

Департамент социальной политики Администрации города Кургана
муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества «Синяя птица» города Кургана

Рассмотрено:
Методическим советом
Протокол МС № 1
от 30.08.2023

Согласовано:
Педагогическим советом
Протокол ПС № 1
от 31.08.2023

Утверждаю:

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа *социально-гуманитарной направленности*

«Час игры»

Уровень программы: стартовый

Возраст учащихся: 7 - 9 лет

Срок реализации: 1 год

Авторы-составители:
Усольцева Светлана Алексеевна,
Морозова Ольга Анатольевна,
Кобякова Юлия Николаевна,
педагоги дополнительного образования,
педагоги - организаторы

г. Курган
2023 г.

Содержание

Паспорт программы		3
1.	Комплекс основных характеристик программы	
1.1.	Пояснительная записка	4
1.2.	Цель и задачи программы. Планируемые результаты	8
1.3.	Рабочая программа	10
1.3.1.	Учебный план	10
1.3.2.	Содержание программы	11
1.3.3.	Тематическое планирование	25
2.	Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1.	Календарный учебный график	34
2.2.	Формы текущего контроля/промежуточной аттестации	34
2.3.	Материально-техническое обеспечение	35
2.4.	Информационное обеспечение	35
2.5.	Кадровое обеспечение	36
2.6.	Методические и дидактические материалы	36
2.7.	Оценочные материалы	37
2.8.	Список литературы и источников	37
2.9.	Приложения	41

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Ф.И.О. автора/автора-составителя	Усольцева Светлана Алексеевна, Морозова Ольга Анатольевна, Кобякова Юлия Николаевна.
Учреждение	МБОУДО «ДДТ «Синяя птица»
Тип программы	дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
Направленность	социально-гуманитарная
Образовательная область	окружающий мир
Вид программы	модифицированная
Срок обучения	1 год
Возраст учащихся	7-9 лет
Уровень освоения программы	стартовый
Цель программы	создание условий для самореализации и развития личности ребенка, раскрытия его творческого потенциала через общение и познание в игровой деятельности
С какого года реализуется	с 2003 г.

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

В детском саду ведущим видом деятельности ребенка является игра. Придя в школу, ребенок сталкивается с установкой на получении знаний, а порой его учат действовать и мыслить по определенной схеме, образу. Школьные программы настолько сложные, что порой у ребенка не остается времени на игру со сверстниками. Да и на смену массовым, коллективным играм пришли компьютеры, которые формируют искаженную картину мира, уводят от действительной жизни. Но именно в игре отрабатываются навыки общения, совместной деятельности, формируются организаторские качества. Благодаря совместным играм дети растут уверенными в себе, способными экспериментировать, создавать нечто новое, чувствовать себя легко и непринужденно и в результате получают одобрение в глазах сверстников.

Игра удовлетворяет многие потребности ребенка – потребность выплеснуть накопившуюся энергию, развлечься, удовлетворить свое любопытство, исследовать окружающий мир и экспериментировать в безопасной ситуации. Игра, наполненная творчеством и богатым воображением, является неотъемлемой частью детства и развития личности. Педагог Фридрих Фребель фактически первым оценил важнейшее значение игры в жизни ребенка, его развитии. «Игра - есть высшая ступень человеческого развития, ... ибо игра есть свободное выражение внутреннего». В игре ребенок проявляет себя как деятель и творец. Фребель рассматривал игру как средство обучения и воспитания детей. Игра, обучая, дарит радость и потому никакое воспитание не обходится без игры. Ведь еще педагог А.С. Макаренко – большой знаток ребячьих душ – часто в своих трудах возвращался к вопросу о роли игры в жизни детей. В его практике игра широко использовалась как лучшее средство воздействия на детский коллектив. Основываясь на этих высказываниях, программа социально-педагогической направленности «Час игры» предполагает организацию досуга, любого воспитательного мероприятия с использованием игры или игровых моментов как универсальной формы организации детской жизни.

Многие игры, включенные в программу «Час игры» предлагают действие сообща, так как коллективные игры помогают развитию сплоченного коллектива, социализации ребенка в нем и развивают у учащихся чувство уверенности в своих силах.

Программа «Час игры» носит социально-гуманитарную направленность.

Данная программа **актуальна** в наше время, потому что она:

- создает преемственность игровой деятельности между дошкольниками и детьми младшего школьного возраста;
- делает переход к учебной деятельности менее болезненным;

- удовлетворяет потребность ребенка в игре;
- расширяет знания об окружающем мире;
- способствует развитию толерантной и творческой личности;
- способствует социализации ребенка в коллективе.

Программа разработана на основе нормативно-правовых документов.

Программа «Час игры» соответствует стартовому уровню освоения. Этот уровень предполагает удовлетворение познавательного интереса ребенка, расширение информированности в данной образовательной области, обогащения навыков общения и умений совместной деятельности в освоении программы. Формирует устойчивый интерес к получению знаний, выработке базовых умений и навыков в определенной области деятельности.

Отличительные особенности программы «Час игры»:

- 1) программа может быть использована при организации воспитательной и досуговой деятельности детей младшего школьного возраста в школе при проведении классных часов и внеклассных мероприятий, в работе групп продлённого дня, в деятельности КОЦ и детских загородных оздоровительных лагерей;
- 2) модули программы могут быть использованы отдельно, как самостоятельные части (каждая тема – это отдельное целостное воспитательное мероприятие);
- 3) игра является основной формой организации деятельности детей в воспитательном мероприятии;

Культурно-досуговая модульная программа «Час игры» разработана для детей 7-9 лет с целью достижения воспитательного и развивающего результата. Программа рассчитана на постоянный состав участников, хотя может реализовываться на группах переменного состава.

Количество учащихся в группах - от 10 до 25 детей.

Срок реализации программы – 1 год, 72 часа.

Форма занятий – индивидуально-групповая.

Периодичность занятий – 2 раза в неделю, продолжительность – 1 час (40 минут). Продолжительность непрерывного использования компьютера на занятии: для учащихся 7-8 лет - не более 20 минут, для учащихся 9-10 лет - не более 25 минут.

Программа носит развивающий характер и включает в себя разнообразные формы воспитывающего досуга: конкурсно - игровые мероприятия, праздники, беседы, познавательные часы, викторины, конкурсы, творческие задания, игры, мини-проекты, социальные проекты.

Методы освоения содержания программы: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый.

Программа состоит из 5 основных **модулей**:

нравственное воспитание - 7 часов, интеллектуальное развитие – 7 часов, экологическая культура – 6 часов, здоровьесбережение – 8 часов, ранняя профориентация – 8 часов.

В плане развития творческой индивидуальности и воспитания ребенка, данные модули имеют равное значение, поэтому количество часов в каждом модуле примерно одинаково.

Нравственное воспитание

Проблема нравственного воспитания особо остро стоит в наше время. Вхождение в учебную социально – значимую и оцениваемую деятельность ставит ребенка перед необходимостью считаться с другими людьми, усваивать нормы и правила общественной морали и руководствоваться ими в своем поведении. Нравственные ценности – это те ценности, которые действуют в любом обществе. Это доброта, милосердие, готовность помочь человеку, попавшему в беду, скромность, мужество, справедливость. А отсюда и более глобальные, нравственные ценности: Жизнь, Красота, Человек, Труд, Познание, Добро.

В программе рассматриваются нравственные ценности как основа нравственного воспитания. Занятия «Вежливость и доброта - ваши лучшие друзья», «Город мой родной», «Моя Родина», «Народов дружная семья» и т.д. помогают ребенку ощутить свою сопричастность к общественной жизни.

Интеллектуальное развитие

Поскольку все дети младшего школьного возраста обладают широкими резервами умственного развития, которые можно побудить, необходимо развитие мышления в самом общем плане. Участие в интеллектуальных играх позволяет детям мобилизовать все свои знания: думать, подбирать подходящее, отбрасывать негодное, сопоставлять, оценивать. При проведении мероприятий этой направленности используются методы рассказа, вопроса – ответа, объяснения и метод мозгового штурма. Содержание занятий разнообразно: это и народное творчество - «Яблочный денек»; и развитие логического мышления, интуиции – «Дойди до финиша», «Своя игра», «В мире животных», «Что мы знаем о Зиме» и т.д.

Экологическое воспитание

Не далек тот день, когда будущее окажется в руках наших детей: от того, какие ценности они будут исповедовать, зависит их собственная жизнь и будущее Планеты. Вот почему так важно сегодня помочь детям освоить новую систему ценностей во взаимоотношениях с природой. Экологическое воспитание представляет собой целенаправленное воздействие на духовное развитие детей, на формирование у них ценностных установок, особой морали взаимоотношений с окружающей средой. Человека, наделенного экологической культурой, отличает, прежде всего, умение достигать гармонии как со своим внутренним, так и с внешним миром. Воспитать нравственность в отношениях детей и подростков, к людям и природе – значит внести свой вклад в решение экологической проблемы.

Знакомству и закреплению знаний о природе способствуют игры, творческие задания, сочинение рассказов на экологические темы, беседы, праздники - «В гостях у Феи Природы», «Танец цветов», «В лес за грибами» и др.

Здоровьесбережение

Здоровье во все времена считалось высшей ценностью, основой активной творческой жизни, счастья, радости и благополучие человека. Человек высшее творение природы, но для того чтобы сполна наслаждаться ее сокровищами, он должен отвечать, по крайней мере, одному требованию – быть здоровым.

Начиная с дошкольного и младшего школьного возраста у ребенка, закладываются основные навыки по формированию здорового образа жизни, формирование позиции признания ценности здоровья, чувство ответственности за сохранение и укрепление своего здоровья, расширение знаний и навыков по гигиенической культуре.

По данным НИИ гигиены и профилактики заболеваний детей, подростков и молодежи, за последнее десятилетия состояние здоровья детей дошкольного и младшего школьного возраста ухудшилось: увеличилось количество детей, имеющих различные отклонения в состоянии здоровья - с 60,9 до 67,6%, а имеющих хронические заболевания – с 15,9 до 17,3%.

Несомненно, родители стараются привить ребенку элементарные навыки гигиенической культуры, следят за сохранением их здоровья. Однако для осуществления преемственности в формировании привычки к здоровому образу жизни у младших школьников необходима совместная работа педагогов и родителей. Особенно привычки здорового образа жизни хорошо усваиваются в игровой форме. Занятия «Здоровым быть – это здорово!», «Опасный лед», «Путешествие в страну правил дорожного движения» и т.д. направлены на формирование мотивационной сферы гигиенического поведения, безопасной жизни, физического воспитания, обеспечение психического и физического саморазвития.

Ранняя профориентация

На протяжении всей жизни человеку приходится выбирать. Во все времена человек ищет интересную, перспективную работу. Выбор правильного пути в жизни непосредственно связан с ранней профориентацией ребенка, умелым использованием и развитием его потенциальных способностей. В программе предлагается начать такую работу с творческой игры. Ведь каждая игра несет в себе определенное мировоззрение, способы познания и отношение к окружающему миру, закрепляясь в определенных умениях и развивая определенные особенности ребенка. А это уже и есть основа ранней профориентации. С помощью профориентационной деятельности (ролевые и дидактические игры, внеклассные мероприятия, семейные праздники и др.) формируется

добросовестное отношение к труду, дается установка на выбор профессии, развивается интерес к будущей профессии. Данный модуль способствует дальнейшему самоопределению учащихся в выборе профессии.

1.2. Цель и задачи программы. Планируемые результаты

Цель: создание условий для развития личности ребенка через познание и общение в игровой деятельности.

Воспитывающие задачи.

1. Воспитывать у учащихся доброжелательность в межличностных отношениях и при участии в игровой деятельности.
2. Способствовать сплоченности детского коллектива в процессе коммуникативной и игровой деятельности.
3. Формировать нравственно-ценностное отношение к окружающему миру, своему здоровью, к поступкам.
4. Создать условия для положительного влияния коллектива на личность учащегося.
5. Воспитывать культуру общения и поведения в виртуальном пространстве.

Обучающие задачи.

1. Формировать у учащихся представление об общепринятых нормах поведения в социуме и желание следовать им.
2. Расширить знания учащихся об окружающем мире, роли человека в нём.
3. Дать знания о способах сохранения и укрепления здоровья.
4. Предоставить дополнительную информацию о наиболее распространённых профессиях в обществе.
5. Формировать умение использовать современные технические средства и ИК технологии в процессе обучения.

Развивающие задачи.

1. Развивать коммуникативные и организаторские способности учащихся.
2. Развивать творческую активность, любознательность, смекалку и умение мобилизовать знания при познавательной и игровой деятельности.
3. Развивать умения работать дистанционно в команде и индивидуально, выполнять задания самостоятельно и коллективно бесконтактно.

Планируемые результаты

К окончанию обучения у учащихся будут сформированы следующие результаты.

Личностные:

- развитие чувства сопричастности к народу малой Родины, России и их истории;
- понимание важности познавательной деятельности как основы учебной и повседневной жизни школьника;

- понимание важности проявления терпимости к окружающему миру;
- понимание ценности жизни и бережного отношения к окружающей природе;
- стремление участвовать в познавательной и игровой деятельности.

Метапредметные (универсальные учебные действия):

познавательные ууд:

- слушать и воспринимать полученную информацию;
- творчески преобразовывать и применять полученную информацию в игровой деятельности и в повседневной жизни;
- активизировать ранее полученные знания для решения познавательных задач;
- умение использовать информационно-коммуникативные технологии, обучающие платформы в образовательных целях.

регулятивные ууд:

- организовать собственную игровую деятельность в соответствии с поставленными педагогом задачами;
- контролировать свое поведение и эмоциональное состояние;
- корректировать действия при выполнении заданий;
- дать оценку своим действиям;
- умение организовать рабочее место в кабинете и дома (при дистанционном обучении);
- умение осуществлять самоорганизацию и самообразование при дистанционном формате обучения.

коммуникативные ууд:

- устанавливать и поддерживать контакты в процессе игровой деятельности;
- бесконфликтно общаться с окружающими;
- взаимодействовать с товарищами при работе в парах, группах, коллективе;
- корректно высказывать свое мнение;
- в доброжелательной форме оценивать достижения товарищей;
- умение работать дистанционно в команде и индивидуально, выполнять задания самостоятельно и коллективно бесконтактно.

Предметные планируемые результаты

- **учащиеся узнают:** общепринятые нормы и правила поведения в обществе в соответствии с ситуацией; правила игр, используемых на занятии; основные представления о здоровом образе жизни; основы экологической культуры; разнообразие профессий и качеств личности представителей изучаемых профессий (спасатель, пожарный, космонавт, учитель, повар, военный);

узнают возможности технических средств обучения (компьютер, ноутбук), компьютерные программы (Word, PowerPoint) и обучающие платформы.

