержаться на нём без помощи рук. 2. Попытка прибегнуть к помощи рук, равно как и неудачный прыжок (падение со "слона"), наказывается штрафным очком. 3. За каждого игрока-наездника, который не сумел удержаться на "слоне", команде начисляется штрафное очко.

Веселый бег

Состязания можно проводить в виде эстафеты, на разных этапах которой используются разные виды передвижения, например:

на одной ноге,

- на корточках прыжками,

на четвереньках,

с сомкнутыми ногами.

Подвижная цель

Подготовка. Ученики образуют большой круг (стоят в двух-трёх шагах друг от друга). Перед носками игроков можно провести линию. Выделяется водящий, который выходит в середину круга.

Содержание игры. По сигналу руководителя дети стараются прямым попаданием попасть в водящего волейбольным мячом, от которого водящий, бегая внутри круга, увёртывается. Кому это удастся сделать, становится водящим. Игру можно проводить в двух-трёх кругах.

Побеждает игрок, который дольше всех пробыл в роли водящего.

Правила игры: 1. В ходе игры бросающим мяч не разрешается заступать ногой за черту. 2. Не засчитывается попадание в игрока после отскока мяча от земли. 3. Если водящему удалось поймать мяч, он не выбывает из игры. 4. Попадание в голову не засчитывается.

Твистер

Правила игры просты. Расстелив игровой мат, нужно решить, кто будет ведущим. Если игроков двое, они занимают противоположные концы мата, поставив одну ногу на желтый круг, вторую – на синий. Если игроков трое, то третий становится в центр мата на красные круги. Ведущий крутит стрелку рулетки и говорит короткими командами, куда поставить игрокам руку или ногу. Например, при команде «правая рука, желтый» участники ставят правую руку на находящийся поблизости желтый круг. Таким образом, в ходе игры участникам приходится занимать далеко не совсем удобные положения и даже переплетаться между собой. Существует несколько важных моментов:

- Один круг может быть занят только одним человеком.
- Запрещается касаться игрового поля другими частями тела, это грозит выбыванием из игры.
- Снимать руку или ногу с круга можно только после объявления новой позиции.
- Если игрок не удерживает позицию, он выбывает.

Цель игры состоит в том, чтобы удержаться и заставить противника принимать сложные позиции, что приведет к его падению и проигрышу.

Проворные мотальщики

Подготовка. К середине 3-4 метровой бечёвки привязывают ленточку. Концы бечёвки прикрепляют к большим катушкам (эстафетным палочкам). Двое играющих берут катушки и расходятся друг от друга на расстояние длины бечёвки.

Содержание игры. По общей команде игроки быстро вращают катушку, наматывая на неё бечёвку и продвигаясь вперёд. Выигрывает тот, чья катушка раньше коснётся финишной ленточки.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Вращать катушку можно хватом снизу или сверху.

Извилистой тропой

Подготовка. Пять городков или кеглей расставляют по прямой линии в 80 см друг от друга. В двух шагах от крайнего городка (за линией) становится игрок, которому завязывают глаза.

Содержание игры. По сигналу игрок должен пройти в другой конец площадки, поочерёдно огибая каждое препятствие.

Тот, кто, повалит или пропустит хотя бы один предмет, считается не выполнившим задание.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Нельзя задевать или ронять предметы.

Игру можно проводить командами.

Точные броски

Подготовка. В три мешочка размером 8х12 см насыпают 100-120 г гороха. В 5-6 шагах от черты, у которой стоит играющий, ставят табуретку.

Содержание игры. По указанию руководителя игрок должен забросить все мешочки на табуретку.

Побеждает тот, кому удалось забросить на табуретку все три мешочка.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Во время броска заступать за линию запрещается. 3. Бросать мешочки можно только указанным способом (снизу, сверху и т.д.).

Игру можно проводить командами.

Быстрые и меткие

Играющие распределяются не группы по 2—5человек. Каждая из них получает задание в течение установленного времени (5—8 мин) скатать снежный ком. Выигрывает группа, чей ком самый большой.

Затем комья ставят один не другой: внизу самый большой, наверху самый маленький. Каждый играющий заготавливает себе снежки. По очереди с расстояния 6—8 шагов бросают их в голову фигуры, стараясь ее сбить. Побеждает тот, кому удалось это сделать

Игра может быть и командной. Тогда делают две снежные фигуры. Выигрывает команда, игроки которой быстрее собьют голову фигуры противника.

На санках с пересадкой

Команды (7—8 человек) строятся в колонну по одному за обшей линией старта. Перед каждой из них — отмеченная цветной бумагой или флажками дорожка шириной 3—4 метра. В конце дорожки стоит поворотный знак: флажок, ком снега. Направляющие держат за веревку санки, на которых сидит очередной игрок команды.

По сигналу санный экипаж отправляется в путь. Участники едут до поворотной стойки, огибают ее и возвращаются назад. Затем они объезжают свою команду (против часовой стрелки) и тот, кто вез самки, остается в конце колонны, второй игрок встает с санок, чтобы отправиться в путь с санками, на которых занял место очередной (стоящий впереди) игрок его команды.

Выигрывает команда, чьи игроки раньше побывали как в роли «ездового», так и «седока».

Палочку в снег

Каждый играющий должен иметь заостренную с одного конца палочку. Участники игры становятся в круг и кидают по очереди вверх свою палочку так, чтобы падая она воткнулась заостренным концом в снег. У кого это получилось, выходит из круга. И так до тех пор, пока останется один игрок, он и становится водящим. Его задача — осалить

вышедших из круга игроков. Кого запятнали, становятся его помощниками. Последний игрок, оставшийся не пойманным, объявляется победителем.

Салки с обручем

Одна команда располагается произвольно внутри всей площадки (на половине хоккейной коробки). Две пары другой команды имеют в руках по гимнастическому обручу.

По сигналу каждая пара конькобежцев с обручами стремится догнать кого-либо из противников и надеть на него обруч. Пойманный выбывает из игры. Время игры 4-5 минут, после чего команды меняются местами. Выигрывает команда, водящие которой сумели поймать за установленное время больше конькобежцев соперника.

Равновесие

И. п. команд: в колонну по одному.

От старта в двух метрах гимнастическая скамейка в длину, за ней сразу вторая скамейка, один конец которой на возвышении 0,5 м, мат.

З а д а ч а : пройти в равновесии обе скамейки, соскок на мат, кувырок вперед, обежать флажок и бегом передать эстафету.

«Очко» получает самая ловкая команда.

Барон Мюнхгаузен

И.п.: в колонну по одному. Капитан садится на баскетбольный мяч (ядро), руками придерживая мяч сзади с боков. Прыгая на мяче, двигается к флажку (лагерь противника), встает, берет мяч в руки, обегает флажок и бегом возвращается к команде, передает эстафету - мяч. Сам идет в затылок команде.

«Очко» получает команда, первой закончившая эстафету.

Бег пингвинов

Команды выстраиваются в колонны перед стартовой линией. Игроки, стоящие первыми, зажимают между ногами (выше коленей) волейбольный или набивной мяч. В таком положении они должны достигнуть стоящего в 10-12 шагах от них флажка и вернуться назад, передав мяч руками второму номеру своей команды.

Если мяч упал на землю, нужно снова зажать его ногами и продолжать игру. Закончившие пробежку встают в конец колонны.

Выигрывает команда, сумевшая быстрее и без ошибок закончить эстафету.

Прыжками через палку

Игроки становятся шеренгой или колоннами на расстоянии шага друг от друга. Расстояние между колоннами (командами) 4-5 шагов. В 10-12 метрах перед командами ставятся флажки (другие предметы). Первые номера держат в руках гимнастическую палку длиной 90-100 см.

По команде «Внимание, марш!» игрок с палкой устремляется вперед, огибает флажок и, возвратившись к своей колонне, протягивает один из концов палки второму номеру (обычно в правую руку). Затем оба игрока, опустив палку, проносят ее в конец колонны под ногами всех играющих. Те внимательно следят за продвижением палки и подпрыгиваю, когда нужно пропустить палку.

Первый номер остается в конце колонны, а второй игрок бежит с палкой к флажку, огибает его и, вернувшись обратно, так же проносит палку (вместе с третьим номером) под ногами всех игроков и т.д.

Игра заканчивается, когда все участники команды выполнят упражнение и палка снова будет в руках у капитана команды.

Если игрок не перепрыгнул, а перешагнул через палку или при проносе палки игроки отпустили один конец или уронили ее, за каждое такое нарушение начисляется штрафное очко.

Выигрывает команда, закончившая эстафету первой и допустившая меньше нарушений.

Полоса препятствий

Промежуточное мероприятие, требующее навыков, силы, сноровки. Каждый элемент надо разучивать, потом все соединять в единое. Это приходится делать на уроках физкультуры. Особое внимание требуется пятиклассникам.

Полоса препятствий представляет собой набор последовательно расположенных препятствий различного назначения для развития физических качеств, смелости, воли. Это рвы, гимнастические бревна, лабиринты, окопы, заборы, маятники, мышеловки, рукоходы и многое другое. В каждой школе полоса препятствий своя, но существует и нечто стандартное. Длина дистанции относительная и зависит от местных возможностей. Соответственно и время прохождения можно установить только для данной трассы.

Мышеловка

Обычное проволочное заграждение, только не из колючей проволоки и проход шире. Длина 5 м, ширина 60-70 см, высота 40 см. На боковых проволоках попарно подвешены жестяные консервные банки. Когда задеваешь проволоку неосторожным движением, банки звенят, потому не надо спорить: задел - не задел. Посреднику- судье легко судить. А детям надо эту «мышеловку» преодолеть по- пластунски, толкая впереди себя или таща за собой вещмешок. Каждое касание наказывается штрафом = + 10 с.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

8 класс

Коллективная скакалка

И. п.: 8 человек в колонну по одному, двое вращают длинную скакалку (10 м).

З а д а ч а : поочередно забегать под скакалку и прыгать. Сколько человек будут прыгать, столько «очков» получает команда.

Ш т р а ф : запутался, выбыл.

Побеждает команда, набравшая большее количество «очков» за три попытки.

Бой петухов

На земле чертится круг диаметром 2 метра. Две команды становятся шеренгами напротив друг друга. Выбирают капитанов, которые посылают одного из своих игроков в круг. Каждый из них сгибает одну ногу, руки кладет за спину, и по сигналу участники поединка начинают плечом и туловищем выталкивать друг друга из круга, стараясь не вставать на вторую ногу. Нельзя также снимать руки со спины (рис. 2, г). Игра продолжается до тех пор, пока все побывают в роли петухов, капитаны сражаются последними. Побеждает команда, в которой окажется больше победителей. Поединок заканчивается вничью, если оба игрока (в паре) оказались за пределами круга.

Художественная гимнастика

О б о р у д о в а н и е : металлический обруч, поворотный флажок.

З а д а ч а : по команде «Марш!» направляющий катит обруч вперед до поворотного флажка; обойдя флажок, двигается обратно, вращая обруч на поясе.

П р а в и л а : если направляющий уронит обруч, продолжает движение дальше только с места «аварии».

Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

Слон

Подготовка. В игре принимают участие 6-12 человек, а возможно, и больше. Играющие делятся на две группы: одни изображают слона, другие напрыгивают на него. Чертится линия, отмечающая начало разбега. Команда, которая образует живой снаряд (слона), становится в колонну по одному, спиной к линии разбега. Направляющий (самый сильный) принимает согнутое положение и упирается руками в колено выставленной ноги, как в чехарде. Стоящий за ним игрок крепко обхватывает его за пояс. Третий игрок, в свою очередь, обхватывает за пояс второго и т.д. (таким образом выстраивается не более шести человек). Крепко держась друг за друга, они образуют живой снаряд для прыжков.

