

Управление образования администрации городского округа
«Город Йошкар-Ола»
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр дополнительного образования для детей» г. Йошкар-Олы

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
Протокол № 3__
от «26__» марта 2025г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУДО ЦДОД
_____ А.А. Кувшинов
« 26__» _____ марта 2025г.

**ПРОГРАММА
ЛЕТНЕЙ ДВОРОВОЙ, ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ
ДЛЯ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ**

«КАК У НАШЕГО ДВОРА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА»

Срок реализации

- 24,26,27,30 июня 2025г.;
- 01,03,04 июля 2025г.;
- 04, 05, 07, 08, 11,12,14,15августа 2025г.
- 18,19,21,22,25,26, 28,29 августа 2025г.

Участники программы: дети и подростки детских дворов 5 – 12 лет

Автор – составитель:

Заместитель директора по УВР МБОУДО ЦДОД:

Петропавловских Ирина Александровна

Йошкар-Ола
2025

Содержание

Информационная карта.....	3
Пояснительная записка.....	5
Основное содержание	6
Механизм реализации программы	7
Ресурсное обеспечение	..
Критерии оценки эффективности	24
Приложения.....	..

Информационная карта

Муниципальное образование	Республика Марий Эл, город Йошкар-Ола
Название программы	Программа летней дворовой игровой площадки для детей и подростков «КАК У НАШЕГО ДВОРА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА»
Разработчик программы	Петропавловских Ирина Александровна – заместитель директора по УВР МБОУДО ЦДОД
Руководитель программы	Кувшинов Андрей Александрович – директор МБОУДО ЦДОД
Цель	Организация полезного и содержательного досуга и занятости детей и подростков в рамках деятельности летней дворовой площадки
Задачи	- Способствовать эмоциональному раскрепощению участников в ходе игровой и творческой деятельности. - Развивать навыки общения в разновозрастном коллективе. - Прививать навыки здорового образа жизни через игровые, познавательные и состязательные формы деятельности. - Создавать атмосферу психологического комфорта.
Направления деятельности	1. Социально-педагогическое 2. Художественное 3. Физкультурно-спортивное
Сроки реализации программы	- 24,26,27 июня 2025г.; - 01,03,04 июля 2025г.; - 04, 05, 07, 08, 11,12,14,15, - 18,19,21,22,25,26, 28,29 августа 2025г.
Ожидаемый результат	1. Увеличение количества детей и подростков, охваченных организованным досугом. 2. Организация стабильной досуговой работы на детской площадке. 3. Полезная занятость детей и подростков. 4. Снижение степени социальной дезадаптации. 5. Снижение количества правонарушений в городе.

	6. Увеличение объема знаний об играх, их правил и условий проведения.
Краткое содержание программы	Программа «КАК У НАШЕГО ДВОРА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА» реализуется на базе дворовых площадок рядом с детскими клубами при МБОУДО ЦДОД. Срок реализации программы 1,5 месяца на период летних каникул. Программа организации досуговой деятельности детей в рамках работы летней дворовой площадки «Как у нашего двора начинается игра» предполагает использование многообразных форм проведения досуговых мероприятий. Выбор форм работы с детьми и подростками в рамках дворовой досуговой площадки обусловлен сочетанием их между собой, а также с такими видами деятельности как спорт, игра, общение, художественное творчество.
Критерии эффективности программы	1. Количественные показатели (охват детей и подростков, количество проведенных мероприятий). 2. Показатели социальной адаптации (снижение риска асоциальных явлений, активность участников, повышение уровня социальной успешности). 3. Показатели общественного мнения (уровень удовлетворенности участников, заинтересованность, отклик в СМИ) 4. Технологические показатели (уровень организации мероприятий, профессионализм работающих сотрудников).

Пояснительная записка

Каникулярный период благоприятен для развития творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения возрастных интересов в личностно значимых сферах деятельности.

Каникулы – время игр, развлечений свобода в выборе занятий, восполнения израсходованных сил и энергии, восстановления здоровья. Это период свободного общения детей и подростков, изучение ими ранее недоступных сфер человеческой деятельности.

Актуальность программы

Основной деятельностью на дворовых площадках в каникулярное время является организация полезного и содержательного досуга детей и подростков. Правильно организованный активный отдых снимает утомление и повышает работоспособность. Организация игр различных форм дают большой оздоровительный эффект, в процессе игры ребята проверяют себя на смекалку, выносливость, выражают свои чувства и эмоции. Являясь участником активной игровой и творческой деятельности, дети и подростки начинают использовать приобретенные знания в школе, классе, компании друзей.

В целях организации эффективного процесса профилактики безнадзорности, беспризорности несовершеннолетних, а также более полной занятости детей и подростков, которые не могут по тем или иным причинам выехать в оздоровительный лагерь, организована летняя дворовая площадка.

В рамках деятельности площадки, ребенку предоставляется право выбирать и участвовать в различных видах досуговой деятельности в соответствии с его интересами и потребностями.

Цель: организация полезного и содержательного досуга и занятости детей и подростков в рамках деятельности летней дворовой площадки.

Задачи

- Способствовать эмоциональному раскрепощению участников в ходе игровой и творческой деятельности.
- Развивать навыки общения в разновозрастном коллективе.
- Прививать навыки здорового образа жизни через игровые, познавательные и состязательные формы деятельности.
- Создавать атмосферу психологического комфорта.

Участники программы: дети и подростки 5-14 лет.

Сроки реализации программы:

- 24,26,27 июня 2025г.;
- 01,03,04 июля 2025г.;
- 04, 05, 07, 08, 11,12,14,15, 18,19,21,22,25,26, 28,29 августа 2025г.

СОДЕРЖАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Дни работы дворовых площадок: работа ведется на трех дворовых площадках, все дни, кроме среды (дается один день на подготовку).

Время работы дворовой площадки: 14.00-16.00 ч.

Основное содержание

Программа летней дворовой, игровой площадки **«КАК У НАШЕГО ДВОРА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА»** реализуется на базе дворовых площадок города Йошкар-Олы рядом с детскими клубами МБОУДО ЦДОД, а также на спортивных площадках МБОУ «Средних общеобразовательных школ города Йошкар-Олы». Срок реализации программы 1,5 месяца на период летних каникул (с 24,26,27 июня 2025г.; 01,03,04 июля 2025г.; 04, 05, 07, 08, 11,12,14,15, 18,19,21,22,25,26, 28,29 августа 2025г.).

Программа направлена на включение подростков в совместную творчески-развивающую деятельность, позволяющую осмыслить каждому свою индивидуальность, раскрыть свои желания и реализовать потребности.

Эффективность данной программы заключается в помощи семьям, в разрешении проблемы по организации досуга, оздоровления и воспитания детей во время каникул, это время, когда обучающиеся особенно младшего школьного возраста предназначены сами себе.

Модель работы программы **«КАК У НАШЕГО ДВОРА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА»** имеет ряд объективных факторов, которые и определяют специфику её работы:

1. *Дворовые площадки организуется в каникулярное время.*
2. *Разнообразная деятельность* – насыщенность разноплановой интересной деятельностью делают пребывание на дворовой площадке очень привлекательной для детей, которые в силу своего возраста стремятся «попробовать всё и успеть везде».
3. *Интенсивность освоения детьми различных видов деятельности* – заинтересованность ребёнка каким-либо делом посредством достижения последующего определённого положительного результата. В этом смысле личностно-ориентированный подход означает, что степень интенсивности должна быть адекватна индивидуальным возможностям человека.
4. *Изменение позиции ребёнка* – своеобразное разрушение прежнего, подчас негативного, стереотипа поведения.

План мероприятий
программы летней дворовой, игровой площадки для детей и подростков
«КАК У НАШЕГО ДВОРА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА»
с 24 июня 2025г. по 04 июля 2025г.;
с 05 августа 2025г. по 29 августа 2025г.

№ площадки	Дата	Адрес детской площадки	Мероприятие (мастер-класс, игровые программы, квесты, викторины)	Организаторы площадки
ИЮНЬ 2025 г.				
1 площадка	24 июня 2025г.	Ул. Советская, 89	Мастер-классы «Рисуем на асфальте» «Рисование спичками»	Ответственный по площадке: Максимова Н.Ф. Прикрепленные к площадке ПДО: Старикова А.В. Антонова К.А.
	26 июня 2025г.		Игровая программа «Поиграем, попрыгаем» Игра «Танграмм»	
	27 июня 2025г.		Игровая программа «Поиграем, попрыгаем» Отгадаем ребусы.	
	30 июня 2025г.		Викторина «Знаешь ли ты Марий Эл?» Игры и забавы в домино.	
2 площадка	24 июня 2025г.	Ул. Мичурина 45	1.День знакомства: открытие дворовой площадки. 2. Инструктаж по технике безопасности, игры на знакомство. 3.Огонек знакомства	Ответственный по площадке: Семенова А.В. Прикрепленные к площадке ПДО: Казанкина Г.В. Силантьева И.Ю.

			«Расскажи мне о себе»	
	26 июня 2025г.		1.Викторина «Россия – Родина моя» 2.Подвижные игры на свежем воздухе «Игры нашего двора»	
	27 июня 2025г.		1.Мастер-класс правополушарное рисование 2. Флешмоб «Танцы на улице»	
	30 июня 2025г.		Спортивное развлечение «Сильные, смелые и ловкие»	
3 площадка	24 июня 2025г.	Ул. Эшпая, 135	Игровая программа: «Весёлая компания»	Ответственный по площадке: Шихова Н.А. Прикрепленные к площадке ПДО: Егошина Н.Г.
	26 июня 2025г.		Мастер-класс: «Цветы герою»	
	27 июня 2025г.		Игровая программа: «Богатырские состязания»	
	30 июня 2025г.		Игровая программа: «Ребята с нашего двора»	
ИЮЛЬ 2025 г.				
1 площадка	01 июля 2025г	Ул. Советская, 89	Викторина «Знаешь ли ты Марий Эл?»	Ответственный по площадке: Максимова Н.Ф. Прикрепленные к площадке ПДО: Старикова А.В.
	03 июля 2025г		Мастер-класс «Рисуем 3 Д ручками»	
	04 июля 2025г		Мастер-класс «Букет из цветной	

			бумаги»	
2 площадка	01 июля 2025г	Ул. Мичурина 45	Мастер-класс «Волшебная бумага»	Ответственный по площадке: Семенова А.В. Прикрепленные к площадке ПДО: Казанкина Г.В. Силантьева И.Ю.
	03 июля 2025г		Мастер-класс правополушарное рисование	
	04 июля 2025г		1.Конкурсно – развлекательная программа.	
3 площадка	01 июля 2025г	Ул. Эшпая, 135	Мастер-класс: «Радужное лето»	Ответственный по площадке: Шихова Н.А. Прикрепленные к площадке ПДО: Егошина Н.Г.
	03 июля 2025г		Игровая программа: «Вместе дружная семья»	
	04 июля 2025г		Мастер-класс: «Купала Ивана Купала»	
АВГУСТ 2025г.				
1 площадка	05 августа 2025г	Ул. Рябинина, 7а	Подвижные игры (общее мероприятие)	Ответственный по площадке: Веденькина Н.В. Прикрепленные к площадке ПДО: Александрова Э.А.
	07 августа 2025г		Мастер-класс по бисероплетению «Изготовление фенечки» (Александрова Э.А.)	
	08 августа 2025г		Мастер-класс в технике оригами	
2 площадка	05 августа 2025г	Б. Победы, д. 3	Мастер-класс «Фоторамка из бумаги»	Ответственный по площадке: Караваева И.Ю. Прикрепленные к площадке ПДО: Антонова К.А.
	07 августа 2025г		Квест «Найди клад»	
	08 августа		Игровая программа «Веселые старты»	

	2025г			
1 площадка	11 августа 2025г	Ул. Рябинина, 7а	Весёлые старты (общее)	Ответственный по площадке: Веденькина Н.В. Прикрепленные к площадке ПДО: Александрова Э.А.
	12 августа 2025г		Мастер-класс «Фенечки из ленточек» (Александрова Э.А)	
	14 августа 2025г		Подвижные игры (общее)	
	15 августа 2025г		Мастер-класс в технике пластилинографии	
2 площадка	11 августа 2025г	Б. Победы, д.3	Игровая программа «Мой веселый мяч»	Ответственный по площадке: Каравеева И.Ю. Прикрепленные к площадке ПДО: Антонова К.А.
	12 августа 2025г		Мастер-класс «Рисование в нетрадиционной технике»	
	14 августа 2025г		Викторина «Знаешь ли ты свой родной край»	
	15 августа 2025г		Мероприятие «Час почемучек»	
1 площадка	18 августа 2025г	Ул. Рябинина, 7а	Подвижные игры (общее)	Ответственный по площадке: Веденькина Н.В. Прикрепленные к площадке ПДО: Александрова Э.А.
	19 августа 2025г		Мастер-класс: «Изготовление фигурок из рогоза»	
	21 августа 2025г		Подвижные игры (общее)	
	22 августа 2025г		Мастер-класс в технике	

	августа 2025г		аппликации	
2 площадка	18 августа 2025г	Б. Победы, д.3	Игровая программа «Быстрее, выше, сильнее»	Ответственный по площадке: Караваева И.Ю. Прикрепленные к площадке ПДО: Антонова К.А. Старикова А.В.
	19 августа 2025г		Квест-игра в помещении «Тропа безопасности»	
	21 августа 2025г		Мастер-класс «Цветы»	
	22 августа 2025г		Викторина «В мире интересного»	
3 площадка	18 августа 2025г	Ул. Баумана, 20а	<i>Игровая программа:</i> «В тридевятом царстве»	Ответственный по площадке: Шихова Н.А. Прикрепленные к площадке ПДО: Егошина Н.Г. Новенький работник
	19 августа 2025г		<i>Мастер-класс:</i> «Яблочный спас»	
	21 августа 2025г		<i>Игровая программа:</i> «Сильнее, выше, быстрее»	
	22 августа 2025г		<i>Мастер-класс:</i> «Звездопад»	
4 площадка	18 августа 2025г	Ул. Мичурина, д.45	Квест-игра «Загадка лета»	Ответственный по площадке: Семенова А.В. Прикрепленные к площадке ПДО: Казанкина Г.В. Силантьева И.Ю.
	19 августа 2025г		1.Мастер-класс правополушарное рисование 2. Флешмоб «Танцы на свежем воздухе»	
	21 августа 2025г		Мастер-класс «Волшебная бумага»	

	22 августа 2025г		Квест игра «Лето для здоровья»	
5 площадка	18 августа 2025г	Ул. Советская. д.89	Спортивные эстафеты «Все вместе всем двором»	Ответственный по площадке: Максимова Н.Ф. Прикрепленные к площадке ПДО: Яковлева И.А. Пушкина А.С.
	19 августа 2025г		Всемирный день фотографии. Игра: «Я - фотограф!»	
	21 августа 2025г		День пластина. Лепим Чебурашку (20 августа- день рождения Чебурашки)	
	22 августа 2025г		День государственного флага Российской Федерации. Конкурс рисунков.	
1 площадка	25 августа 2025г	Ул. Рябинына, 7а	Подвижные игры (общее)	Ответственный по площадке: Веденькина Н.В. Прикрепленные к площадке ПДО: Александрова Э.А.
	26 августа 2025г		Мастер-класс по бисероплетению «Ягоды рябины»	
	28 августа 2025г		Подвижные игры (общее)	
	29 августа 2025г		Мастер-класс в технике рисования ватными палочками	
2 площадка	25 августа 2025г	Б. Победы, д.3	Мастер-класс «Бумагопластика»	Ответственный по площадке: Караваева И.Ю. Прикрепленные к площадке ПДО: Антонова К.А. Старикова А.В.
	26 августа 2025г		Игровая программа «Поиграем, пошумим»	
	28 августа		Викторина «По следам сказок»	

	2025г			
	29 августа 2025г		Конкурс рисунков на асфальте «Вот оно, какое наше лето» и час рисования «Я рисую Россию»	
3 площадка	25 августа 2025г	Ул. Баумана, 20а	<i>Игровая программа:</i> «Плетень»	Ответственный по площадке: Шихова Н.А. Прикрепленные к площадке ПДО: Егошина Н.Г. Новенький работник
	26 августа 2025г		<i>Мастер-класс:</i> «Пёстрый сарафан»	
	28 августа 2025г		<i>Игровая программа:</i> «По морям, по волнам»	
	29 августа 2025г		<i>Мастер-класс:</i> «Любимая закладка»	
4 площадка	26 августа 2025г	Ул. Мичурина, д.45	1.Мастер-класс правополушарное рисование 2. Флешмоб «Танцы на улице»	Ответственный по площадке: Семенова А.В. Прикрепленные к площадке ПДО: Казанкина Г.В. Силантьева И.Ю.
	28 августа 2025г		Мастер-класс «Закладка для книг»	
	29 августа 2025г		Квест игра «Знатоки дорожной азбуки»	
	29 августа 2025г		1.Конкурсно – развлекательная программа «Прощай лето» 2. Торжественное закрытие дворовой площадки. Награждение.	

5 площадка	25 августа 2025г	Ул. Советская. д.89	Игровая программа «Зверобика»	Ответственный по площадке: Максимова Н.Ф. Прикрепленные к площадке ПДО: Яковлева И.А. Пушкина А.С.
	26 августа 2025г		Игровая программа и конкурс рисунков на асфальте «Я рисую лето».	
	28 августа 2025г		Мастер-класс «Летний луг» (аппликация из бумаги)	
	29 августа 2025г		Мастер-класс «фенечка- закладка» (плетение фенечек из атласных лент). Викторина «Скоро в школу»	

Механизм реализации программы

Программа включает следующие периоды

Подготовительный:

- разработка программы дворовой досуговой площадки;
- подбор педагогов;
- проведение рекламно-информационной кампании;
- создание материальной и методической базы;
- знакомство с контингентом дворовой площадки;
- выявление лидеров в группе и привлечение их к организации взаимодействия.

Основной:

сплочение ребят вокруг лидеров, создание разновозрастной группы;

- организация и проведение досуговых программ.

Заключительный:

- подведение итогов деятельности дворовой досуговой площадки.

Механизм реализации данной программы основывается на особенностях развития подростков, на реальных материальных возможностях. Этот механизм предусматривает:

- Приоритетность многообразия форм, методов и средств развития гармоничной личности.
- Разработку и осуществление новых подходов при реализации программы «КАК У НАШЕГО ДВОРА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА» - при малых затратах, достойно организовать летний отдых детей и подростков.

Работа в рамках дворовой досуговой площадки предполагает физическую и творческую активность детей и подростков, в связи с чем педагогами планируется проведение физических зарядок перед основными досуговыми программами. Зарядки предполагают тематику, которая выбирается педагогами в ходе работы. Тематические физические зарядки проводятся с целью разминки, концентрации внимания детей и подростков, настрой на совместную деятельность.

Работа в рамках дворовой досуговой площадки педагогов с детьми и подростками проходит под открытым небом. В случае прохладной и дождливой погоды запланированные досуговые программы не проводятся во избежание детского травматизма и соблюдения гигиенических норм здоровьесбережения.