- **учащиеся научатся:** правильно вести себя в обществе; применять имеющиеся знания для решения творческих заданий (головоломок, ребусов и т.д.) и игровой деятельности; применять на практике знания о личной гигиене, заботиться о своём здоровье; видеть прекрасное в природе и бережно относиться ко всему живому; понимать основные требования к представителям разных профессий; научатся использовать компьютерные технологии.

- **учащиеся приобретут навык/опыт:** взаимодействия с педагогом; активного участия в игровой и познавательной деятельности; работать дистанционно в команде и индивидуально, выполнять задания самостоятельно и коллективно бесконтактно.

1.3. Рабочая программа.

1.3.1. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Кол – во часов			Формы текущей аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1	<i>Нравственное воспитание</i>	6 ч	8 ч	14 ч	Творческое задание/ викторина
2	<i>Интеллектуальное развитие</i>	3 ч	11 ч	14 ч	Задание «Вопрос – Ответ»/ викторина/ загадки
3	<i>Экологическая культура</i>	4 ч	8 ч	12 ч	Разрешение ситуаций/ викторина/задание с ответом в виде файла
4	<i>Здоровьесбережение</i>	7 ч	9 ч	16 ч	Ребусы/ ответы в виде файла/ задание «Вопрос – Ответ»
5	<i>Ранняя профориентация</i>	4 ч	12 ч	16 ч	Кроссворд/ ребусы/ загадки/ ответы в виде файла

1.3.2. Содержание программы

Раздел 1. Нравственное воспитание (14 ч.)

1. Конкурсно-познавательная программа «Золотое кольцо России»

Теория (0,5 ч.): Города Золотого кольца России. Своеобразие и изюминка каждого города.

Практика (0,5 ч.):

- «Юный модельер»;
- «Матрешки»;
- «Составь пословицу»;
- «Собери портрет».

2. Познавательно – игровая программа «Народов дружная семья»

Теория (0,5 ч.): Быт, традиции, игры народностей России и Курганской области.

Практика (0,5 ч.):

- «Загадки»
- «Невод»
- «Рукавицу гони»
- «Займи место»
- «Кукушка»

3. Познавательный час «Поклонимся великим тем годам»

Теория (0,5 ч.): Великая Отечественная война. История и факты. Курганская область в годы ВОВ.

Практика (0,5 ч.):

- «Песни военной поры»
- «Первая помощь»
- «Составь поговорку о Родине»

4. Конкурсно-познавательная программа «Вежливость и доброта - ваши лучшие друзья».

Теория (0,5 ч.): Понятие вежливость, доброта. Культура общения.

Практика (0,5 ч.):

- «Вежливые ребята»;
- «Сложи пословицы»;
- «Солнышко доброты»;
- «Ласковое слово»;
- «Ситуации».

5. Конкурсно-познавательная программа «На страже Родины»

Теория (0,25 ч.): История российской армии. Профессия военного.

Практика (0,75 ч.):

- «Интеллектуальный марафон»;
- «Солдатская смекалка»
- «Умелый боец – во всем молодец»
- «»
- «Сквозь века»
- «На плацу»

6. Познавательная конкурсно-игровая программа «Я люблю тебя, Россия!»

Теория (0,25 ч.): История возникновения праздника День России.

Практика (0,75 ч.):

- «Русские народные загадки»;
- Викторина «Быт и культура Русского народа»;
- «Русские народные сказки».

7. Беседа «Город мой родной»

Теория (0,25 ч.): История возникновения города Кургана. Современные достижения в жизни горожан. Замечательные земляки.

Практика (0,75 ч.):

- «Викторина»
- «Орден улыбки»

8. Праздник «Праздник самой дорогой»

Теория (0,25 ч.): История праздника Матери.

Практика (0,75 ч.):

- «Вежливые слова»
- «Услышь свое дитя»
- «Найди маму»
- «Наряди маму»

9. Праздник «Весенняя радость» (День 8 Марта).

Теория (0,25 ч.): История возникновения праздника.

Практика (0,75 ч.):

- «Свари кашу»
- «Бабушкины помощники»
- «Пир на букву...»
- «Золушки»

10. Конкурсно – игровая программа «Дарите людям доброту»

Теория (0,25 ч.): Понятие слов доброта, вежливость.

Практика (0,75 ч.):

- «Вежливые слова»
- «Солнышко доброты»
- «Ласковые слова»

11. Конкурсно – игровая программа «День рождения только раз в году»

Теория (0,25 ч.): Необыкновенный праздник, его особенности.

Практика (0,75 ч.):

- «Доскажи сказку»
- «Времена года»
- «Чьи вещи»
- «Подарки»

12. Конкурсно – познавательная программа «Разносолы нашей страны»

Теория (0,25 ч.): Кулинарные традиции России и Зауралья.

Практика (0,75 ч.):

- «Налови рыбу»
- «Угадай крупу»
- «Приготовь окрошку»
- «Собери урожай облепихи»

13. Познавательно-игровая программа «Моя Родина»

Теория (0,5 ч.): Понятие Родина, знаменитые люди, народные промыслы.

Практика (0,5 ч.):

- «Кроссворд»
- «Курганское такси»
- «Загадкино»

14. Праздничная программа «Богатырские потехи»

Теория (0,25 ч.): История Руси, русские богатыри и их историческая роль.

Практика (0,75 ч.):

- «Викторина»
- «Один на один»
- «Собери дружину»
- «Богатырский конь»

Раздел 2. Интеллектуальное развитие (14 ч.)

1. Интеллектуальная игра «В мире животных»

Теория (0,25 ч.): Беседа о животных Курганской области. Загадки о животных. Интеллектуальные задания.

Практика (0,75 ч.):

- «Загадки»;
- «Собери животных»;
- «Животные в сказках»;
- «Узнай по объявлениям».

2. Конкурсная игровая программа «Давайте познакомимся»

Теория (0,25 ч.): Игры на знакомство.

Практика (0,75 ч.):

- «Объяснялки»
- «Загадки»
- «Самый быстрый»
- «Хорошее настроение»

3. Интеллектуальная игра «Что мы знаем о зиме?».

Теория (0,25 ч.): Разнообразие интеллектуальных конкурсов о зиме.

Практика (0,75 ч.):

- «Что я делаю зимой»;
- «Собери картинки»;
- «Снежки»;
- «Зимнее настроение»

4. Интеллектуальная игра «Дойдем до финиша»

Теория (0,25 ч.): Проверка знаний, полученных детьми ранее. Взаимодействие детей в команде.

Практика (0,75 ч.):

- «Вопросы»
- «Объяснялки»
- «Веселые истории»
-

5. Конкурсно – игровая программа «Хорошее настроение».

Теория (0,25 ч.): История возникновения праздника 1 апреля.

Практика (0,75 ч.):

- «Наряди шарик»
- «Околпачить - одурачить»
- «Пантомима»
- «Выдуй шарик»
- «Нарисуй хорошее настроение»

6. Конкурсно – игровая программа «Яблочный денек»

Теория (0,25 ч.): История возникновения праздника «Второй Спас – «яблочный». Празднование, обычаи и приметы.

Практика (0,75 ч.):

- Аукцион «Хваленое яблоко»;
- «Катание яблок»;
- «Собрать яблоки»;
- «Яблочная эстафета»;
- «Яблоко».

7. Конкурсно – познавательная программа «Праздник картошки»

Теория (0,25 ч.): Исторические сведения о картофеле. История появления его в России.

Практика (0,75 ч.):

- «Посади картофель»
- «Собери урожай»
- «Гнездо»
- «Картошка с сюрпризом»

8. Конкурсно – игровая программа «Репка»

Теория (0,25 ч.): Понятия « ребус» и « кроссворд». Их отличие.

Практика (0,75 ч.):

- «Имя»
- «Выбираем персонажей»
- «Лучшая бабка и внучка»
- «Мы артисты»

9. Конкурсно-игровая программа «Умники и умницы»

Теория (0,25 ч.): Разнообразие интеллектуальных конкурсов, их значение в развитии детей.

Практика (0,75 ч.):

- «Блиц-опрос»
- «Знакомые места»
- «А, знаешь ли ты?»
- «Веселый счет»
- «15 КВА»

10. Игровая программа « Путешествие в страну загадок»

Теория (0,25 ч.): Разновидности загадок.

Практика (0,75 ч.):

- «О школе»
- « О человеке»
- « О растениях»
- « О животных»
- « О предметах быта»
- « О явлениях природы»
-

11. Познавательно-игровая программа «Как празднуют Новый год в других странах».

Теория (0,25 ч.): Знакомство с новогодними традициями других стран.

Практика (0,75 ч.):

- «Итальянский новогодний пирог»;
- «Впрыгнуть в Новый год»;
- «Цивилизованный плевок по-африкански»;
- «Сильный кулак»;
- «Русский сугроб».

12. Праздник «Как хорошо уметь читать»

Теория (0,25 ч.): Чтение ступенька развития. Интерес к чтению.

Практика (0,75 ч.):

- «Волшебные слова»
- «Удивительные превращения»
- «Кто автор»
- «Черный ящик»

13. Конкурсно – игровая программа «В гостях у сказки»

Теория (0,25 ч.): Чему учит сказка. Разновидности сказок.

Практика (0,75 ч.):

- «Волшебное средство»
- «Кто есть кто»
- «Говорилка»
- «Чей это портрет»
-

14. Конкурсно – игровая программа «Своя игра»

Теория (0,25 ч.): Разнообразие интеллектуальных конкурсов, их значение в развитии детей.

Практика (0,75 ч.):

- «Народов дружная семья»
- «Что мы знаем о зиме?»
- «Яблочный денек»
- «Советы Айболита»

Раздел 3. Экологическая культура (12 ч.)

1. Конкурсно- игровая программа «Осень золотая»

Теория (0,25 ч.): Разнообразие конкурсов на осеннюю тему.

Практика (0,75 ч.):

- «Кричалка «Что такое осень?»»
- «Аукцион зверей»
- «Чудесный мешочек»
- «Улетели птицы»

2. Конкурсно-игровая программа «В гостях у Феи Природы»

Теория (0,25 ч.): Знания о природе. Бережное и заботливое отношение к ней.

Практика (0,75 ч.):

- «Назови художника»;
- «Кем был, кем стал»;
- «Правила поведения в лесу»;
- «А это кто?».

3. Конкурсно – игровая программа «Арбузник»
Теория (0,25 ч.): Информация об арбузе, его свойствах.
Практика (0,75 ч.):

- «Кроссворд «Арбуз»
- «Веселый арбуз»
- «Немое кино»
- «Театральный арбуз»

4. Познавательльно - игровая программа «Танец цветов»
Теория (0,25 ч.): Цветы. Их значение в жизни человека. Что они обозначают. Бережное отношение к этому чуду природы.
Практика (0,75 ч.):

- «Викторина о цветах»
- «Легенды о цветах»
- «Составь открытку»
- «Букет цветов»

5. Конкурсно-игровая программа «Путешествие в Мир Природы».
Теория (0.5 ч.): Природа моего края в разное время года. Любовь к природе.
Практика (0,5 ч.):

- «Знатоки природы»;
- «Летает -не летает»;
- «Накорми животное»;
- «Времена года».

6. Конкурсно-познавательная программа «В лес за грибами».
Теория (0,5 ч.): Беседа «Грибы курганских лесов». Удивительные факты о грибах. Как отличить съедобные грибы от поганок.
Практика (0,5 ч.):

- «Идем в лес»;
- «Собери грибы в корзинку»;
- «Лесная игралочка»;
- «Прибери на полянке».

7. Познавательльно-игровая программа «Наши пернатые друзья»
Теория (0,25 ч.): Птицы, их классификация. Значение птиц.
Практика (0,75 ч.):

- «Перелетные птицы»
- «Самый внимательный»
- «Гнездо»
- «Накорми птенца»

8. Конкурсно – игровая программа «Осень рыжая подружка»
Теория (0,25 ч.): Признаки осени. Осенние месяцы.

Практика (0,75 ч.):

- «Сложи пословицы»
- «Волшебный мешочек»
- «Листопад»

9. Конкурсно – познавательная программа «Вы слышали о воде?»

Теория (0,25 ч.): Беседа о реках и водоемах Зауралья. Вода. Ее состояния. Роль воды в жизни человека.

Практика (0,75 ч.):

- «Кроссворд»
- «Загадки»
- «Эстафета кораблики»

10. Познавательно-игровая программа «Праздник Барсика и Мурки»

Теория (0,25 ч.): Домашние любимцы, значение их в жизни человека.

Практика (0,75 ч.):

- «Принеси косточку»
- «Вопросы эрудитам»
- «Рыбалка»

11. Конкурсно-игровая программа «Удивительная пора»

Теория (0,25 ч.): Осенние месяцы, их особенности.

Практика (0,75 ч.):

- «Наполни корзину»
- «Мазай»
- «Овощно-фруктовые жмурки»
- «Волшебное дерево»

12. познавательно-игровая программа «Экологический калейдоскоп»

Теория (0,25 ч.): Значение слова «экология». Разнообразный мир живой природы, его защита.

Практика (0,75 ч.):

- «Прогулка по зоопарку»
- «Загадки леса»
- «Пернатые друзья»
- «По дорогам сказок»
- «Кто летает»

Раздел 4. Здоровьесбережение (16 ч.)

1. Познавательно-игровая программа «Советы Айболита»

Теория (0,5 ч.): Понятие личной гигиены. Профилактика простудных заболеваний, гриппа.

Практика (0,5 ч.):

- «Физкультминутка»
- «Разложи продукты»
- «Расшифруй предмет гигиены»
- «Передай градусник»

2. Познавательно – игровая программа «Как питаешься – так и улыбаешься»

Теория (0,5 ч.): Здоровый образ жизни. Способы ухода за зубами.

Практика (0,5 ч.):

- «Найди наощупь»
- «Назови по цвету»
- «Определи по запаху»
- «Перепутанные семена»

3. Конкурсно-игровая программа «Здоровым быть – это здорово!»

Теория (0,5 ч.): Климатические особенности Зауралья. Здоровый образ жизни. Мероприятиями по профилактике простудных заболеваний и укреплению иммунитета.

Практика (0,5 ч.):

- «Оденься по погоде»
- «Микробы»
- «Съедобная отгадка»
- «Зарядка»
- «Закаливание»

4. Игра - путешествие «В страну Здоровья»

Теория (0,5 ч.): Правила ведения здорового образа жизни.

Практика (0,5 ч.):

- «Режим дня»
- « Это очень хорошо/ плохо»
- «Собери предметы гигиены»
- «Угадай загадку»
- «Это я, это я, это все мои друзья»

5. Конкурсно-игровая программа «03 спешит на помощь»

Теория (0,5 ч.): Врачебные специальности, их особенности.

Практика (0,5 ч.):

- «Передай градусник»
- «Построй глазки»
- «Рисуем рецепт»
- «Лапша на уши»

6. Конкурсно-познавательная программа «Путешествие в страну Правил Дорожного Движения»

Теория (0,25 ч.): Правила безопасности дорожного движения. Безопасное нахождение на улице без сопровождения взрослых.