Содержание игры. По сигналу руководителя игроки другой команды по очереди разбегаются и напрыгивают на "слона". При этом первый старается сесть верхом на "слона" как можно ближе к "голове", чтобы оставить побольше места для товарищей. Если нарушений нет и все игроки успешно оседлали живой снаряд, то последний прыгнувший на "слона" кричит: "Есть!". По этому сигналу "слон" начинает двигаться вперёд, к линии, находящейся в пяти шагах от направляющего. Затем команды меняются ролями.

Выигрывает команда, получившая меньше штрафных очков.

Правила игры: 1. Оседлавшему "слона" нужно удержаться на нём без помощи рук. 2. Попытка прибегнуть к помощи рук, равно как и неудачный прыжок (падение со "слона"), наказывается штрафным очком. 3. За каждого игрока-наездника, который не сумел удержаться на "слоне", команде начисляется штрафное очко.

Двумя мячами через сетку

Подготовка. Игра проводится на волейбольной площадке. Вместо волейбольной сетки может быть натянута верёвка с прикреплёнными ленточками. Играющие делятся на две равные по числу участвующих команды, которые становятся на двух половинах площадки в два-три ряда. Каждая команда получает волейбольный мяч.

Содержание игры. По свистку судьи команды перебрасывают мячи через сетку на сторону противника. Переброска мячей продолжается до тех пор, пока на одной стороне не окажутся одновременно два мяча. Даётся свисток, игра останавливается, и команда, на стороне которой оказалось два мяча, проигрывает другой команде одно очко. Мячи возвращаются в команды и снова (по сигналу) начинается их переброска.

Побеждает команда, которая первой наберёт 10 очков.

Правила игры: 1. Мяч не должен пролетать под сеткой. 2. Мяч не должен падать за границу площадки противника. 3. Оба мяча не должны оказываться одновременно на стороне противника. 4. Если мячи столкнулись в воздухе при подаче, игроки повторять подачу мячей. 5. Если игрок бросил мяч через сетку до свистка, его команда проигрывает очко. 6. За каждое нарушение правил команде засчитываются штрафные очки.

Подвижная цель

Подготовка: Ученики образуют большой круг (стоят в двух-трёх шагах друг от друга). Перед носками игроков можно провести линию. Выделяется водящий, который выходит в середину круга.

Содержание игры: По сигналу руководителя дети стараются прямым попаданием попасть в водящего волейбольным мячом, от которого водящий, бегая внутри круга, увёртывается. Кому это удастся сделать, становится водящим. Игру можно проводить в двух-трёх кругах.

Побеждает игрок, который дольше всех пробыл в роли водящего.

Правила игры: 1. В ходе игры бросающим мяч не разрешается заступать ногой за черту. 2. Не засчитывается попадание в игрока после отскока мяча от земли. 3. Если водящему удалось поймать мяч, он не выбывает из игры. 4. Попадание в голову не засчитывается.

Твистер

Правила игры просты. Расстелив игровой мат, нужно решить, кто будет ведущим. Если игроков двое, они занимают противоположные концы мата, поставив одну ногу на желтый круг, вторую – на синий. Если игроков трое, то третий становится в центр мата на красные круги. Ведущий крутит стрелку рулетки и говорит короткими командами, куда поставить игрокам руку или ногу. Например, при команде «правая рука, желтый» участники ставят правую руку на находящийся поблизости желтый круг. Таким образом, в ходе игры участникам приходится занимать далеко не совсем удобные положения и даже переплетаться между собой. Существует несколько важных моментов:

- Один круг может быть занят только одним человеком.
- Запрещается касаться игрового поля другими частями тела, это грозит выбыванием из игры.
- Снимать руку или ногу с круга можно только после объявления новой позиции.

- Если игрок не удерживает позицию, он выбывает.

Цель игры состоит в том, чтобы удержаться и заставить противника принимать сложные позиции, что приведет к его падению и проигрышу.

Трудный прыжок

Подготовка. Играющие делятся на две команды. Игроки поочерёдно подходят к черте, проведённой на земле.

Содержание игры. Наклоняясь вперёд, играющие берутся руками за ступни ног (голеностоп, пятки). Отталкиваясь одновременно двумя ногами, они пытаются перепрыгнуть через черту. Удачную попытку надо повторить в обратную сторону, тем самым принеся команде победное очко.

Побеждает команда, которая наберёт большее количество очков.

Правила игры: 1. На черту наступать нельзя. 2. Игроки каждой команды соревнуются поочерёдно.

Рапиристы

Подготовка. В два круга, отстоящих один от другого на 30 см, кладут по спичечному коробку (или чурке такой же величины). Двое играющих с прутьями (пластмассовыми рапирами) в руках встают с разных сторон кругов.

Содержание игры. По сигналу игроки начинают выбивать рапирой чурку из дальнего круга, который защищает соперник, и одновременно отбивают его атаки, охраняя чурку в собственном (ближнем) круге.

Побеждает тот, кому за установленное время удалось выбить рапирой чурку или защитить её.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Заступать за линию круга запрещается.

Игру можно проводить командами.

Ловкий перемах

Подготовка. Для проведения игры требуется гимнастическая палка. Игрок ставит палку на пол перед собой и придерживает её верхний конец рукой.

Содержание игры. По сигналу руководителя игрок должен сделать перемах прямой ногой через палку, не уронив её (палку), и снова поймать ладонью правой руки.

Побеждает тот, кто большее число раз выполнит задание.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Перемах выполняется прямой ногой. 3. Во время перемаха игрок отпускает палку.

Для усложнения игры можно удерживать и ловить палку одним пальцем.

Игру можно проводить командами.

Тачка

И. п.: в колонну по одному. Капитан стоит на руках, за ноги его держит сзади стоящий игрок.

Задача: «перекатить» «тачки» за поворотный флажок: по команде «Марш!» один идет на руках, второй идет, держа первого за ноги. За флажком второй останавливает «тачку», бежит к команде и сам становится «тачкой» и т. д.

Ш т р а ф : падение «тачки», недовоз до места.

Побеждает быстрейший и с меньшим количеством штрафов.

Футбольный слалом

И. п.: в колонну по одному, впереди капитан.

О б о р у д о в а н и е : футбольный мяч, 10 булав.

З а д а ч а : по команде «Марш!» первый ведет мяч, обводя булавы, расставленные «змейкой» друг от друга на 2-2,5 м, расстояние до поворотной булавы 10 м. Таким же образом игрок возвращается назад.

За линией финиша-старта останавливает ногой мяч. Следующий игрок начинает ведение с неподвижного мяча и т. д.

П р а в и л а: если вы сбили булаву - поставьте на место, если не сумели укротить мяч на финише - добейтесь этого.

Побеждает команда, первая выполнившая задание.

Переноска «пострадавших»

И. п.: 8 человек в колонну по одному, двое «санитаров» - мальчики.

З а д а ч а: по команде «Начали!» «санитары», скрестив руки, подсаживают на них «пострадавшего» и несут его 15 м в «санбат» (за флажок), ссадив «раненого», бегут за следующим и так далее, пока все «пострадавшие» не окажутся в «санбате».

Побеждает команда самых расторопных «санитаров».

Большая эстафета по кругу

Подготовка. На четырёх углах площадки ставятся флажки, а в центре - большой флаг. Класс делится на три команды, которые строятся в колонны по одному недалеко от линии старта. От каждой команды к линии старта вызываются по одному бегуну.

Содержание игры. По сигналу игроки, стоящие во главе колонны, обегают четыре флажка и, добежав до линии финиша (рядом со стартовой линией), передают эстафетную палочку вторым номерам, занявшим исходное положение на старте.

Выигрывает команда, замыкающий игрок которой раньше закончит без вокруг флажков. Он должен первым подбежать к центральному флагу (стойке) и постучать по древку эстафетной палочкой. Прибежавший вторым приносит своей команде второе место.

Правила игры: 1. Малые флажки обегаются с наружной стороны. 2. Последний в команде игрок, прежде чем бежать к центральному флагу, должен обязательно обежать четвёртый угловой флажок.

Полоса препятствий

Промежуточное мероприятие, требующее навыков, силы, сноровки. Каждый элемент надо разучивать, потом все соединять в единое. Это приходится делать на уроках физкультуры. Особое внимание требуется пятиклассникам.

Полоса препятствий представляет собой набор последовательно расположенных препятствий различного назначения для развития физических качеств, смелости, воли. Это рвы, гимнастические бревна, лабиринты, окопы, заборы, маятники, мышеловки, рукоходы и многое другое. В каждой школе полоса препятствий своя, но существует и нечто стандартное. Длина дистанции относительная и зависит от местных возможностей. Соответственно и время прохождения можно установить только для данной трассы.

Мышеловка

Обычное проволочное заграждение, только не из колючей проволоки и проход шире. Длина 5 м, ширина 60-70 см, высота 40 см. На боковых проволоках попарно подвешены жестяные консервные банки. Когда задеваешь проволоку неосторожным движением, банки звенят, потому не надо спорить: задел - не задел. Посреднику- судье легко судить. А детям надо эту «мышеловку» преодолеть по- пластунски, толкая впереди себя или таща за собой вещмешок. Каждое касание наказывается штрафом = + 10 с.

Гранатой в цель

Для игры используются учебные гранаты весом 400 граммов. Метание проводится по двум целям в раму с двумя окнами размером 80х80см и 100х100 см и квадраты, вычерченные на земле один в другом размером 1х1 и 3х3 метра.

Расстояние для метания гранаты определяется руководителем с учетом возраста играющих. Для девочек расстояние до целей должно быть меньше. Каждый участник игры бросает по три гранаты в каждую цель из трех положений: стоя, с колена и лежа. За попадание в меньшее окно или меньшийквадрат играющий получает 2 очка, за попадание в большее окно и квадрат – 1 очко. Победителем считается тот, кто наберет за установленное количество бросков больше очков.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

9класс

Коллективная скакалка

И. п.: 8 человек в колонну по одному, двое вращают длинную скакалку (10 м).

З а д а ч а : поочередно забегать под скакалку и прыгать. Сколько человек будут прыгать, столько «очков» получает команда.

Ш т р а ф : запутался, выбыл.

Побеждает команда, набравшая большее количество «очков» за три попытки.

Бой петухов

На земле чертится круг диаметром 2 метра. Две команды становятся шеренгами напротив друг друга. Выбирают капитанов, которые посылают одного из своих игроков в круг. Каждый из них сгибает одну ногу, руки кладет за спину, и по сигналу участники поединка начинают плечом и туловищем выталкивать друг друга из круга, стараясь не вставать на вторую ногу. Нельзя также снимать руки со спины. Игра продолжается до тех пор, пока все побывают в роли петухов, капитаны сражаются последними. Побеждает команда, в которой окажется больше победителей. Поединок заканчивается вничью, если оба игрока (в паре) оказались за пределами круга.

Художественная гимнастика

О б о р у д о в а н и е : металлический обруч, поворотный флажок.

З а д а ч а : по команде «Марш!» направляющий катит обруч вперед до поворотного флажка; обойдя флажок, двигается обратно, вращая обруч на поясе.

П р а в и л а : если направляющий уронит обруч, продолжает движение дальше только с места «аварии».

Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

Слон

Подготовка. В игре принимают участие 6-12 человек, а возможно, и больше. Играющие делятся на две группы: одни изображают слона, другие напрыгивают на него. Чертится линия, отмечающая начало разбега. Команда, которая образует живой снаряд (слона), становится в колонну по одному, спиной к линии разбега. Направляющий (самый сильный) принимает согнутое положение и упирается руками в колено выставленной ноги, как в чехарде. Стоящий за ним игрок крепко обхватывает его за пояс. Третий игрок, в свою очередь, обхватывает за пояс второго и т.д. (таким образом выстраивается не более шести человек). Крепко держась друг за друга, они образуют живой снаряд для прыжков.