Принципы работы

- доступность — участниками программы являются дети и подростки;
- гуманность — внимательное и отзывчивое отношение к запросам и интересам участников в области игротехники, художественного творчества, спорта;
- бесплатность – участие в досуговых мероприятиях, предлагаемых педагогами МБОУДО ЦДОД бесплатно;
- геолокация – досуговая площадка расположена при МБОУДО ЦДОД.

Принципы деятельности

Принцип гуманизации отношений. Построение всех отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремлении привести его к успеху. Через идею гуманного подхода к ребенку, родителям, сотрудникам клуба необходимо психологическое переосмысление всех основных компонентов педагогического процесса.

Принцип сочетания воспитательных и оздоровительных мероприятий направленных на создание благоприятных условий для физического, социального, интеллектуального и психологического благополучия детей.

Принцип самореализации детей в условиях работы летней дворовой площадки, который предполагает: освоение разных видов деятельности для личного саморазвития, учёт возрастных и индивидуальных особенностей, создание успеха в избранных детьми видах деятельности, поощрение достигнутого.

Принцип включенности детей в реальные жизненные ситуации через игру, который предполагает легкое переключение с одного вида деятельности на другой, например, спортивная эстафета – интеллектуальная викторина, музыкально-творческое мероприятие.

Принцип коллективной творческой деятельности. Каждое дело дети и взрослые делают вместе. Такой подход позволяет каждому ребёнку внести свой вклад в общую работу, проявить свои личные качества: творческие, организаторские, интеллектуальные, практические.

Принцип уважения и доверия. Данный принцип реализуется путем добровольного включения ребёнка в ту или иную деятельность; доверия ребёнку в выборе средств достижения поставленной цели, в основном на вере в

возможность каждого ребёнка и его собственной вере в достижении позитивных результатов.

Соблюдение техники безопасности, охраны жизни и здоровья детей и подростков

1. Дети до 7 лет находятся на территории детской площадки и принимают участие в досуговых программах под присмотром родителей, или лиц их заменяющих.

2. Проверка инвентаря и игрового реквизита на безопасность и работу по назначению перед использованием.

3. Логичное, доступное и грамотное объяснение участникам дворовой досуговой площадки правил игровых, конкурсных заданий досуговых программ.

4. Проведение инструктажа по правилам поведения в ходе досуговых мероприятий с участниками дворовой досуговой площадки.

5. Объяснение правил использования игрового реквизита и инвентаря в ходе досуговых мероприятий.

Материально-техническое обеспечение и инфраструктура дворовой площадки

1. Канцелярские принадлежности.
2. Набор спортивного инвентаря: мячи, кегли, скакалки, обручи, свисток, гимнастические палки.
3. Мел (белый, цветной).
4. Атрибутика с триколором.
5. Призы и награды для стимулирования.
6. Самбуфер – акустическая техника (музыкальный фон).
7. Игровые поля (по типу футбольного или волейбольного) или большая поляна. Асфальтированные пешеходные тротуары.

Кадровое обеспечение

Реализация программы «КАК У НАШЕГО ДВОРА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА» коллективом МБОУДО ЦДОД

Ответственные лица по дворовым площадкам с 24.06.2025г. по 04.07.2025г.			
Ответственное лицо за организацию дворовых площадок	№ площадки	ФИО	Должность
	Ильина Мария Сергеевна		методист
Ответственное лицо за работу дворовых площадок по адресу: ул. Советская, д. 89 (возле детского клуба «Радуга»)	1 площадка	Максимова Н.Ф.	педагог дополнительного образования
Ответственное лицо за работу дворовых площадок по адресу: ул. Мичурина, д. 45 (возле детского клуба «Таир»)	2 площадка	Семенова А.В.	педагог дополнительного образования
Ответственное лицо за работу дворовых площадок по адресу: ул. Я. Эшпая, д.135 (возле детского клуба «Дружба»)	3 площадка	Шихова Наталья Алексеевна	педагог дополнительного образования

График работы дворовых площадок с 24.06.2025 по 04.07.2025 (график работы площадок с 14.00ч. до 16.00 ч.)

ФИО педагогов	Дворовые площадки		
	ДК Радуга	ДК Таир	ДК Дружба
	Понедельник-пятница (кроме среды)	Понедельник-пятница (кроме среды)	Понедельник-пятница (кроме среды)
Максимова Н.Ф. Старикова А.В. Антонова К.А.	24.06.2025г. 26.06.2025г. 27.06.2025г. 30.06.2025г. 01.07.2025г. 03.07.2025г. 04.07.2025г.		
Семенова А.В. Казанкина Г.В.		24.06.2025г. 26.06.2025г.	

Силантьева И.Ю.		27.06.2025г. 30.06.2025г. 01.07.2025г. 03.07.2025г. 04.07.2025г.	
Шихова Н.А. Егошина Н.Г.			24.06.2025г. 26.06.2025г. 27.06.2025г. 30.06.2025г. 01.07.2025г. 03.07.2025г. 04.07.2025г.

Ответственные лица по дворовым площадкам с 05.08.2025г. по 29.08.2025г.			
Ответственное лицо за организацию дворовых площадок	№ площадки	ФИО	Должность
Ответственное лицо за работу дворовых площадок по адресу: ул. Рябинина, д. 7а (возле детского клуба «Ровесник»)	1 площадка	Веденькина Н.В.	педагог дополнительного образования
Ответственное лицо за работу дворовых площадок по адресу: Б. Победы, д.3 (возле детского клуба «Эврика»)	2 площадка	Караваева И.Ю.,	старший педагог дополнительного образования
Ответственное лицо за работу дворовых площадок по адресу: ул. Баумана, 20а (возле детского клуба «Космос»)	3 площадка	Шихова Н.А.	педагог дополнительного образования
Ответственное лицо за работу дворовых площадок по адресу: ул. Мичурина, 45 (возле детского клуба «Таир»)	4 площадка	Семенова А.В.	педагог дополнительного образования
Ответственное лицо за работу дворовых площадок по адресу: ул. Советская, д. 89 (возле детского клуба «Радуга»)	5 площадка	Максимова Н.Ф.	педагог дополнительного образования

График работы дворовых площадок с 05.08.2025г. по 29.08.2025г.

ФИО педагогов	Дворовые площадки				
	ДК Ровесник	ДК Эврика	ДК Космос	ДК Таир	ДК Радуга
	Понедельник-пятница (кроме среды)	Понедельник-пятница (кроме среды)	Понедельник-пятница (кроме среды)	Понедельник-пятница (кроме среды)	Понедельник-пятница (кроме среды)
Веденькина Н.В. Александрова Э.А.	05.08.2025г. 07.08.2025г. 08.08.2025г. 11.08.2025г. 12.08.2025г. 14.08.2025г. 15.08.2025г. 18.08.2025г. 19.08.2025г. 21.08.2025г. 22.08.2025г. 25.08.2025г. 26.08.2025г. 28.08.2025г. 29.08.2025г.				
Караваева И.Ю. Антонова К.А. Старикова А.В.		05.08.2025г. 07.08.2025г. 08.08.2025г. 11.08.2025г. 12.08.2025г. 14.08.2025г. 15.08.2025г. 18.08.2025г. 19.08.2025г. 21.08.2025г. 22.08.2025г. 25.08.2025г. 26.08.2025г. 28.08.2025г.			

		29.08.2025г.			
Шихова Н.А. Егошина Н.Г.			18.08.2025г. 19.08.2025г. 21.08.2025г. 22.08.2025г. 25.08.2025г. 26.08.2025г. 28.08.2025г. 29.08.2025г.		
Семенова А.В. Казанкина Г.В. Силантьева И.Ю.				18.08.2025г. 19.08.2025г. 21.08.2025г. 22.08.2025г. 25.08.2025г. 26.08.2025г. 28.08.2025г. 29.08.2025г.	
Максимова Н.Ф. Яковлева И.А. Пушкина А.С.					18.08.2025г. 19.08.2025г. 21.08.2025г. 22.08.2025г. 25.08.2025г. 26.08.2025г. 28.08.2025г. 29.08.2025г.

Финансовое обеспечение

СМЕТА РАСХОДОВ

на проведение дворовых игровых площадок по программе «КАК У НАШЕГО ДВОРА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА»

(при дополнительном финансировании)

Направление расходов	Сумма (руб.)
Приобретение канцтоваров, расходных материалов для проведения мастер-классов, конкурсов	10 000=00
ИТОГО	10 000=00

Контроль и управление программой

Контроль проводится на всех этапах реализации программы.

Направления контроля:

- Предварительный контроль - осуществляется на организационно-исследовательском этапе, непосредственно перед началом осуществления практической деятельности с целью проверки готовности к реализации мероприятий программы.

- Текущий контроль – проводится еженедельно весь период реализации программы с целью анализа выполнения плана программных мероприятий.

- Итоговый контроль - проводится на контрольном этапе после завершения реализации программных мероприятий с целью оценки качества реализации программы и ее эффективности.

Критерии оценки эффективности

Оценка эффективности реализации программы осуществляется с помощью различных методов оценки: опрос, анализ, оценка материалов (выполненные работы, фото-материал), изучение документации (мониторинг проведенных мероприятий).

При оценке эффективности реализации мероприятий программы используются следующие показатели:

- Количество детей, посещающих летнюю досуговую площадку.
- Активность и участие детей в досуговых программах.
- Уровень и характер взаимоотношений в детской среде.
- Устойчивый интерес детей и подростков к игровой и творческой деятельности.
- Удовлетворенность детей и подростков результатами в играх, соревнованиях.
- Заинтересованность родителей в посещении детьми летней досуговой площадки.
- Анкетирование родителей детей и подростков по итогам проведения досуговой площадки.

Список литературы:

1. Безруких, М.М., Филиппова, Т.А., Макеева, А.Г. Две недели в лагере здоровья. [Текст]:/ М.М., Безруких, Т.А. Филиппова, А.Г. Макеева.– М.: ОЛМА–ПРЕСС, 2005.
2. Березина В.Н. Где отдохнуть школьнику летом. В.Н. Березина // Воспитание школьников.-1998.-№3.-С.41-42.
3. Волохов А. В., Мирошкина И.И. Команда нашего двора. – Нижний Новгород, 2006.
4. Коллектив городского межведомственного координационного Совета по организации оздоровления, отдыха, досуга и занятости детей и подростков в летнее время, Проект «Каникулы» [Текст] – Кемерово: 2006г
5. Лобачева С.И. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере. [Текст]/С.И.Лобачева. - Москва: ВАКО, 2007 г.
6. Морозова О.М., Программа конкурсно-досуговой деятельности «Лето в стиле «Актив» [Текст] \О.М.Морозова\ - Кемерово: 2011.
7. Организация летнего отдыха детей и подростков.[Текст] // Народное образование.-1999.-№ 5.- С.4-235.
8. Сулешко С.В., Программа «Летние каникулы -2004» [Текст] \С.В.Сулешко\ - Кемерово: 2004.

Интернет – источники:

1. Ефремова А. О. Социально-культурное проектирование детских шоу-программ: теоретико-методологический аспект // Молодой ученый. — 2012. — №8. — С. 332-335. — URL <https://moluch.ru/archive/43/5277/>
2. Андреева А. А. Особенности организации досуговой деятельности подростков [Текст] // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VI Междунар. науч. конф. (г. Пермь, апрель 2015 г.). — Пермь: Меркурий, 2015. — С. 1-3. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/149/7546/>
3. Голдобина Е. Г., Фролова И. И. Значение дворовых игр для формирования физических качеств дошкольников [Текст] // Проблемы и перспективы развития образования: материалы X Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, февраль 2019 г.). — Краснодар: Новация, 2019. — С. 15-17. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/322/14823/>
4. Дресвянина А. М., Хамидулина Ю. В. Игры на сплочение детского коллектива // Молодой ученый. — 2015. — №10. — С. 1150-1151. — URL <https://moluch.ru/archive/90/18583/>

Игры на знакомства для дворовой игровой площадки для детей и подростков «КАК У НАШЕГО ДВОРА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА»

Игры на знакомство для малышей 5-8 лет

Давай-ка познакомимся

Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши. Как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи ...» и т.д.

Хоровод знакомства

Все дети взявшись за руки водят хоровод со словами:

«Мы по кругу ходим, ходим,
Познакомится хотим,
Стоят лишь те, кого зовут... (Сережи),
Ну, а мы с вами-сидим».

После этих слов дети, чье имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают. Далее игра продолжается.

Воробей

Все дети становятся в круг. Внутри круга стоит ведущий. Дети скачут на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий внутри круга в другом направлении, и при этом приговаривает:

«Скачет, скачет воробей-бей-бей,
Собирает всех друзей- зей- зей,
Много, много разных нас-нас-нас,
Выйдут...(Леночки) сейчас-час-час».

Названные дети входят в круг, берут ведущего за руку и игра повторяется пока не будут названы имена всех детей.

Мячик

Ведущий держит в руках мяч и говорит:

«Разноцветный мячик
По дорожке скачет
По дорожке по тропинке
От березки до осинки
От осинки- поворот,
Прямо к ...(Ире) в огород!»

С последними словами вожатый бросает мяч вверх. Дети чье имя было названо, должны поймать мячик. Тот, кто поймал мяч, делает следующий бросок. Если названо имя, ребенка с которым нет, то мяч ловит ведущий и он делает следующий бросок.

Веселые задания

«Слушай, смейся выполняй,
Имена запоминай»

с этими словами ведущий дает задание детям.

- Саши взяли Марин за руки и станцевали.
- Лены спели песню «В лесу родилась елочка».
- Леши взяли Тань за левую руку и попрыгали.
- Светы- наперегонки бегут к корпусу и т.д.

Это-я

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «это-Я» и меняются местами. Задача ведущего: занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим. Если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это-Я» и остается на месте.

Теремок

К ведущему подходит первый игрок и спрашивает:

«Кто в теремочке живет?

Кто в невысоком живет?

Я ... (Ирочка) А ты кто?

Я ... (Сашенька)».

К ним подходит второй игрок и диалог повторяется.

Здравствуйте

Игроки становятся в круг, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Водящий и игрок, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки, говорят «Здравствуйте!» а называют свои имена. Потом бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

Назови себя, назови меня

Игроки делятся на 2 команды, которые располагаются напротив друг друга на небольшом расстоянии. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего первый игрок команды бросает мяч игроку 2-й команды, называя свое имя. Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку 1-й команды, называя свое имя. Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает мяч в обратном направлении, но уже называет свое имя и имя того, кому он бросает мяч. И так до тех пор, пока мяч не попадет в руки 1-му игроку 1-й команды.

Телефончик знакомства

Игроки становятся в круг. Ведущий говорит шепотом игроку, стоящему слева любое имя. Это имя по цепочке узнают все. После этого ведущий говорит: «1,2,3, в круг беги!» Игроки, чье имя было названо должны выбежать в круг, соседи пытаются их удержать. Те, кто смог выбежать в центр круга, рассказывают немного о себе, а кто не смог, выполняют задания, которые дают им другие игроки. Игра повторяется, но уже с новыми именами.

Игры на знакомство для детей 9-12 лет

Шумная игра

По сигналу ведущего все игроки начинают, выкрикивая свои имена, искать своих тезок, чтобы быстрее других собраться в команду. Выигрывают самые шумные и проворные.

Батарей

Дети становятся в линию, держась за руки. Выбирается ведущий-водопроводчик. Он становится спиной к игрокам и говорит: «Вода пошла». После этого дети по очереди называют свои имена. Когда дойдут до последнего, игроки продолжают называть имена в обратном направлении (2-3 раза). После этого ведущий говорит «Кран перекрыт», поворачивается лицом к игрокам и называет их имена. Каждый правильный ответ-очко. После этого выбирают нового ведущего, игра возобновляется.

Животные

Участники по очереди встают в середину общего круга и мимикой, жестами показывают загаданное животное, причём первая буква в его названии должна быть такой же, как и в имени игрока. Все остальные отгадывают загаданное животное и имя человека, который водит. В процессе игры ребята угадывают имена всех участников.

Что означают ваши имена?

Дети разбиваются на команды с одинаковыми именами (Саши с Сашами, Лены с Ленами и т.д.). задания:

- Представление: «Ваше имя- ваш талисман».
- Песня, в которой звучит ваше имя (кто лучше).
- Экибана из цветов и растений, начинающихся с той же буквы, что и ваше имя.
- Эмблема вашего имени(кто оригинальнее).

Снежный ком

Эту игру можно считать классическим вариантом знакомства детей в лагере. Она имеет уже несколько разновидностей. Традиционно в неё играют следующим образом.

Все участники встают или садятся по кругу. Ведущий называет своё имя. Следующий игрок говорит, как зовут первого игрока, а затем представляется сам. Третий участник уже называет двоих предыдущих ребят по именам, потом сообщает своё имя. Игра продолжается, заканчивает её первый игрок, который называет всех по очереди по именам.

Другой вариант этой же игры предполагает, что играющие называют не только имя, но и какое-то своё качество, дополнительно характеризуя себя. По условиям игры качество должно начинаться на ту же букву, что и имя. Например: Сергей, смелый. Игра проводится также по кругу, завершает её первый игрок, который повторяет всё услышанное.

Дополнить условия можно также и тем, что надо назвать помимо имени и качества ещё и транспортное средство, страну, продукт. Например, «Я — Дарья, добрая, полечу на дирижабле в Данию за дыней». Этот вариант, конечно сложнее. Скорее всего, он подойдёт школьникам среднего и старшего возраста.

Для младших ребят игру можно разнообразить тем, что участники, называя своё имя, выполняют какое-нибудь движение, которое всем потом надо повторить.

Игры на знакомство для подростков 13-16 лет

Кто? Где? Когда?

Игроки становятся в круг. По сигналу водящего дети перестраиваются так, чтобы имена располагались:

- В алфавитном порядке;
- По месяцам рождения;
- По знакам зодиака;
- По увлечениям и т.д.

Угадай мое имя

Вместо представления игрок дает подсказки:

- Мое имя начинается на букву «О»;
- Мое имя заканчивается на букву «А»;
- Оно состоит из 6 букв (Оксана).

Тот, кто правильно угадал имя, получает жетон.

Знаки зодиака

Игроки группируются по знакам зодиака. Готовят о себе сообщения для других игроков об особенностях своих характеров. Можно пользоваться популярной литературой. Главное, чтобы все выступления были оригинальными и в каждом принимали участие все члены команды.

Моя эмблема, мой девиз

Каждый игрок получает бумагу и карандаш. По сигналу ведущего каждый придумывает и рисует то, что может быть эмблемой и пишет ту фразу или слово, которое может служить его девизом (это может быть пословица, фраза из песни, крылатое выражение, название кинофильма и т.д.). Потом делаем выставку работ, где каждый рассказывает о себе, о своей работе.

Мой напарник

Дети разбиваются на пары. Им дается 3 минуты, за которые они должны как можно больше узнать о друг друге. Потом все садятся в круг и каждый из игроков рассказывает о своем напарнике. Стиль изложения - любой. Поощряется оригинальность.