Практика (0,75 ч.):

- «Сказка»;
- «Внимание, внимание»;
- «Дорожные знаки»;
- «Прочитай телеграмму».

7. Познавательное – игровая программа «Ах, эти чудные глаза».

Теория (0,5 ч.): Строение и значение глаз человека.

Практика (0,5 ч.):

- «Гимнастика для глаз»
- «Полезно - вредно»
- «Вопрос - ответ»
- «Самый зоркий»
- «Художественная игра»

8. Познавательный час «Опасный лед»

Теория (0,25 ч.): О правилах безопасного поведения на воде и льду зимой.

Практика (0,75 ч.):

- Загадки
- Правила
- «Правильный путь через замерзший водоем»

9. Конкурсно – познавательная программа «Дорожная азбука»

Теория (0,25 ч.): Правила дорожного движения. Правила поведения на улицах родного города.

Практика (0,75 ч.):

- «Вопрос - ответ»
- «Запрещается - разрешается»
- «Внимание - внимание»
- «Дорожные знаки»

10. Конкурсно-познавательная программа «Кто как жуёт, тот так и живёт»

Теория (0,25 ч.): Правильное питание – одна из главных тем здорового образа жизни.

Практика (0,75 ч.):

- «Загадки с грядки»
- «Блюда, которые мы едим»
- «Кроссворд»

11. Познавательно-игровая программа «Путешествие в страну вежливости и доброты»

Теория (0,25 ч.): Понятия доброта и вежливость. Культура общения.

Практика (0,75 ч.):

- «Море доброты»
- «Доброе солнышко»
- «Море вежливости»
- «Будь внимателен»

12. Познавательно-игровая программа «В гостях у тети Кошки»

Теория (0,25 ч.): Беседа по противопожарной безопасности.

Практика (0,75 ч.):

- «Набери 01»
- «Оденься быстро, как пожарный»
- «Викторина»
- Конкурс рисунков

13. Конкурсно-познавательная программа «Осторожно – микробы»

Теория (0,25 ч.): Микробы – основная причина заболеваний. Правила гигиены.

Практика (0,75 ч.):

- «Что для здоровья вредно?»
- «Чистота в движениях»
- «Свалка в тазике»
- «Перенеси предметы»
- «Проблемные ситуации»

14. Познавательный час «Поговорим о гриппе»

Теория (0,5 ч.): Грипп – опасное заболевание. Профилактика гриппа.

Практика (0,5 ч.):

- «Загадки от пилюль»
- «Зарядка»

15. Игровая программа «Классная книга рекордов»

Теория (0,25 ч.): Книга рекордов Гиннеса. Зауральцы в книге рекордов России. Невероятные возможности человека.

Практика (0,75 ч.):

- «Самый сильный»
- «Самый быстрый»
- «Самый ловкий»

16. Познавательно-игровая программа «Поделись улыбкою своей»

Теория (0,25 ч.): Значение слова «здоровье», профилактика стрессов.

Практика (0,75 ч.):

- «Мое настроение»
- «Комплимент»
- «Веселая шляпа»

Раздел 5. Ранняя профориентация (16 ч.)

1. Игра по станциям «Мастерство тому дается, кто весь делу отдается»

Теория (0,25 ч.): Понятие «профессия». Разнообразие видов профессий.

Востребованные профессии в Курганской области.

Практика (0,75 ч.):

- «Черный ящик»
- «Полезно – вредно»
- «Бюро находок»
- «Спрятанный инструмент»

2. Конкурсно-познавательная программа «Моя профессия пожарный»

Теория (0,25 ч.): Профессия пожарного. Правила пожарной безопасности.

Практика (0,75 ч.):

- «Водоносы»
- «Загадки»
- «Поведение при пожаре»

3. Конкурсно-игровая программа «В стране знаний»

Теория (0,25 ч.): Профессия учитель. Предметное разнообразие данной профессии.

Практика (0,75 ч.):

- «Веселый счет»
- «Вспомни сказки»
- «Двойные названия»
- «Он – она»

4. Познавательная конкурсno-игровая программа «Спасатели, вперед!»

Теория (0,25 ч.): Профессия спасатель. Структура службы спасения Курганской области. Качества, присущие данной профессии.

Практика (0,75 ч.):

- «Самый сильный»
- «Армрестлинг»
- «Богатыри»

- «Головоломка»
- «Внимание – стройся!»

5. Познавательно – игровая программа «Хорошо, когда всё – хорошо!»

Теория (0,25 ч.): Знакомство детей с профессией психолог.

Практика (0,75 ч.):

- «Комплименты»
- «Мои хорошие качества»
- «Я лучше всех умею...»
- «Рисунок на спине»

6. Познавательная конкурсно-игровая программа «Полет юного космонавта»

Теория (0,25 ч.): История освоения космоса. Первый космонавт Гагарин Ю.А.

Практика (0,75 ч.):

- «Космическая викторина»
- «Полет в космос»
- «Цифровая шифровка»
- «Космическое sms»

7. Игра-путешествие «Мир профессий»

Теория (0,25 ч.): Виды профессий.

Практика (0,75 ч.):

- «Такие разные профессии»
- «Азбука профессий»
- «Объяснялки»
- «Найди лишнее»

8. Конкурсно- игровая программа «Вкусные истории»

Теория (0,25 ч.): Профессия повар и кулинар. История возникновения профессии.

Практика (0,75 ч.):

- «Исключи лишнее»
- «Любимое блюдо»
- «Загадки»

9. Познавательно-игровая программа «На страже порядка»

Теория (0,25 ч.): История возникновения профессии полицейский, особенности профессии, качества, необходимые полицейскому.

Практика (0,75 ч.):

- «Ловкие»
- «Смелые»
- «Расшифровка СМС»
- «Быстрые»

10. Познавательно-игровая программа «На лесной опушке»

Теория (0,25 ч.): История возникновения профессии лесничего, его основная деятельность.

Практика (0,75 ч.):

- «В лесу»
- «Лес, луг, река»
- «Накорми животных»
- «Викторина»

11. Конкурсно – познавательная программа «По одежке встречают»

Теория (0,25 ч.): Профессия модельер. История возникновения моды.

Практика (0,75 ч.):

- «Угадай по описанию»
- «Чья шапка»
- «Что изменилось?»
- «Да – нет»

12. Познавательная программа «Я б в дизайнеры пошел, пусть меня научат...»

Теория (0,25 ч.): Понятие дизайн, приемы дизайна для оформления помещения, особенности создания приглашения.

Практика (0,75 ч.):

- «Осень»
- «Веселый хоровод»
- «Приглашение»

13. Игровая программа «Праздник труда»

Теория (0,25 ч.): Различные сферы труда, многообразие мира профессий.

Практика (0,75 ч.):

- «Отгадай профессию»
- «Характерные признаки профессии»
- «Алфавит»
- «Профессия или должность»

14. Познавательная-игровая программа «Все профессии важны, все профессии нужны»

Теория (0,25 ч.): Труд – основа жизни человека. Виды профессий.

Практика (0,75 ч.):

- «Собери флаг»
- «10 точек»
- «Юный поэт»
- «Русалочка»

15. Конкурсно-игровая программа «Я б в строители пошел, пусть меня научат!».

Теория (0,25 ч.): Профессия строитель. Важность профессии строитель в современном мире.

Практика (0,75 ч.):

- «Строим дом»;
- «Колем - пилим»;
- «Кирпичи»;
- «Кран»

16. Познавательная конкурсno-игровая программа «Волшебная страна сандалия»

Теория (0,25 ч.): Профессия обувщик, особенности профессии.

Практика (0,75 ч.):

- «Веселые шнурки»
- «Угадай-ка»
- «Загадки»
- «Вопрос - ответ»

1.3.3. Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела программы	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля
1.	Интеллектуальное развитие	Сентябрь	1	«Давайте познакомимся»	Конкурсно-игровая программа/онлайн-игра	Вопросы/анкетирование с ответом в виде файла
2.	Интеллектуальное	Сентябрь	1	«Яблочный денек»	Конкурсно-игровая	Вопросы/тест

	развитие				программа /онлайн-игра	
3.	Здоровье сбережен ие	Сентябрь	1	«Путешествие в страну правил дорожного движения»	Конкурсно- познавательн ая программа/ квест	Викторина/ тест
4.	Интеллек туальное развитие	Сентябрь	1	«Умники и умницы»	Конкурсно- игровая программа/ презентация	Викторина/ задание с ответом в виде файла
5.	Здоровье сбережен ие	Сентябрь	1	«Советы Айболита»	Познаватель но-игровая программа/ видео-урок	Вопросы/ задание с ответом в виде файла
6.	Экологич еская культура	Сентябрь	1	«Арбузник»	Конкурсно- игровая программа/ онлайн-игра	Творческие задания/ задание с ответом в виде файла
7.	Интеллек туальное развитие	Сентябрь	1	«Праздник картошки»	Конкурсно- познавательн ая программа/ презентация	Вопросы/ тест
8.	Экологич еская культура	Сентябрь	1	«Осень золотая»	Конкурсно- игровая программа/ интерактивна я игра	Загадки/ тест
9.	Экологич еская культура	Октябрь	1	«В лес за грибами»	Конкурсно- познавательн ая программа/ интерактивна я игра	Игра «Кричалка» / задание с ответом в виде файла
10.	Ранняя профорин тация	Октябрь	1	«В стране знаний»	Конкурсно- игровая программа/ онлайн-игра	Загадки/ тест
11.	Здоровье сбережен	Октябрь	1	«Как питаешься, так	Познаватель но-игровая	Задание «Вопрос-

	ие			и улыбаешься»	программа/ анимация (в виде мультфильма)	ответ»/ задание с ответом в виде файла
12.	Экологическая культура	Октябрь	1	«Осень рыжая подружка»	Конкурсно-игровая программа/ презентация	Загадки/ ответы в виде файла
13.	Здоровье сбережение	Октябрь	1	«Путешествие в страну Вежливости и Доброты»	Познаватель но-игровая программа/ онлайн-игра	Разрешение ситуации/ онлайн-тест
14.	Здоровье сбережение	Октябрь	1	«В гостях у тети Кошки»	Познаватель но-игровая программа/ презентация	Ребусы/ ответы в виде файла
15.	Интеллектуальное развитие	Октябрь	1	«В мире животных»	Интеллектуальная игра/ онлайн-игра	Загадки/ тест
16.	Здоровье сбережение	Октябрь	1	«Опасный лед»	Познавательный час/ анимация (в виде мультфильма)	Конкурс рисунков/ ответы в виде файла
17.	Экологическая культура	Ноябрь	1	«Удивительная пора»	Конкурсно-игровая программа/ презентация	Загадки/ тест
18.	Экологическая культура	Ноябрь	1	«В гостях у феи Природы»	Конкурсно-познавательная программа/ интерактивная игра	Кроссворд/ творческое задание и фотоотчет
19.	Ранняя профориентация	Ноябрь	1	«Я б в строители пошел, пусть меня научат!»	Конкурсно-игровая программа / онлайн-игра	Загадки/ тест
20.	Ранняя профориентация	Ноябрь	1	«Мир профессий»	Игра-путешествие/ онлайн-игра	Игра «Самый-самый»/ ответы в

						виде файла
21.	Здоровье сбережен ие	Ноябрь	1	«Поделись улыбкою своей»	Познаватель но-игровая программа/ презентация	Творческое задание/ тест
22.	Здоровье сбережен ие	Ноябрь	1	«Осторожно, микробы!»	Конкурсно- познавательн ая программа/ презентация	Вопросы/ тест
23.	Нравстве нное воспитан ие	Ноябрь	1	«Праздник самой дорогой»	Праздник/ виртуальная экскурсия	Моменталь ный спектакль/ задание с ответом в виде файла
24.	Здоровье сбережен ие	Ноябрь		«Классная книга рекордов»	Игровая программа/ квест	Викторина «Самый»/ ответы в виде файла
25.	Интеллек туальное развитие	Декабрь	1	«Что мы знаем о зиме?»	Конкурсно – игровая программа/ интерактивна я игра	Викторина/ тест
26.	Здоровье сбережен ие	Декабрь	1	«Поговорим о гриппе»	Познаватель ный час/ презентация	Вопросы/ тест
27.	Нравстве нное воспитан ие	Декабрь	1	«День рождения только раз в году»	Конкурсно – игровая программа/ онлайн-игра	Вопросы/ задание с ответом в виде файла
28.	Нравстве нное воспитан ие	Декабрь	1	«Вежливость и доброта – ваши лучшие друзья»	Конкурсно – познавательн ая программа/ онлайн-игра	Разрешение конфликтн ых ситуаций/ онлайн-тест
29.	Интеллек туальное развитие	Декабрь	1	«Как хорошо уметь читать»	Праздник/ интерактивна я игра	Задание «Вопрос- ответ»/ творческое задание
30.	Ранняя профорие	Декабрь	1	«На страже порядка»	Познаватель но-игровая	Викторина/ анкетирова

	нтация				программа/ презентация	ние с ответом в виде файла
31.	Интеллек туальное развитие	Декабрь	1	«Как празднуют Новый год в других странах»	Познаватель но-игровая программа/ презентация	Викторина/ творческое задание
32.	Интеллек туальное развитие	Декабрь	1	«Своя игра»	Конкурсно – игровая программа/ онлайн-игра	Вопросы/ тест
33.	Нравстве нное иевоспит а	Январь	1	«Золотое кольцо России»	Конкурсно – познавательн ая программа/ презентация	Творческие задания/ задание с ответом в виде файла
34.	Нравстве нное воспитан ие	Январь	1	«Народов дружная семья»	Познаватель но-игровая программа/ онлайн-игра	Творческое задание «Вспомни игру»/ творческое задание с ответом в виде файла
35.	Здоровье сбережен ие	Январь	1	«Ах, эти чудные глаза!»	Познаватель но-игровая программа/ презентация	Задание «Вопрос – Ответ»/ тест
36.	Ранняя профорие нтация	Январь	1	«По одежке встречают»	Конкурсно- познавательн ая программа/ презентация	Вопросы/ творческое задание с ответом в виде файла
37.	Экологич еская культура	Январь	1	«Вы слышали о воде?»	Конкурсно- познавательн ая программа/ онлайн-игра	Игра «Да- нет»/ творческое задание с ответом в виде файла
38.	Ранняя профорие нтация	Январь	1	«Спасатели, вперед!»	Познаватель ная конкурсно-	Кроссворд/ тест