Содержание игры. По сигналу руководителя игроки другой команды по очереди разбегаются и напрыгивают на "слона". При этом первый старается сесть верхом на "слона" как можно ближе к "голове", чтобы оставить побольше места для товарищей. Если нарушений нет, и все игроки успешно оседлали живой снаряд, то последний прыгнувший на "слона" кричит: "Есть!". По этому сигналу "слон" начинает двигаться вперёд, к линии, находящейся в пяти шагах от направляющего. Затем команды меняются ролями.

Выигрывает команда, получившая меньше штрафных очков.

Правила игры: 1. Оседлавшему "слона" нужно удержаться на нём без помощи рук. 2. Попытка прибегнуть к помощи рук, равно как и неудачный прыжок (падение со "слона"), наказывается штрафным очком. 3. За каждого игрока-наездника, который не сумел удержаться на "слоне", команде начисляется штрафное очко.

Рывок за мячом

Подготовка. Играющие делятся на две равные команды, которые выстраиваются в шеренгу на одной стороне площадки. Каждая команда рассчитывается по порядку номеров. Перед командами проводится стартовая черта. Руководитель с мячом в руках встаёт между командами.

Содержание игры. Называя любой номер, руководитель бросает мяч вперёд как можно дальше. Игроки, имеющие этот номер, бегут к мячу. Кто раньше коснётся мяча рукой, тот

приносит команде очко. После этого мяч возвращается руководителю, который снова бросает его, вызывая новый номер, ит.д. Играют установленное время.

Команда, набравшая больше очков, считается победительницей.

Правила игры: 1. Начинать бег можно с высокого или низкого старта (по договорённости). 2. Если два игрока коснулись мяча одновременно, каждая команда получает по очку.

Мяч среднему

Подготовка. Игра проводится на площадке или в зале размером не менее 6х12 м (лучше в баскетбольном зале или на площадке). Игрокам выдаются баскетбольный мяч и повязки или жилеты - из расчёта половины играющих. В зале (на площадке) очерчиваются для противоположных угла и проводится линия, образующая коридор - нейтральную зону. Посередине площадки чертится круг для начала игры. Играющие делятся на две равные команды; в каждой выбирают капитана и ловца. Одна команда отличается от другой повязками. Ловцы команд становятся в углах зала. Игроки размещаются по площадке парами (из разных команд). У центрального круга становятся капитаны.

Содержание игры. Руководитель, выйдя на середину площадки, бросает мяч вверх между капитанами. Каждый из них старается отбить мяч своим игрокам. Завладев мячом, игроки каждой команды стремятся путём передач подвести мяч как можно ближе к своему ловцу и бросить ему мяч так, чтобы он поймал его на лету. Противники стараются перехватить мяч и, в свою очередь, подвести его и бросить своему ловцу. Играющие мешают ловцу поймать мяч. При этом в нейтральную зону не имеют права заходить ни играющие, ни ловец. Игроки каждой команды примерно поровну распределяются на защитников и нападающих. Те и другие могут передвигаться по всему полю. Когда ловец одной из команд поймает мяч на лету, игра начинается снова с центра площадки, а за ловлю мяча ловцом команда получает очко. Игра продолжается установленное время (10-15 мин), после чего команды меняются сторонами площадки и играют вторую половину игры. Выигрывает команда, получившая больше очков.

Правила игры: 1. Бегать с мячом не разрешается. Игрок может сделать не более 2 шагов, а на 3-м передать мяч. В противном случае противники выбрасывают мяч сбоку, напротив места, где допущена ошибка. 2. Мяч считается пойманным, если ловец поймал его с воздуха или после отскока от противника. 3. Мяч, отскочивший от земли или стены, ловцу не засчитывается. 4. Мяч, вылетевший за границу площадки, вбрасывает игрок-противник с того места, где мяч пролетел границу. 5. Если игрок-защитник зайдёт в нейтральную зону, мяч вбрасывается противником сбоку. 6. Если ловец при попытке завладеть мячом выскочит в нейтральную зону, ловля не засчитывается. 7. После того как ловец поймает мяч, игру начинают с середины или противник вбрасывает мяч с лицевой стороны около угла площадки (по договорённости). 8. Нельзя толкать друг друга и вырывать мяч. За нарушение этого правила даётся штрафной бросок: пострадавший игрок становится в 5-6 м от своего ловца и бросает ему мяч, который может отбивать только один из защитников команды противника. Все остальные находятся за штрафной линией. Штрафная линия чертится в 5-6 м от нейтральной зоны. 9. Если два игрока одновременно схватят мяч, даётся спорный бросок.

Твистер

Правила игры просты. Расстелив игровой мат, нужно решить, кто будет ведущим. Если игроков двое, они занимают противоположные концы мата, поставив одну ногу на желтый круг, вторую – на синий. Если игроков трое, то третий становится в центр мата на красные круги. Ведущий крутит стрелку рулетки и говорит короткими командами, куда поставить игрокам руку или ногу. Например, при команде «правая рука, желтый» участники ставят правую руку на находящийся поблизости желтый круг. Таким образом, в ходе игры участникам приходится занимать далеко не совсем удобные положения и даже переплетаться между собой. Существует несколько важных моментов:

- Один круг может быть занят только одним человеком.

- Запрещается касаться игрового поля другими частями тела, это грозит выбыванием из игры.
- Снимать руку или ногу с круга можно только после объявления новой позиции.
- Если игрок не удерживает позицию, он выбывает.

Цель игры состоит в том, чтобы удержаться и заставить противника принимать сложные позиции, что приведет к его падению и проигрышу.

Хлопни по шару

Подготовка. К перекладине на уровне чуть выше роста участников подвешивают надувной шар. Играющий с закрытыми глазами становится в 8-10 шагах от шара.

Содержание игры. По команде руководителя игрок должен подпрыгнуть и хлопнуть рукой по шару.

Побеждает игрок, которому удалось это сделать.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Подпрыгивать разрешается только один раз.

Игру можно проводить командами.

Рапиристы

Подготовка. В два круга, отстоящих один от другого на 30 см, кладут по спичечному коробку (или чурке такой же величины). Двое играющих с прутьями (пластмассовыми рапирами) в руках встают с разных сторон кругов.

Содержание игры. По сигналу игроки начинают выбивать рапирой чурку из дальнего круга, который защищает соперник, и одновременно отбивают его атаки, охраняя чурку в собственном (ближнем) круге.

Побеждает тот, кому за установленное время удалось выбить рапирой чурку или защитить её.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Заступать за линию круга запрещается.

Игру можно проводить командами.

Быстрее перенести

Подготовка. На пол кладут гимнастический обруч, в который складывают 11-13 малых резиновых мячей. В 15 м от него кладут ещё два таких же обруча, в каждом из которых располагается участник игры.

Содержание игры. По сигналу руководителя оба игрока бегут к мячам и начинают переносить по одному в свой обруч.

Побеждает тот, кто перенесёт больше мячей.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Игрок, уронивший мяч, должен поднять его и положить в обруч.

Игру можно проводить командами.

Бег пингвинов

Подготовка. Команды выстраиваются в колонны перед стартовой линией. Игроки, стоящие первыми, зажимают между ногами (выше колен) волейбольный или набивной мяч.

Содержание игры. По сигналу руководителя в положении мяч между ногами игроки должны обежать стойку (булаву, набивной мяч) и вернуться назад, передав мяч руками второму номеру своей команды. Участники, закончившие пробежку, встают в конец колонны.

Выигрывает команда, сумевшая быстрее и без ошибок закончить эстафету.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Если мяч упал на землю, нужно снова зажать его ногами и продолжать игру.

Эстафета с палками и прыжками

Подготовка. Играющие делятся на две-три равные команды, которые выстраиваются в колонны по одному в трёх-четырёх шагах друг от друга. Они стоят параллельно перед чертой, в руках у головного игрока гимнастическая палка.

Содержание игры. По сигналу учителя первые номера бегут до установленной в 12-15 м булавы (набивного мяча), обегают её и, вернувшись к своим колоннам, передают палку одним из концов вторым номерам. Держась за концы палки, оба игрока проводят её под ногами играющих, двигаясь к концу колонны. Все перепрыгивают палку, толкаясь двумя ногами. Первый игрок остаётся в конце своей колонны, а второй бежит к стойке, огибает её и проносит палку под ногами играющих с третьим номером и т.д. Игра заканчивается, как только все участники пробегут с палкой. Когда начинавший игрок вновь окажется в колонне первым и ему принесут палку, он поднимает её вверх.

Побеждает команда, игроки которой раньше выполнили задание, не допустив ошибок.

Правила игры: 1. Запрещается отпускать концы палки, когда её проносят под ногами. 2. Запрещается ронять палку. 3. Все игроки обязаны перепрыгнуть через палку.

Челнок

Подготовка. Игра может проводиться одновременно на разных половинах зала, команды могут быть смешанными или раздельными по составу. Две соревнующиеся команды располагаются справа и слева от проведённой линии. Договариваются, что игроки одной команды будут прыгать (толкаясь с места двумя ногами) вправо от линии, а игроки другой - влево.

Содержание игры. Команды выбирают капитанов, которые по очереди посылают игроков к средней линии. После начального прыжка первого номера по пяткам отмечается линия его приземления. Игрок возвращается в свою команду, о от отмеченной линии прыгает в обратную сторону (к средней черте) игрок другой команды. Также делается отметка его приземления. От этой отметки в другую сторону снова прыгает игрок первой команды и т.д.

Контрольной всегда является средняя линия. Если последнему игроку удалось перепрыгнуть через неё, его команда побеждает. Если не удалось, то команда проигрывает тот отрезок, которого недостаёт до средней линии.

Правила игры: 1. Не разрешается заступать за черту, от которой прыгают. 2. Если после приземления игрок оступится назад (обопрётся от пол рукой), то отметка соответственно переносится к крайней точке приземления. 3. Каждый имеет право только на один прыжок.

Большая эстафета по кругу

Подготовка. На четырёх углах площадки ставятся флажки, а в центре - большой флаг. Класс делится на три команды, которые строятся в колонны по одному недалеко от линии старта. От каждой команды к линии старта вызываются по одному бегуну.

Содержание игры. По сигналу игроки, стоящие во главе колонны, обегают четыре флажка и, добежав до линии финиша (рядом со стартовой линией), передают эстафетную палочку вторым номерам, занявшим исходное положение на старте.

Выигрывает команда, замыкающий игрок которой раньше закончит без вокруг флажков. Он должен первым подбежать к центральному флагу (стойке) и постучать по древку эстафетной палочкой. Прибежавший вторым приносит своей команде второе место.

Правила игры: 1. Малые флажки обегаются с наружной стороны. 2. Последний в команде игрок, прежде чем бежать к центральному флагу, должен обязательно обежать четвёртый угловой флажок.

Полоса препятствий

Промежуточное мероприятие, требующее навыков, силы, сноровки. Каждый элемент надо разучивать, потом все соединять в единое. Это приходится делать на уроках физкультуры. Особое внимание требуется пятиклассникам.

Полоса препятствий представляет собой набор последовательно расположенных препятствий различного назначения для развития физических качеств, смелости, воли. Это рвы, гимнастические бревна, лабиринты, окопы, заборы, маятники, мышеловки, рукоходы и многое другое. В каждой школе полоса препятствий своя, но существует и

нечто стандартное. Длина дистанции относительная и зависит от местных возможностей. Соответственно и время прохождения можно установить только для данной трассы.

Мышеловка

Обычное проволочное заграждение, только не из колючей проволоки и проход шире. Длина 5 м, ширина 60-70 см, высота 40 см. На боковых проволоках попарно подвешены жестяные консервные банки. Когда задеваешь проволоку неосторожным движением, банки звенят, потому не надо спорить: задел - не задел. Посреднику- судье легко судить. А детям надо эту «мышеловку» преодолеть по- пластунски, толкая впереди себя или таща за собой вещмешок. Каждое касание наказывается штрафом = + 10 с.