Уличное знакомство

Все участники игры разбиваются на пары. Задача одного из участников пары: познакомиться со вторым, абсолютно незнакомым ему человеком прямо на улице. Для этого он применяет максимум усилий, всю свою находчивость. Нужно узнать имя и любимое занятие. 2-ой игрок пытается уйти от знакомства, не сказав ни одного грубого слова. В конце игры все участники определяют наиболее успешного «обольстителя» и самого несговорчивого «незнакомца».

Догадайся сам

Участники игры садятся в круг. Ведущий сообщает о том, что внезапная случайность сковала уста всех игроков. И они не могут прямо представиться и познакомиться с остальными. Разрешено лишь делать подсказки, в которых есть 2 слова-ассоциации, или исторические личности, по которым можно узнать ваше имя.

- Корень моего имени схож со словом, обозначающим женское украшение;
- Я- сестра Ольги Лариной (Таня);
- Я- тезка Маяковского (Владимир);
- Мое имя означает большое чувство (Любовь) и т.д.

Центральное имя

Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызываются все Саши и Лены, которые танцуют в центре круга, а остальные называют их имена в такт музыки. Через некоторое время центральные танцоры меняются. Так продолжается до тех пор, пока все играющие не побывают в центре круга.

«Танцевальный марафон «Диско - встреча» (летняя площадка)

Аннотация

Игровая программа «Танцевальный марафон «Диско – встреча» представляет собой познавательно-развлекательную музыкальную программу, в которой содержатся 13 конкурсов и игр подвижного и познавательного характера. Программа-игра может проводиться как на открытой площадке, так и в игровом зале. Разработка адресована организаторам внешкольной работы, педагогам-организаторам учреждений дополнительного образования и рассчитана на учащихся младшего и среднего школьного возраста.

Введение.

Летняя площадка – это сфера активного отдыха ребенка, которая дает ему возможность раскрыться, приблизиться к высоким уровням самоуважения и самореализации, является частью социальной среды, в которой дети реализуют свои возможности и индивидуальные, физические, социальные потребности. Танцы – искусство любимое детьми. Многие дети могут раскрепощено вести себя в кругу коллектива и даже показывать разнообразные «па» при звучании музыка, но некоторым это действие дается с трудом в связи с замкнутостью личности и боязнью что-то не так сделать. В представленном материале собраны танцевальные игры и задания, которые помогут раскрыться ребенку, показать свои возможности и настроить взаимоотношения со сверстниками. Данный методический материал (сценарий мероприятия) имеет возможность наиболее полно удовлетворить интерес детей к определенной области знаний, творчества или искусства в сочетании с оздоровительным отдыхом в кругу сверстников, где каждый ребенок может продемонстрировать свои способности и талант, приобрести новых друзей, новый социальный опыт.

Цели и задачи:

- развить в детях художественно-эстетические, театральные умения и навыки, творческие способности и воображение;
- познакомить ребят с танцевальным миром;
- научить осознавать свои индивидуальные возможности, привить стремление к творческому самосовершенствованию;
- приучить ребят работать в коллективе, действовать по определенным правилам, развить чувство коллективизма и товарищества.

Время проведения: 1 час 15 мин.

Место проведения: игровой зал (открытая площадка).

Возраст участников: 1-4 класс

Для творческого, коллективного настроения и познавательно – развлекательной цели можно привлечь детский танцевальный коллектив (или дуэт, солиста и т.д.), который представит свои танцевальные номера между конкурсными состязаниями, чем повысит праздничность и интерес мероприятия.

Материально-техническое обеспечение: музыкальное сопровождение, соответствующее конкурсам; микрофон, жетоны (могут быть леденцы); медаль победителя «Танцор Диско»; пояс с привязанной к ней веревкой с картошкой на конце; газета; веревка (шнур длиной 7-10 м.); набор одноразовых ложек и апельсины; мяч (маленький); мягкая игрушка заяц, волк; платок (завязывать глаза); метла, оценочные листы для жюри, сладкие призы.

Основная часть.

Ведущий:

Здравствуйте, дорогие друзья! Мы пригласили вас не просто посидеть и послушать музыку, но и развлечься, потанцевать, посоревноваться, поулыбаться. Танцы — это движение, хорошее настроение. Ни один веселый праздник не обходится без танцев и музыки. О рождении танца рассказать нелегко, но произошло это тогда, когда человечество вело еще полудикий образ жизни. Люди в танцах подражали животным, веря, что это помогает охоте. Постепенно искусство танца усложнялось. Появился свой танцевальный этикет, своя осанка и поступь.

Судьба танцев различна — одни рождаются в безвестности и быстро умирают, другие живут очень долго, порой не один век.

О танцах можно говорить часами, но будет лучше, если мы сейчас потанцуем.

Но, перед каждым занятием танцоры делают разминку. (Встать в круг)

Поэтому мы, как настоящие танцоры, сейчас исполним разминку.

"Разминка".

Под ритмичную и заводную музыку ведущий предлагает танцевать:

- глазами
- языком
- лицом
- только головой
- только пальцами рук
- кистями рук
- руками до локтей
- только руками
- только руками и головой
- только выше пояса
- всем телом, но ступни "приклеились к полу"
- как можно выше поднимая ноги
- подпрыгивая как можно выше

Ведущий. В течении нашей программы вы сегодня зарабатываете жетоны.

В итоге набравшего наибольшее количество жетонов, получает звание победителя «Танцор Диско». Давайте проверим вашу «танцевальную грамотность» — что вы знаете о танцах?

Итак, танец-викторина! За каждый правильный ответ — жетон.

1. Как называют учителя танцев? (Танцмейстер, Хореограф)
2. Какой танец признан «королем» танцев? (Вальс)
3. Какого композитора называли «королем вальса»? (И. Штрауса)
4. Чей это старинный танец — «Полька»? (Чехия)
5. Как называется греческий танец, который танцевали еще в Древней Элладe? (Сиртаки)
6. Рок-н-ролл — переведите название танца. Где он появился? («Раскачиваться», «вертеться», Америка 50-х.)
7. Чей танец «Шейк» и как переводится его название? (Английский, «трястись», суть его такова: подражать поведению знаменитых «Битлз».)
8. Чей танец «Мазурка»? (Танец польских наездников.)
9. Кто из вас назовет балльные танцы России? («Боярышня», «модерн», «чардаш», «Ермак», «бал-буррт», «дамский каприз» и т. д.)
10. Как называется польский танец, название которого образовано от названия города, в котором его придумали? В прошлом танец был очень популярен в России. («Краковяк»)
11. Народным танцем какой страны является «Гопак»? (Украины)
12. Какого из перечисленных танцев на самом деле не существует: «Мамба», «Папамба», «Самба»? («Папамба»)
13. Что такое шлягер? (Танец, имеющий в данный момент популярность.)

14. Назовите американские танцы. («Буги-вуги», «твист», рок-н-ролл.)

15. Что это за «белый танец» и как его еще называют? (Эпизод на вечере, когда право приглашать на танец предоставлено женщине, еще его называют «дамский».)

16. Как называется танец, в котором четко отбивается ритм специальными набойками на туфлях? (Чечетка)

Ведущий. Проверяем дальше вашу «танцевальную грамотность». Объявляю конкурс на лучшее исполнение: «Картофельный фокстрот»

В конкурсе принимают участие по два танцора. Вокруг талии привязывается веревочка с картофелем среднего размера. Картофель должен едва касаться пола. Перед каждым танцором кладется спичечный коробок. Танцор должен толкать картофелем коробок к финишу, не прикладывая рук. При этом обязательно выполнять танцевальные движения под веселую музыку до самого финиша. Побеждает тот, кто быстрее, танцуя, дотолкает картофелем коробок до финишной черты. (Исполнитель, который аккуратно, верно выполнил, получает жетон, возможно это каждый участник)

Ведущий. Объявляю конкурс на лучшее исполнение: «Танцы на льдине».

Участникам конкурса выдаются газеты. Надо танцевать, не сходя с газеты. Как только музыка затихает, каждый должен свернуть газету пополам, и танец затем продолжается. Музыка все время меняется. Если кто-нибудь сошел с газеты во время танца, он выбывает из конкурса. Последний оставшийся побеждает в конкурсе (получает жетон).

Ведущий. Объявляю конкурс «По ниточке».

Участники делятся парами: один опускается на ладони в пол, другой держит его за ноги. На пути движения лежит толстая веревка (шнур), нужно шагая ладонями по этой веревке пройти заданную дистанцию, сохранив положение в паре. Прошедшие дистанцию без нарушения правил, получают жетон.

Ведущий. Объявляю конкурс на лучшее исполнение: «Танец диких макак»

В конкурсе принимают участие все танцоры поочередно. Каждый в зубах держит ложку с апельсином (картошкой). Руки за спиной. Задача — пройти дистанцию, не уронив апельсин (картошку).

Ведущий. Следующее задание для всех участников. Конкурс "Высший класс"

Наблюдатели будут следить за артистизмом и активностью наших участников. Самые выразительные получают жетон. Ваша задача изобразить то, о чем я прочту под музыку.

Эй, мальчишки, эй, девчонки.

Что стоите вы в сторонке?

Проведу игру для вас.

Покажите высший класс!

1-я команда

Мальчики за руль садитесь.

И покрепче пристегнитесь.

Надавите-ка на газ!

Покажите высший класс!

2-я команда

Вам, девчонки, не слабо

Дружно прыгнуть высоко?

Прямо здесь, прямо сейчас!

Покажите высший класс!

3-я команда

Ну, мальчишки, молодцы!

Вы теперь у нас пловцы,

Вы плывете в стиле брасс.

Покажите высший класс!

1-я команда

Наши милые девчата —

Симпатичные котята.

Есть артисты среди вас?

Покажите высший класс!

2-я команда

Вы, ребята, не зевайте!

В цель снежки скорей кидайте.

У кого здесь меткий глаз?

Покажите высший класс!

3-я команда

Платье, туфли, сумка, грим...

Видеть модниц мы хотим.

Подиум заждался вас.

Покажите высший класс!

1-я команда

Нас, мальчишки, рассмешите,

Клоунов изобразите,

Чтоб смеялись целый час.

Покажите высший класс!

2-я команда

Кто из вас здесь музыкант?

Кто скрывает свой талант?

Инструмент ваш - контрабас.

Покажите высший класс!

3-я команда

Вы - народные танцоры.

И у вас гастроли скоро.

Вы пустились в дружный пляс.

Покажите высший класс!

Ведущий. Объявляю конкурс «Жиравчики»

Игроки встают в круг. Под музыкальное сопровождение без участия рук нужно передать мяч (кокос), зажав его в шее, другому участнику. Тот, кто не удержал, выбывает.

Ведущий. Объявляю конкурс «Догони Зайца»

По кругу под музыкальное сопровождение передаем игрушки – зайца и волка. Задача - Волк должен догнать зайца.

Ведущий. Объявляю конкурс «Хоровод круглый год»

Ведущий: каждый человек неповторим в своем природном облике. Каждая национальность и культура человека тоже является неповторимой в своем роде. Какие национальности и национальные танцы вы знаете? (ответы). Какие русские национальные танцы вы знаете? (Пляска, перепляс, хоровод).

Участники делятся на две команды. Ведущему завязываются глаза, стоящий один игрок взади, управляя ведущим за плечи, должен пройти заданную дистанцию не расцепившись, вернувшись на место присоединяется следующий и т.д. Побеждает команда, которая цепочкой неразрывно прошла дистанцию (каждому участнику победившей команды выдается жетон).

Конкурс «Золушка на диско вечеринку»

Ведущий: Каждый мечтал в детстве попасть на бал, как Золушка, но это не легкий путь, как мы знаем по сказке. Перед праздником нужно как следует подготовиться. Мы с вами люди современные, но подготовка для диско вечеринки тоже необходима. Сейчас мы с вами будем готовиться к вечеринке.

(Встать кругом)

Созываем гостей – звоним по телефону,

Друзья передают друг по другу – хлопки по очереди в ладонь соседа,

Перемоем посуду – имитация мытья тарелок,

Готовим угощение - месим тесто (кулаками накрест и приставной шаг в сторону), лепим пирожки (два хлопка впереди с шагом вперед и назад),

Моем полы – наклониться к полу и качание бедрами вправо-влево галоп, бьем ковры – удары кулачком в верх,

Приготовим наряд. Нужно его постирать, сполоснуть, для этого золушка выходит на крыльцо.

Стираем наряд – ноги вместе повороты пяток право - влево и в руках полоскание.

Пока полоскала потеряла мыло.

Ищем мыло – вокруг себя переборы носком

Вдруг на нос села оса.

Сгоняем осу – носом тянемся вправо - влево.

- плечо толкаем вверх правое левое.

- колено поднимаем вверх и смахиваем с него осу руками.

Вдруг подползает колючий ежик, нужно через него перепрыгнуть.

Перепрыгиваем через ежика – прыжки с поджатыми коленами право, влево

Выжимаем белье – плавные приседание вниз вверх и ладонями выжимаем.

Гладим наряд - на ширине плеч ладонью гладим вдоль себя правой – левой рукой.

Прическа – прыжок вправо – влево и рукой вьем кудри возле виска (или причесываем).

Встречаем гостей - хлопок в ладонь соседа справа – слева.

Диско танец- соскоки боком к центру с выбросом.

(Повторить все под ритмичную музыку)

Ведущий. Объявляю конкурс «Заводная Метелка».

В Современных танцах часто используют какой-либо предмет: зонт, лента, скакалка, мяч и т.д. Сейчас я вам предлагаю танец- игра «Заводная Метелка». Я вам даю всем известный предмет – Метелку. Вы передаете ее по кругу под музыку, как только музыка остановилась – участник, у которого осталась в руках метла, выходит в центр зала и исполняет танец с метлой.(получает жетон)

Ведущий: Наш танцевальный марафон подошел к концу. Подсчитываем жетоны и определяем победителя «Танцор Диско».

Заключение.

После подведения итогов программы и объявления победителей – лучших «Танцоров Диско» - всем детям объявляется благодарность и раздаются сладкие призы. Отслеживается обратная связь, эмоциональное настроение после мероприятия. Из фотографий, сделанных во время программы можно в ближайшее время устроить выставку и пригласить на встречу ребят. Устраивается небольшая дискотека.

Используемые интернет-ресурсы:

1. <https://ecoproг.ru/scenarii-provedeniya-konkursa-tancevalnyi-marafon-tancevalnyi.html>
2. <http://pedrazvitie.ru>
3. <http://www.proshkolu.ru/user/Nadegda797/blog/406964>

Мастер-класс «Изготовление закладки»

Мастер-класс на тему «Изготовление закладки- карандаша методом оригами».

Проводят: Александрова Э.А., Яковлева И. А., (педагоги дополнительного образования).

Дата: 13 сентября 2018года.

Место: детский клуб «Факел».

Участники: дети 6-12 лет.

Цель: изготовление закладок для книг из бумаги в технике оригами.

Задачи:

Образовательные:

-расширить и уточнить знания детей о технике оригами.

Развивающие:

- развивать творческие способности детей;

- развивать мелкую моторику, глазомер;

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность и усидчивость.

Техника выполнения: техника оригами.

Дидактический материал: готовая закладка.

Материалы и инструменты: цветная бумага.

Список используемых источников: интернет ресурсы.

Основные этапы мастер-класса:

1. Организационный момент.
2. Актуализация темы.
3. Теоретическая часть.
4. Практическая часть.
5. Подведение итогов.

Ход мастер-класса

Оригами – это древнее искусство складывания фигурок из бумаги.

Искусство оригами своими корнями уходит в Древний Китай, где и была изобретена бумага. Первоначально оригами использовалось в религиозных обрядах. Долгое время этот вид искусства был доступен только представителям высших сословий, где признаком хорошего тона было владение техникой складывания из бумаги.

Классическое оригами складывается из квадратного листа бумаги без применения ножниц и клея.

И мы сегодня методом оригами изготовим закладку-карандаш.

Для данной закладки потребуется: лист цветной бумаги.



Сгибаем лист с изнаночной стороны по длине пополам.
Загибаем край листа на изнаночную сторону примерно на 1 см.



Переворачиваем на другую (цветную) сторону закладку. Верхние углы сгибаем под прямым углом с центральной линией.



Верхние боковые стороны вновь сгибаем к центральной линии.



Переворачиваем заготовку. Нижнюю часть закладки загибаем так, как показано на фотографии.



Переворачиваем закладку и загибаем левую и правую сторону к центральной вертикальной линии.



Наша оригинальная закладка для книги готова!



Все сегодня молодцы. Все изготовили красивые разноцветные карандаши.



Игровая программа «Умники и умницы»

Аннотация

Познавательно-игровая программа «Умники и умницы» позволяет детям не только интересно и содержательно провести время, но и ознакомиться со многими интересными вопросами занимательной математики. Каждый культурный человек должен быть знаком с логическими задачами, ребусами, фокусами, головоломками, играми, известными тысячелетий во многих странах. Развитие самостоятельности мышления, сообразительности, смекалки и находчивости необходимо любому человеку, если он желает преуспевать в жизни.

Достоинство программы в её гибкости и мобильности. Участвовать в ней могут дети разного возраста: от 6 до 17 лет

Цель: организация полезного досуга детей средствами игровой деятельности.

Задачи:

- доставить детям радость и удовольствие от совместной деятельности;
- познакомить с ребусами, головоломками, играми, фокусами, логическими задачами;
- развивать у детей внимание, логическое мышление, сообразительность, быстроту реакции;
- формировать чувство солидарности.

Форма: КВН (можно квест-игра)

Оборудование:

- **техническое:** спички, шашки, домино, жилет, шнур, грамоты, изографы (карточки), ребусы (карточки), карточки для рисования со спичками, музыкальное сопровождение конкурсов;

- **методическое:** познавательно-игровая программа «Умники и умницы»

Ход мероприятия:

- I. Разминка
- II. Игры и забавы
- III. Минута смеха
- IV. Мозговая гимнастика
- V. Загадки-шутки
- VI. Интересные факты
- VII. Я самый внимательный.

2. Введение

Здравствуйте! Приглашает вас на познавательно-игровую программу «Умники и умницы». Вашему вниманию будут представлены несколько занимательных задач, игр и забав на логическое мышление. Как говорил Б. Паскаль: «Предмет математики столь серьезен, что не следует упускать ни одной возможности сделать его более занимательным».

Давайте начнем нашу игру. Не забудьте взять смекалку, сообразительность, они вам пригодятся.

Наши команды – это лучшие математики, которые не унывают, быстро считают, хорошо решают задачи, любознательны, живут всегда все весело и дружно. Поприветствуем наших отважных математиков. Команда «ПУПС». Их девиз: Пусть ум победит силу! Команда «БАМ». Их девиз: Будем активно мыслить! Теперь я вам представлю наше строгое жюри. В состав судейской коллегии входят: Старикова А.В. – педагог дополнительного образования, Петропавловских И.А.-заместитель директора ЦДОД, Ештыганова С.С – старший методист ЦДОД.

Начнем с разминки.

3. Основная часть

I. Разминка

1) Проверим «Как вы знаете сказки?»