					игровая программа/ презентация	
39.	Ранняя профориентация	Январь	1	«Вкусные истории»	Конкурсно-игровая программа/ квест	Загадки/ тест
40.	Нравственное воспитание	Январь	1	«Разносолы нашей страны»	Конкурсно-познавательная программа/ виртуальная экскурсия	Викторина/ творческое задание с ответом в виде файла
41.	Здоровье сбережение	Февраль	1	«В страну Здоровья»	Игра – путешествие/ онлайн-игра	Вопросы/ анкетирование с ответом в виде файла
42.	Здоровье сбережение	Февраль	1	«Кто как жуёт, тот так и живёт»	Конкурсно-познавательная программа/ онлайн-игра	Игра «Данет»/ тест
43.	Интеллектуальное развитие	Февраль	1	«Репка»	Конкурсно-игровая программа/ онлайн-игра	Моментальный спектакль/ творческое задание: изготовление атрибутов к сказке
44.	Нравственное воспитание	Февраль	1	«Моя Родина»	Познавательная-игровая программа/ виртуальная экскурсия	Задание «Вопрос – Ответ»/ ответы в виде файла
45.	Нравственное воспитание	Февраль	1	«Богатырские потехи»	Праздничная программа / интерактивная игра	Творческое задание/ тест
46.	Нравственное воспитание	Февраль	1	«Город мой родной»	Беседа/ виртуальная экскурсия	Викторина/ ответы в виде файла

47.	Ранняя профориентация	Февраль	1	«Я бы в дизайнеры пошел, пусть меня научат...»	Познавательная программа/ интерактивная игра	Творческое задание/ ответы в виде файла
48.	Интеллектуальное развитие	Февраль	1	«Путешествие в страну загадок»	Игровая программа/ онлайн-игра	Загадки/ тест
49.	Экологическая культура	Март	1	«Танец цветов»	Познавательная-игровая программа/ видео урок	Задание «Вопрос – Ответ»/ творческое задание с ответом в виде файла
50.	Нравственное воспитание	Март	1	«Весенняя радость»	Праздник/ презентация	Загадки/ творческое задание с ответом в виде файла
51.	Нравственное воспитание	Март	1	«Дарите людям доброту»	Конкурсно-игровая программа/ онлайн-игра	Игра «Хорошо-плохо»/ анкетирование с ответом в виде файла
52.	Ранняя профориентация	Март	1	«Хорошо, когда все хорошо»	Познавательная-игровая программа/ анимация (в виде мультфильма)	Задание «Вопрос-ответ»/ творческое задание с ответом в виде файла
53.	Ранняя профориентация	Март	1	«Мастерство тому дается, кто весь делу отдается»	Игра по станциям/ онлайн-игра	Ребусы/ ответы в виде файла
54.	Экологическая культура	Март	1	«Праздник Барсика и Мурки»	Познавательная-игровая программа/ презентация	Творческое задание/ творческое задание с ответом в виде файла

55.	Здоровье сбережен ие	Март	1	«03 спешит на помощь»	Конкурсно- игровая программа/ онлайн- занятие	Задание «Вопрос- ответ»/ задание «Вопрос - ответ»
56.	Экологич еское воспитан ие	Март	1	«Наши пернатые друзья»	Познаватель но-игровая программа/ виртуальная экскурсия	Кроссворд/ тест
57.	Интеллек туальное развитие	Апрель	1	«Хорошее настроение»	Конкурсно- игровая программа/ квест	Творческие задания/ задание с ответом в виде файла
58.	Ранняя профорие нтация	Апрель	1	«Моя профессия пожарный»	Конкурсно- познавательн ая программа/ презентация	Кроссворд/ тест
59.	Ранняя профорие нтация	Апрель	1	«Полет юного космонавта»	Познаватель ная конкурсно- игровая программа/ онлайн-игра	Творческое задание «Шифровка »/ тест
60.	Экологич еская культура	Апрель	1	«Экологическ ий калейдоскоп»	Познаватель но-игровая программа/ интерактивна я игра	Задание «Вопрос- ответ»/ тест
61.	Интеллек туальное развитие	Апрель	1	«В гостях у сказки»	Конкурсно- игровая программа/ онлайн-игра	Викторина/ тест
62.	Экологич еская культура	Апрель	1	«Путешествие в мир природы»	Интеллектуа льная игра/ презентация	Разрешение ситуаций/ творческое задание с ответом в виде файла
63.	Ранняя профорие	Апрель	1	«Волшебная страна	Познаватель ная	Игра «Чудо-

	нтация			Сандалия»	конкурсно-игровая программа/ презентация	дерево»/ тест
64.	Здоровье сбережение	Апрель	1	«Здоровым быть – это здорово!»	Конкурсно-игровая программа/ онлайн-игра	Викторина/ творческое задание с ответом в виде файла
65.	Ранняя профориентация	Май	1	«На лесной опушке»	Познаватель но-игровая программа/ презентация	Вопросы/ тест
66.	Нравственное воспитание	Май	1	«Поклонимся великим тем годам»	Познаватель ный час/ презентация	Кроссворд/ творческое задание с ответом в виде файла
67.	Ранняя профориентация	Май	1	«На страже Родины»	Конкурсно-познавательн ая программа/ онлайн-игра	Кроссворд/ творческое задание с ответом в виде файла
68.	Нравственное воспитание	Май	1	«Я люблю тебя, Россия!»	Конкурсно-игровая программа/ презентация	Задание «Вопрос-ответ»/ тест
69.	Здоровье сбережение	Май	1	«Дорожная азбука»	Конкурсно-познавательн ая программа/ интерактивна я игра	Загадки/ тест
70.	Ранняя профориентация	Май	1	«Все профессии важны, все профессии нужны»	Познаватель но-игровая программа/ презентация	Задание «Вопрос-ответ»/ творческое задание с ответом в виде файла
71.	Ранняя профориентация	Май	1	«Праздник труда»	Игровая программа / квест	Кроссворд/ тест
72.	Интеллект	Май	1	«Дойди до	Интеллекту	Задание

туальное развитие			финиша»	альная игра/ интерактивная игра	«Вопрос-ответ»/ тест
-------------------	--	--	---------	---------------------------------	----------------------

2 КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Количество учебных недель	36 недель
Первое полугодие	с 01.09.2023 по 30.12.2023, 17 учебных недель
Каникулы	с 31.12.2023 по 07.01.2024
Второе полугодие	с 08.01.2024 по 31.05.2024, 19 учебных недель
Промежуточная аттестация	май 2024 года

2.2 Формы контроля/аттестации

Предварительный контроль (проверка знаний учащихся на начальном этапе освоения программы) проводится в начале года в виде мероприятия «Давайте познакомимся!». Приложение № 4.

А в дистанционном формате предварительный контроль проводится в виде онлайн-занятия «Давайте познакомимся!». Приложение №4а

Наблюдается активность детей, интерес к мероприятиям, взаимоотношения в детском коллективе. Уровень проведения мероприятий и воздействия их на обучающихся оценивается по результатам анкетирования и отзывов педагогов, детей и родителей, которые помогают корректировать содержание программы в конце учебного года.

При отслеживании результатов образовательной деятельности непосредственно на занятии достаточным является ранжирование команд детей, пар партнёров и отдельных обучаемых по степени успешности их деятельности в играх и творчестве.

Результативность полной реализации программы определяется изменениями: в микроклимате детского коллектива в сторону большей сплоченности, в развитии ребенка, в расширении его знаний об окружающем мире и укреплении традиционных российских духовно-нравственных ценностей. Оценка эффективности программы осуществляется путем

анализа данных первичной и заключительной диагностики, которая включает в себя:

- социометрию (оценка взаимоотношений внутри коллектива);
- тесты, анкеты (раскрытие эмоционального состояния и развитие творческих способностей ребенка), итоговые занятия;
- наблюдение, беседу.

С целью определения уровня усвоения образовательной программы учащихся проводится промежуточная аттестация.

Отслеживание активности обучающихся и правильности выполнения творческих заданий в конкурсно-игровой программе «Своя игра».

Приложение № 5.

В дистанционном формате промежуточная аттестация проводится в виде онлайн-занятия «Своя игра». Приложение №5а.

Промежуточная аттестация по итогам реализации программы – отслеживание умений учащихся коммуницировать и правильно отвечать на вопросы всего курса обучения в интеллектуальной игре «Дойди до финиша».

Приложение № 6 .

В дистанционном формате промежуточная аттестация по итогам реализации программы проводится в виде онлайн-занятия «Дойти до финиша». Приложение №6а

2.3. Материально - техническое обеспечение:

- учебный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарными нормами, столы и стулья для педагогов и обучающихся, классная доска.
- рабочее место учащегося при освоении программы в период дистанционного обучения организуется дома. Для этого необходимо: наличие компьютера (мобильного устройства), имеющего доступ к сети Интернет, колонок, рабочей поверхности, необходимых материалов и инструментов.

Информационное обеспечение:

- мультимедийный проектор;
- фотоаппарат;
- компьютер;
- периферийное оборудование (мышь, микрофон, веб-камера; монитор, колонки, принтер; флеш-накопитель);
- программное обеспечение;
- доступ к сети Интернет;
- интернет-источники.

Оснащенность образовательного процесса:

Раздаточный материал:

- карточки с заданиями;
- кроссворды;
- анкеты;
- тесты;

- шаблоны;
- дидактические игры;
- игровой и спортивный инвентарь.

Иллюстративный материал:

- по правилам дорожного движения;
- по здоровьесбережению;
- по темам мероприятий.

Методическое обеспечение:

- тематические книги;
- слайд-презентации;
- дидактический материал;
- для организации дистанционного обучения используются видеоуроки, видеозаписи, аудиозаписи, подготовленные педагогом по темам занятий;
- организация общения с детьми и родителями осуществляется в группе, электронная почта, Skype, Viber, WhatsApp и др. сервисы;
- занятия проводятся педагогом на образовательной платформе Google Класс;
- во время онлайн-занятия проводится динамическая пауза, гимнастика для глаз.

2.5. Кадровое обеспечение

Программа «Час игры» может быть реализована как в системе дополнительного образования, так и в рамках общего образования во внеурочной деятельности, при проведении профильных смен в летний оздоровительный период.

2.6. Методические и дидактические материалы

Форма обучения – очная, возможно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Формы организации деятельности:

Индивидуально, в группах, всем составом объединения.

Форма организации учебного занятия:

- конкурсно - игровые программы, праздники, беседы, познавательные часы, викторины, конкурсы, творческие задания, игры, мини-проекты, онлайн-беседы, онлайн-викторины, онлайн-познавательные часы, онлайн-занятия, презентации, виртуальные экскурсии, интерактивные игры.

Принципы обучения и воспитания

- добровольности, приоритета общечеловеческих ценностей;
- доступности и последовательности;
- учета возрастных особенностей;
- культуросообразности;
- креативности;
- наглядности.

Основные технологии и методы обучения и воспитания по программе:

- технологии индивидуального и группового обучения;
- технологии традиционного обучения;
- технология игровой деятельности;
- информационно-коммуникативные технологии;
- здоровьесберегающие технологии (технологии стимулирования и сохранения здоровья: подвижные, спортивные игры, релаксации, гимнастика пальчиковая, дыхательная, для глаз, коммуникативные игры);
- технология развития критического мышления;
- объяснительно-иллюстративный;
- рефлексия;
- убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

К программе разработан полный учебно-методический комплекс, включающий в себя

- сценарий каждого занятия - игры, содержание и методику проведения игр, перечень необходимого реквизита;
- наглядные материалы (картины, плакаты, таблицы, схемы, рисунки, фотографии);
- демонстрационные материалы (модели, предметы, карточки);
- видеоматериалы (презентации, учебные и мультипликационные фильмы);
- презентации онлайн-занятий.

2.7. Оценочные материалы

Основной метод диагностики – наблюдение учащихся педагогом во время проведения игр, выполнения заданий и практических работ, устных опросов. Дополнительные методы – интервьюирование, тестирование, анкетирование.

Для повышения эффективности и улучшения качества учебно-воспитательного процесса проводится мониторинг развития личности учащихся в течение всего периода обучения.

Мониторинг качества образовательной деятельности.

За основу взята диагностическая карта, разработанная на основе психолого-педагогическая методики М.И. Шиловой. Приложение № 7.

Критерии оценки уровня освоения теоретического и практического содержания программы:

- высокий уровень – 13-18 баллов,
- средний уровень – 7-12 баллов,
- низкий уровень – 0-6 баллов.

2.8. Список литературы и источников

Нормативно-правовые документы

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ.

2. Федеральный закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ.
3. Федеральный закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» обучающихся» от 5 апреля 2021 № 85-ФЗ.
4. Федеральный закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 14 июля 2022 года № 295-ФЗ.
5. Стратегия национальной безопасности Российской Федерации (Указ Президента Российской Федерации от 2 июля 2021 г. № 400).
6. Основы государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей (Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809).
7. Паспорт национального проекта «Образование» (протокол заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от 24 декабря 2018 г. № 16).
8. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).
9. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р).
10. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629).
11. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31 января 2022 г. № ДГ-245/06).
12. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г.).
13. СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28).
14. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. № 2).

15. Примерная рабочая программа воспитания для общеобразовательных организаций (протокол заседания федерального учебно-методического объединения по общему образованию ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования» от 23 июня 2022 г. № 3/22).
16. Государственная программа Курганской области «Патриотическое воспитание граждан, допризывная подготовка молодёжи и развитие добровольчества (волонтерства)» (постановление Правительства Курганской области от 8 апреля 2021 г. № 80).
17. Региональный стандарт (организационно-методические мероприятия) гражданского и патриотического воспитания детей и молодежи в образовательных организациях, находящихся на территории Курганской области (приказ Департамента образования и науки Курганской области от 9 сентября 2022 г. № 886).
18. Проект плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022-2024 годы) в Курганской области
19. «О структурной модели дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы» (письмо Департамента образования и науки Курганской области от 26 октября 2021 г.).
20. Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества «Синяя птица» города Кургана (постановление Администрации города Кургана от 10 декабря 2015 г. № 9092).

Литература для педагога

1. Айдашева, Г. А. Русские обряды. Зима / Г. А. Айдашева. – М. : Изд-во Скрипторий 2013, Доступно из URL: https://kartaslov.ru/книги/Айдашева_Г_А_Русские_обряды/2
2. Гринёва, М. А., Черепкова Н. В., Долженко О. В. Развитие творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 39. – С. 926–930. – Доступно из URL: <http://e-koncept.ru/2017/970512.htm>.
3. Епанчинова, Л.А. Веселая игралочка. Выпуск 3 / Л.А . Епанчинова - Екатеринбург: ИП Возякова Т.И., 2012. – 32с.
4. Епанчинова, Л.А. Загадки. Выпуск 1 / Л.А . Епанчинова - Екатеринбург: Млада, 2012. – 32с.
5. Епанчинова, Л.А. Игры, конкурсы, викторины/ Л.А . Епанчинова - Екатеринбург: Млада, 2012. – 64с.
6. Епанчинова, Л.А. Приходите в гости к нам / Л.А . Епанчинова - Екатеринбург: Млада, 2010. – 64с.
7. Загребина, Г.В. Энциклопедия любимых праздников / Г.В. Загребина – Ярославль: Академия развития, 2008. – 432с.