Гранатой в цель

Для игры используются учебные гранаты весом 400 граммов. Метание проводится по двум целям в раму с двумя окнами размером 80х80см и 100х100 см и квадраты, вычерченные на земле один в другом размером 1х1 и 3х3 метра.

Расстояние для метания гранаты определяется руководителем с учетом возраста играющих. Для девочек расстояние до целей должно быть меньше. Каждый участник игры бросает по три гранаты в каждую цель из трех положений: стоя, с колена и лежа. За попадание в меньшее окно или меньший квадрат, играющий получает 2 очка, за попадание в большее окно и квадрат – 1 очко. Победителем считается тот, кто наберет за установленное количество бросков больше очков.

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кутанская основная общеобразовательная школа»

Утверждена приказом директора
МБОУ«Кутанская ООШ»
от 31 августа 2020г. № 48/7

Рабочая программа курса внеурочной деятельности
В мире прекрасного
Для 5 - 9 классов
срок реализации программы: 5 лет

Составитель:
Балтакова Парасковья Николаевна,
учитель технологии,
первая квалификационная категория.

д. Кутанка, 2020г

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «В мире прекрасного» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования и реализует общекультурное направление внеурочной деятельности в 5-9 классах.

Рабочая программа рассчитана на 34 часа в год (1 раз в неделю).

Планируемые результаты освоения учебного предмета

5 - 6 классы

Личностные результаты:

У обучающегося будут сформированы:

- чувства гордости за свою Родину, российскую культуру и искусство, основы гражданской идентичности;
- понятия о единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий, обогащение на этой основе собственного духовного мира;
- ответственное отношение к учению, инициативность и самостоятельность в решении учебно-творческих задач;
- готовность и способность к саморазвитию и самообразованию;
- уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере;
- готовность и способность вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;

Обучающийся получит возможность для формирования:

- умений осознавать и определять (называть) свои эмоции;
- уважительного отношение к иному мнению;
- эстетического восприятия окружающей действительности, желания посещать музеи и выставки;

Метапредметные результаты:

Обучающиеся научатся:

- отличать правильно выполненное задание от неправильного;
- ставить и формулировать проблемы;
- осознанно и произвольно строить сообщения в устной форме, в том числе творческого и исследовательского характера;
- установление причинно-следственных связей;
- признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

Обучающиеся получат возможность:

- осуществлять расширенный поиск информации в соответствии с исследовательской задачей с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;
- сравнивать и группировать такие культурные объекты, как театр, кино, музей, выставка.
- использовать различные способы поиска информации;
- узнать термины, названия видов искусства, правила посещения выставок и мастер-классов;
- овладеть логическими действиями сравнения, определять последовательность событий;

7 класс

Личностные результаты:

У обучающегося будут сформированы:
- мировоззрения, целостного представления о мире и формах бытия искусства;
- умения и навыки познания и самопознания через искусство;
- разнообразие неповторимого опыта эстетического переживания;
- творческого отношения к проблемам;
- образное восприятие и освоение способов художественного, творческого самовыражения личности;
- гармонизация интеллектуального и эмоционального развития личности;

Обучающийся получит возможность для формирования:
- понятий общих и различных характеристик мировой художественной культуры,
- образов и сюжетов шедевров национального искусства разных стран,
- понятий о происхождении объектов культуры, традиций, обрядов разных стран;

Метапредметные результаты:
Обучающиеся научатся:
- проводить параллели между похожими сюжетами и образами разных народов;
- определять национальную принадлежность памятников культуры;
- находить нравственный смысл и культурное значение этих объектов;
- изобразить в меру своих способностей главные атрибуты объектов и субъектов культуры.

Обучающиеся получат возможность:
- осуществлять расширенный поиск информации в соответствии с исследовательской задачей с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;
- сравнивать и группировать такие культурные объекты, как театр, кино, музей, выставка.
- использовать различные способы поиска информации;
- узнать термины, названия видов искусства, правила посещения выставок и мастер-классов.
- овладеть логическими действиями сравнения, определять последовательность событий;

8 класс

Личностные результаты:
У обучающегося будут сформированы:
- развитое эстетическое чувство, проявляющее себя в эмоционально-ценностном отношении к искусству и жизни;
- чувства гордости за свою Родину, российскую культуру и искусство, основы гражданской идентичности;
- ответственное отношение к учению, инициативность и самостоятельность в решении учебно-творческих задач;
- готовность и способность к саморазвитию и самообразованию;
- уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере;
- готовность и способность вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;

Обучающийся получит возможность для формирования:
- умений осознавать и определять свои эмоции по отношению к предметам искусства;
- уважительного отношение к иному мнению;
- эстетического восприятия окружающей действительности, желания посещать музеи и выставки;

Метапредметные результаты:
Обучающиеся научатся:

- понимать явления художественной культуры разных народов мира, осознавать в ней место отечественного искусства;
- понимать и интерпретировать художественные образы, ориентироваться в системе нравственных ценностей, представленных в произведениях искусства, делать выводы и умозаключения;
- описывать явления музыкальной, художественной культуры, используя для этого соответствующую терминологию;
- решать творческие проблемы

Обучающиеся получат возможность:

- осуществлять расширенный поиск информации в соответствии с исследовательской задачей с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;
- сравнивать и группировать такие культурные объекты, как театр, кино, музей, выставка.
- использовать различные способы поиска информации;
- узнать термины, названия видов искусства, правила посещения выставок и мастер-классов;
- овладеть логическими действиями сравнения, определять последовательность событий;

9 класс

Личностные результаты:

У обучающегося будут сформированы:

- оценка и самооценка художественно-творческих возможностей; умение вести диалог, аргументировать свою позицию;
- чувства гордости за свою Родину, российскую культуру и искусство, основы гражданской идентичности;
- ответственное отношение к учению, инициативность и самостоятельность в решении учебно-творческих задач;
- готовность и способность к саморазвитию и самообразованию;
- уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере; готовность и способность вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;

Обучающийся получит возможность для формирования:

- умений осознавать и определять свои эмоции по отношению к предметам искусства;
- уважительного отношение к иному мнению;
- эстетического восприятия окружающей действительности, желания посещать музеи и выставки;

Метапредметные результаты:

Обучающиеся научатся:

- сравнивать, анализировать, обобщать, устанавливать связи и отношения между явлениями культуры;
- ставить и формулировать проблемы;
- осознанно и произвольно строить сообщения в устной форме, в том числе творческого и исследовательского характера;
- установление причинно-следственных связей;
- иметь представление о жанрах и стилях классического и современного искусства, особенностях художественного языка;
- определять принадлежность художественных произведений к одному из жанров на основе характерных средств выразительности;
- признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

Обучающиеся получат возможность:

- осуществлять расширенный поиск информации в соответствии с исследовательской задачей с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;
- сравнивать и группировать такие культурные объекты, как театр, кино, музей, выставка.
- использовать различные способы поиска информации;
- узнать термины, названия видов искусства, правила посещения выставок и мастер-классов.
- овладеть логическими действиями сравнения, определять последовательность событий;

Содержание учебного предмета

5 класс

1.История развития рукоделий.

- Рукоделие разных стран. Показ презентаций.

2.Правила техники безопасности.

Подготовка материалов, инструментов к работе. Беседа о пользе и престижности умений в жизни. Правила ТБ.

3. Сувенирная мастерская.

Закладки для книг.

- Веер из разноцветной бумаги с ажурными прорезями.
- Материалы и инструменты. Особенности работы с бумагой.
- Цветок с конфетой в середине.
- Цветок в технике «канзаши» Материалы и инструменты.

Особенности работы с атласными лентами. История этого вида искусства.

- Цветок в технике «бохо»,История возникновения этой техники.

Материалы и инструменты.

- Рамка для картины
- Картина в технике аппликация из ткани. Свойства тканей.
- Технология тканевой аппликации.
- Картина в технике нитяная акварель. Технология создания картины,

путём приклеивания шерстяных нитей, подобранных по эскизу.

4.Предновогодние хлопоты.

- Символ 2020 года. Познакомить со значением новогоднего символа. Изготовление ёлочных игрушек разными способами: папье-маше, мягкая игрушка, картон.
- Изготовление карнавальных шапочек и масок. История их происхождения. Работа с шаблонами и бумагой.
- Новогодние украшения для класса: цепи, гирлянды, шестигранные снежинки.
- Веточка в инее. Работе с бумагой и клейстером.
- Новогодний букет. Веточки в инее, ёлочные ветки, шарики из фольги и бусин.
- Поздравительные открытки. Использование картона, бумаги, цветных салфеточек.

5.Картины без кисти и красок.

Чем можно рисовать картины. Материалы и инструменты. Технология изготовления картин с помощью шерстяных ниток и клея ПВА. Подбор сюжетов. Изготовление эскиза картины. Подбор ниток по эскизу. Изготовление картины.

6 класс

1.История развития рукоделий.

- Рукоделие разных стран. Показ презентаций.

2.Правила техники безопасности.

- Подготовка материалов, инструментов к работе. Беседа о пользе и престижности рукоделия в жизни. Правила ТБ.

3. Сувенирная мастерская

- Сувениры из пластиковых бутылок.
- Материалы и инструменты. Особенности работы с бумагой и картоном
- Рамка для картины в подарок к дню матери. Виды рамок, выбор материала, правила ТБ.
- Подарок это серьёзно, качество изделия.(2 час)
- Цветок в технике «канзаши» Материалы и инструменты.
- Особенности работы с атласными лентами. История этого вида искусства.
- Цветок в технике «бохо». История возникновения этой техники.
- Материалы и инструменты. Изготовление цветов-брошек.

4.Предновогодние хлопоты

- Символ 2020 года. Познакомить со значением новогоднего символа. Изготовление ёлочных игрушек разными способами: папье-маше, мягкая игрушка, картон.
- Изготовление карнавальных шапочек и масок. История их происхождения. Работа с шаблонами и бумагой.
- Новогодние украшения для класса: цепи, гирлянды, шестигранные снежинки.
- Веточка в инее. Работе с бумагой и клейстером.
- Новогодний букет. Веточки в инее, ёлочные ветки, шарики из фольги и бусин.
- Поздравительные открытки. Использование картона, бумаги, цветных салфеточек.

5.Картины без кисти и красок.

Чем можно рисовать картины. Материалы и инструменты. Технология изготовления картин с помощью шерстяных ниток и клея ПВА. Подбор сюжетов. Изготовление эскиза картины. Подбор ниток по эскизу. Изготовление картины.

7 класс

1. Работа с бумагой и картоном.

- **Изготовление рамок для фотографий и рисунков.** История возникновения рамок. Рамки в разные века. Знакомство с техниками изготовления и декорирования рамок. Подготовка материала для работы. Правила ТБ. Изготовление рамок.
- **Работа с гофрированной бумагой** Свойства гофрированной бумаги. Идеи изделий из гофробумаги.

Практическая работа: изготовление букетов из гофробумаги.

- **Декупаж.** История создания бумаги. Разнообразие видов бумаги. Салфетки. Знакомство с техникой декупажа. Технология изготовления изделий в технике декупажа. Изготовление сувенира.

2. Работа с природным материалом

Флористика Понятия «флористика». Икебана. Разнообразие флористического материала. Правила сбора, подготовки и хранения материала. Правила построения цветочной

композиции. Разнообразие технологий, изготовление панно «Кораблик»; изготовление панно «Осенний лес»; оформление работ к школьной выставке.
Из семян растений, крупы Виды круп и семян растений. Разнообразие формы и цвета. Использование круп и семян для изготовления поделок. Знакомство с техникой работы с крупой и семенами растений, изготовление картин из семян и круп.