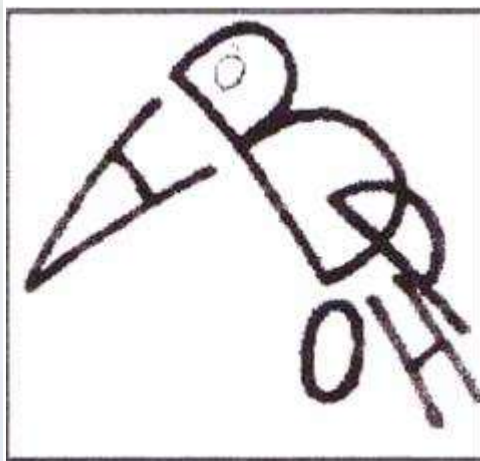
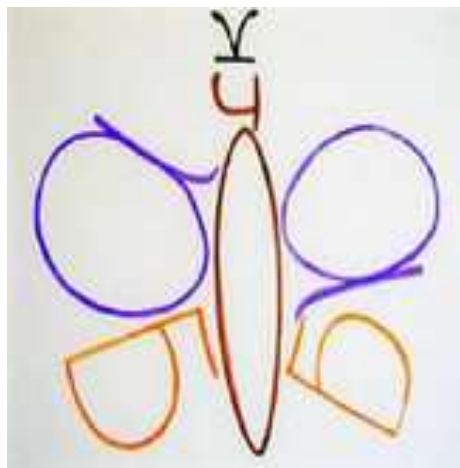
- На сколько лет превратилась Василиса Прекрасная в лягушку? (3)
- Сколько сестёр было у Элизы из сказки «Дикие лебеди»? (11)
- Сколько золотых монет было у Буратино? (5)
- Сколько оловянных солдатиков подарили мальчику? (25)
- Какова длина мультипликационного удава? (38 попугаев и одно крылышко)
- Сколько лет рыбачил Старик в сказке о золотой рыбке, прежде чем поймал золотую рыбку? (30 лет и 3 года)

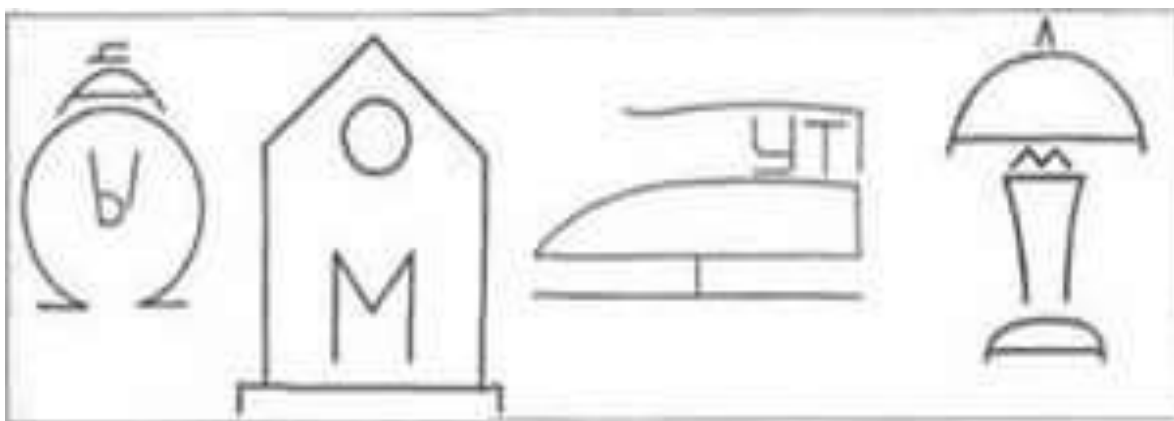
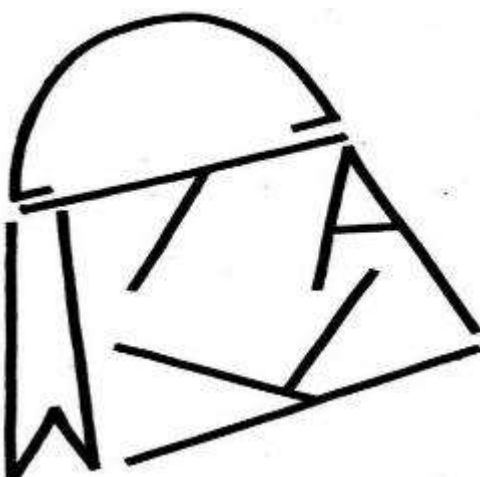
2) Какие слова зашифрованы в ребусах (приложение 1):

Р 1 А (Родина)
За 1 ка (Заколка)
1 минка (Разминка)
2 шют (Парашют)
Па 3 от (Патриот)
С 3 (стройка)
100 лица (Столица)
1 0 1 (Колокол)

Задание: Составить самостоятельно ребусы. (А затем команды разгадывают друг у друга ребусы)

3) Работа с изографами (приложение 1). На картинах слова записаны буквами, расположение которых напоминает изображение того предмета, о котором идёт речь. Догадайтесь, какие слова спрятались на картинках:



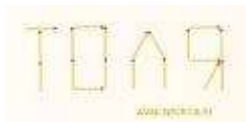


II. Игры и забавы

1) Головоломки из спичек (приложение 2.)

Из спичек сложено мужское имя "Толя" (рис. 1). Переложите одну спичку так, чтобы получилось женское имя.

Рис. 1



По поручению Министерства просвещения, ещё раз ответственно предупреждаю: «СО СПИЧКАМИ НЕ ШУТЯТ!» Помните народную мудрость: «Берегите лес от пожаров, иначе не из чего будет делать спички!»

Вопрос: Пользовался ли спичками А. С. Пушкин?

(Дата появления спичек в России 1836 год, смерть А.С. Пушкина (январь 1837 года), учесть прогрессивность личности поэта, то, надо думать, он не пропустил эту новинку.)

2) Игра «13 палочек»

Правило игры: Сейчас мы будем работать парами. Каждый берёт с краю одну или две, или три палочки так по очереди. Проиграет взявший последнюю палочку. Подумайте, как и поскольку будете брать палочки.

3) Фокус «Загадочная петля»

Выходит человек носящий жилет. Ему надевают на руку петлю, а затем просят заложить палец в нижний карман жилета, как показано на рисунке 5. Теперь можно предложить присутствующим снять петлю с руки, не трогая большого пальца зрителя, с места.

Секрет фокуса: петлю нужно проташить в жилетное отверстие для рукава, перебросить через голову зрителя, вытащить через второе отверстие для рукава и перенести под вторую руку. В результате этих действий петля окажется под жилетом, окружая собой грудь. Опускайте ее, пока она не покажется из-под жилета, а затем дайте упасть на пол.

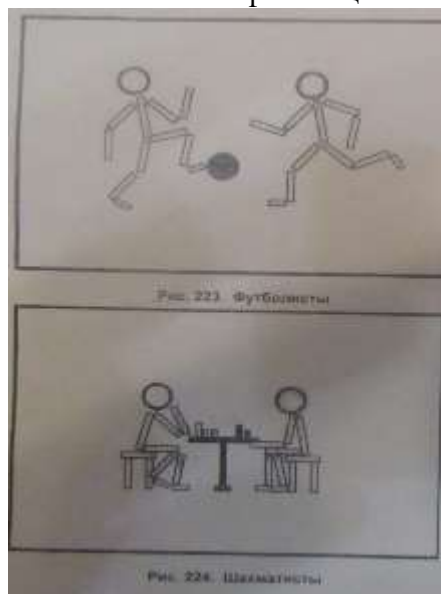
Рис. 2



4) Изобразительное искусство (приложение 2.)

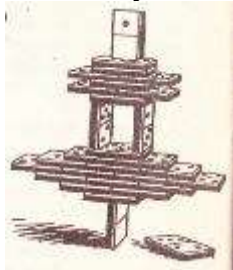
Построить из спичек: футболистов, шахматистов, парусный корабль, марийский орнамент (самостоятельно, без шаблона).

Этот вид деятельности относится к аппликации: чистые или окрашенные спички наклеиваются на фон из цветной бумаги.



5) Построить из домино башню (приложение 2.)

На рисунке показано, каким образом можно удержать весь набор косточек домино на одной лишь косточке, поставленной вертикально. Попробуйте это сделать. Этот опыт вам удастся, если только вы сумеете достигнуть того, чтобы отвесная линия, проведенная из центра тяжести всей системы. Проходила через основание нижней косточки, служащей в данном случае опорой.



6) Упражнение на развитие наблюдательности.

(Из каждой команды приглашаются по одному человеку). Ведущая бросает на стол горсть спичек. Задание: Быстро собрать спички. Определить сколько спичек было.

Во время Великой Отечественной войны некоторые лётчики между полётами тренировали свою наблюдательность именно так: бросали на стол горсть спичек, оценивали их количество на глаз, потом проверяли себя. При постоянных тренировках результаты улучшались.

7) Соревнование на дальность метания копья.

Проведем соревнование на дальность метания «копья». Спичка – это маленькое копье. Между прочим, эту пустяковую забаву считали полезной баскетболисты из сборной страны.

III. Минута смеха

Анекдот.

- Папа, из чего делают спички?

- Я точно не знаю. Вот пойдёшь в школу, вырастешь большой и узнаешь.

- Не узнаю...

- Почему?

- А вот ты вырос большой не узнал.

(Спичка начинается с дерева. Лес годится не всякий, а только мягких пород: липа, осина, тополь. Предпочтение отдаётся осине.)

IV. Мозговая гимнастика

«Качания головой» (упражнение стимулирует мыслительные процессы): дышите глубоко, расслабьте плечи и уроните голову вперёд. Позвольте голове медленно качаться из стороны в сторону, пока при помощи дыхания уходит напряжение. Подбородок вычерчивает слегка изогнутую линию на груди по мере расслабления шеи. Выполнять 30 секунд.

- *«Ленивые восьмёрки»* (упражнение активизирует структуры мозга, обеспечивающие запоминание, повышает устойчивость внимания): нарисуйте в воздухе в горизонтальной плоскости «восьмёрки» по три раза каждой рукой, а затем обеими руками.

- *«Стрельба глазами»* (упражнение служит для профилактики нарушений зрения): двигайте глазами вправо-влево. Вверх-вниз по 6 раз.

Представьте, что в нашем клубе пошёл дождь. Встаньте. Улыбнитесь друг другу. Протяните руки, ощутите на ладонях капельки дождя, покружитесь. Спасибо, садитесь.

V. Задачи-шутки

1. Сколько концов у 4 палок, у 5 палок, у 5 с половиной палок?

2. Как сделать из двух палочек десять? (X)

2. С горки ползком, в горку бегом. (сопля)

3. Вы сидите в самолёте, впереди вас лошадь, сзади автомобиль. Где вы находитесь? (На карусели)

4. Что не войдёт в самую большую кастрюлю. (крышка)

5. У квадратного стола отпилили один угол. Сколько теперь углов у него стало?

6. Составьте из четырёх единиц самое большое число. (11 в 11 степени).

7. У девочки 5 яблок. Она съела все, кроме 3. Сколько яблок у нее осталось? (3)

8. В каком числе столько же цифр, сколько букв? (100 — сто.)

9. Летели 3 страуса. Охотник одного подстрелил. Сколько страусов осталось? (Страусы не летают.)

10. Горело 7 свечей. 2 из них погасли. Сколько свечей осталось?

VI. Интересный факт

1. Несколько десятков лет назад была объявлена большая премия за сочинение на тему "Как человек без математики жил". Премия так и осталась не выданной, ибо, по-видимому, не нашлось ни одного сочинителя, который сумел бы описать жизнь человека, лишённого математических представлений.

2. В 1992-м году австралийские единомышленники объединились ради выигрыша в лотерею. На кону было 27 миллионов долларов. Количество комбинаций 6 из 44, составляло немногим более семи миллионов, при стоимости лотерейного билета в 1 доллар. Эти единомышленники создали фонд, в который каждый из 2500 человек вложил по три тысячи долларов. Результат – выигрыш и возврат 9 тысяч каждому.

VII. Я самый внимательный

Все игроки встают в круг. Числа называем по очереди, начиная с ведущего, по следующим правилам. Если число не содержит в своем написании 3 и не делится на три, то называем число, иначе человек подпрыгивает и хлопает в ладоши. Считаем до 30. Тот игрок, который называет запрещенное число, выбывает из игры, садится. Проигравшие исполняют песню про круг.

4. Заключение

Жюри подводит итоги. Командам вручаются грамоты. Вы все были молодцы! Я думаю, что с помощью занимательных задач, игр и забав можно развивать не только логическое мышление. Так мы лучше узнаём своих воспитанников. Решайте с детьми занимательные задачи. Как говорил А. Маркушевич: «Кто с детских лет занимается математикой, тот развивает внимание, тренирует свой мозг, свою волю, воспитывает настойчивость и упорство в достижении цели».

Вот и подошло к концу наше занятие. А теперь давайте улыбнёмся и тем самым поблагодарим друг друга за увлекательное занятие.

Всем спасибо!

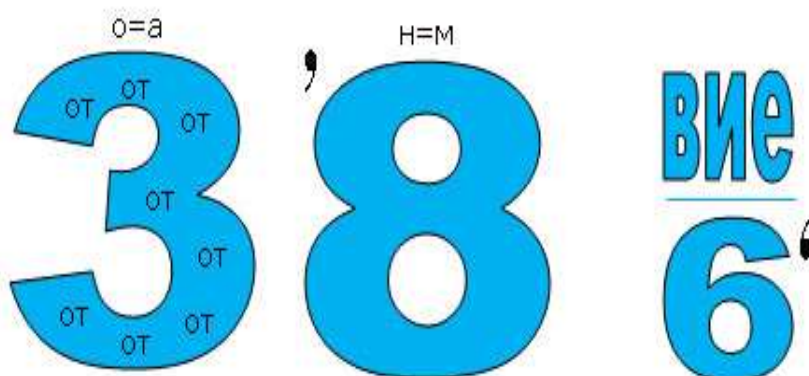
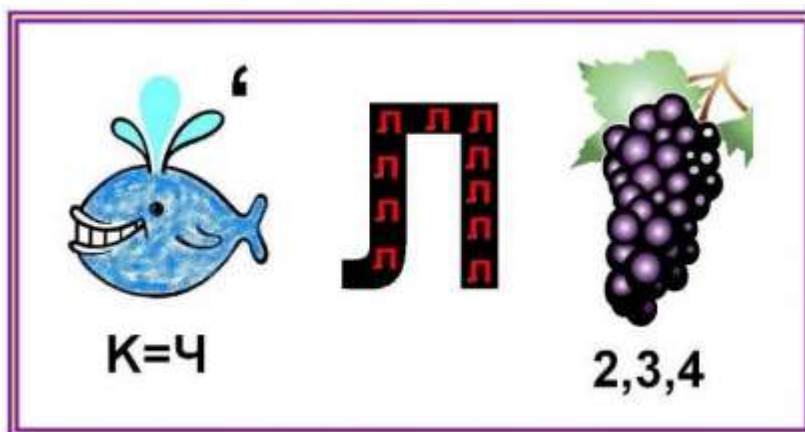
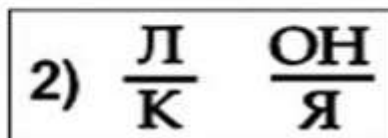
5. Библиографический список

1. Аленков, Ю.А. 650 головоломок и задач на сообразительность / Ю.А. Аленков. - М.: АСТ; Донецк: Сталкер, 2015. - 285 [3] с: ил.
2. Арнольд, В. И. Задачи для детей от 5 до 15 лет / В.И. Арнольд – М.: МЦНМО, 2017. - 16 с.
3. Белов, Н.В. Занимательные головоломки / Н. В. Белов – Изд.: Харвест, 2015. - 112 с.
4. Быльцов, С. Математические игры, пасьянсы и фокусы. Занимательная математика для всей семьи / С. Быльцов - СПб.: Питер, 2015. — 160 с: ил.
5. Быльцов, С. Логические головоломки и задачи. Занимательная математика для всей семьи / С. Быльцов - СПб.: Питер, 2015. - 160 с: ил.
6. Гик, Е.Я. Шахматы и математика. (выпуск 24 серии "библиотечка квант") / Е. Я. Гик – М., Наука, 2018. - 176 с.
7. Гик, Е.Я. Занимательные игры и развлечения / Е. Я. Гик – 2017. – 240 с.
8. Гордиенко, Н. Большая книга логических игр и головоломок / Н. Гордиенко – Изд.: АСТ, Астрель, Харвест, 2015. – 320 стр.
9. Деркач, О.А. 1000 заданий на смекалку /О.А. Деркач - М.: АСТ-ПРЕСС СКД. 2018.- 304 с.
10. Дружинина, М. В. Большая книга досуга. Сто затей для друзей: Головоломки. ребусы, загадки, путаницы / М.В. Жружинина. - М.: Дрофа-Плюс, 2018. - 80 с.
11. Куликов, А. Н. Умные задачки и головоломки. Развивающие игры / А. Н. Куликов – М.: ООО «ЮНИК инк», ИКТЦ «ЛАДА», 2015. -256 с.
12. Кноп, К. А. Взвешивания и алгоритмы: от головоломок к задачам / К. А. Кноп – М., МЦНМО, 2016. -104 с.
13. Холодова, О.А. Юным умникам и умницам – М., РОСТ книга, 2018. – 48 с.

Интернет-ресурсы

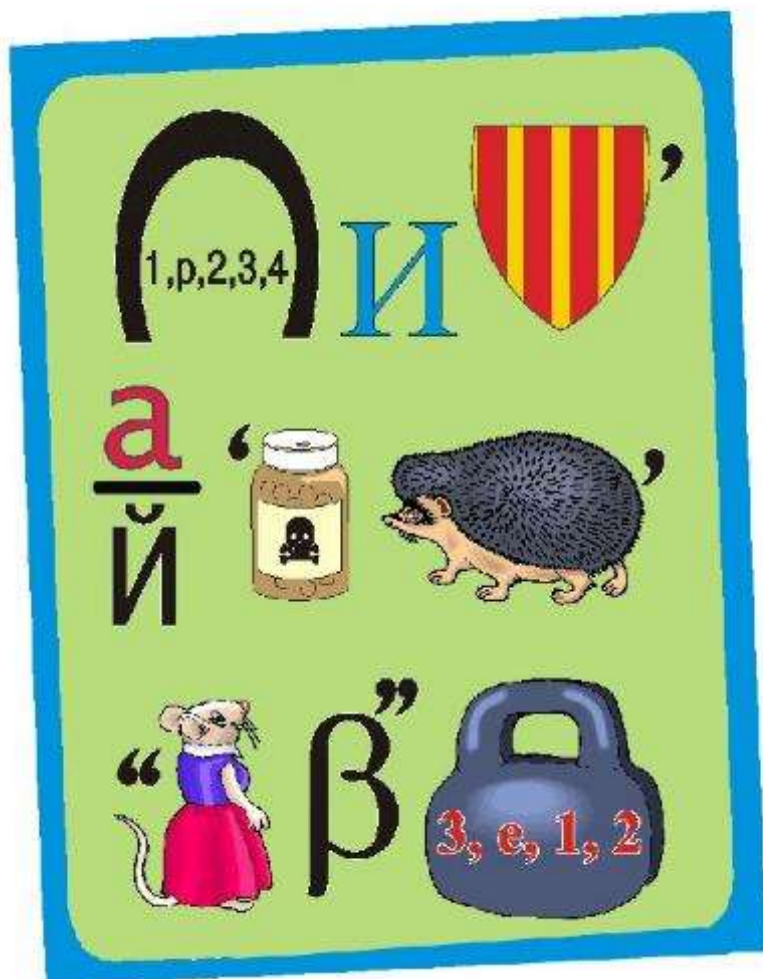
1. Марийский институт образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://edu.mari.ru/mio/default.aspx>. Дата обращения: 29.02.2020.
2. Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования для детей» г. Йошкар-Олы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://edu.mari.ru/mouo-yoshkarola/do2/default.aspx>. Дата обращения: 29.02.2020.