8. Золотарева, А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования детей: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А.В. Золотарева,
9. Г.М. Криницкая, А.Л. Пикина. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2020. – 315 с.
10. Мирошниченко, И.В. Детские праздники / И.В. Мирошниченко – Изд. 2-е – Ростов н/Д: Феникс, 2007. – 352с.
11. Обухова, Л. Ф. Возрастная психология: учебник / Л. Ф. Обухова. — М. Издательство Юрайт; МГППУ, 2011. — 460 с. — Серия: Основы наук.
12. Патрикеев А.Ю. Хитрые подвижные игры в начальной школе / А.Ю. Патрикеев. – Ростов н/Д: Феникс, 2015. – 158с.
13. Сушинскас, Л.Л. Викторины, конкурсы, кроссворды для начальной школы / Л.Л. Сушинскас, Н.А. Шевердина. – 2-е изд. – Ростов н/Д: Феникс, 2012. – 315с.

Интернет-источники

1. Квесты, шоу, вечеринки, сценки [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://solnet.ee/http://www.solnet.ee/holidays/> - свободный.
2. Сценарии [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.millionpodarkov.ru/scenarii/> - свободный.
3. Сценарии праздников в начальной и средней школе [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://fictionbook.ru/author/ilya_melnikov/scenarii_prazdnikov_v_nachalnoyi_i_sredneyi_shkole/read_online.html?page=1 – свободный.
4. Сценарии праздников [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://chudesenka.ru/> - свободный.
5. Методические рекомендации Квест, как педагогическая технология [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://infourok.ru/metodicheskie-rekomendacii-kvest-kak-pedagogicheskaya-tehnologiya-3469674.html>

2.9. Приложения

Приложение № 1

Аннотация ДООП «ЧАС ИГРЫ»

Авторы-составители	Усольцева Светлана Алексеевна, Морозова Ольга Анатольевна, Кобякова Юлия Николаевна
Направленность	Социально-гуманитарная
Уровень	Стартовый
Срок реализации	1 год
Возраст обучающихся	7-9 лет
Количество часов	72 часа
План приема	до 15 обучающихся
Адрес	г. Курган, Тимирязева 38а, МБОУ «СОШ № 43», г. Курган, Кузнецова ба, МБОУ «СОШ № 49»
Режим занятий	2 раза в неделю 1 академическому часу
Описание	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа социально-гуманитарной направленности «Час игры» – это универсальная форма организации детского досуга. В основе проведения мероприятий, включенных в программу, лежит игровое

	<p>действие.</p> <p>Учащиеся, занимающиеся по программе «Час игры», более успешно социализируются в детском коллективе, расширяют знания об окружающем мире, развивают чувство уверенности в своих силах и возможностях, становятся более успешными.</p> <p>Дети за один год обучения по программе научатся правильно относиться к собственному здоровью, попробуют себя в роли людей разных профессий, разовьют любознательность, освоят нормы поведения в обществе, узнают нормы и правила доброжелательного общения в коллективе, смогут вносить посильный вклад в сохранение окружающей среды.</p> <p>Режим занятий – два раза в неделю по одному академическому часу в удобное для детей время в течение учебного года – позволит учащимся насыщенно и с пользой провести досуговое время.</p>
Педагоги, реализующие программу	<p>Морозова Ольга Анатольевна Усольцева Светлана Алексеевна Щеколова Елена Васильевна</p>
Содержание	<p>1. Нравственное воспитание Занятия данного модуля программы помогут учащимся в непринужденной обстановке игры усвоить нормы и правила общественной морали, руководствоваться ими в своем поведении.</p> <p>2. Интеллектуальное развитие Участие в интеллектуальных играх позволяет детям мобилизовать все свои знания: думать, подбирать подходящее, отбрасывать негодное, сопоставлять, оценивать – развивать свое мышление, интуицию.</p> <p>3. Экологическая культура Игры, творческие задания, сочинение рассказов на экологические темы, беседы, праздники способствуют формированию у детей ценностных установок, особой морали взаимоотношений с окружающей средой..</p> <p>4. Здоровьесбережение Игровые занятия модуля направлены на формирование мотивационной сферы гигиенического поведения, безопасной жизни, физического воспитания, обеспечение психического и физического саморазвития детей.</p> <p>5. Ранняя профориентация Ролевые и дидактические игры, семейные праздники</p>

	формируют добросовестное отношение к труду, способствуют дальнейшему самоопределению учащихся в выборе профессии.
Цель	Создание условий для развития личности ребенка через познание и общение в игровой деятельности.
Результаты	<p style="text-align: center;">Учащиеся узнают:</p> <p>общепринятые нормы и правила поведения в обществе в соответствии с ситуацией; правила игр, используемых на занятии; основные представления о здоровом образе жизни; основы экологической культуры; разнообразие профессий и качеств личности представителей изучаемых профессий (спасатель, пожарный, космонавт, учитель, повар, военный).</p> <p style="text-align: center;">Учащиеся научатся:</p> <p>правильно вести себя в обществе; применять имеющиеся знания для решения творческих заданий (головоломок, ребусов и т.д.) и игровой деятельности; применять на практике знания о личной гигиене, заботиться о своём здоровье; видеть прекрасное в природе и бережно относиться ко всему живому; понимать основные требования к представителям разных профессий.</p> <p style="text-align: center;">Учащиеся приобретут навык/опыт:</p> <p>взаимодействия с педагогом; активного участия в игровой и познавательной деятельности.</p> <p style="text-align: center;">У учащихся будут сформированы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - чувство сопричастности к народу России и её истории; - понимание важности проявления терпимости к окружающему миру; - понимание ценности жизни и бережного отношения к окружающей природе; - стремление участвовать в познавательной и игровой деятельности; - умение творчески преобразовывать и применять полученную информацию в игровой деятельности и в повседневной жизни; - умение контролировать свое поведение и эмоциональное состояние; - умение бесконфликтно общаться с окружающими; - умение корректно высказывать свое мнение.
Аттестация	Интеллектуальная игра.
Материально-техническая база	Материально - техническое обеспечение: учебный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарными нормами, столы и стулья для педагогов и обучающихся, классная доска.

	Информационное обеспечение: мультимедийный проектор; экран; фотоаппарат; доступ к системе интернет; компьютер.
--	---

Приложение № 2

Оценка занятия

Нарисуй клоуну такой рот, который соответствует твоему настроению после занятия:



Ответь на вопросы:

Что тебе больше всего понравилось? _____

Что тебе меньше всего понравилось? _____

Закончи предложения:

Я узнал/а _____

Еще я хотел/а бы узнать _____

Приложение № 3

Мероприятие «Давай познакомимся!»
(предварительный контроль)

Автор-составитель: Усольцева Светлана Алексеевна,
педагог-организатор

Цель: Проверка знаний учащихся на начальном этапе освоения программы - активность детей, интерес к мероприятиям, взаимоотношения в детском коллективе, знакомство учащихся друг с другом.

Задачи: создать атмосферу комфорта и непринужденности; обеспечить условия для раскрытия творческих способностей и возможностей; сплочение детского коллектива.

Форма проведения: игра.

Оборудование: кирпичики из картона, воздушные шары, загадки, объяснялки.

Оформление: Зал украшен разноцветными шарами, на центральной стене плакат с изображением пейзажа (на него будут крепиться кирпичики).

Ведущий: Здравствуйте, дети! Здравствуйте, дети!

День необычный сегодня на свете.

Приветливо осень стучится в окошко-

Сегодня встречаемся не понарошку.

На праздник Знакомства приглашаю я всех!

Пусть будут улыбки, и песни, и смех.

Думаю, весело мы поиграем.

Праздник Знакомства мы начинаем!

Звучит песня «Есть друзья, а для них, у друзей нет выходных...»

Ведущий: Здравствуйте! Наш праздник называется «Давайте, познакомимся!». И это не случайно. Ведь всё начинается с этого удивительно простого события – со знакомства. Так появляются друзья. Очень хочется, чтобы мы были одной дружной семьёй, в которой уютно всем.

В нашем объединении занимаются (называю девочек)

С гордостью представляю мальчиков...

Мы уже знаем, кого как зовут. Но не знаем, какие таланты есть у ребят, умеют ли они веселиться, шутить, могут ли проявлять смекалку и находчивость.

А чтобы лучше узнать друг друга, я предлагаю выстроить «Дом мечты».

У каждого человека должен быть дом – не простое жилище с крышей над головой, а место, где его любят и ждут, понимают и принимают таким, каков он есть, где тепло и уютно.

Начинаем строить «Дом мечты» из кирпичей. А что такое кирпичи? *(Ответы детей)* И первый кирпич, который нам нужен для строительства нашего дома - **«КИРПИЧ МУДРОСТИ»**

Конкурс № 1 Предлагаю вам угадать, о каком слове идет речь.

«Здоровье»

- Если его нет, то и нет радости, без него не жизнь, а существование.

- Его всегда желают друг другу, особенно в письмах.
- Его не купишь ни за какие деньги.

«Счастье»

- Каждый человек о нем мечтает, хочет, чтобы в жизни у него все было хорошо.
- Но никто не знает, где его искать.
- Есть сказочная птица, которая его приносит.

«Жадность»

- Человек все несет к себе в дом: нужно ему или нет.
- Он не любит дарить подарки, делиться конфетами.
- И лучше у него ничего не просить, потому что он все равно не даст.

«Наказание»

- Человека заставляют нести ответственность за свой нехороший поступок.
- Взрослые говорят, что это помогает воспитывать правильно.
- Человека чего-то лишают, не пускают гулять из-за плохого поступка.

«Удача»

- Ее всегда нам всем не хватает, и поэтому мы часто ее желаем уходящему или уезжающему.
- Кому-то она сопутствует везде, и поэтому он счастливый.
- Когда она бывает, говорят «Ну и повезло!»

Конкурс № 2 Я буду показывать предметы, а вы угадывать из какой они сказки.

Зеркальце – «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях»

Ключик – «Приключения Буратино»

Мыло – «Мойдодыр»

Горошина – «Принцесса на горошине»

Яйцо – «Курочка Ряба»

Градусник – «Айболит»

Лимон – «Приключения Чиполлино»

Баранки – «Цветик – семицветик» и т.д.

Кто больше всех отвечал на вопросы? (ответы детей).(Имя участника) ... получает возможность заложить первый кирпич. Аплодисменты.

Следующий кирпич, который нужен для строительства нашего дома **КИРПИЧ «ДРУЖБЫ И ВЗАИМОПОНИМАНИЯ».**

Задание № 1

В любом доме должна царить атмосфера дружбы и взаимопонимания. Попробуем узнать, можете ли вы с полуслова или совсем без слов узнать, что хочет сказать собеседник. Способов проверить это качество много. Я предлагаю с помощью мимики и жестов изобразить подарок, который бы вы хотели подарить другу.

Задание № 2

В нашем доме будут жить девочки и мальчики. А вот какие они? Предлагаю одарить их не только подарками, но и комплиментами.

Продолжаем строить дом. И следующий кирпич «КИРПИЧ ЗДОРОВЬЯ»

Как вы молоды, красивы!

В вас столько ловкости и силы!

Работать можете в две смены,

*Потому что вы - ...**(спортсмены)**.*

Продемонстрировать свои спортивные данные вы сможете прямо сейчас.

Конкурс № 1

Участники встают в круг. В руках некоторых из них шары (количество шаров на 2 меньше, чем игроков). Под музыку игроки передают шары по кругу, после её остановки те, у кого шаровне оказалось, садятся на места. Количество шаров уменьшается на 2, и игра продолжается, пока не будут выявлен победитель.

Вот какой быстрый и ловкий... Он кладет кирпич «здоровья»

И еще кирпич нужен для нашего дома «КИРПИЧ ОКРУЖАЮЩЕМУ МИРУ».

Задание № 1

Чтобы в нашем доме не было места для скуки, попробуйте отгадать животных, которые могут жить рядом.

1. Объект любви и заботы кота Матроскина и крошечки – Хаврошечки (корова).
2. Веселые постояльцы бабуси (гуси)
3. Хозяйка, чей дом, увы, загорелся и которая гуляет сама по себе (кошка)
4. Спальня для курочки рябы (насед)
5. Общежитие для лошадей (конюшня)
6. Специальный домик для пчелы (улей)
7. Птичий домик (гнездо)

Задание № 2

А сейчас игра на внимание. Если вы услышите название птицы - вы хлопаете в ладоши, а если не птицу - вы топаете ногами.

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Мухи (дети хлопают) и стрижи...

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Аисты, вороны,

Галки, макароны (Дети хлопают.)

Прилетели птицы:

Голуби, куницы... (Дети хлопают

Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
Чибисы, чижи,
Галки и стрижи,
Комары (хлопают), кукушки
Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
Галки и стрижи,
Чибисы, чижи,
Аисты, кукушки,
Даже совы-сплюшки,
Лебеди и утки –
И спасибо шутке!

Задание № 3

Предлагаю вам, ребята, игру «Животные, растения, птицы».

Водящий бросает мяч и говорит:

-«Животное», а игрок ловит и отвечает «Лиса»;

-«Растение», а игрок ловит и отвечает «Ромашка»;

-«Птица», а игрок ловит и отвечает «Ворона».

Подводим итоги этого конкурса. Больше всех жетонов у.... Он (она) закладывает кирпич.

И последний кирпич нужен для строительства нашего дома «Мечты» - КИРПИЧ ТРУДОЛЮБИЯ.

Задание № 1 Отгадайте загадки о профессиях
Победит огонь коварный тот, кого зовут (*пожарный*)
Секунды зря не тратили, детей спасли (*спасатели*)
Он в автобусе сидит и внимательно следит,
чтоб у всех билеты были,
чтоб купить их не забыли. (*кондуктор*)
Сначала его в центрифуге крутили,
а после в тяжелый скафандр нарядили.
Отправился он полетать среди звезд. (*космонавт*)
Кто, ребята, на границе нашу землю стережет,
чтоб работать и учиться
мог спокойно наш народ? (*пограничник*)
Не художник он, но краской пахнет неизменно,
по картинам он не мастер – мастер он по стенам! (*маляр*)
Он отбойным молотком, как огромным долотом,
уголь крошит под землей. Отвечайте, кто такой? (*шахтер*)
Пассажиров он встречает их билеты проверяет,
говорит, куда пройти, чаем потчует в пути. (*проводник*)

В книжном море он бескрайнем настоящий капитан.
Отыскать любую книжку помогает быстро нам! (*библиотекарь*)
Мелом пишет и рисует, и с ошибками воюет,
учит думать, размышлять, как его, ребята, звать? (*учитель*)
А сейчас задания посложнее. Я буду вас запутывать, а вы называйте
профессии правильно.
Черный весь, как будто грач, с нашей крыши лезет (*трубочист*)
Булки нам и калачи каждый день пекут (*пекари*)
На заводах по три смены у станков стоят (*рабочие*)
Говорят про звуки парные в школе нам с тобой (*учителя*)
Дрессирует львов, собак храбрый, смелый наш (*укротитель*)
В классе английский слышится говор – новую тему дает детям (*учитель*)
Задание № 2 Угадайте профессию, о которой пойдет речь.