3. Художественная обработка бросового материала

- Изделия из пластиковых бутылок. Знакомство со способами утилизации пластиковых бутылок. Идеи изделий из пластиковых бутылок. Изготовление ваз из пластиковых бутылок. Презентация идей изделий из пластиковых бутылок.

Практическая работа: изготовление ваз из пластиковых бутылок; изготовление символа года быка из пластиковой бутылки и бумаги.

- Изделия из пластиковых пакетов. Знакомство со способами утилизации пакетов. Идеи изделий из пакетов. Техника вязания крючком. Изготовление одежды из пакетов. Плетение обуви из пакетов. Презентация идей изделий из пакетов. *Практическая работа:* плетение ковриков из пакетов. Работа в технике папье-маше История создания техники папье-маше. Подготовка бумаги, клейстера. Символ года.

4. Работа с текстильными материалами

Работа с тканью. История создания игрушек из ткани. Разнообразие материала. Знакомство с техникой примитивизм. Изготовление тканевой игрушки в технике примитивизм. Коврики из остатков ткани. История создания ковриков из лоскутков. Пэчворк.
Практическая работа: изготовление ковриков.

8 класс

1. Искусство в жизни современного человека

Искусство вокруг нас, его роль в жизни современного человека. Искусство как хранитель культуры, духовного опыта человечества. Обращение к искусству прошлого с целью выявления его ценности для людей, живших во все времена. Виды искусства. Художественный образ – стиль – язык. Наука и искусство. Знание научное и знание художественное. Роль искусства в формировании художественного и научного мышления. Примерный художественный материал: Произведения художественной культуры (архитектуры, живописи, скульптуры, музыки, литературы и др.) и предметы материальной культуры в контексте разных стилей.

2. Искусство открывает новые грани мира

Искусство как образная модель окружающего мира, обогащающая жизненный опыт человека, его знаний и представлений о мире. Открытия предметов и явлений окружающей жизни с помощью искусства. Общечеловеческие ценности и формы их передачи в искусстве. Искусство рассказывает о красоте Земли: пейзаж в живописи, музыке, литературе. Человек в зеркале искусства: портрет в музыке, литературе, живописи, кино. Портреты наших великих соотечественников. Примерный художественный материал: Знакомство с мировоззрением народа, его обычаями, обрядами, бытом, религиозными традициями на примерах первобытных изображений наскальной живописи и мелкой пластики, произведений народного декоративно-прикладного искусства, музыкального фольклора, храмового синтеза искусств, классических и современных образцов профессионального художественного творчества в литературе, музыке, изобразительном искусстве, театре, кино. Образы природы, человека в произведениях русских и зарубежных мастеров. Изобразительное искусство.

Декоративно-прикладное искусство. Иллюстрации к сказкам (И. Билибин, Т. Маврина). Виды храмов: античный, православный, католический, мусульманский. Образы природы (А. Саврасов, И. Левитан, К. Моне и др.). Изображение человека в скульптуре Древнего Египта, Древнего Рима, в искусстве эпохи Возрождения, в современной живописи и графике (К. ПетровВодкин, Г. Климт, Х.Бидструп и др.). Автопортреты А. Дюрера, Х. Рембрандта, В. Ван Гога. Изображения Богоматери с Младенцем в русской и западноевропейской живописи. Изображения детей в русском искусстве (И. Вишняков, В. Серов и др.). Изображение быта в картинах художников разных эпох (Я. Вермеер, А. Остаде, Ж.-Б. Шарден, передвижники, И. Машков, К. Петров-Водкин, Ю. Пименов и др.). Видение мира в произведениях таких художественных направлений, как фовизм, кубизм (натюрморты и жанровые картины А. Матисса и П. Пикассо). Музыка. Музыкальный фольклор. Духовные песнопения. Хоровая и органная музыка (М. Березовский, С. Рахманинов, Г. Свиридов, И.-С. Бах, В.А. Моцарт, Э.Л. Уэббер и др.). Портрет в музыке (М. Мусоргский, А. Бородин, П. Чайковский, С. Прокофьев, И. Стравинский, Н. Римский-Корсаков, Р. Шуман и др.). Образы природы и быта (А. Вивальди, К. Дебюсси, П. Чайковский, Н. Римский-Корсаков, Г. Свиридов и др.). Литература. Устное народное творчество (поэтический фольклор). Русские народные сказки, предания, былины. Жития святых. Лирическая поэзия. Экранные искусства, театр. Кинофильмы А. Тарковского, С. Урусевского и др.

Художественно-творческая деятельность учащихся: самостоятельное освоение какого-либо явления и создание художественной реальности в любом виде творческой деятельности. Создание средствами любого искусства модели построения мира, существовавшей в какую-либо эпоху (по выбору).

3. Искусство как универсальный способ общения

Искусство как проводник духовной энергии. Процесс художественной коммуникации и его роль в сближении народов, стран, эпох (музеи, международные выставки, конкурсы, фестивали, проекты). Создание, восприятие, интерпретация художественных образов различных искусств как процесс коммуникации. Способы художественной коммуникации. Знаково-символический характер искусства. Лаконичность и емкость художественной коммуникации. Диалог искусств. Искусство художественного перевода – искусство общения. Обращение творца произведения искусства к современникам и потомкам. Примерный художественный материал: Изучение произведений отечественного и зарубежного искусства в сопоставлении разных жанров и стилей. Эмоционально-образный язык символов, метафор, аллегорий в росписи, мозаике, графике, живописи, скульптуре, архитектуре, музыке, литературе и передача информации, содержащейся в них, современникам и последующим поколениям. Изобразительное искусство. Натюрморты (П. Клас, В. Хеда, П. Пикассо, Ж. Брак и др.); пейзажи, жанровые картины (В. Борисов-Мусатов, М. Врубель, М. Чюрленис и др.); рисунки (А. Матисс, В. Ван Гог, В. Серов и др.). Архитектура (Успенский собор Московского Кремля, церковь Вознесения в Коломенском, дворцы в стиле барокко и классицизма и др.). Скульптура (Ника Самофракийская, О. Роден, В. Мухина, К. Миллес и др.), живопись (В. Тропинин, О. Кипренский, П. Корин и др.). Росписи Древнего Египта, Древнего Рима, мозаики и миниатюры Средневековья, графика и живопись Древнего Китая, Древней Руси (А. Рублев); живопись и графика романтизма, реализма и символизма (Д. Веласкес, А. Иванов, В. Суриков, У. Хогарт, П. Федотов, Ф. Гойя, К. Малевич, Б. Йеменский и др.); карикатура (Ж. Эффель, Х.Бидструп, Кукрыниксы). Музыка. Сочинения, посвященные героике, эпосу, драме (М. Глинка, М. Мусоргский, Д. Шостакович, А. Хачатурян, К.-В. Глюк, В.-А. Моцарт, Л. Бетховен, А. Скрябин, Г. Свиридов, А. Шнитке, Ч. Айвз и др.). Музыка ккинофильмам (С. Прокофьев, Р. Щедрин, Э. Артемьев, А. Петров, М. Таривердиев, Н. Рота и др.). Литература. Русская поэзия и проза (Н. Гоголь, А. Блок, Б. Пастернак и др.). Экранные искусства, театр. Кинофильмы С. Эйзенштейна, Н.

Михалкова, Э. Рязанова и др. Экранизации опер, балетов, мюзиклов (по выбору учителя). Художественно-творческая деятельность учащихся: Создание или воспроизведение в образной форме сообщения друзьям, согражданам, современникам, потомкам с помощью выразительных средств разных искусств (живописи, графики, музыки, литературы, театра, анимации и др.) или с помощью информационных технологий. Передача возможным представителям внеземной цивилизации информации о современном человеке в образно-символической форме. Выбор из золотого фонда мирового искусства произведения, наиболее полно отражающего сущность человека. Обоснование своего выбора.

4. Красота в искусстве и жизни

Что такое красота. Способность искусства дарить людям чувство эстетического переживания. Законы красоты. Различие реакций (эмоций, чувств, поступков) человека на социальные и природные явления в жизни и в искусстве. Творческий характер эстетического отношения к окружающему миру. Соединение в художественном произведении двух реальностей – действительно существующей и порожденной фантазией художника. Красота в понимании различных социальных групп в различные эпохи. Поэтизация обыденности. Красота и польза. Примерный художественный материал: Знакомство с отечественным и зарубежным искусством в сопоставлении произведений разных жанров и стилей; с символами красоты в живописи, скульптуре, архитектуре, музыке и других искусствах. Изобразительное искусство. Скульптурный портрет Нефертити, скульптура Афродиты Милосской, икона Владимирской Богоматери, «Мона Лиза» Леонардо да Винчи; скульптурные и живописные композиции («Весна» О. Родена, «Весна» С. Боттичелли и др.). Живопись (Ж.-Л. Давид, У. Тернер, К.-Д. Фридрих, Ф. Васильев, И. Левитан, А. Куинджи, В. Поленов и др.). Женские образы в произведениях Ф. Рокотова, Б. Кустодиева, художников-символистов. Музыка. Сочинения, посвященные красоте и правде жизни (Д. Каччини, И.-С. Бах, Ф. Шуберт, Ф. Шопен, И. Штраус, Э. Григ, Ж. Визе, М. Равель, М. Глинка, П. Чайковский, С. Рахманинов, Г. Свиридов, В. Кикта, В. Гаврилин и др.). Исполнительские интерпретации классической и современной музыки. Литература. Поэзия и проза (У. Шекспир, Р. Берне, А. Пушкин, символисты, Н. Гоголь, И. Тургенев, И. Бунин, Н. Заболоцкий). Экранные искусства, театр. Кинофильмы Г. Александрова, Г. Козинцева, А. Тарковского, С. Бондарчука, Ю. Норштейна, М. Формана. Экранизация опер и балетов (по выбору учителя).

Художественно-творческая деятельность учащихся:

Передача красоты современного человека средствами любого вида искусства: портрет в литературе (прозе, стихах), рисунке, живописи, скульптуре, фотографии (реалистическое и абстрактное изображение, коллаж).

Передача красоты различных состояний природы (в рисунке, живописи, фотографии, музыкальном или поэтическом произведении). Показ красоты человеческих отношений средствами любого вида искусства.

Раздел 5. Прекрасное пробуждает доброе

Исследовательский проект. Художественно-творческая деятельность: Исследовательский проект: «Полна чудес могучая природа». Создание художественного замысла и воплощение эмоционально-образного содержания весенней сказки «Снегурочка» средствами разных видов искусства (живопись, музыка, литература, кино, театр).

9 класс

1. Воздействующая сила искусства

Выражение общественных идей в художественных образах. Искусство как способ идеологического воздействия на людей. Способность искусства внушать определенный

образ мыслей, стиль жизни, изменять ценностные ориентации. Композиция и средства эмоциональной выразительности разных искусств. Синтез искусств в усилении эмоционального воздействия на человека.

Примерный художественный материал

Знакомство с произведениями разных видов искусства, их оценка с позиции позитивных и/или негативных влияний на чувства и сознание человека (внушающая сила, воздействие на эмоции, манипуляция сознанием, поднятие духа и т.п.).

Протест против идеологии социалистического строя в авторской песне, рок-музыке.

- ***Изобразительное искусство***.

Наскальная живопись, языческие идолы, амулеты.

Храмовый синтез искусств.

Триумфальные арки, монументальная скульптура, архитектура и др.

Искусство Великой Отечественной войны (живопись А.Дейнеки, П. Корина и др., плакаты И. Тоидзе и др.).

Реклама (рекламные плакаты, листовки, клипы), настенная живопись (панно, мозаика, граффити).