Математические ребусы



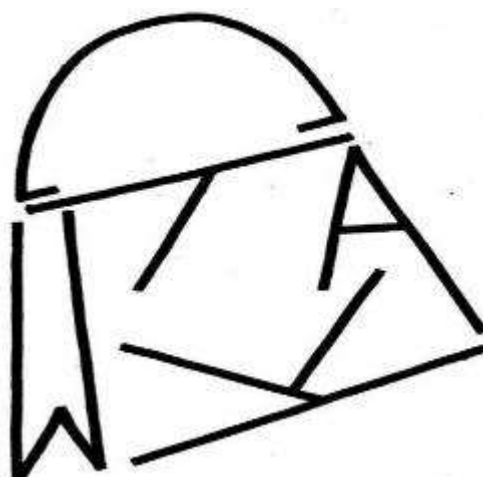
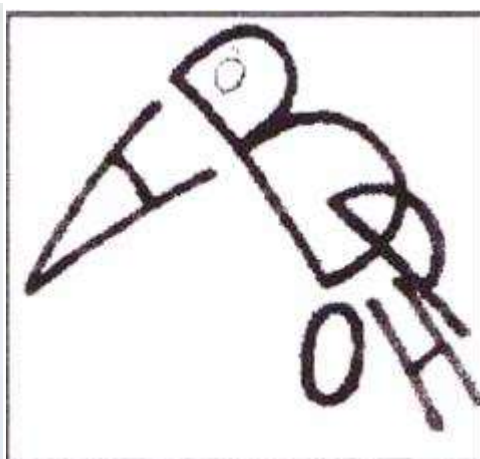
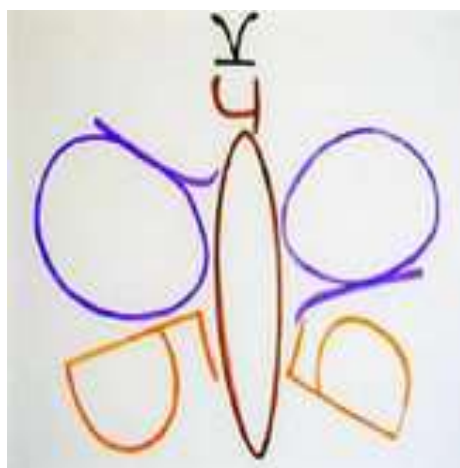
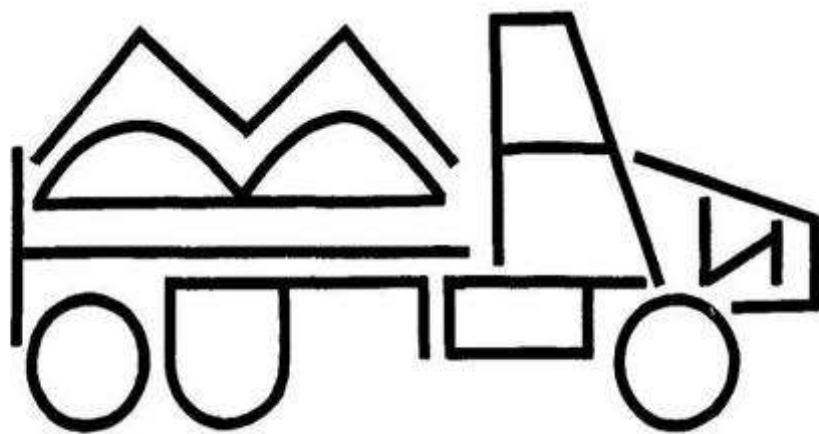


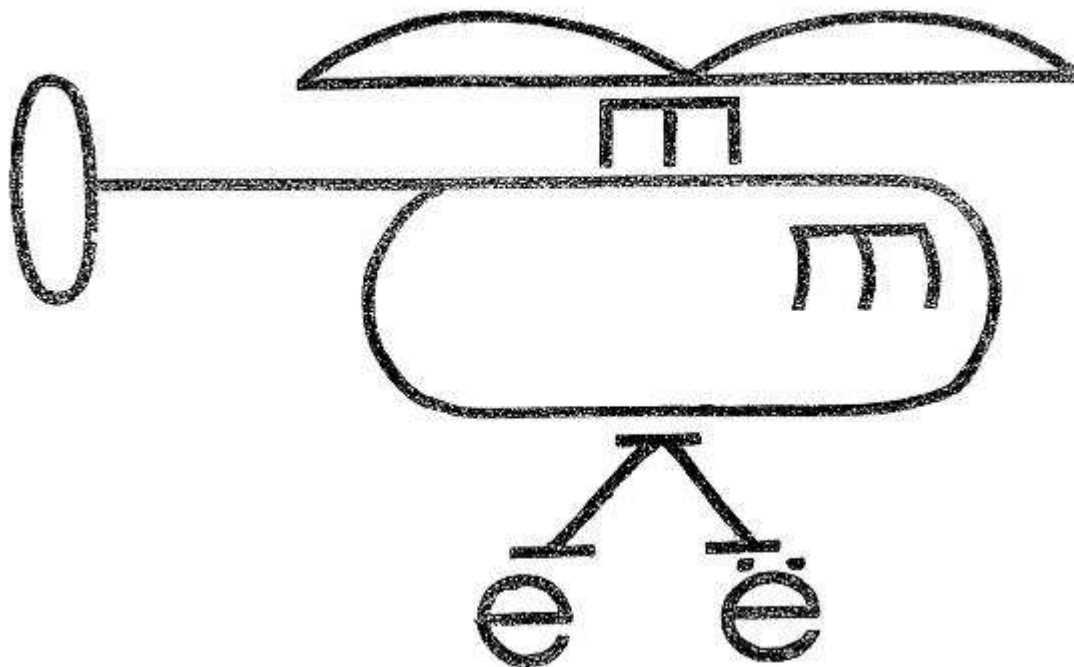
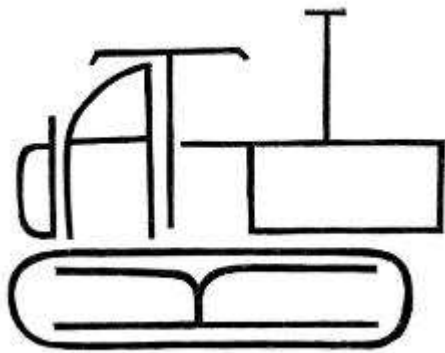
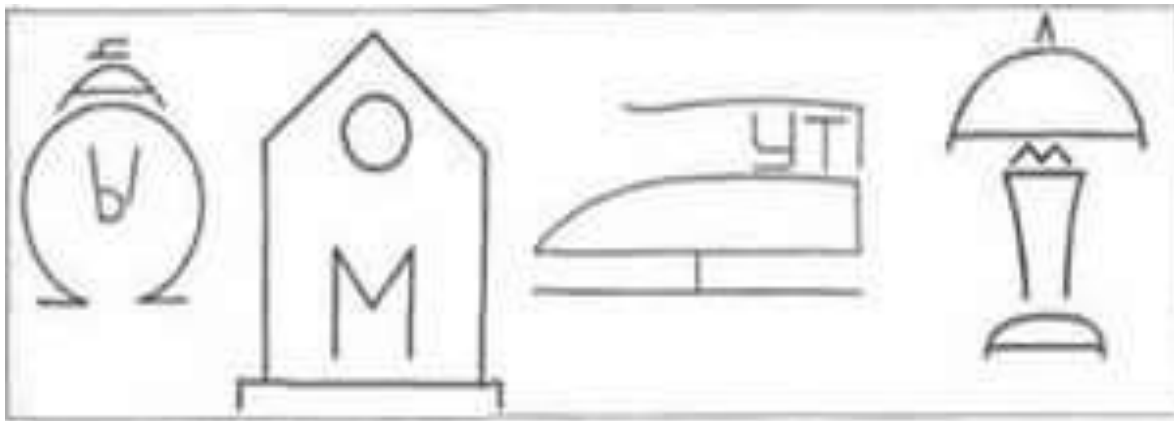
- 1 о 1 (колокол)
- По 2 л (подвал)
- Р 1 А (Родина)
- За 1 ка (Заколка)
- 1 минка (Разминка)
- 2 шют (Парашют)
- Па 3 от (Патриот)
- С 3 (стройка)
- 100 лица (Столица)

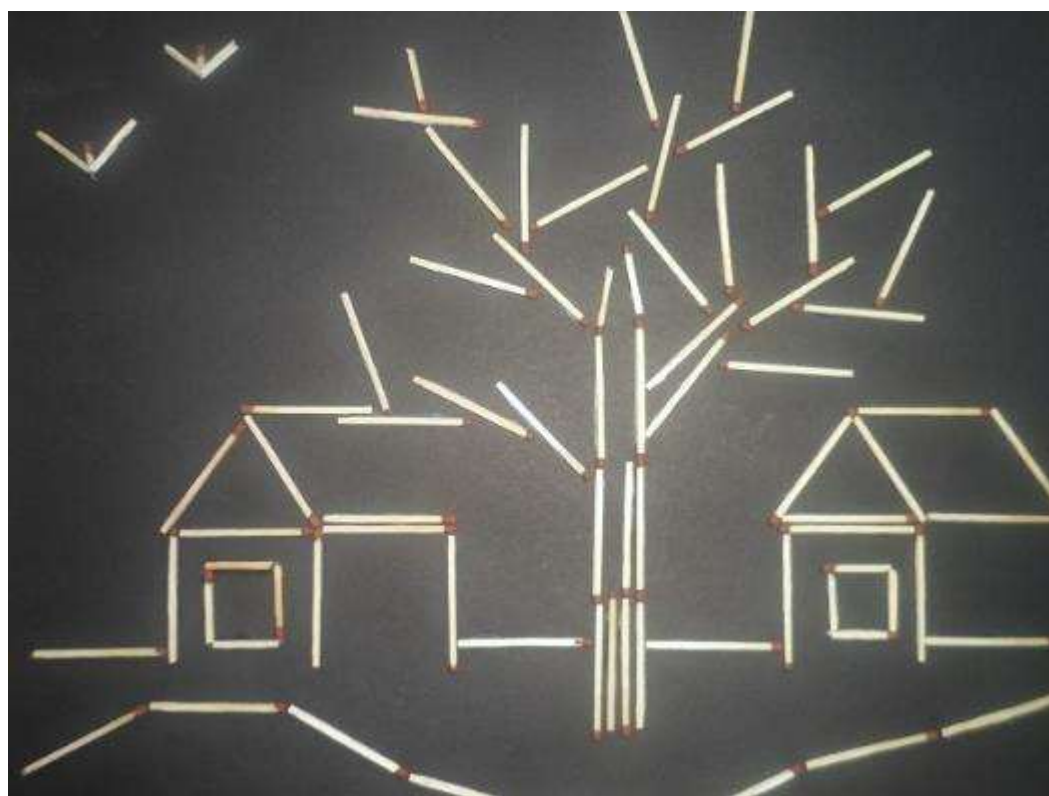
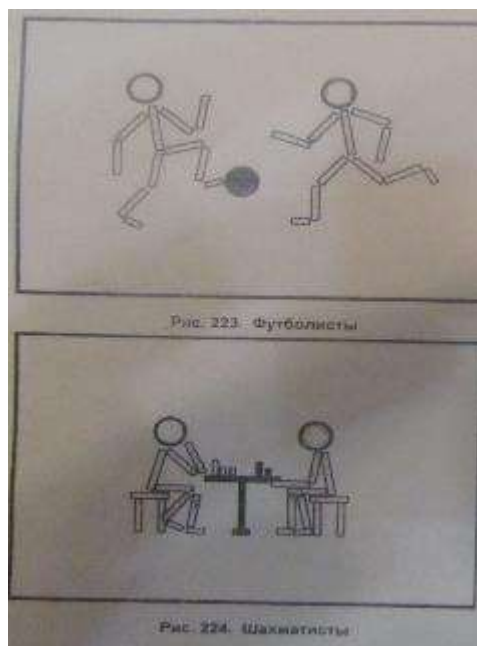


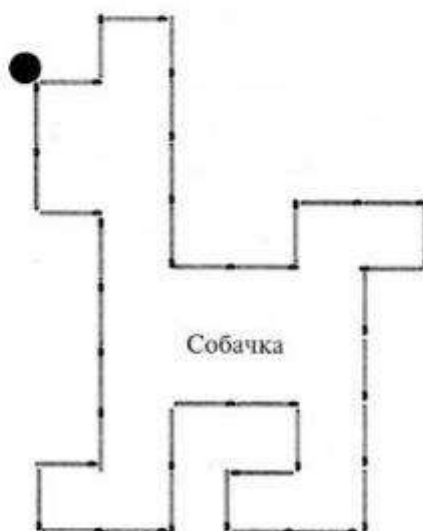
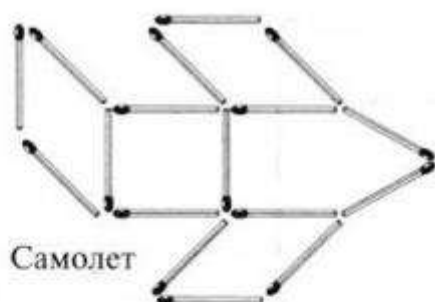
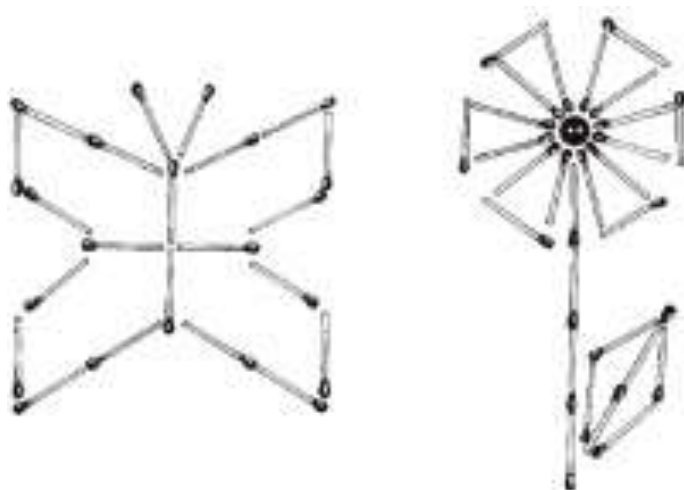
Друга ищи, а найдешь - береги.

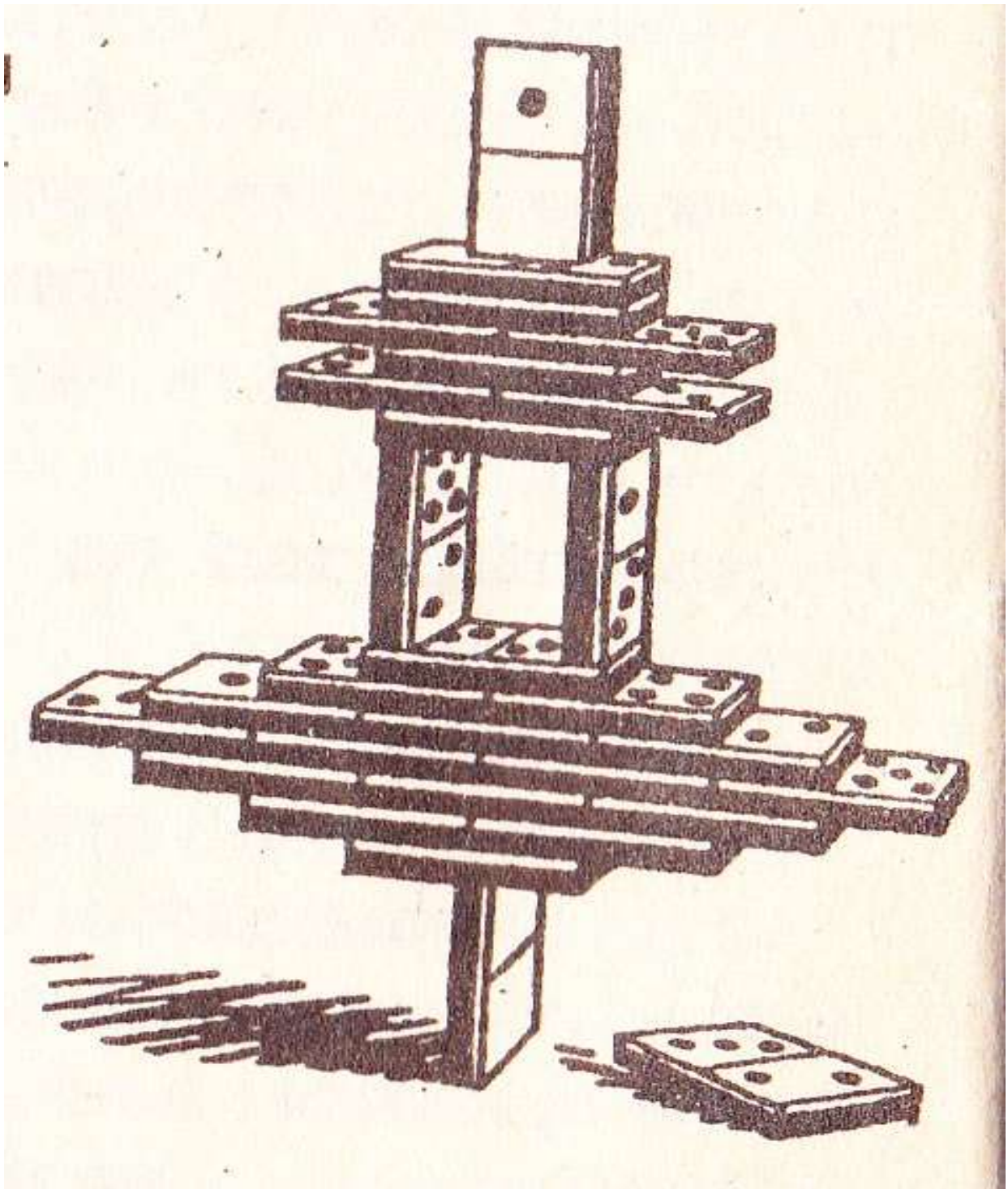
изографы



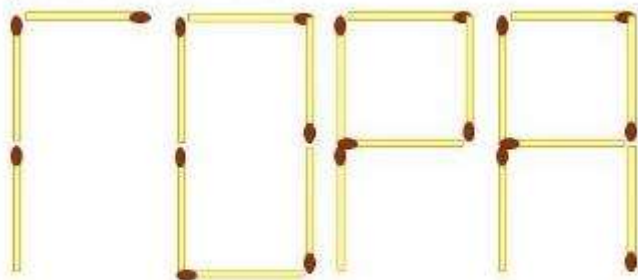








Из спичек образовали слово ГОРА.