№1

- Человек этой профессии всегда ходит в форме.
- Он смотрит внимательно, кто входит и заходит.
- Он может смотреть у дверей, а может и в телевизор.
- На больших территориях у него может быть собака (*охранник*)

№2

- Они очень худенькие.
- Но всегда хорошо выглядят.
- Они носят очень красивую одежду.
- Им приходится ходить по подиуму и стоять на примерках (*модель или манекенищица*)

№3

- Он любит животных.
- Ходит он в белом халате.
- У него много лекарств и он ставит уколы.
- Он лечит животных (*ветеринар*)

№4

- Он всегда занят.
- Ему могут позвонить в любой момент.
- Он ходит в строгом костюме.
- У него очень много переговоров.
- У него большие сделки(*предприниматель или бизнесмен*)

№5

- Он умеет играть на музыкальном инструменте.
- У него много муз (вдохновений).

- Он много пишет, а потом перекладывает на музыку (*композитор*)

№6

- Ему приходится долго сидеть.
- Он бывает во многих городах и даже странах.
- У него тяжелые грузы.
- Он крутит баранку (*водитель – дальнбойщик*)

№7

- Он много читает и пишет.
- У него хорошая фантазия и он много знает.
- Он выпускает свои книги и дает автографы (*писатель*)

Больше всего жетонов получил(а)...Он (она) закладывает последний кирпич – кирпич трудолюбия.

Крыша «ХОРОШЕГО НАСТРОЕНИЯ»

Наконец мы добрались до крыши – настроения.

Вам равных в танце просто нет,

Удивляете весь свет.

Убедимся в этом скоро,

*Потому что вы - ...**(танцоры)**.*

Приглашаю на танец «Хорошее настроение».

Танец «Хорошее настроение»

Дорогие друзья, мы с вами выстроили «Дом мечты». Хочу надеяться, что в этом доме на долгие годы поселится мудрость, дружба, взаимопонимание, улыбка, здоровье, труд.

Приложение № 4

Конкурсно-игровая программа «Своя игра»
(промежуточная аттестация учащихся)

Автор-составитель: Кобякова Юлия Николаевна,
педагог-организатор

Цель: Проведение промежуточной аттестации учащихся.

На стене прикреплены карточки по категориям и заданиями: Нравственное воспитание, интеллектуальное развитие и т.д. Дети делятся на две команды, сами выбирают из интересующей категории любое задание. Выполнив его, они получают жетон, если не могут справиться, помогает другая команда и получает за это жетон. В итоге игры подсчитываются жетоны, в какой команде больше, те побеждают.

Ход мероприятия

Здравствуйтесь, дорогие ребята! Сегодня у нас не обычное занятие. Мы будем вспоминать все то, что узнали за эти пол года. Сейчас мы с вами разделимся на две команды. Каждой команде я выдаю тарелочку, в которую вы будете складывать жетоны. Жетоны вы будете зарабатывать за правильные ответы команды. Каждая команда по очереди будет выбирать из представленных на доске карточек с заданиями, и выполнять его. Если команда не может выполнить это задание, то право ответа дается команде соперника и в случае его выполнения, конечно, эта команда и получит жетон.

Ну что ж, начнем!

Нравственное воспитание

Задание 1 – Народов дружная семья:

1. Край вечной мерзлоты - Якутия, какие народы там проживают? (Якуты, эвенки, юкагиры и чукчи)
2. Какую русскую народную игру напоминает Бурятская игра «Верблюженка верблюдов ловит»? (Кошки-мышки)
3. Какой народ придумал Сабантуй, эвенки, украинцы, русские или татары? (Татары)
4. Удмуртия - лесной край, следовательно, удмурты занимаются... (Охотой, животноводством, пчеловодством)
5. В городе Саранске живут многие народности, какие из перечисленных не относятся к мордовским народностям: эрзю, мокшу, украинцы? (Украинцы)

Интеллектуальное развитие

Задание 2 – Что мы знаем о Зиме:

1. Чему равна «сумма» декабря, января и февраля? (Зиме.)
2. Как называют любителей зимнего плавания? (Моржи.)
3. Как называется зимняя обувь из шерсти? (валенки)
4. Самый большой кусок льда - это. Что? (Айсберг.)
5. Какая красавица раз в году наряжается? (Новогодняя ёлка.)

Задание 3 – Яблочный денек:

На Руси есть традиция на Преображение Господне лакомится освященными в Храме фруктами. А проглатывая первый кусочек этого фрукта, загадывали «Спасово» желание. О каком фрукте идет речь?

Конечно яблоко! Давайте теперь поиграем в народную Молдавскую игру «**ЯБЛОКО**». Встаем все в круг, беремся за руки. Руки расцеплять ни в коем случае нельзя. Движемся по кругу, говоря текст:
Яблоко, червивое яблоко,

Ветер дует, оно падает.

Как только сказали эти слова, приседаем. В центре круга у нас галящий, он следит за всеми, если кто-то немного опоздал, упал, или шевелится после слов, выбывает из игры или становится галящим. А игра продолжается потом дальше. Играют обе команды.

Экологическая культура

Задание 4 – Осень Золотая:

Попробуйте, с закрытыми глазами, определить, какой фрукт или овощ спрятался в осеннем мешочке.

Задание 5 – В гостях у Феи Природы:

Детям раздаются карточки. Обратная сторона карточек определенного цвета. Дети объединяются в группы по цвету карточек. На обратной стороне картинка.

Вы должны посоветоваться и выложить цепочку. Чем был и чем стал.

Икринка – малёк – рыба.

Икринка – головастик – лягушка.

Семечко – росток – растение (одуванчик).

Жёлудь – росток – дуб.

Задание 6 – Арбузник:

Назовите блюда из арбуза. (Солят, маринуют, арбузный мёд – нардек, цукаты из арбузной корки, варенье, из протёртой мякоти варили арбузную кашу.

Задание 7 – В лес за грибами:

Вот в этом квадрате спрятались грибочки, мы все знаем, что грибочки любят прятаться под листики, траву, под мох. Ваша задача сейчас найти тут названия грибов, они могут изгибаться горизонтально и вертикально.

О	Б	Р	Ы	О	П	Я
Р	О	О	М	О		Т
И	В	С	И	Х	У	А
К	И	Ы	К	Ж	И	Г
Л	К	Р	О	Е	Д	Р
И	Ч	Ш	К	И	З	У
С	И	У	Н	Л	О	В

(Боровик, лисички, опята, волнушки, сыроежки, грузди, мухоморы.)

Скажите, а какие из этих грибов мы в корзинку не положим? (мухоморы). Молодцы! Все верно!

Здоровьесбережение

Задание 8 – Советы Айболита:

Физкультминутка. Выполняют все команды.

Бабушке в деревне, дров мы накололи (имитация колки дров),

Огород пропололи.

Варим каши, варим щи (круговые движения рукой, как помешиваем что то).

Стул к столу скорей тащи (как будто тянут спереди).

Полотенце прихватите (на плечо),

К умывальнику бегите (бег на месте).

Мойте руки ребятишки,
 Чисто – чисто, чисто – чисто.
 Вытирайте побыстрей,
 И к столу бежим скорей.
 За стол присели дружно,
 Теперь поесть нам нужно!

Команда выбирает на подносе полезные продукты, а вредные откладывает отдельно.

Задание 9 – Путешествие в страну правил ДД:

1. Какое в России движение: лево- или правостороннее? (Правостороннее).
2. Можно ли идти пешеходу, если загорелся желтый свет? (Нет)
3. Где можно переходить проезжую часть? (На светофоре, там, где установлен знак «пешеходный переход», есть дорожная разметка пешеходного перехода (зебра), по подземному переходу).
4. Если на переходе горит светофор и инспектор ГИБДД также руководит движением, то чьи сигналы вы будете исполнять? (Инспектора ГИБДД).

Задание 10 – Опасный лед:

Назовите правила поведения на льду.

Ранняя профориентация

Задание 11 – Спасатели, вперед!:

На плакате кроссворд, на котором прописано только слово СПАСЛИ. Необходимо заполнить качества, которыми обладают спасатели.

1.			С	И	Л	Ь	Н	Ы	Е										
2.			О	П	Е	Р	А	Т	И	В	Н	Ы	Е						
3.			О	Т	В	А	Ж	Н	Ы	Е									
4.				Б	Ы	С	Т	Р	Ы	Е									
5.						Л	О	В	К	И	Е								
6.											И	В	Ы	Е					

Задание 12 – Вкусные истории:

А сейчас мы проверим, разбираетесь ли вы в продуктах. Я буду называть продукты, а вы их вид. Например: Молочный – напиток. Гречка – крупа. Карась – рыба и т. д.

- Сазан – рыба
- Хурма – фрукт
- Вишня – ягода
- Рис – крупа
- Кокос – орех

Квас – напиток
Рябчик – птица
Фисташки – орехи
Баклажан – овощ
Брусника – ягода
Киви – фрукт
Сморчок – гриб
Бычки – рыба
Буженина – мясо
Варенец – напиток.

Молодцы, ребята, отлично справились со всеми заданиями, освежили все полученные за эти пол года знания. Давайте подведем итоги. Подсчитаем, в какой команде больше жетонов.

Давайте поаплодируем победителям!

А сейчас ребята, я попрошу вас заполнить таблички. Представьте такую ситуацию, будто бы завтра у вас день рождения и вы можете пригласить из нашей группы только троих ребят, подумайте, кого бы вы пригласили к себе на день рождения. А теперь поставьте плюсики напротив этих ребят, всего три человека вы можете выбрать из всего списка нашей группы.

Ф.И. учащегося _____

№	Фамилия и имя учащегося	Кого я выбираю
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Благодарю вас, ребята, за отличную работу! Встретимся на следующем занятии.

Приложение №5

10 правил дистанционного обучения

1. В первую очередь, спокойствие. Как бы банально не звучала фраза «у спокойных родителей - спокойные дети», но это правда, и это работает. Все мы понимаем, что дистанционное обучение невозможно, хотя бы первое время, без участия родителей. Так или иначе, вы будете вовлекаться в процесс, и это нервирует. Но успокойтесь и постарайтесь передать

спокойный эмоциональный фон ребенку, это снизит его тревожность. Ведь он тоже волнуется!

2. Подготовьте для ребенка рабочее место. Отдельная комната или рабочий уголок, не столь важно. Главное, чтобы вокруг был порядок, - это настраивает на рабочий лад. Позаботьтесь о технической стороне вопроса, чтобы компьютер (планшет) был в рабочем состоянии, а интернет не подвел в ответственный момент. На случай сбоя интернета через wi-fi, лучше всего иметь кабельное подключение к сети Интернет.

3. Зарегистрируйтесь и ознакомьтесь с образовательной платформой, которую выбрала ваша образовательная организация, заранее вместе с ребенком. Это исключит эффект неожиданности. Кстати, на некоторых платформах сразу после регистрации можно смотреть лекции и выполнять тестовые задания.

4. Спланируйте день, составьте для ребенка расписание занятий. Старайтесь придерживаться примерно такого же распорядка дня, как и во время посещения объединения. Не забудьте о перерывах: 5-10 минут между занятиями.

5. Рабочая обстановка. Проконтролируйте, чтобы во время занятий ребенка ничего не отвлекало. Отключите уведомления в мессенджерах и удалите животных из комнаты. Редко кто из детей удержится от соблазна потискать питомца.

6. Подберите одежду для занятий, нельзя позволять ребенку заниматься в пижаме или домашней одежде, это не создаст рабочую атмосферу.

7. Самое время вспомнить про режим дня. Полноценный сон очень важен для растущего организма! Мозг во время сна продолжает обрабатывать информацию, полученную во время бодрствования. Также сон помогает справиться со стрессом, не забывайте об этом. Разбудите ребенка как минимум за час до начала занятий. Он должен успеть умыться и позавтракать, а также подготовиться к занятию.

8. Записывайте успехи ребенка! Это помогает мотивировать. Можно каждое небольшое достижение записывать на цветные листочки и прикалывать к пробковой доске. Наглядно видно, как ребенок поработал.

9. Физическая нагрузка и гигиена. В течение дня у ребенка обязательно должна присутствовать физическая нагрузка. Делайте зарядку, гимнастику. Не забывайте регулярно проветривать помещение. Глаза также должны отдыхать от яркого монитора компьютера. Полезно выполнять гимнастику для глаз, в интернете много вариантов.

10. Обратная связь. Будьте на связи с педагогом, задавайте вопросы педагогу, если вам что-то непонятно. И не переживайте, для педагогов это тоже новый опыт. Они волнуются не меньше вас.

Приложение №6

Упражнения для профилактики зрительного утомления

Для профилактики зрительного утомления и близорукости в течение 2-3 минут во время занятия выполнить несколько из приведенных ниже упражнений.

Упр.1. Сидя, откинуться на спинку стула и сделать глубокий вдох, затем наклониться вперед к столу и сделать выдох (повторить 5-6 раз)

Упр.2. Сидя, откинуться на спинку стула, прикрыть веки, крепко зажмурить глаза на 3-5 секунд, затем поднять веки, открыть глаза, отдохнуть 2-3 секунды (повторить 4 раза).

Упр.3. Сидя, руки на поясе, повернуть голову вправо и посмотреть на локоть правой руки. Затем повернуть голову влево и посмотреть на локоть левой руки. Вернуться в исходное положение (повторить 4-5 раз)

Упр.4. Сидя, смотреть прямо перед собой в даль (в окно) 2-3 сек. Поставить палец руки по средней линии лица на расстоянии 20-30 см от глаз, перевести взор на палец и смотреть на него 3-5 сек, затем опустить руку (повторить 5-6 раз).

Упр.5. Сидя, вытянуть руки вперед посмотреть на кончики пальцев. Затем поднять руки вверх (вдох) и не поднимая головы следить глазами за руками. Руки опустить (выдох) (повторить 4-5 раз)

Упр.6. Сидя, поднять глаза вверх, сделать ими круговые движения сначала по часовой стрелке, затем - против часовой стрелки (повторить 5-6 раз).

Упр.7. Сидя, крепко зажмурить глаза на 3-5 сек., затем открыть их на 3-5 сек. (повторить 6-8 раз).

Упр.8. Сидя, выполнить быстрые моргания в течение 8-10 секунд. Через 2-3 секунды повторить упражнение.

Упр.9. Сидя, закрыть веки, массировать их с помощью круговых движений в течение 10 – 20 секунд. Удобно массировать нижней частью ладони или подушечками пальцев (эти упражнения укрепляют мышцы глаз, улучшают их кровоснабжение).