- ***Музыка.***

Языческая культура дохристианской эпохи (ритуальные действа, народные обряды, посвященные основным вехам жизни человека).

Духовная музыка «Литургия», «Всенощное бдение», «Месса» и др.

Музыкальная классика и массовые жанры (Л.Бетховен, П. Чайковский, А. Скрябин, С. Прокофьев, массовые песни).

Песни военных лет и песни на военную тему.

Музыка к кинофильмам (И. Дунаевский, Д. Шостакович, С. Прокофьев, А. Рыбников и др.)

Современная эстрадная отечественная и зарубежная музыка. Песни и рок-музыка (В. Высоцкий, Б. Окуджава, А. Градский, А. Макаревич, В. Цой и др., современные рок-группы).

Компенсаторная функция джаза (Дж. Гершвин, Э. Фицджеральд, Л. Утесов, А. Цфасман, Л. Чижик, А. Козлов и др.).

- ***Литература.***

Произведения поэтов и писателей 19-20 вв.

Поэзия В. Маяковского.

Стихи поэтов-фронтовиков, поэтов-песенников.

- ***Экранные искусства, театр.***

Рекламные видеоклипы.

Кинофильмы 40-50-х гг. XX в.

Экранизации опер, балетов, мюзиклов (по выбору учителя).

- **Художественно-творческая деятельность учащихся**

Показ возможностей манипуляции сознанием человека средствами плаката, рекламной листовки, видеоклипа и др., в которых одно и то же явление представлено в позитивном и негативном виде.

Создавать эскизы для граффити, сценария клипа, раскадровки мультфильма рекламно-внушающего характера.

Подбирать и анализировать различные художественные произведения, использовавшиеся в разные годы для внушения народу определенных чувств и мыслей.

Создание художественного замысла и воплощение эмоционально-образного содержания музыки сценическими средствами.

2. Искусство предвосхищает будущее

Порождающая энергия искусства – пробуждение чувств и сознания, способного к пророчеству. Миф о Кассандре. Использование иносказания, метафоры в различных видах

искусства. Предупреждение средствами искусства о социальных опасностях. Предсказания в искусстве. Художественное мышление в авангарде науки. Научный прогресс и искусство. Предвидение сложных коллизий 20-21 веков в творчестве художников, композиторов, писателей авангарда. Предвосхищение будущих открытий в современном искусстве.

Примерный художественный материал

Постижение художественных образов различных видов искусства, освоение их художественного языка. Оценка произведений с позиции предвосхищения будущего, реальности и вымысла.

- ***Изобразительное искусство.***

«Купание красного коня» К. Петров-Водкин
«Большевик» Б.Кустодиев
«Рождение новой планеты» К. Юон
«Черный квадрат» К. Малевич
«Герника» П. Пикассо
Произведения Р. Делоне, У. Боччони, д. Балла, Д. Северини и др.
Живопись символистов (У. Блейк, К. Фридрих и др.).

- ***Музыка.***

Сочинения С. Прокофьева, Д. Шостаковича, А. Шнитке и др.
Музыкальные инструменты (терменвокс, волны Мартено, синтезатор).
Цветомузыка, компьютерная музыка, лазерные шоу (н. Римский-Корсаков, А. Скрябин, Э. Артемьев, Э. Денисов, А. Рыбников, В. Галлеев, Ж.М. Жарр и др.).
Авангардная музыка: додекофония, серийная, конкретная музыка, алеаторика (А. Шенберг, К. Штокхаузен, Ч. Айвз и др.).
Рок-музыка

- ***Литература.***

Произведения Р. Брэдбери, братьев Стругацких, А. Беляева, И. Ефремова и др. (по выбору учителя).

- ***Экранные искусства, театр.***

Кинофильмы: «Воспоминания о будущем» Х. Райнла, «Гарри Поттер» К. Коламбуса, «Пятый элемент» Л. Бессонна, «Солярис» А. Тарковского, «Капитан Немо» В. Левина и др. (по выбору учителя).

- **Художественно-творческая деятельность учащихся**

Анализ явлений современного искусства (изобразительного, музыкального, литературы, кино, театра), в котором есть скрытое пророчество будущего в произведениях современного искусства и обоснование своего мнения.
Составление собственного прогноза будущего средствами какого-либо вида искусства.
Создание компьютерного монтажа фрагментов музыкальных произведений (звукосочетаний) на тему «Музыка космоса».

3.Дар созидания. Практическая функция.

Эстетическое формирование искусством окружающей среды. Архитектура: планировка и строительство городов. Специфика изображений в полиграфии. Развитие дизайна и его значение в жизни современного общества. Произведения декоративно-прикладного искусства и дизайна как отражение практических и эстетических потребностей человека. Эстетизация быта. Функции легкой и серьезной музыки в жизни человека. Расширение изобразительных возможностей искусства в фотографии, кино и телевидении. Музыка в кино. Монтажность, «клиповость» современного художественного мышления. Массовые и общедоступные искусства.

Примерный художественный материал

Изучение особенностей художественных образов различных искусств, их оценка с позиции эстетических и практических функций. Знакомство с формированием

окружающей среды архитектурой, монументальной скульптурой, декоративно-прикладным искусством в разные эпохи.

- ***Изобразительное искусство.***

Здания и архитектурные ансамбли, формирующие вид города или площади (Афинский Акрополь, Соборная площадь Московского Кремля, панорама Петропавловской крепости и Адмиралтейства в Петербурге и др.); монументальная скульптура («Гаттамелата» Донателло, «Медный всадник» Э. Фальоне и др.); предметы мебели и посуды.

Дизайн современной среды (интерьер, ландшафтный дизайн).

- ***Музыка.***

Музыка в окружающей жизни, быту.

Музыка как знак, фон, способ релаксации; сигнальная функция музыки и др.

Музыка в звуковом и немом кино.

Музыка в театре, на телевидении, в кино (на материале знакомых учащимся классических музыкальных произведений – по выбору учителя).

- ***Литература.***

Произведения русских и зарубежных писателей (А. Пушкин, Н. Гоголь, М.Салтыков-Щедрин, Н. лесков, П. Толстой, А. Чехов, С. Есенин и др.; У. Шекспир, Дж. Свифт, В. Скотт, Ж.Б. Мольер и др.) (из программы по литературе – по выбору учителя).

- ***Экранные виды искусства, театр.***

Кинофильмы: «Доживем до понедельника» С. Ростоцкого, «Малыш и Карлсон, который живет на крыше» В. Плучека и М. Микаэляна, «Шербургские зонтики» Ж. Деми, «Человек дождя» Б. Левинсона, «Мулен Руж» Б. Лурмэна и др. (по выбору учителя).

- **Художественно-творческая деятельность учащихся**

Выполнение проекта (рисунок, чертеж, макет, описание) какого-либо предмета бытового назначения. Проектирование детской игровой площадки; изготовление эскиз-проект ландшафтного дизайна сквера, парка или дизайна интерьера школьной рекреации, столовой.

Оформление пригласительного билета, поздравительной открытки, эскиза одежды с использованием средств компьютерной графики.

Создание эскиза панно, витража или чеканки для украшения фасада или интерьера здания. Создавать украшения или эскизы украшений предметов быта, с использованием средств компьютерной графики.

Разработка и проведение конкурса «Музыкальные пародии». Разработка эскизов костюмов и декораций к школьному музыкальному спектаклю. Составление программы концерта, конкурса, фестиваля искусств. Создавать их художественное оформление.

Проведение исследования на тему «Влияние классической/популярной музыки на состояние комнатных растений и домашних животных».

4. Искусство и открытие мира для себя.

Вопрос себе как первый шаг к творчеству. Красота творческого озарения. Совместная работа двух типов мышления в разных видах искусства. Творческое воображение на службе науки и искусства - новый взгляд на старые проблемы. Искусство в жизни выдающихся людей. Информационное богатство искусства. Специфика восприятия временных и пространственных искусств. Исследовательский проект.

Примерный художественный материал

Изучение разнообразных взглядов на роль искусства и творческой деятельности в процессе знакомства с произведениями различных видов искусства.

- ***Изобразительное искусство.***

Примеры симметрии и асимметрии в искусстве и науке.

Примеры понимания красоты в искусстве и науке: общее и особенное.

Геометрические построения в искусстве (примеры золотого сечения в разных видах искусства).

Изображения различных представлений о системе мира в графике.
Декоративные композиции М. Эшера.

- ***Музыка.***

Миниатюры, произведения крупной формы.
Вокально-хоровая, инструментально-симфоническая, сценическая музыка различных стилей и направлений (по выбору учителя).
Искусство в жизни выдающихся людей науки и культуры (А. Бородин, М. Чюрленис, С. Рихтер, В. Наумов, С. Юдин, А. Эйнштейн и др.).

- ***Литература.***

Известные поэты и писатели о предназначении творчества (У. Шекспир, А. Пушкин, М. Лермонтов, Н. Гоголь, С. Есенин, И. Бунин, И. Шмелев – из программы по литературе по выбору учителя).

- ***Экранные искусства, театр.***

Кинофильмы: «Гамлет» Г. Козинцева, «Баллада о солдате» Г. Чухрая, «Обыкновенное чудо», «Юнона и Авось» М. Захарова, «Небеса обетованные» Э. Рязанова, «Странствия одиссея» А. Михалкова-Кончаловского, «Вестсайдская история» Д. Роббинса и Р. Уайза, «Страсти Христовы» М. Гиббсона, «Призрак оперы» Д. Шумахера и др. (по выбору учителя.

- **Художественно-творческая деятельность учащихся**

Исследовательский проект «Пушкин – наше все». Воплощение образа поэта и образов его литературных произведений средствами различных видов искусства. Создание компьютерной презентации, видео- и фотокомпозиций, театральных постановках, участие в виртуальных и реальных путешествиях по пушкинским местам, в проведении конкурсов чтецов, музыкантов и др.

Тематическое планирование
5 класс

№	Тема урока	Количество часов
История развития рукоделий. Правила техники безопасности. (1час)		
1	История развития рукоделий. Правила техники безопасности	1
Сувенирная мастерская(14 час)		
2	Рукоделие разных стран. Показ презентаций.	1
3	Подготовка материалов, инструментов к работе. Беседа о пользе и престижности умений в жизни. Правила ТБ	1
4	Закладки для книг	1
5	Веер из разноцветной бумаги с ажурными прорезями. Материалы и инструменты. Особенности работы с бумагой	1
6,7	Цветок с конфетой в середине. Рамка для картины.	2
8,9,10,11	Цветок в технике «канзаши» Материалы и инструменты. Особенности работы с атласными лентами. История этого вида искусства.	4
12,13,14,15	Цветок в технике «бохо». История возникновения этой техники.	4
Предновогодние хлопоты. (13 час)		
16,17,18	Символ 2020 года Белый металлический Бык, значение новогоднего символа.	3
19,20	История происхождения карнавальных масок. Изготовление карнавальных шапочек и масок используя шаблоны	2
21,22	Новогодние украшения для класса: цепи, гирлянды, шестигранные снежинки	2
23,24	Веточка в инее. Работе с бумагой и клейстером.	2

25,26	Новогодний букет. Веточки в инее, ёлочные ветки, шарики из фольги и бусин	2
27,28	Поздравительные открытки. Использование картона, бумаги, цветных салфеточек.	2
Картины без кисти и красок. (6 час)		
29	Чем можно рисовать картины. Материалы и инструменты	1
30	Технология изготовления картин с помощью шерстяных ниток и клея ПВА.	1
31,32,33,34	Подбор сюжетов. Изготовление эскиза картины. Подбор ниток по эскизу. Изготовление картины.	4