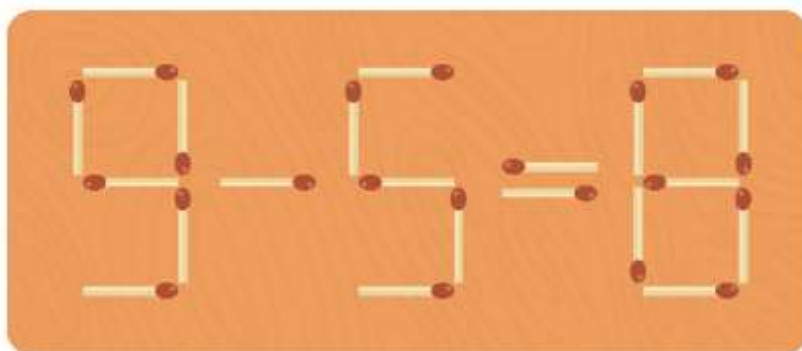
Переставьте одну спичку так, чтобы получилось имя (краткий вариант) российского космонавта.

(ЮРА)



(Юля)

Переложите одну спичку так, чтобы пример был решен правильно.

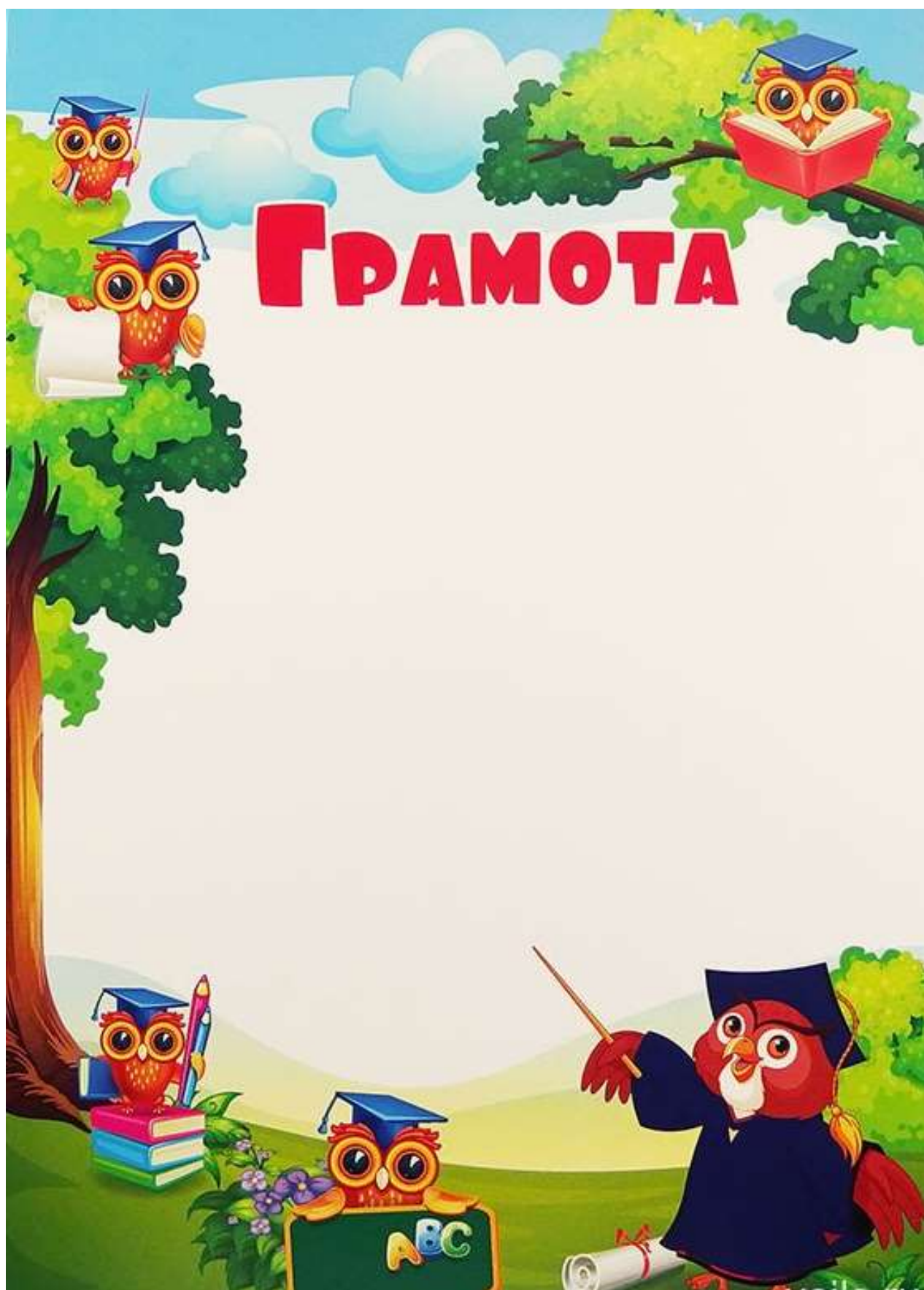


Задача от www.logiclike.com

ЛОГИКЛАЙК

00

(9-9=0)



Приложение 5

Мастер- класс:
«Изготовление медали из бумаги методом оригами»

Мастер-класс на тему: «Изготовление медали из бумаги методом оригами».

Проводят: Александрова Э.А., Шепелева Е.Ю., Яковлева И. А., (педагоги дополнительного образования)

Дата: май 2018года

Место: детский клуб «Факел»

Участники: (7-12 лет)

Цель: изготовление медали из бумаги методом оригами.

Задачи:

Образовательные:

-Научить детей складывать из бумаги медаль.

Развивающие:

Развивать умение складывать способом оригами.

Развивать творческие способности обучающегося.

Воспитательные:

Воспитывать эстетические вкусы.

Воспитывать усидчивость и трудолюбие.

Техника выполнения: изготовление медали способом оригами.

Дидактический материал:

готовая медаль.

Материалы и инструменты:

- ножницы, карандаш, фломастер, клей – карандаш, цветная бумага.

Список используемых источников: интернет ресурсы

Основные этапы мастер-класса

1. Организационный момент.
2. Актуализация темы.
3. Теоретическая часть.
4. Практическая часть.
5. Подведение итогов.

Ход мастер-класс

Ни одно грамотно организованное праздничное мероприятие не обходится без конкурсов и соревнований. И каждому победителю вручается заслуженный приз. Вдвойне приятно получить сувенир, если к нему прилагается уникальная медаль, которая будет красоваться на груди призера. Очень приятно будет получить медаль «Мастер» в конце учебного года ребятам, посещавшим объединение в детском клубе «Факел». Эта модель также доступна начинающим мастерам. В этом мастер-классе будет показано, как сделать из бумаги методом оригами медаль.

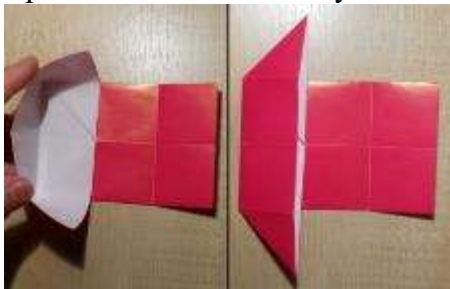
Для этого нам понадобятся два квадратных листа бумаги. Из одного сложим саму медаль, а из второго изготовим ленточку.



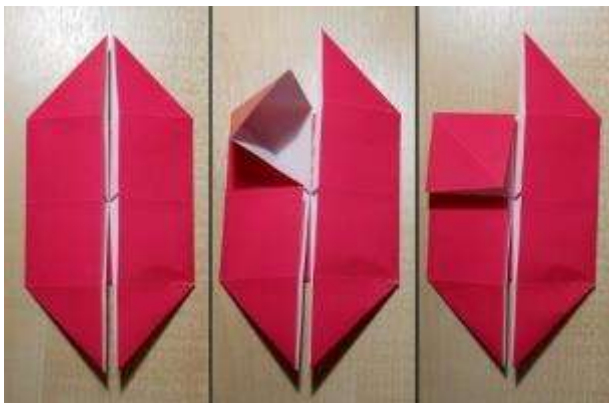
Один квадратик сложим пополам по горизонтали. К полученной линии перегиба сложим нижние и верхние части. По вертикали сложим заготовку пополам и обозначим линии перегибов, сложив боковые части к центру.



Приподнимем левую часть заготовки. Одновременно раскроем ее изнутри и разведем углы вверх и вниз. Сложим левую часть к центру.



Аналогичным образом сложим правую часть. Уголок приподнимем, раскроем изнутри. Расплющим его. Наложим на основную часть детали так, чтобы уголок совпал с центром заготовки.



Точно так же сложим три оставшихся угла. Каждый из них превратился в квадратик. Уголок квадратика сложим к диагонали, как показано на рисунке. Поднимем его перпендикулярно плоскости заготовки и расплющим. Также поступим со всеми уголками. Четыре внешних угла перегнем назад за заготовку. Получили основную часть медали.



Сложим дважды пополам по горизонтали второй квадратный листок. Получилась ленточка. По косой линии сложим ее пополам.



Ленточку закрепим на тыльной стороне детали.



И последний штрих-вклеим в центр медальки кружок с надписью. В нашем случае –это «Умник» или «Умница».

Подведение итогов.

квест-игры «Будь природе другом!»

Аннотация

Методическая разработка содержит материалы по естественнонаучному направлению, по экологии и подходит для проведения мероприятия во внеурочное время в общеобразовательном учреждении, в дополнительном образовании. Разработка рассчитана на обучающихся 1-4 классов. Квест-игру можно провести в рамках итоговых занятий, в каникулярный период: в летнем лагере, на игровых площадках. Игра - один из видов педагогических технологий, которую необходимо использовать для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепления пройденного материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений. Методическая разработка включает в себя текстовый документ. При проведении мероприятия используются карточки, путеводители, может использоваться музыкальный центр, компьютер.

Введение

В настоящее время экологическая проблема взаимодействия человека и природы, а также воздействия человеческого общества на окружающую среду стала очень острой и приняла огромные масштабы. В этих условиях большое значение приобретает экологическое воспитание как составная часть нравственного воспитания человека. Экологическое воспитание учащихся сегодня является одной из важнейших задач общества, а значит, и образования. (Ягодин Г.А.)

Экологическое образование – это сложный и длительный социально-педагогический процесс. Он направлен не только на овладение знаниями и умениями, но и на развитие мышления, эмоций, воли учащихся, их деятельности по защите, уходу и улучшению природной среды. Всё это направлено на формирование социально активной жизненной позиции учащихся – потребности заботливо относиться к окружающей среде.

В преддверии Года экологии мы должны внести свой вклад в дело сохранения красоты и чистоты родного края.

Актуальнее и эффективнее это делать при помощи игры. Игра как учебно-воспитательная деятельность является средством социализации ребенка, дает возможность моделировать разные ситуации, является средством самореализации и коммуникации.

Квест – это один из жанров приключенческой игры, требующий от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. С педагогической точки зрения - это активная игровая форма обучения, так как в ней одновременно задействованы интеллект, творческое воображение учащихся.

Актуальность выбранной темы неоспорима, так как экологическое состояние нашей с вами планеты становится все более тяжелым год от года, и ни один человек уже не может быть отстранен от этой проблемы.

Цель: формирование экологических знаний у детей посредством игровой деятельности.

Задачи:

- формировать основы экологической грамотности: представления детей о том, что живая природа нуждается в помощи и защите;
- развивать умение взаимодействовать со сверстниками: умение договариваться, слаженно работать совместно, в парах;

- воспитывать бережное и доброе отношение к природе и друг к другу;
- доставлять детям радость от участия в общей игре.

Наглядный материал и оборудование:

Листы бумаги, фломастеры, карандаши, карточки, музыкальный центр, компьютер.

Основная часть

Ход игры:

Ведущая: Ребята, сегодня я получила вот такую телеграмму. Вы хотите узнать, от кого она и что в ней написано?

Дети: Хотим.

Ведущая: Тогда слушайте. «Дорогие ребята! Пишет вам старый лесной филин. Я живу в лесу и узнал, что вы любите природу и много о ней знаете и решил отправить вам посылку - сундучок. Сундучок вам должны доставить в четверг, 25 июля. Но сундучок не просто найти, он засекречен. Его местоположение можно определить, если вы пройдёте все станции и выполните задания. А ключевым словом для того чтобы найти сундучок является название дерева « _____ ».

1 станция «Экологический светофор»

Установка: Экологический светофор установлен для того, чтобы охранять природу и помогать детям соблюдению правил разумных взаимоотношений с природой.

- Красный цвет — стой! Твои действия приносят вред окружающей среде.
- Зелёный цвет — ты настоящий друг и защитник природы! Твои действия полезны для неё!

Закрасить кружки красным или зелёным цветами, в зависимости от того решения, которое принимается.

1. Ребята наблюдают за муравьями -
2. Дети оставили костёр в лесу –
3. Мальчики шумят, свистят в лесу -
4. Девочки не стали рвать ландыши в лесу -
5. Ребята срезают грибы ножиком -

2 станция «Мутации растений»

Установка: На этой станции вам предстоит выполнить два задания, за которые вы сможете получить целых два пазла. Итак, вследствие воздействий человека на природу, загрязнения воздуха, воды и почвы, происходят мутации растений.

Отгадайте, какие это растения.

Чтобы их спасти, необходимо правильно написать 2 названия растений:

3 станция «Хвостатая викторина»

Отгадайте животное по описанию его хвоста.

1. Нос пятачком, хвостик крючком. (Свинья)
2. Его хвостик летом серый, а зимой белый. (Заяц)
3. Её хвост похож на хлыст, им здорово отгонять кусачих насекомых. (Корова)
4. Её пушистый рыжий хвостик весело мелькает между зелёных веток и служит своей хозяйке парашютом во время прыжков. (Белка)
5. Он ловил хвостом рыбу в проруби. (Волк)
6. У этого великана нос намного длиннее, чем хвост. (Слон)
7. Её длинный пушистый хвост хорошо замечает следы своей хитрой хозяйки, особенно на снегу. (Лиса)
8. Для этого речного строителя его хвост является и рулём, и веслом, в нём же он накапливает жир на зиму. (Бобр)

9. Одним взмахом хвоста она разбила золотое яичко. (Мышь)
10. Хвост этой красавицы дал название женской причёске. А её хвост расчёсывают, подстригают, завивают и заплетают в косы. (Лошадь, причёска - конский хвост.)
11. Он в известной сказке потерял свой хвост. (Ослик, а звали его Иа.)
12. Сапоги со шпорами, хвост с узорами. (Петух)
13. Голос у этой птицы ужасно противный, зато хвост самый красивый. (Павлин)
14. Эта птица на своём хвосте разносит новости по лесу. (Сорока)
15. Её голова плавно переходит в хвост, даже шеи нет. (Змея)
16. Она не боится потерять хвост, потому что обязательно вырастет новый. (Ящерица)

4 станция «Лабиринт»

Задание: Помоги Пчёлке добраться до цветов по лабиринту Приложение (1)

5 станция «Птичьи силуэты»

Участники игры должны правильно определить птиц, по силуэтам.

6 станция «Загадочная»

Отгадай загадки.

1. То полна, а то стройна,
По ночам не спит она. (Луна.)
2. Много ее - беда!
Мало ее - беда!
Нужна нам всегда
Больше, чем еда. (Вода.)
3. Летним утром спозаранку
Выплывает на полянку,
Расстилает белый пух,
Хоть без ног и без рук. (Туман.)
4. Растет она вниз головою,
Не летом растет, а зимою.
Но солнце ее припечет
Заплачет она и умрет. (Сосулька.)
5. На минутку в землю врос
Разноцветный чудо-мост.
Чудо-мастер смастерил
Мост высокий без перил. (Радуга.)
6. Утром бусы засверкали,
Всю траву собой заткали.
А пошли искать их днем
Ищем, ищем - не найдем (Роса.)
7. Спрятался за пень
Шапка набекрень.
Кто подходит близко,
Кланяется низко. (Гиб)

7 станция «Он-она»

1. Он слон – она слониха.

Он лось – она лосиха.

Он кот – она ...

Ну, конечно, это кошка!

Ну, ошиблись вы немножко.

Так сыграем ещё раз,

Обыграть хочу я вас.

2. Он морж – она моржиха.

Он заяц – она зайчиха.

Он бык – она...

Ну, конечно же, корова.

Поиграем, дети, снова.

3. Он тигр – она тигрица.

Он осёл – она ослица.

Он козёл – она...

Ну, конечно же, коза.

За повтор игры все «за»?!

4. Он лев – она львица.

Он волк – она волчица.

Он кенгуру – она...

Ну, конечно, кенгуру,

Продолжаем мы игру.

5. Ёж он – она ежиха.

Бобр он – она бобриха.

Конь он – она...

Ну, конечно же, лошадка.

Всё у нас пока что гладко.

6. Он воробей – она воробьиха.

Он комар – она комариха.

Он гусь – она...

Не гусиха, а гусыня

Знайте это все отныне.

7. Он бегемот – она бегемотиха.

Он кашалот – она кашалотиха.

Он баран – она...

Ну, конечно же, овца.

Доиграли до конца!

8 станция «Листья»

Даются игрокам контуры листьев деревьев. Нужно определить название дерева, на котором растёт этот лист. Последнее название листа является ключевым словом. Под этим деревом спрятана посылка со сладостями.

Подведение итогов игры.

Заключение

В наше время проблема экологического воспитания стала выходить на первый план, ей стали уделять все больше внимания. Причина в деятельности человека в природе, часто безграмотная, расточительная, ведущая к нарушению экологического равновесия.

В работе с обучающимися по экологическому воспитанию должен быть использован интегрированный подход, предполагающий взаимосвязь творческого подхода, умственной и физической активности. При использовании игр, в которых модулируется ситуация и происходит чередование видов деятельности, ребята более внимательны и имеют возможность в полной мере реализовать свой потенциал.

Квест способствует развитию и формированию правильного отношения к окружающей природе, развитию экологического мировоззрения.