Упр.10. Сидя, подушечками указательного и среднего пальцев, двигая ими по кругу, в течение 1 мин. слегка нажимать точки под глазами.

Упр.11. Смотреть 5-6 секунд на большой палец вытянутой руки. Отводя руку вправо, следить за пальцем, не поворачивая головы. Вернуть руку в исходное положение, не отрывая взгляда от кончика пальца. Выполнить то же с левой рукой.

Упр.12. Сидя или стоя, движения глазами вверх-вниз (повтор 2 раза)

Движения глазами вправо-влево (повтор 2 раза)

Движения глазами в правый верхний угол – в левый нижний угол

Глаза поворачивайте с усилием. В крайних положениях фиксируйте взгляд на несколько секунд. В конце цикла дать отдых глазам.

Упр.13. «Рисовать» восьмерки. Начинайте поворот от переносицы:

Вертикальные восьмерки (первую «рисуете» справа вверх, вторую – слева вверх);

Горизонтальные восьмерки (справа вверх – первая; слева вверх – вторая).

Переносица – середина восьмерки. Отдохните.

- Упр.14. Закрывать глаза и, не напрягая век, расслабиться в течение 10 -15 сек.
- Упр.15. Открыть глаза и найдя впереди себя точку, смотреть, не моргая, на нее в течение 10-15 сек.
- Упр.16. Рисовать движениями глаз воображаемую «радугу» (повтор 6-8 раз)
- Упр.17. Рисовать движениями глаз воображаемый круг; сначала в одну сторону, затем в другую (повторить 2-4 раза)
- Упр.18. Упражнения 14 и 15 выполнить с закрытыми глазами.
- Упр.19. Лево́й ладо́нью заслоните открытый лево́й глаз. Пальцы правой руки сложите в кулак так, чтобы большой палец оказался сверху и касался четырех остальных. Высвободите средний палец и произведите им круговые движения около правой глазницы. Начните от внутреннего угла глаза, далее вверх по линии бровей до внешнего, затем по линии глазницы до внутреннего угла. Одновременно следите правым глазом за движением пальца, не теряя его из вида. Движения пальца и глаза должны быть спокойными, плавными. То же повторите, поменяв руки. Постепенно доведите продолжительность выполнения упражнения до 3 минут.

Это упражнение очень эффективно восстанавливает зрение. Важно выполнять его регулярно.

В конце (предварительно отобранных) выполненных упражнений можно сделать следующее (на выбор):

1. учащиеся, закрыв глаза, должны растереть свои ладони так, чтобы те стали теплыми, затем поднести их к глазам, легко прикоснуться подушечками пальцев к закрытым векам, почувствовать их тепло, или пальцы правой руки положить на пальцы левой, а ладонями прикрыть глаза. Это помогает снять усталость глаз и мозга. Задержитесь в таком положении 30-40 секунд. Затем, опустив руки, открыть глаза.
2. закрыв глаза, посидеть 20-30 секунд, представить любой положительный образ, расслабиться. Затем медленно поднять руки вверх, сжав кисти в кулаки, опустить вниз с резким шумным выдохом через рот (такой выдох активизирует мозговую активность).

Приложение 7

Как взаимодействовать с родителями при учебе онлайн

В период дистанционного обучения проблема коммуникации с родителями встала особенно остро. Такой формат вызывает трудности у большинства преподавателей и родителей. Особенно сильно на эффективности общения сказывается отсутствие возможности проводить родительские собрания, встречаться с родителями тет-а-тет, своевременно информировать о прогрессе учащихся и планах на будущее.

Письменная коммуникация

Как правило педагоги письменно общаются с родителями в социальных сетях или мессенджерах и при офлайн обучении. Обычно создаются общие чаты в What`s app/Viber/Skype или группы класса Вконтакте, где педагоги и родители обсуждают вопросы по учебному процессу. В период дистанционного обучения письменная коммуникация особенно важна, однако для того, чтобы не проводить в переписке с родителями все свободное время и общаться эффективно, лучше сразу четко обозначить правила, например:

- рассказать родителям, что вы будете отвечать на их сообщения только в определенный промежуток времени (например, с 8:00 до 18:00);

- обсуждать в чатах только касающиеся обучения вопросы;

- рассказать, что именно и когда вы будете писать, например каждый день вечером отправлять домашнее задание по предмету, в пятницу вечером - информировать о самостоятельных работах на следующей неделе и т.д.;

- «закреплять» особенно важную информацию;

- соблюдать нормы вежливости, спокойно обсуждать спорные вопросы.

При письменной коммуникации полезно проводить опросы родителей (например, об удобном времени для общей видеоконференции, спрашивать об их пожеланиях и т.д.). В некоторые мессенджеры уже встроена функция опроса, например в Skype, Telegram, также есть возможность создавать опросы в группе Вконтакте. Если же вы используете иной способ связи, то можно воспользоваться Google forms, Яндекс.Формы, Doodle (для выбора даты встречи, например).

Самое главное – выбрать канал для письменной коммуникации, которым смогут воспользоваться все родители и в котором у них получится наиболее оперативно реагировать на сообщения преподавателя.

Регулярная устная обратная связь

Залогом успешного общения с родителями при обучении онлайн является регулярная устная обратная связь. Далеко не все вопросы можно решить в переписке, а регулярные видеоконференции заменят привычное родительское собрание.

Как часто нужно давать устную обратную связь родителям?

Не реже, чем раз в две недели. Большинство родителей негативно относятся к дистанционному формату обучения, им часто нужны помощь, поддержка и ответы на вопросы. Педагогу же также нужна поддержка родителей для организации эффективного обучения.

Где проводить такую встречу?

Через любой ресурс, поддерживающий видеосвязь: Google Hangouts, Zoom, Skype и т.д. Удобнее будет воспользоваться сервисом, у которого доступна функция записи встречи (Zoom/Skype), чтобы поделиться с родителями, которые не смогли присутствовать онлайн. Также Zoom и Skype удобны тем, что имеют функцию демонстрации экрана.

О чем говорить на встрече?

Необходимо четко продумать план видеоконференции, подготовить визуальную опору (например, презентацию).

На встрече важно обсудить:

- прогресс учеников, чему научились за 1-2 недели;
- результаты проверочных и контрольных работ;
- планы на будущее (на следующие 1-2 недели);
- технические аспекты (получается ли у родителей организовать рабочее пространство для учащихся, понятно ли, где искать домашнее задание и т.д.);
- вопросы родителей.

Кроме этого, необходимо дать рекомендации родителям по организации дистанционного обучения (как лучше выполнять домашнее задание, какими сервисами для дополнительных занятий воспользоваться и т.д.).

Возможно, что кому-то из родителей потребуется личная встреча с педагогом. В таком случае в первую очередь постарайтесь понять можно ли решить проблему родителя на групповой встрече. Если все же встретиться тет-а-тет необходимо, то также соберите вопросы родителя заранее и обозначьте четкий тайминг встречи (например, 30 минут).

Обратная связь от родителей

В период дистанционного обучения как никогда необходима обратная связь от родителей. Собрать ее можно через Google forms и прочие опросники перед видеоконференцией. Можно попросить родителей заранее написать свои вопросы, чтобы успеть спокойно подготовить ответы. Кроме этого, можно собрать ответы родителей на уже подготовленные вопросы (в краткой или развернутой форме), например:

С какими трудностями в обучении Вы и Ваш ребенок столкнулись за последние 2 недели?

Получается ли у Вас подготовить ребенка к уроку технически (организовать рабочее место, настроить оборудование)?

Понятно ли Вам где найти домашнее задание и как отправить его на проверку?

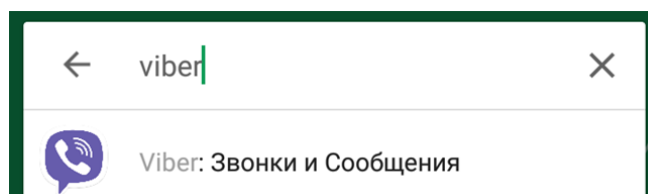
Как часто Вы бы хотели получать обратную связь от педагога?

Что Вы бы хотели добавить в содержание родительских собраний?

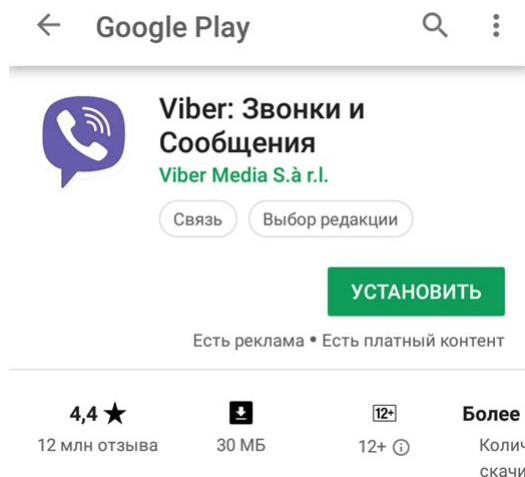
Приложение №8

Как скачать и установить Viber

Чтобы установить Вайбер бесплатно на телефон на русском языке, найдите его в магазине приложений. На платформе Android откройте Плей маркет и введите название программы в поиске.

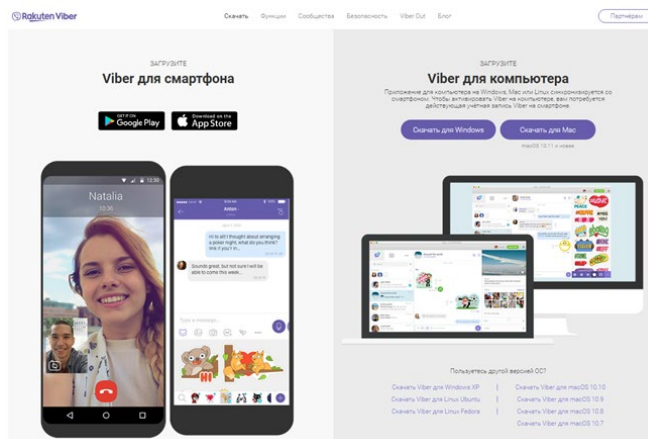


Нажмите на установку.



После завершения работы инсталлятора программа запустится автоматически.

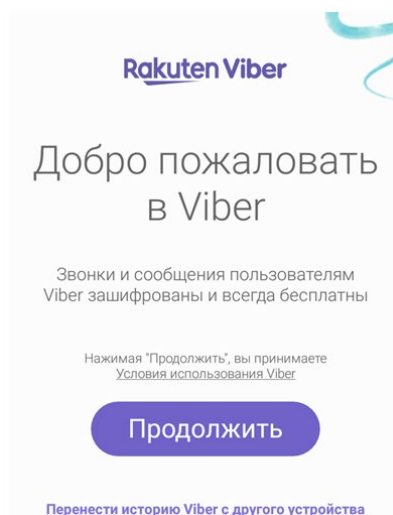
Альтернативный вариант – использовать раздел загрузок на официальном сайте (<https://www.viber.com/ru/>). Здесь можно как скачать Вайбер бесплатно на телефон на русском языке, так и загрузить версию для ПК, нажав на соответствующую кнопку.



Если на телефоне активировано автоматическое обновление приложений, то вам не нужно беспокоиться, как обновить Вайбер – этим займется система. Если же у вас установлен ручной режим, вам потребуется самостоятельно заходить в Плей Маркет и запускать обновление вручную.

Как начать пользоваться Вайбером на телефоне: пошаговая инструкция

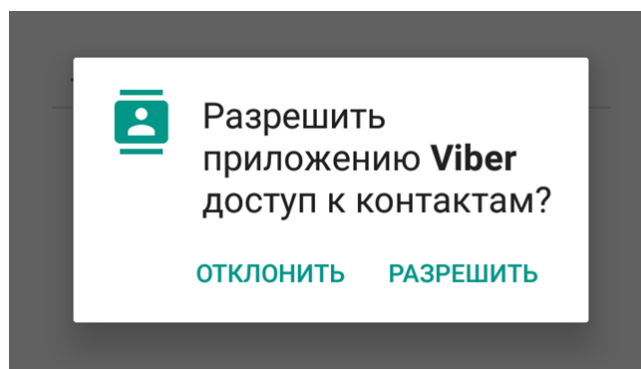
Сразу после запуска появится приглашение продолжить установку или перенести историю, если вы раньше пользовались мессенджером на другом устройстве.



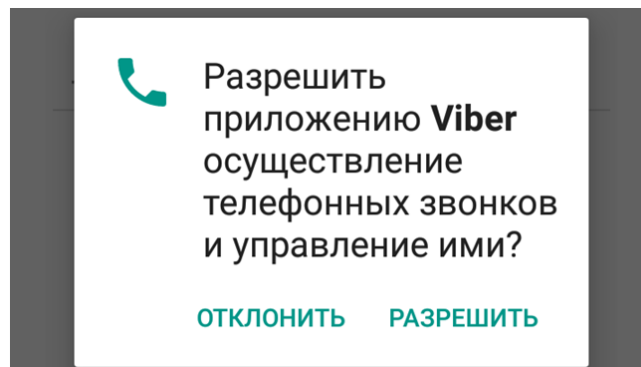
Далее потребуется указать номер, который используется как идентификатор, чтобы подключить Вайбер на телефон бесплатно.

Система запросит подтверждение.

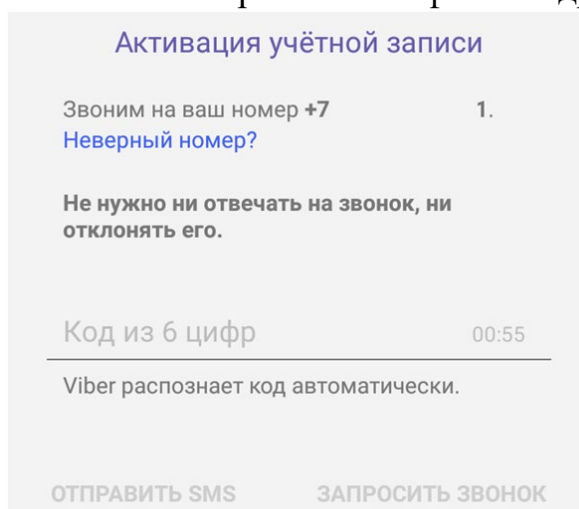
Еще до того, как получить доступ к возможностям Вайбера и начать ими пользоваться, потребуется одобрить работу с контактами.



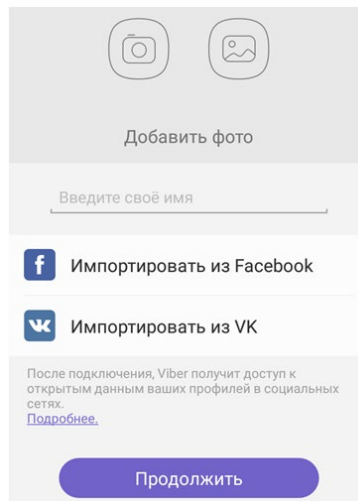
То же самое относится к звонкам.