6 класс

№	Тема урока	Количество часов
История развития рукоделий. Правила техники безопасности. (1 час)		
1	История развития рукоделий. Правила техники безопасности	1
Сувенирная мастерская. (14 час)		
2	Рукоделие разных стран. Показ презентаций.	1
3	Правила техники безопасности.	1
4	Букет из листьев клёна	1
5	Птица счастья.	1
6,7	Рамка для картины в подарок к дню матери.	2
8,9,10,11	Цветок в технике «канзаши». История. Материалы и инструменты. Технология изготовления цветов.	4
12,13,14,15	Цветок в технике «бохо». История возникновения. Подбор тканей и технология изготовления.	4
Предновогодние хлопоты. (13 час)		
16,17,18	Символ 2020 года Белый металлический Бык, значение новогоднего символа. Изготовление ёлочных игрушек разными способами: папье-маше, мягкая игрушка, картон.	3
19,20	Изготовление карнавальных шапочек и масок. История их происхождения. Работа с шаблонами и бумагой.	2
21,22	Новогодние украшения для класса: цепи, гирлянды, шестигранные снежинки.	2
23,24	Веточка в инее. Работе с бумагой и клейстером.	2
25,26	Новогодний букет. Веточки в инее, ёлочные ветки, шарики из фольги и бусин.	2
27,28	Поздравительные открытки. Использование картона, бумаги, цветных салфеточек.	2
Картины без кисти и красок. (6 час)		
29	Чем можно рисовать картины. Материалы и инструменты.	1
30	Технология изготовления картин с помощью шерстяных ниток и клея ПВА.	1
31,32,33,34	Подбор сюжетов. Изготовление эскиза картины. Подбор ниток по эскизу. Изготовление картины.	4

7 класс

№	Тема урока	Количество часов
Работа с бумагой и картоном. (9 час)		
1	История возникновения рамок. Рамки в разные века.	1

2,3,4	Правила ТБ. Изготовление рамок.	3
5	Свойства гофрированной бумаги. Идеи изделий из гофробумаги.	1
6,7	Изготовление букетов из гофробумаги.	2
8,9	Декупаж.	2
	Работа с природным материалом. (8 час)	
10	Понятия «флористика». Икебана. Разнообразие флористического материала.	1
11	Правила сбора, подготовки и хранения материала. Правила построения цветочной композиции.	1
12,13	Разнообразие технологий, изготовление панно «Кораблик»	2
14	Изделия из семян растений	1
15	Крупы в рукоделии	1
16,17	Картины из семян и круп	2
Художественная обработка бросового материала. (9 час)		
18	Изделия из пластиковых бутылок	1
19	Изготовление ваз из пластиковых бутылок	1
20,21,22,23	Изготовление символа года быка из пластиковой бутылки и бумаги в технике папье-маше.	4
24	Изделия из пластиковых пакетов. Техника разрезания пакетов.	1
25,26	Техника вязания крючком из «пакетных» ниток .	2
Работа с текстильными материалами. (8час)		
27	История создания игрушек из ткани. Разнообразие материала.	1
28	Знакомство с техникой «примитивизм». Изготовление тканевой игрушки в технике «примитивизм»	1
29,30	Изготовление тканевой игрушки в технике «примитивизм»	2
31	Коврики из остатков ткани. История создания ковриков из лоскутков.	1
32,33,34	Коврики из остатков ткани. Пэчворк	3

8 класс

№	Тема урока	Количество часов
Искусство в жизни современного человека. (6 час)		
1,2	Искусство вокруг нас.	2
3,4	Художественный образ – стиль – язык.	2
5,6	Наука и искусство. Знание научное и знание художественное.	2
Искусство открывает новые грани мира. (12 час)		
7,8	Искусство рассказывает о красоте Земли. Литературные страницы. Пейзаж – поэтическая и музыкальная живопись	2
9,10	Человек в зеркале искусства: портрет в музыке, литературе, живописи, кино.	2
11,12	Портреты наших великих соотечественников.	2
13	Зримая музыка.	1
14	Человек в зеркале искусства: жанр портрета.	1
15,16	Портрет в искусстве России. Портреты наших великих соотечественников Как начиналась галерея.	2
17	Музыкальный портрет. Александр Невский.	1
18	Портрет композитора в литературе и кино.	1
Искусство как универсальный способ общения. (8 час)		
19	Мир в зеркале искусства.	1
20,21	Роль искусства в сближении народов.	2

22	Искусство - проводник духовной энергии. Знаки и символы искусства.	1
23,24	Художественные послания предков. Разговор с современником.	2
25	Символы в жизни и искусстве.	1
26	Музыкально-поэтическая символика огня.	1
Красота в искусстве и жизни. (6 час)		
27	Что есть красота.	1
28	Есть ли у красоты свои законы.	1
29	Всегда ли люди одинаково понимали красоту.	1
30	Как соотносится красота и польза.	1
31	Как человек реагирует на явления в жизни и искусстве.	1
32	Великий дар творчества: радость и красота созидания.	1
Прекрасное пробуждает доброе. (2 час)		
33	Преобразующая сила искусства.	1
34	Исследовательский проект «Полна чудес могучая природа». Весенняя сказка «Снегурочка».	1

9 класс

№	Тема урока	Количество часов
«Воздействующая сила искусства» (9 час)		
1,2,3	Искусство и власть.	3
4,5	Какими средствами воздействует искусство?	2
6,7	Храмовый синтез искусств.	2
8,9	Синтез искусств в театре, кино, на телевидении.	2
«Искусство предвосхищает будущее» (7 час)		
10	Дар предвосхищения.	1
11	Какие знания дает искусство?	1
12	Предсказание в искусстве.	1
13,14	Художественное мышление в авангарде науки.	2
15,16	Художник и ученый.	2
«Дар созидания. Практическая функция» (10 час)		
17	Эстетическое формирование искусством окружающей среды.	1
18	Архитектура исторического города.	1
19	Архитектура современного города.	1
20	Специфика изображений в полиграфии.	1
21	Развитие дизайна и его значение в жизни современного общества.	1
22	Декоративно-прикладное искусство.	1
23	Музыка в быту.	1
24	Массовые, общедоступные искусства.	1
25	Изобразительная природа кино. Музыка в кино.	1
26	Тайные смыслы образов искусства, или загадки музыкальных хитов.	1
«Искусство и открытие мира для себя» (8 час)		
27,28	Вопрос себе как первый шаг к творчеству.	2
29	Литературные страницы.	1
30	Искусство и открытие мира для себя.	1
31,32,33,34	Исследовательский проект «Пушкин – наше все»	4

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кутанская основная общеобразовательная школа»

Утверждена приказом директора
МБОУ«Кутанская ООШ»
от 31 августа 2020г. № 48/7

Рабочая программа курса внеурочной деятельности
Мир вокруг нас
Для 5 - 9 классов
срок реализации программы: 5 лет

Составитель:
Балтакова Парасковья Николаевна,
учитель технологии,
первая квалификационная категория.

д. Кутанка, 2020г

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Мир вокруг нас» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования и реализует социальное направление внеурочной деятельности в 5-9 классах.
Рабочая программа рассчитана на 34 часа в год (1 раз в неделю).

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Данная программа внеурочной деятельности способствует формированию у обучающихся личностных, регулятивных, познавательных и коммуникативных учебных действий.

Личностные результаты:

- сформированная внутренняя позиция школьника;
- ориентация на моральные нормы и их выполнение;
- способность к моральной децентрации;
- самостоятельность в разных видах деятельности, навыки самоанализа и самоконтроля;
- уважение и принятие ценностей микроколлектива и микросоциума;
- уважительное отношение к иному мнению;
- навыки взаимодействия со взрослыми и сверстниками через участие совместной деятельности.

Метапредметные результаты

- способность контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;
- знание об основных категориях и понятиях этики, основных положительных нравственных качествах человека; освоят общие понятия гражданско-правового сознания;
- умение учитывать позицию собеседника (партнёра);
- умение организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками;
- умение адекватно воспринимать и передавать информацию, отображать содержание и условия деятельности в сообщениях.

Предметными результатами являются умения:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- в сотрудничестве с учителем учитывать выделенные педагогом ориентиры действий в новом учебном материале;
- переносить навыки построения внутреннего плана действий из игровой деятельности в учебную;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- оценивать правильность выполнения действия на уровне оценки соответствия результатов требованиям данной задачи;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей и родителей;
- адекватно использовать речевые средства для решения коммуникативных задач, владеть диалогической формой общения;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- развить навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Содержание курса внеурочной деятельности

5 класс

Тема 1. Патриотизм, гражданственность

«Здравствуй, школа». Страна книг (Экскурсия в библиотеку). «Москва - столица нашей Родины». История праздника «День народного единства». Беседа «Что такое гражданственность». «Овеянные славою флаг наш и герб». «Чтоб защитником стать». Герои России. Встреча с воинами локальных войн.

Тема 2. Социальная солидарность

Весенняя неделя добра. Акция «Родной деревне желаю». «Ветеран живет рядом».

Тема 3. Человечество, семья

«Знакомьтесь: пятиклассник». «Семь Я». Беседа «Что такое толерантность». Пасха в народной традиции.

Тема 4. Нравственность

«Пусть царит на земле доброта». Беседа «Что такое сострадание». Добросердечность. Добрые слова. Доброе дело. Беседа «Что такое уважение». Как избежать конфликта. Сюжетно-ролевые игры. «Пусть царит на земле доброта».

Тема 5. Здоровье

«Уроки доктора Айболита». «Здоровому все здорово». «Минздрав предупреждает». День здоровья и спорта. Прогулка на свежем воздухе.

Тема 6. Экология

Природа моего края. Конкурс «Юный эрудит». Природа в опасности.

Тема 7. Интеллект, искусство

Новый год у ворот. Выпуск новогодней стенгазеты. «Чудо Рождества». Рыцарский турнир. Проводы зимы.

Тематическое планирование

5 класс

№	Тема урока	Количество часов
1	«Здравствуй, школа!», «Знакомьтесь: пятиклассник».	1
2	Страна книг (Экскурсия в библиотеку).	
3	«Москва - столица нашей Родины».	
4	«Семь Я». «Русские писатели о семье».	
5	«Пусть царит на земле доброта».	
6	Уроки доктора Айболита.	
7	История праздника «День народного единства».	
8	Беседа «Что такое сострадание».	
9	Добросердечность. Добрые слова. Доброе дело.	
10	Беседа «Что такое уважение».	
11	Как избежать конфликта. Сюжетно-ролевые игры.	
12	Беседа «Что такое гражданственность».	
13	«Овеянные славою флаг наш и герб»	
14	Новый год у ворот.	
15	Выпуск новогодней стенгазеты.	
16	«Чудо Рождества».	
17	«Здоровому все здорово».	

18	Беседа «Что такое толерантность».	
19	Беседа «Чтоб защитником стать».	
20	Герои России.	
21	Встреча с воинами локальных войн.	
22	Рыцарский турнир.	
23	Проводы зимы.	
24	«Минздрав предупреждает».	
25	«Пусть царит на земле доброта».	
26	Природа моего края. Конкурс «Юный эрудит».	
27	Природа в опасности.	
28	Пасха в народной традиции.	
29	Весенняя неделя добра.	
30	Акция «Родной деревне желаю».	
31	День здоровья и спорта.	
32	Весенняя неделя добра.	
33	Прогулка на свежем воздухе.	
34	Весенняя неделя добра.	

6 класс

Тема 1. Патриотизм, гражданственность

«День знаний». «День рождения Осинского района». «История школы в лицах и фактах». «День народного единства». Конкурс знатоков «Я знаю Конституцию РФ». Права и обязанности гражданина России. Беседа «Почетная профессия - защищать Родину». Урок мужества «Служить России суждено тебе и мне». Встреча с воинами локальных войн.

Тема 2. Социальная солидарность

Весенняя неделя добра. Акция «Родной деревне желаю». «Ветеран живет рядом».