Приложение1

1 станция «Экологический светофор»
2 станция «Мутации растений»
3 станция «Хвостатая викторина»
4 станция «Лабиринт»
5 станция «Птичьи силуеты»
6 станция «Загадочная»
8 станция «Листья»
7 станция «Он-она»

Приложение 2

Огорбузы –

Помидыни –

Баклачок –

Вишбрикос –

Чеслук –

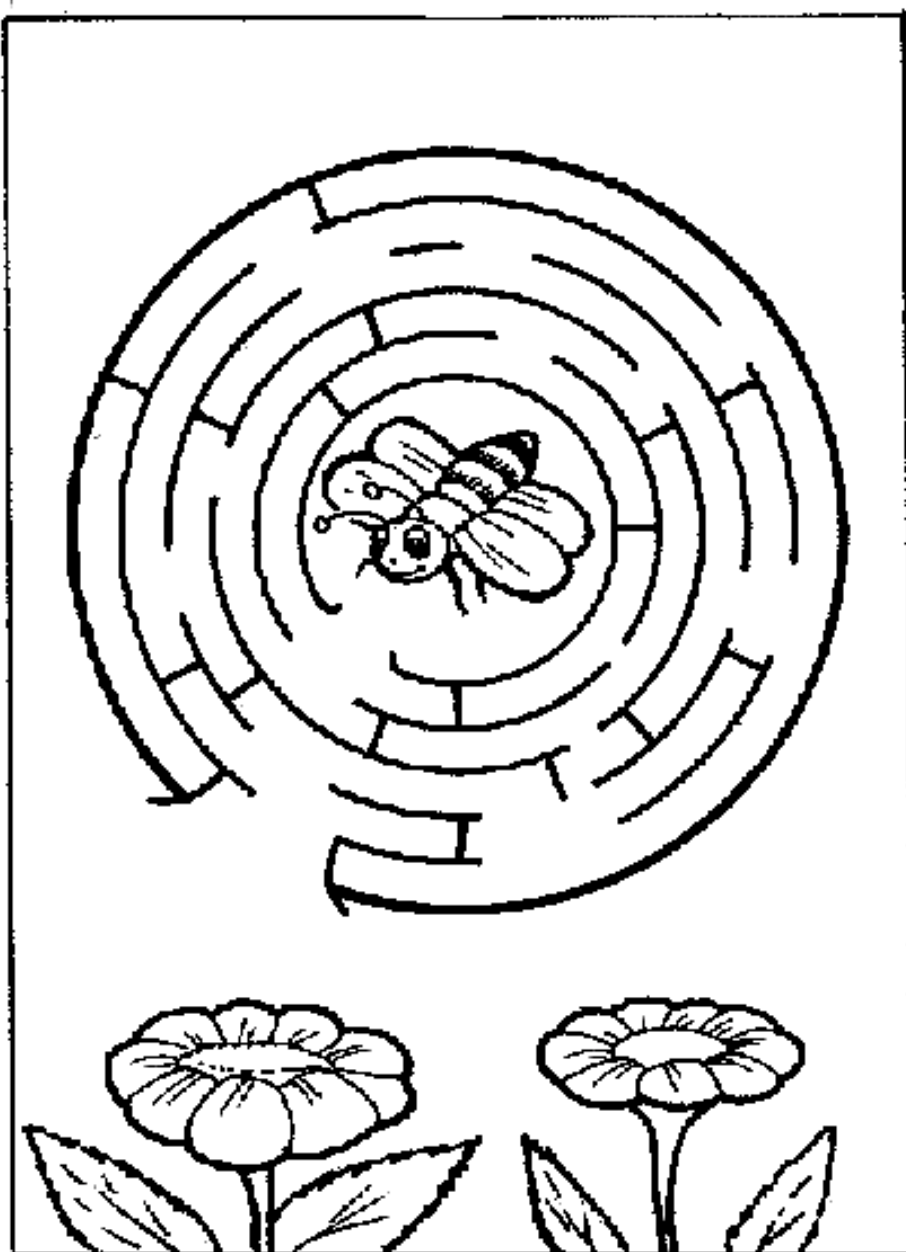
Слижовник –

Моркофель –

Грумидоры –

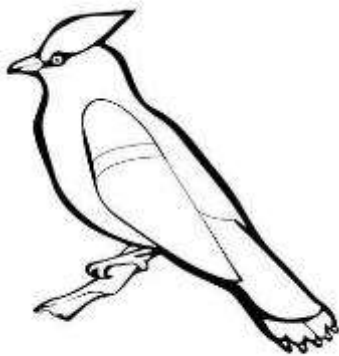
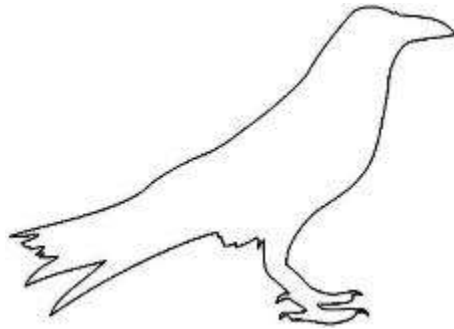
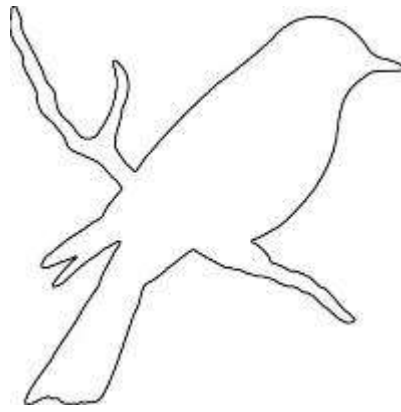
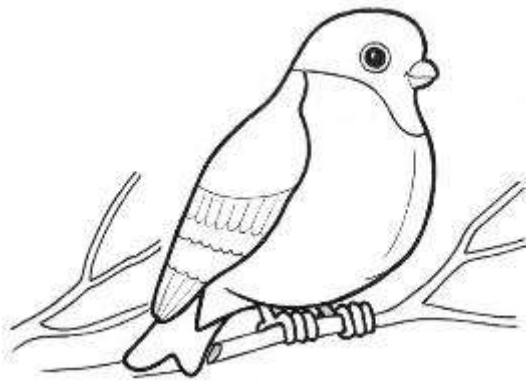
Приложение3

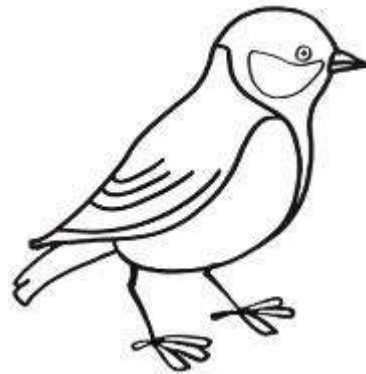
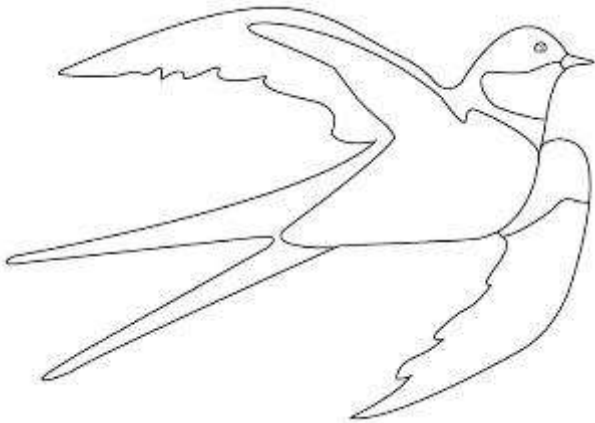
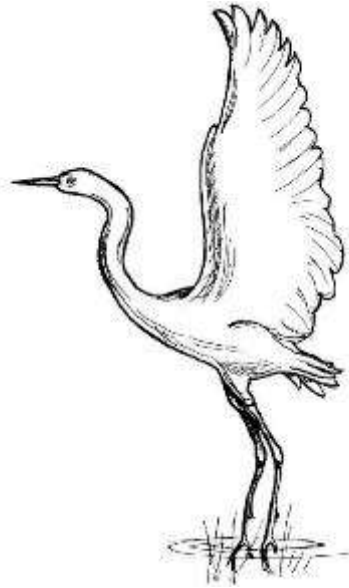
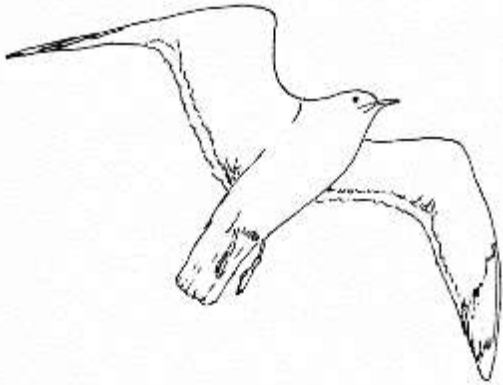
Лабиринт



Приложение 4

Птицы





Листья



«Зоомир»

Аннотация

Современные дети мало походят на нас. Мы сами придумывали себе игры и занятия и с пользой весело проводили время. Нынешнее поколение ждёт, чтобы их развлекали. Они не будут играть даже в придуманную игру, если им на первый взгляд не понравится. Поэтому, перед автором игр стоит задача не только развлечь, но и увлечь игрой.

Игра, которую я предлагаю может носить не только развлекательный характер. В ней ребята узнают ближе друг друга. Игра сплачивает ребят, даёт возможность каждому проявить себя и получить интересные сведения о животных.

Возраст играющих может быть от 8 до 14 лет. Игра проводится с несколькими группами по 6-8 человек.

Играющие получают паспорта игры с указанием животных, которых им нужно привести на обозначенную территорию с выполнением определённых условий. В паспорте также содержится информация о животных и их повадки. С этой информацией знакомит команду командир, которого выбирают в начале игры.

Игра длится определённое время(1-1,5 часа) и по окончании игры подводится итог. Выигрывает та команда, которая привела в указанное место большее количество животных.

Введение

Данная разработка может быть использована педагогами в летнее время для сплочения детского коллектива. Ребята очень любят животных, а ещё больше подражать им и играть с ними.

Цель: организация досуговой деятельности в летний период времени.

Задачи:

-образовательные: усвоить новые, интересные сведения о животных и их повадках и закрепить имеющиеся;

-развивающие: развитие двигательных действий, мотивированных сюжетом игры. Совершенствование двигательных навыков и их использование в изменяющихся игровых ситуациях. Повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, самореализация детей.

- воспитательные: воспитание самостоятельности и активности, взаимопомощи. Приобщение к элементарным нормам и правилам взаимодействия со сверстниками и взрослыми.

Основная часть.

Ни для кого не секрет, что хорошее настроение способствует более полноценному развитию и функционированию всего организма. Активное движение позволяет ребёнку расходовать свою неограниченную энергию, приобретать необходимые двигательные навыки.

Цель подвижных игр — это: давать выход запасам энергии ребенка. Развитие координации движений. Повышение положительного настроения и укрепление психоэмоционального здоровья. Развитие навыков общения. Умение оценивать ситуацию и делать соответствующие выводы. Развивать быстроту реакции. Методика любой подвижной игры направлена на решение задач по развитию и оздоровлению детей.

А теперь, давайте познакомимся с игрой «Зоомир».

Методы и приемы:

- Словесные – вопросы, напоминание, поощрение.
- Наглядные – демонстрация карты, изображений героев.
- Игровые – двигательная активность.
- Практические — действия с дидактическим материалом.

Оборудование и материал: паспорта с указанием животных и описанием необходимых действий для того, чтобы животное шло с ребятами к месту назначения; карточки- описания интересных фактов из жизни каждого животного; карты примерного местонахождения животного; медали для награждения детей.

Предварительная работа:

Изготовление паспортов игры, сбор интересной информации о животных, составление карты места обитания животного, подбор ведущих, распределение ребят на команды.

Ход игры :**Педагог :**

-Сегодня мы с вами совершим небольшое путешествие в мир природы. Познакомимся с различными животными и попробуем их приручить. У кого получится приручить всех животных- Это здорово! Всех животных вам нужно довести до назначенного в паспорте места, выполняя определённые действия. Например, чтобы тигр шёл с вами до места назначения, его нужно взять в круг и так дойти до места всем вместе, нерасцепляя рук.

-Дети, вы хотите отправиться в зоопутешествие?

Дети: Да

Педагог:

-Но это путешествие не будет лёгким, на пути встретится много препятствий. Но мы в вас верим. Вы справитесь, действуя всей командой.

Командам раздают паспорта и обсудив время окончания игры, начинают игру.

(Животные могут прятаться. Дети должны их найти и привести в назначенное место.)

Черепаха.

Нужно взять покрывало так , чтобы все оказались под ним, включая черепаху и двигаться к месту назначения под покрывалом. Дойдя до нужной точки, прочитать о черепахе интересные факты, чтобы ответить на вопросы ведущей о черепахе.

Обезьяна.

Нужно прочитать о ней сведения , а потом выяснив, что любит кушать обезьяна , по очереди давать ей еду до самого места пребывания , двигаясь всё время вперёд. Если кто-то зазевался и не успел дать угощение , то обезьяна может снова убежать на исходную позицию.

Пингвин.

Найдя пингвина, выстроится за ним в ряд и идти , как пингвин в одну ногу с прижатыми по бокам руками. На точке прочитать информацию о пингвинах и ответить на вопросы викторины.

Слон.

Надевают на голову чулок(имитация хобота), встают друг за другом и берут хобот в руки , последним идёт животное, которое приручают. Так приходят к назначенному месту .

Утка.

За уткой все гуськом на корточках идут к месту назначения. Если кто-то встаёт, то возвращаются на исходную позицию и начинают движение снова.

Золотая рыбка.

Положить её в покрывало-сеть и на руках, взявшись за покрывало со всех сторон отнести на место назначения.

Тигр.

Его нужно взять в круг и так дойти до места всем вместе, нерасцепляя рук. Познакомится с интересными фактами о жизни тигра в паспорте и ,ответив на вопросы викторины, следовать дальше.

Педагог: Вот и закончилось наше развлечение! Ребята вам понравилось, как мы сегодня играли? А что вам понравилось больше всего? (*Ответы детей*). Вы сегодня были очень активными и внимательными. Отлично справились с заданиями. Молодцы!

Награждение по итогам игры.

Литература:

- Энциклопедия животных/ Де Веттер Бернар. - серия Атласы и энциклопедии для детей. М.: Лабиринт, 2014.
- Сайт: <https://www.labirint/books/185360/>
- Тайны удивительных животных / Николай Непомнящий. - М.: Оникс, 2014.

Мастер- класс:

Мастер-класс на тему: По произведению Пришвина М.М. «Золотой луг». Изготовление одуванчиков из салфеток»

Мастер-класс на тему: «Ознакомление с рассказом М. Пришвина «Золотой луг». Изготовление одуванчиков из салфеток»

Проводят: Александрова Э.А., Яковлева И. А., (педагоги дополнительного образования)

Дата: февраль 2018года

Место: детский клуб «Факел»

Участники: (7-12 лет)

Цель: Ознакомление обучающихся с рассказом М.Пришвина «Золотой луг» и изготовление аппликации «Одуванчики».

Задачи:

Образовательные:

-Познакомить с рассказом М. Пришвина «Золотой луг».

-Расширить и уточнить знания детей об одуванчике.

Развивающие:

Развивать умение эмоционально откликаться на красоту природы и содержание литературного произведения.

Развивать творческое воображение, фантазию ребёнка, мелкую моторику рук;

Воспитательные:

Воспитывать экологическую культуру.

Воспитывать аккуратность и усидчивость.

Техника выполнения: Аппликация.

Дидактический материал:

Портрет М. Пришвина, книга М. Пришвина с рассказом «Золотой луг», фото или картинки с изображением одуванчиков, готовая аппликация.

Материалы и инструменты:

- ножницы, карандаш, клей ПВА, степлер;

- зелёный картон, синий картон;

- жёлтая салфетка.

Список используемых источников: интернет ресурсы

Основные этапы мастер-класса

1. Организационный момент.

2. Актуализация темы.

3. Теоретическая часть.

4. Практическая часть.

5. Подведение итогов.

Ход мастер-класса

В.: Ребята, сегодня нам предстоит знакомство с удивительным человеком. Больше всего он любил детей и природу. Взгляните на его портрет. *(Показ)*. Это портрет писателя

Михаила Пришвина. Я прочту вам рассказ писателя Михаила Пришвина, который называется «Золотой луг». А вот кто будет главным героем рассказа, вам подскажет загадка.

Загадка

Горел в траве росистой
Цветочек золотистый.
Потом померк, потух
И превратился в пух. *(Одуванчик)*

В.: Какие слова в загадке подсказали вам правильный ответ? Так какое растение будет героем рассказа «Золотой луг»?

А что вы знаете об этом цветке?
(ответы детей)

Чтение рассказа Михаила Пришвина «Золотой луг»

«У нас с братом, когда созревают одуванчики, была с ними постоянная забава. Бывало, идем куда-нибудь на свой промысел - он впереди, я в пяту.

“Сережа!” - позову я его деловито. Он оглянется, а я фукну ему одуванчиком прямо в лицо. За это он начинает меня подкарауливать и тоже, как зазеваешься, фукнет. И так мы эти неинтересные цветы срывали только для забавы. Но раз мне удалось сделать открытие.

Мы жили в деревне, перед окном у нас был луг, весь золотой от множества цветущих одуванчиков. Это было очень красиво. Все говорили: “Очень красиво! Луг - золотой”. Однажды я рано встал удить рыбу и заметил, что луг был не золотой, а зеленый. Когда же я возвращался около полудня домой, луг был опять весь золотой. Я стал наблюдать. К вечеру луг опять позеленел. Тогда я пошел, отыскал, одуванчик, и оказалось, что он сжал свои лепестки, как все равно если бы у вас пальцы со стороны ладони были желтые и, сжав в кулак, мы закрыли бы желтое. Утром, когда солнце взошло, я видел, как одуванчики раскрывают свои ладони, и от этого луг становился опять золотым.

С тех пор одуванчик стал для нас одним из самых интересных цветов, потому что спать одуванчики ложились вместе с нами, детьми, и вместе с нами вставали».

В яркий солнечный денек
Золотой расцвел цветок.
Дует легкий ветерок –
Закачался наш цветок.
Сильный ветер дует –
Лепестки волнуется. *(Одуванчик)*

Белым шариком пушистым
Красовался в поле чистом.
На него подуей слегка,
Был цветок – и нет цветка. *(Одуванчик)*

Вопросы по содержанию рассказа:

1. Какая забава с одуванчиками была у братьев?
2. Где жили братья?
3. Каким был луг рано утром? В полдень? Вечером?
4. С чем автор сравнивает лепестки одуванчика?
5. Почему одуванчик стал для ребят интересным цветком?
6. Как по-вашему, почему Михаил Пришвин назвал свой рассказ «Золотой луг»? А как еще можно было бы назвать этот рассказ?

Физминутка «Одуванчик»

Одуванчик, одуванчик!
(Приседают, потом медленно поднимаются)

Стебель тоненький, как пальчик.
Если ветер быстрый-быстрый
(Разбегаются в разные стороны)
На поляну налетит,
Все вокруг зашелестит.
(Говорят «ш-ш-ш-ш-ш»)
Одуванчика тычинки
Разлетятся хороводом
(Берутся за руки и идут по кругу)
И сольются с небосводом.

Беседа об одуванчике

Одуванчик одним из первых появляется весной, словно желтое солнышко в молодой зеленой траве.

Утром на солнечной полянке без часов можно узнать время. В 5-6 часов встает солнышко, и одуванчики раскрываются. К вечеру желтые огоньки гаснут и закрываются.

Одуванчик так любит солнышко, что не отводит от него взгляда – поворачивает вслед за ним сою головку-цветок.

Но не всегда одуванчики желтые, похожие на солнышко. Проходит время, и желтые лепестки сменяют белые пушинки.