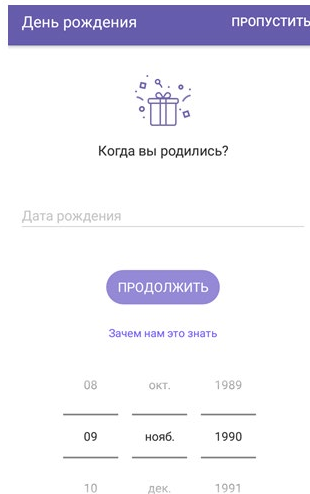
Только после того, как все правильно указано, будет произведена активация, и можно будет пользоваться Вайбером на телефоне Андроид.



Первым делом стоит добавить фото, чтобы вас могли узнавать друзья, а также указать имя. Можно схитрить и загрузить все из соц.сетей.



Дальше Вайбер спросит, когда вы родились – это не что иное, как способ ограничить доступ к «взрослому» контенту, если приложение установил и начал им пользоваться слишком юный владелец телефона.



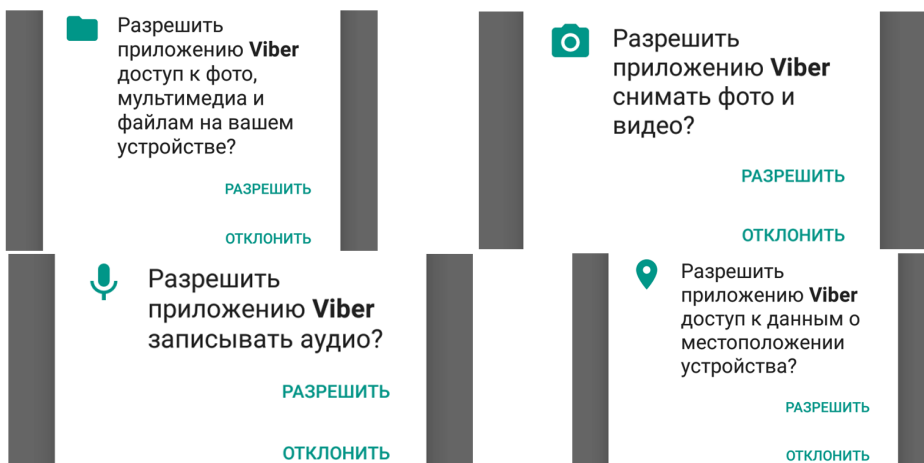
Можно проигнорировать и указать только, что вы достаточно взрослый человек, чтобы пользоваться приложением Вайбер как вам угодно.

Вам уже есть 16 лет?

Информация о возрасте пользователей помогает обеспечить их конфиденциальность и отображать в Viber только актуальный и уместный контент.

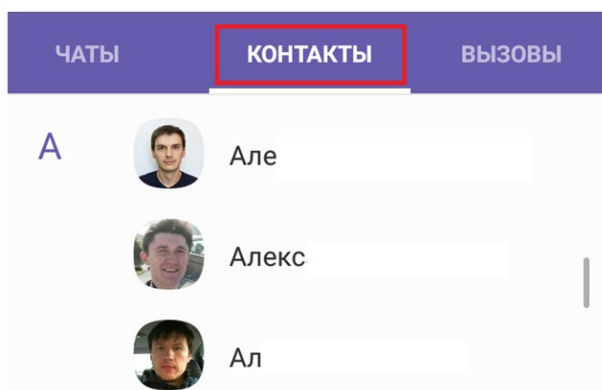
НЕТ ДА

И все же до того, как можно с комфортом пользоваться Вайбером, на смартфоне программе потребуются дополнительные разрешения: доступ к файловой системе, к съемке на камеру, к записи звука, к местоположению.

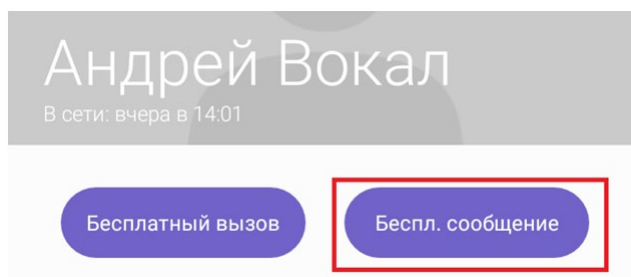


Как открыть чат

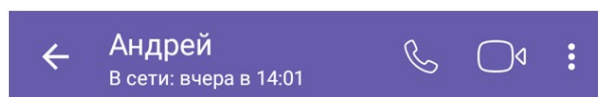
Если вы ранее выдали разрешение, то приложение само загрузит список контактов. Просто перейдите на вкладку и выберите из них нужного человека.



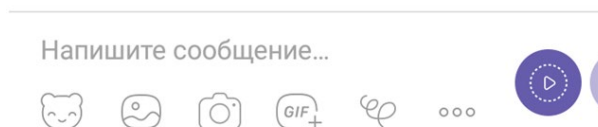
Откроется профиль контакта. В нем будет кнопка для отправки сообщения – это и есть переход в чат.



После нажатия откроется окно диалога.



Сообщения, которые вы отправляете в этот чат, защищены шифрованием Viber. [Подробнее.](#)

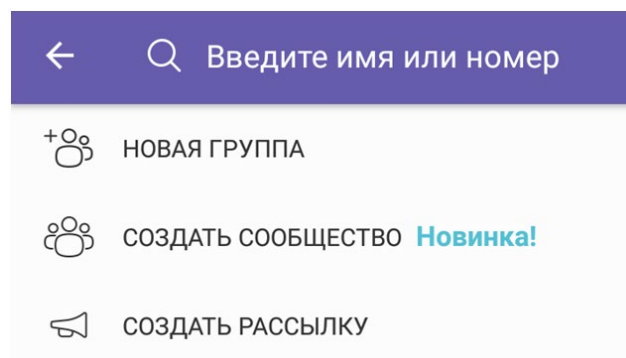


Пользоваться чатом просто – пишите текст внизу как обычно, набирая его на клавиатуре, и отправляйте кнопкой со стрелкой в кружке.

Альтернативный вариант начать разговор – значок сообщения на стартовом экране в правом нижнем углу.



Откроется страница, где можно выбрать контакт по имени, номеру или из списка.

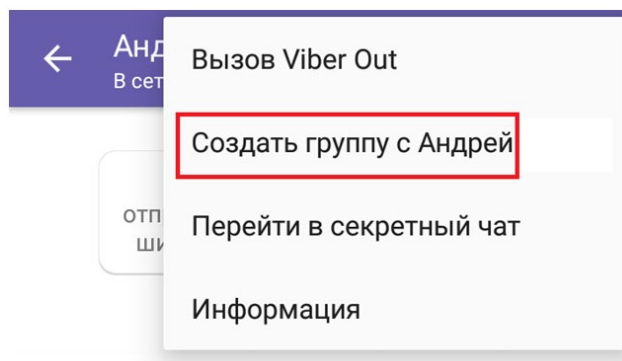


Как пользоваться группами

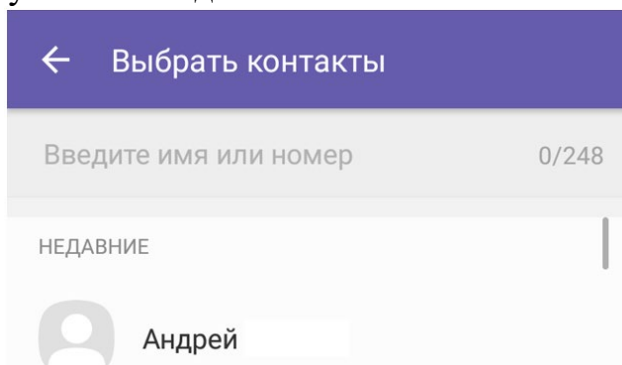
Из предыдущего меню также можно создать группу, просто выбрав соответствующий пункт. Однако чтобы сэкономить время на добавление одного человека, можно создать группу из разговора с ним. Для этого откройте окно чата и справа вверху нажмите на меню.



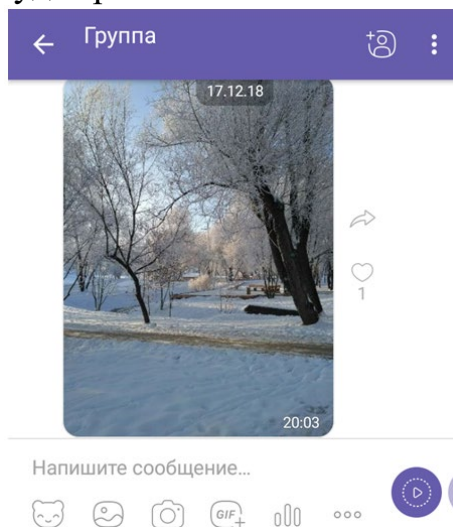
В появившемся списке выберите подходящий пункт.



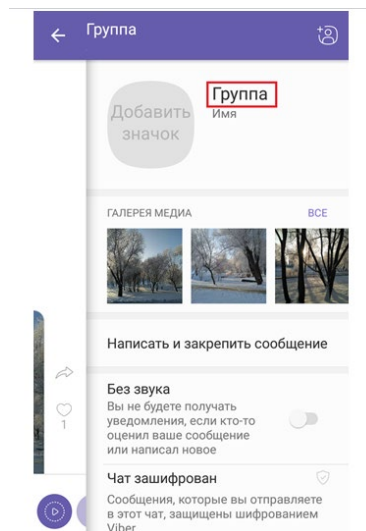
Дальше укажите других собеседников.



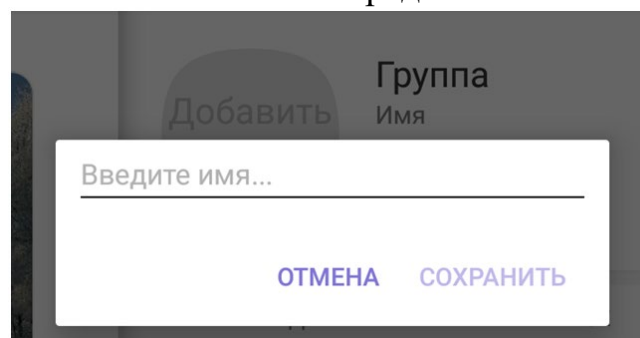
Внутри группы действия совершенно аналогичные – можно переписываться и делиться файлами – подробно о том, как отправить фото или другой файл по Вайберу с телефона, будет рассказано ниже.



Как создать группу в Вайбере на телефоне понятно, но хотелось бы ещё и назвать её красиво. Это сделать просто: нажмите на заголовок группы. Откроется меню с информацией.



Снова нажмите на заголовок. Появится предложение ввести имя для группы.

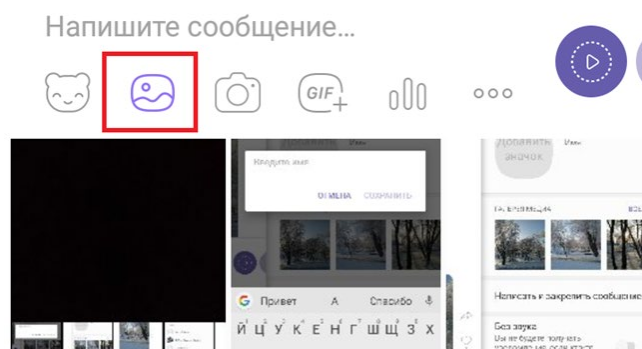


Укажите свой вариант и сохраните его.

Как пересылать фото и видеоролики

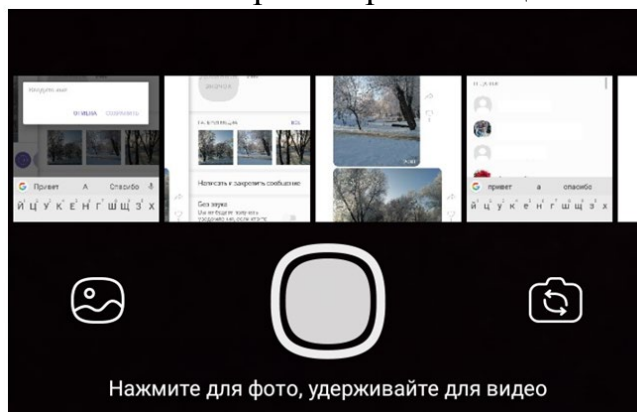
Помимо обычной переписки, Viber позволяет отправлять мультимедийные файлы. Именно для работы с данной функцией ему требовалось так много разных доступов – к файловой системе и к камере. Чтобы загрузить файл, нужно использовать соответствующую кнопку в любом чате или групповом разговоре (учтите, что в последнем случае ваше сообщение увидят все участники беседы).

Нажмите на схематичное изображение рисунка. Появится панель предварительного просмотра, на которой отобразятся все недавние фотографии. Программа автоматически соберет их из галереи, папки со скриншотами, с загруженными файлами и т.д.



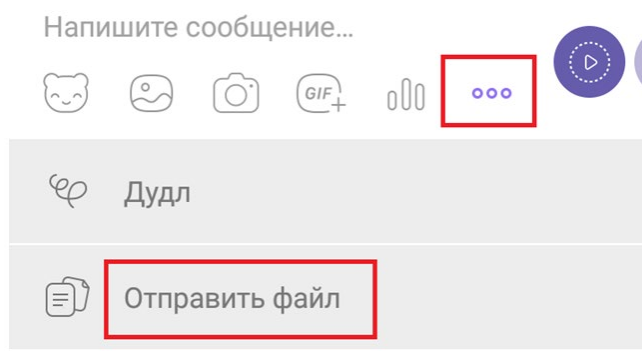
Если нужный снимок найден, один раз нажмите по нему. На миниатюре появится галочка, а у кнопки отправки сообщения – цифра, указывающая количество приложенных снимков. Всего можно приложить до 10 файлов. Когда закончите выбор, нажмите на кнопку отправки. Писать что-то в сообщение не обязательно.

Если хотите сделать фото или записать видео непосредственно перед отправкой, выбирайте значок камеры. После этого загрузится интерфейс для съемки (в нем также есть полоса просмотра имеющихся картинок).



Центральная кнопка отвечает за фото, но если удерживать ее, то будет записано видео. Значок слева переводит на просмотр имеющихся изображений, справа – переключает между фронтальной/тыловой камерой.

Можно приложить фото или видео с накопителя телефона. Для этого нажмите на три точки и выберите отправку файла.



Как сохранить фото на телефон

Отдельной функции, как сохранить фото из Вайбера на телефон, нет. Вместо этого, приложение сразу загружает все картинки из диалогов во внутреннюю память устройства. Поэтому загляните в галерею – там будут все полученные снимки.