Тема 3. Человечество, семья

«Знакомьтесь: шестиклассник». «Славим руки матери!». Скромность и тщеславие. Как стать дисциплинированным? Традиции нашей семьи.

Тема 4. Нравственность

«Что такое нравственность?». «Может ли доброта исцелить человека?». «Красивые и некрасивые поступки».

Тема 5. Здоровье

«Я и мое здоровье». Конкурс на лучшего знатока ПДД. Правильное питание. Час здоровья «Виват, спорт!». День здоровья и спорта.

Тема 6. Экология

Брейн ринг «Природа Усть- Ордынского бурятского округа». Что такое экологическая безопасность? День птиц. По святым местам края.

Тема 7. Интеллект, искусство

КТД «Новогодний праздник». Выпуск новогодней газеты. Рыцарский турнир. Проводы зимы. «Прекрасное рядом».

№	Тема урока	Количество часов

1	«День знаний», «Знакомьтесь: шестиклассник».	1
2	«История школы в лицах и фактах».	1
3	«Что такое нравственность?».	1
4	Может ли доброта исцелить человека?	1
5	«Овеянные славою флаг наш и герб».	1
6	«День народного единства».	1
7	Конкурс на лучшего знатока ПДД.	1
8	Славим руки матери!	1
9	Правильное питание.	1
10	Беседа «Красивые и некрасивые поступки».	1
11	Права и обязанности гражданина России.	1
12	КТД «Новогодний праздник». Выпуск новогодней газеты.	1
13	«Чудо Рождества».	1
14	Час здоровья «Виват, спорт!»	1
15	Скромность и тщеславие.	1
16	Беседа «Почетная профессия - защищать Родину».	1
17	Урок мужества «Служить России суждено тебе и мне». Встреча с воинами локальных войн.	1
18	Рыцарский турнир.	1
19	Проводы зимы.	1
20	Прекрасное рядом.	1
21	Как стать дисциплинированным?	1
22	По святым местам нашего края.	1
23	Брейн ринг «Природа Усть - Ордынского бурятского округа ».	1
24	Что такое экологическая безопасность.	1
25	Традиции нашей семьи.	1
26	День птиц.	1
27	Весенняя неделя добра.	1
28	День здоровья и спорта.	1
29	«Семейные ценности».	1
30	«Протяни руку помощи».	1
31	Час здоровья «Виват, спорт!».	1
32	«Может ли доброта исцелить человека?».	1
33	Акция «Родной деревне желаю».	1
34	Весенняя неделя добра.	1

7 класс

Тема 1. Патриотизм, гражданственность

«1 сентября». «Я живу в Иркутской области!». «История школы в лицах и фактах». «Ветеранам великой войны посвящается». «Национальные символы России». Права и обязанности гражданина России. Урок мужества «Служить России суждено тебе и мне». Встреча с воинами локальных войн. День Победы.

Тема 2. Социальная солидарность

Весенняя неделя добра. «Ветеран живет рядом».

Тема 3. Человечество, семья

«Знакомьтесь: семиклассник». Святые заступники Руси. Литературный журнал, посвященный Дню Матери «Желаем счастья вам!». «Семейные ценности». Как стать дисциплинированным?

Тема 4. Нравственность

«Что такое милосердие?». «Протяни руку помощи».

Тема 5. Здоровье

«Вредные привычки. Их влияние на здоровье». Викторина по ПДД. «Уроки доктора Айболита». «Слагаемые здоровья». Конкурс рисунков «Я и мое здоровье». День здоровья и спорта.

Тема 6. Экология

Брейн ринг «Природа Усть - Ордынского бурятского округа». «Планета - наш дом, сбереги ее!». День птиц.

Тема 7. Интеллект, искусство

КТД «Новогодний праздник». Выпуск новогодней газеты. Внеклассное мероприятие «Зажги свечу на Рождество». «А ну-ка, парни!». Проводы зимы. «Прекрасное рядом

№	Тема урока	Количество часов
1	«День знаний», «Знакомьтесь: семиклассник	1
2	«Я живу в Иркутской области!».	1
3	«История школы в лицах и фактах».	1
4	«Что такое милосердие?».	1
5	Протяни руку помощи.	1
6	Вредные привычки. Их влияние на здоровье.	1
7	Святые заступники Руси.	1
8	Викторина по ПДД.	1
9	Литературный журнал, посвященный Дню Матери «Желаем счастья вам!».	1
10	Уроки доктора Айболита.	1
11	Семейные ценности.	1
12	Национальные символы России.	1
13	Права и обязанности гражданина России.	1
14	КТД «Новогодний праздник».	1
15	Выпуск новогодней газеты.	1
16	Внеклассное мероприятие «Зажги свечу на Рождество».	1
17	«Слагаемые здоровья».	1
18	«Это высокое звание – Человек!».	1
19	День защитника Отечества в православной традиции.	1
20	Урок мужества «Служить России суждено тебе и мне».	1
21	Встреча с воинами локальных войн.	1
22	«А ну-ка, парни!».	1
23	Проводы зимы.	1
24	Прекрасное рядом.	1
25	Как стать дисциплинированным?	1
26	«Планета – наш дом, сбереги ее».	1
27	Брейн ринг «Природа Усть - Ордынского бурятского округа».	1
28	День птиц.	1
29	Весенняя неделя добра.	1
30	День Победы.	1
31	День здоровья и спорта.	1

32	«Семейные ценности».	1
33	Конкурс рисунков «Я и мое здоровье».	1
34	День здоровья и спорта.	1

8 класс

Тема 1. Патриотизм, гражданственность

«День знаний». «Моя деревня Кутанка!». «История школы в лицах и фактах». Права и обязанности гражданина России. «Правовой турнир». День защитника Отечества в православной традиции. Урок мужества «Служить России суждено тебе и мне». Встреча с воинами локальных войн. «А ну-ка, парни!».

Тема 2. Социальная солидарность

Весенняя неделя добра. День Победы. Вахта Памяти.

Тема 3. Человечество, семья

Литературный журнал, посвященный Дню Матери «Желаем счастья вам!». Беседа-тренинг «Моя будущая профессия». Духовные традиции бурятской семьи. «Это высокое звание – Человек!». Беседа-тренинг «Личностью не рождаются». Беседа-тренинг «Я в мире. Мир во мне». Светлое Христово Воскресение.

Тема 4. Нравственность

«Береги честь смолоду». «Что такое милосердие?». «Протяни руку помощи». «Святые заступники Руси». По святым местам нашего края.

Тема 5. Здоровье

«В здоровом теле - здоровый дух». Мероприятие по ПДД «Счастливый случай». Беседа «Наше здоровье и от чего оно зависит». День здоровья и спорта.

Тема 6. Экология

Брейн ринг «Природа Усть - Ордынского бурятского округа». Конкурс презентаций «Природа в опасности».

Тема 7. Интеллект, искусство

КТД «Новогодний праздник». Выпуск новогодней газеты. Внеклассное мероприятие «Зажги свечу на Рождество». «Прекрасное рядом»

№	Тема урока	Количество часов
1	«День знаний».	1
2	Береги честь смолоду.	1
3	«История школы в лицах и фактах».	1
4	«Что такое милосердие?».	1
5	«Протяни руку помощи».	1
6	«В здоровом теле – здоровый дух!».	1
7	Святые заступники Руси.	1
8	Мероприятие по ПДД «Счастливый случай».	1
9	Литературный журнал, посвященный Дню Матери «Желаем счастья вам!».	1
10	Беседа – тренинг «Моя будущая профессия».	1
11	Духовные традиции русской семьи.	1
12	Права и обязанности гражданина России.	1
13	«Правовой турнир».	1

14	КТД «Новогодний праздник».	1
15	Выпуск новогодней газеты.	1
16	Внеклассное мероприятие «Зажги свечу на Рождество».	1
17	Беседа «Наше здоровье и от чего оно зависит».	1
18	«Это высокое звание – Человек!».	1
19	День защитника Отечества в православной традиции.	1
20	Урок мужества «Служить России суждено тебе и мне».	1
21	Встреча с воинами локальных войн.	1
22	«А ну-ка, парни!».	1
23	Прекрасное рядом.	1
24	Беседа – тренинг «Личностью не рождаются».	1
25	«Береги честь смолоду».	1
26	Брейн ринг «Природа Усть - Ордынского бурятского округа».	1
27	Конкурс презентаций «Природа в опасности».	1
28	«Моя деревня Кутанка!».	1
29	По святым местам нашего края.	1
30	Весенняя неделя добра.	1
31	День Победы.	1
32	Вахта Памяти.	1
33	День здоровья и спорта.	1
34	Весенняя неделя добра.	1

9 класс

Тема 1. Патриотизм, гражданственность

«День знаний». «Моя деревня Кутанка!». «Беседа-тренинг «В какой стране я хотел бы жить». «История школы в лицах и фактах». Права и обязанности гражданина России. «Правовой турнир». «Это те, кто прославил Афган». Встреча с воинами локальных войн. Урок мужества «Служить России суждено тебе и мне». «А ну-ка, парни!». День Победы!

Тема 2. Социальная солидарность

«Белые ленточки памяти» (память репрессированных). Весенняя неделя добра. «Ветеран живет рядом».

Тема 3. Человечество, семья

Беседа-тренинг «Взаимоотношение родителей и детей». Беседа-тренинг «Формула успеха». Традиции семьи. Беседа – тренинг «Личностью не рождаются». «Это высокое звание – Человек!»

Тема 4. Нравственность

«Что такое милосердие». «Протяни руку помощи». «Читаем и думаем» (обзор литературы духовно-нравственного содержания). «Иду дорогами добра». По святым местам нашего края.

Тема 5. Здоровье

«Скажем наркотикам - НЕТ!». Беседа «Наше здоровье и от чего оно зависит». «Я выбираю здоровый образ жизни!». День здоровья и спорта.

Тема 6. Экология

Брейн ринг «Природа Усть - Ордынского бурятского округа». Конкурс презентаций «Природа в опасности».

Тема 7. Интеллект, искусство

КТД «Новогодний праздник». Выпуск новогодней газеты. Внеклассное мероприятие «Зажги свечу на Рождество». «Прекрасное рядом»

№	Тема урока	Количество часов
1	«День знаний»	1
2	Беседа-тренинг «В какой стране я хотел бы жить».	
3	«История школы в лицах и фактах».	
4	«Что такое милосердие?».	
5	«Протяни руку помощи».	
6	«Скажем наркотикам – НЕТ!».	
7	«Белые ленточки памяти» (памяти репрессированных).	
8	«Читаем и думаем» (обзор литературы духовно-нравственного содержания».	
9	Беседа – тренинг «Взаимоотношение родителей и детей».	
10	Беседа – тренинг «Формула успеха».	
11	Духовные традиции семьи.	
12	Права и обязанности гражданина России.	
13	«Правовой турнир».	
14	КТД «Новогодний праздник».	
15	Выпуск новогодней газеты.	
16	Внеклассное мероприятие «Зажги свечу на Рождество».	
17	Беседа «Наше здоровье и от чего оно зависит».	
18	«Это те, кто прославил Афган.».	
19	Встреча с воинами локальных войн.	
20	Урок мужества «Служить России суждено тебе и мне».	
21	«А ну-ка, парни!».	
22	«Иду дорогами добра».	
23	Прекрасное рядом.	
24	Беседа – тренинг «Личностью не рождаются».	
25	«Я выбираю здоровый образ жизни!».	
26	Брейн ринг «Природа Усть - Ордынского бурятского округа ».	
27	«Моя деревня Кутанка!».	
28	Конкурс презентаций «Природа в опасности».	
29	По святым местам нашего края.	
30	Весенняя неделя добра.	
31	День Победы.	
32	День здоровья и спорта.	
33	«Это высокое звание – Человек!».	
34	Весенняя неделя добра.	