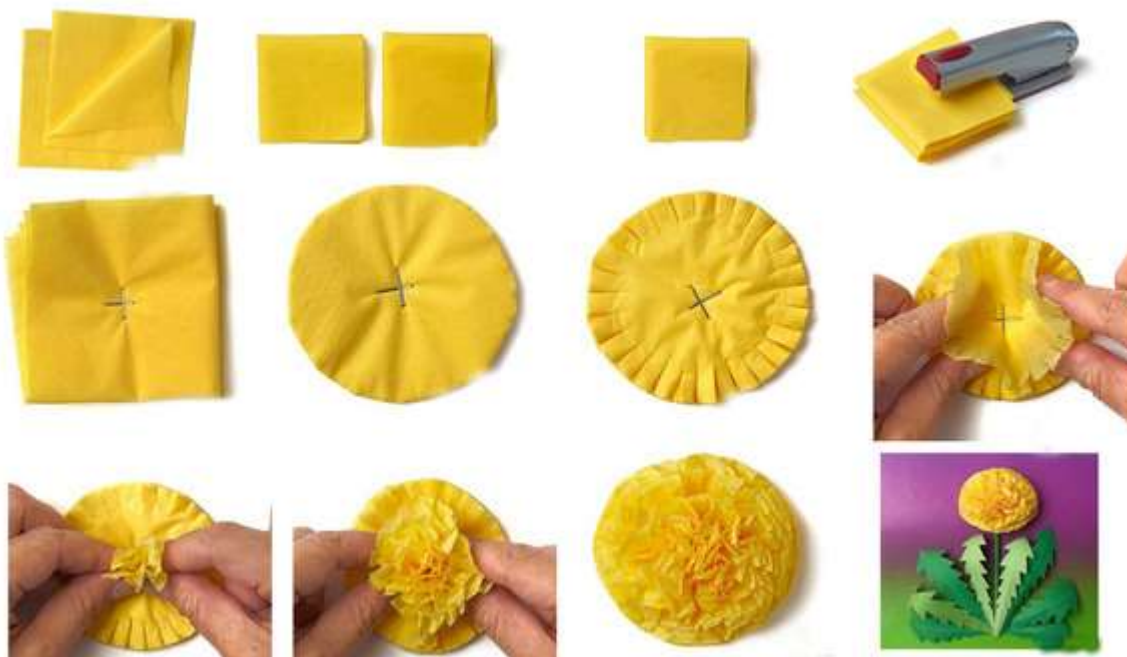
Белые пушинки - это семена. Дует ветер, разлетаются семена далеко-далеко в разные стороны. Падают на землю и прорастают. Появляются новые цветы.

Одуванчик – лекарственное растение. Лекарственное растение – это такое растение, которое используют в медицине для лечения. Для лечения кашля и улучшения аппетита используют листья и корни одуванчика.

А из цветков одуванчика люди варят очень вкусное варенье. И не только люди пользуются одуванчиками. К одуванчикам любят прилетать пчелы, шмели и бабочки. Они едят одуванчиковый сладкий нектар. А пчелы потом из него делают одуванчиковый мед – густой и ароматный.

Изготовление аппликации «Одуванчики»

Для изготовления одуванчиков нам понадобятся желтые многослойные салфетки. Сначала придется разрезать салфетку на одинаковые квадратики, размер которых зависит от желаемого размера будущих одуванчиков.



Далее нужно сложить аккуратно квадратики друг на друга и степлером закрепить их в центральной части. Желательно скрепить двумя скобками так, чтобы получился прямой угол в центре квадрата. Можно крест-накрест расположить скобки. Теперь необходимо квадрату придать круглую форму, а потом на краях сделать надрезы.

Верхний слой салфетки аккуратно поднимаем и сжимаем к центру. Постепенно поднимаем оставшиеся слои, придавая форму цветка одуванчика. Всего нам понадобится 3 цветка.

Из зелёного картона вырезаем стебельки — 3 полоски шириной 3 миллиметра, длиной 15 сантиметров.

Вырезаем 2 листочка по шаблону из гофрированной бумаги.

Из заготовок выкладываем композицию на синем картоне.

Аппликацию начинаем с зелёных стебельков одуванчика.

Затем приклеиваем цветы из жёлтых салфеток.

Приклеиваем листочки.

Аппликация из одуванчиков готова.

Одуванчиковая весна

Одуванчик, солнечный цветок,

Улыбается медовой улыбкой —

Вновь весна ступила на порог

Разноцветьем, праздничной открыткой.

Разбросала золотом монет

Одуванчиков весёлые мордашки,

В их глазах — струится счастья свет...

Одуванчики — весенние милашки!

Подведение итогов.

Давайте не будем срывать одуванчики и сохраним красоту. Да и пчелки нам спасибо скажут, что сберегли для них цветы. А будем любоваться красотой этого цветка, да и всей природы, как умел это делать писатель Михаил Пришвин. Вам еще предстоит познакомиться со многими его произведениями, но в каждом из них он видит удивительное и красивое в природе. Вся природа у Михаила Пришвина становится живой:

одуванчики, как люди засыпают по вечерам и просыпаются по утрам,

лес умеет шептать, а животные и птицы разговаривать,

гриб, точно богатырь выбивается из-под листьев.

Но не только любоваться природой призывает своих читателей Михаил Пришвин, но и защищать ее.

На этом наше занятие закончено.

«Летняя дорога»

Аннотация.

Мероприятие «Летняя дорога» представляет собой игру по станциям, где предусмотрены как теоретические, так и практические задания для детей младшего школьного возраста.

Введение.

Лето- время когда начинаются у детей каникулы. Одни уезжают с родителями из города, другие посещают летние лагеря. А чем же заняться тем, кто по определённым причинам остался в городе имеет неорганизованный досуг? Для таких детей и существуют специальные игровые программы, направленные на занятость детей в летнее время. Как показывает статистика, в населённых пунктах, где досуг детей не организован, возрастает уровень преступлений и правонарушений, совершаемых несовершеннолетними. Обеспечение детской занятости в каникулы- вопрос особенно актуальный во втором десятилетии 21 века, ведь кроме преступности существует серьёзная проблема- гаджетозависимость, или зависимость от электронных средств (мобильные телефоны, планшеты, портативные приставки и др.).

Адресат игровой программы- дети в возрасте от 6 до 11 лет.

Цель игровой программы: обеспечение детей досугом в период каникул.

Задачи:

1. Рассказ о приемлемых, позитивных способах проведения свободного времени.
2. Рассказ об интересных фактах из жизни нашей страны.
3. Пропаганда здорового образа жизни.
4. Профилактика гиподинамии в детской среде.
5. Профилактика девиантного поведения в детской среде.
6. Профилактика гаджетозависимости в детской среде.

Место проведения- дворовая площадка, возможно свободное помещение.

Материально-техническое обеспечение: аппаратура, воспроизводящая музыку, бумага для записи баллов и проведения творческих конкурсов, спортивный инвентарь (ракетки и шарики для пинпонга по 2 штуки, кегли, 2 мяча), планшеты для сценариев, компьютер с программой «FL studio» для создания микса (он делается заранее), канцелярские принадлежности, мел.

Основная часть.

Мероприятие представляет собой игру по станциям, где все пришедшие дети делятся на 2 команды. Им предлагается стать экипажами поездов фирменных поездов, курсирующих по нашей стране. «Марий Эл»- фирменный поезд, идущий по маршруту «Йошкар-Ола-Москва», а «Арктика»- поезд «Мурманск- Москва». В каждой команде выбирается бригадир поезда- капитан команды.

Команды проходят 6 станций, представляющих собой комплекс из теоретических и практических заданий. Теоретические задания- это викторина в стиле игры «Кто хочет стать миллионером», где зачастую варианты ответов специально направлены на облегчение выбора и имеют юмористический окрас. Если же команда на вопрос отвечает неправильно, то этот вопрос переходит их соперникам. Практические задания представляют собой спортивные и танцевальные состязания. За каждое задание ведущие ставят командам баллы. Побеждает та команда, которая по итогам мероприятия наберёт их (баллов) больше. Ведущие имеют право снимать баллы за недостойное поведение. Во время проведения практических заданий обязательно музыкальное сопровождение. Поэтому следует заранее подготовить аудио материал.

Сценарий игровой программы.

Дети собираются на мероприятии.

Звучит музыка.

Появляются ведущие.

Ведущий 1: Здравствуйте, дорогие ребята! На дворе лето, а это значит, настала пора каникул, отпусков, жарких дней и тёплых вечеров.

Ведущий 2: А что такое лето? Лето, это ночи у костра на берегу реки под открытым небом, это вкуснейшая земляника и разноцветные грибы в наших величественных лесах. Лето- время романтических встреч под звёздами и луной...

Ведущий 1: Лето-это пора активных путешествий! И мы с вами сегодня отправляемся в одно из них. А путешествовать будем на поездах. Какие поезда вы знаете? (Дети отвечают) Молодцы.

Ведущий 2 : Предлагаем вам разделить на 2 команды. Каждая команда –это экипаж фирменного поезда. Первая команда будет называться «Марий Эл», а вторая «Арктика». Вам необходимо выбрать бригадиров поездов, которые будут капитанами команд.

Ведущий 1: Каждой команда должна придумать девиз. На это вам даётся ровно 2 минуты. Время пошло.

Ведущий 2: И перед тем как начать путешествие, расскажем про правила и маршрут.

Ведущий 1: Наше путешествие состоит из 6 станций. Каждая станция состоит из 2х испытаний. Первое –это вопросы на эрудицию. Мы будем задавать каждой команде вопросы, и давать по 3 варианта ответа. Вам необходимо выбрать правильный. Если команда отвечает не правильно, то вопрос переходит другой команде. За каждый верный ответ команда получает 1 балл. Второе испытание - спортивное задание, где всё решает скорость и правильность выполнения задания. Кто первый выполняет, балл получает. Кроме спортивных заданий вас ждут и творческие конкурсы. За выполнение которых, начисляются очки. Баллы снимаются за плохое поведение.

Ведущий 2: Как только мы говорим : «От станции отправляются поезда», команды друг за другом по кругу маршируют со словами «Мы едем-едем-едем в далёкие края». Как только звучат слова: «Поезда прибывают на станцию», команды должны выстроиться друг напротив друга.

Ведущий 1: Ребята, вам правила понятны? Если да, то мы начинаем.

Ведущий 2: От станции «Стартовая» отправляются поезда. (Команды маршируют со словами «Мы едем-едем-едем в далёкие края»)

Ведущий 1: Поезда прибывают на станцию «Транспортная». (Команды должны выстроиться друг напротив друга) А это значит будут вопросы на тему транспорта.

Вопросы:

1) В преддверии олимпиады 2014 пустили высоко-комфортабельные поезда. Сколько этажей было в вагонах таких поездов? (2х этажные)

А)5

Б)7

В)2

2) Каких поездов нет в России?

А)Ласточка

Б) Сапсан

В) Беркут

3) Как известно, первые железнодорожные вагоны тянули паровозы. Они работали на твёрдом топливе. Что это за топливо? (Несколько вариантов ответа)

А) Листья

Б) Уголь

В) Дерево

4) Какая марка авто не относится к современной России

А) КАМАЗ

Б) ВАЗ

В) МАЗ

5) Как называется железнодорожная повозка для перевозки пассажиров?

А) Вагон

Б) Автокар

В) Цистерна

6) Как вы думаете, в какое время в России появились первые электровозы?

А) Первая половина 20го века

Б) Вторая половина 20го века

В) Начало 21го века

7) Какой самый распространённый вид ж\д транспорта между не далеко расположенными городами и посёлками?

А) Дрезина

Б) Сапсан (Сверхскоростной поезд)

В) Электричка

8) Какой вид транспорта быстрее может доставить пассажира из одного города в другой?

А) Автобус

Б) Легковая машина

В) Грузовая фура

9) Какая дорога самая длинная у нас в стране?

А) Байкало-Амурская магистраль

Б) Трасса Дон

В) Транссибирская магистраль

10) Назовите, какой порт не находится на Чёрном Море.

А) Мурманский

Б) Новороссийский

В) Севастопольский

Ведущий 1: А теперь спортивное задание- эстафета.

Команды выстраиваются в шеренги параллельно друг другу. Чертится линия старта и линия финиша. Командам дают по 1 ракетке и по 1 шарiku для пинпонга. Задача команд следующая: каждый участник должен положив шарик на ракетку, вытянуть руку с ракеткой и пройти до линии финиша. От линии финиша участники бегут к командам и передают ракетки с шариком следующему участнику команды. Итак. Пока все участники не пройдут это испытание. Побеждает та команда, которая быстрее и правильной выполнит задание.

Ведущий 2. Команда, первой прошедшая это испытание должна громко крикнуть «Поехали».

Ведущий 1: Bravo! С испытанием справились!

Ведущий 2: От станции «Транспортная» отправляются поезда. (Команды маршируют со словами «Мы едем-едем-едем в далёкие края»)

Ведущий 1: Поезда прибывают на станцию «Зоологическая». (Команды должны выстроиться друг напротив друга) А это значит, будут вопросы на тему транспорта.

Ведущий 2: Время вопросов о животных.

Вопросы:

1) Кто из этих животных не является млекопитающим?

А) Дельфин

Б) Орёл

В) Серна

2) Какое животное обитает в пустыне?

А) Скорпион

Б) Язь

В) Горилла

3) Какое из этих животных не является рыбой?

А) Акула

Б) Баракуда

В) Дельфин

4) Какое из этих животных жило в эпоху пещерных людей?

А) Папонт

Б) Дедонт

В) Мамонт

5) Какое животное помогает охранять границы нашей страны?

А) Быкарка

Б) Овчарка

В) Циплярка

6) Кто является прямым потомком мамонта?

А) Крокодил

Б) Муравей

В) Слон

7) Как звали собак полетевших в космос?

А) Белка и Стрелка

Б) Штучка и Дрючка

В) Палка и Копалка

8) Как называют животного, живущего в Арктике?

А) Морской пёсик.

Б) Морская коровка.

В) Морской котик.

9) Какая из этих рыб не водится в реках и озёрах Марий Эл?

А) Сом

Б) Сазан

В) Акула

10) Как называют самого хищного дельфина?

А) Касатка

Б) Баракуда

В) Мурена

Ведущий 1: С вопросами справились, а теперь спортивное задание. Конкурс «Цапля». От каждой команды необходимо по 5 человек. По моей команде, каждый приподнимает ногу и стоит на 1 ноге до тех пор, пока хватит сил. Побеждает тот, кто дольше простоит на ноге.

Ведущий 2: Итак, начали!

Ведущий 1: Молодцы ребята. От станции «Зоологическая» отправляются поезда. (Команды маршируют со словами «Мы едем-едем-едем в далёкие края»)

Ведущий 2: Поезда прибывают на станцию «Географическая». (Команды должны выстроиться друг напротив друга). Время вопросов про города и интересные места нашей страны.

Вопросы:

1) Что в Москве в годы Великой Отечественной Войны использовалось как бомбоубежище.

А) Перрон вокзала

Б) Метро

В) Кран башенный

2) Город, в котором проходила зимняя олимпиада 2014.

А) Казань

Б) Москва

В) Сочи

3) Как вы думаете, в честь какого правителя был назван город Санкт-Петербург?

А) Петра Первого

Б) Никиты Хрущёва

В) Владимира Путина

4) В каком из городов (Около каких городов) не проходило решающих сражений Великой Отечественной Войны.

А) Волгоград

Б) Курск

В) Челябинск

5) Как в годы Великой Отечественной Войны назывался Волгоград?

А) Путинград

Б) Хазановград

В) Сталинград

6) Про какой город А.С.Пушкин написал строки «Люблю тебя Петра творенье»

А) Москва

Б) Петербург

В) Симбирск

7) На какой реке расположен Санкт-Петербург?

А) Нева

Б) Кама

В) Волга

8) Как вы думаете, в честь какого парка названа рок группа, в которой поёт Александр Маршал?

А) Парк Юрского периода

Б) Парк Победы

В) Парк Горького

9) В каком из городов России находится самое крупное средневековое сооружение?

А) Киров

Б) Нижний Новгород

В) Москва

10) Как вы думаете, в каком из городов самое глубокое в мире метро?

А) Москва

Б) Санкт-Петербург

В) Казань

Ведущий 1: Вопросы географии вы осилили. А как вы справитесь с этим конкурсом?

Ведущий 2: Участвуют все. Задание будет следующим. Моя коллега для каждой команды сейчас выставит кегли. А я раздам по мячу. Ваша задача- по очереди подойти к линии старта и мячом попытаться сбить как можно больше кегль. (Кегли выставляются напротив каждой команды на расстоянии 3х метров) Каждому даётся по 2 попытки. Побеждает та команда, которая в сумме собьёт больше кегль.

Ведущий 1: Если правила ясны, то мы начинаем.

Ведущий 2: Молодцы! Вы себя отлично показали в этом состязании.

Ведущий 1: От станции «Географическая» отправляются поезда. (Команды маршируют со словами «Мы едем-едем-едем в далёкие края»)

Ведущий 2: Поезда прибывают на станцию «Танцевальная». (Команды должны выстроиться друг напротив друга).

Ведущий 1: Пора немного потанцевать. В командах вам необходимо выбрать по самому танцующему человеку. Данный человек должен показывать простые движения под музыку. Команды должны повторять. Как только музыка меняется, меняются движения. (Конкурс длится 5-7 минут)

Ведущий 2: За дружное выполнение движений мы будем начислять призовые баллы. Если задание понятно, то мы начинаем. (Включается музыкальный микс, сделанный из кусков разных музыкальных треков)

Ведущий 1: Хорошо потанцевали. А мы идём дальше. От станции «Танцевальная» отправляются поезда. (Команды маршируют со словами «Мы едем-едем-едем в далёкие края»)

Ведущий 2: Поезда прибывают на станцию «Туристическая». (Команды должны выстроиться друг напротив друга). Пора узнать, что вы знаете о туризме.

Ведущий 1: Внимание, сейчас будут вопросы на тему туризма.

Вопросы:

1. Как называют сооружаемое из ткани укрытие?

А) Палатка

Б) Лопатка

В) Закладка

2. Как называют прибор указывающий части света?

А) Антенна

Б) Компас

В) Резонатор

3. В чём обычно варят еду на костре?

А) Котелок

Б) Сковородка

В) Бутылка

4. Из чего делают котелки для приготовления еды на костре?

А) Металл

Б) Пластик

В) Дерево

5. Что используют для прокладывания маршрута?

- А) Домино
- Б) Шахматы
- В) Карты**

6. Как называют заплечную туристическую сумку?

- А) Дипломат
- Б) Рюкзак**
- В) Авоська

7. Что из продуктов питания имеет больший срок годности?

- А) Свежая рыба
- Б) Консервы**
- В) Варёная курица

8. Какие продукты питания не надо брать в дальний поход?

- А) Сухари
- Б) Консервы
- В) Скоропортящиеся продукты**

9. Что запрещено делать в летнем лесу в засуху?

- А) Жечь костёр**
- Б) Фотографировать природу
- В) Искать ягоды и грибы

10. Из чего можно сделать шалаш?

- А) Из песка
- Б) Из веток**
- В) Из фантиков

Ведущий 1: Вы отлично справились и с этим заданием!

А сейчас грядёт испытание для настоящих туристов. Участвуют все.

Ведущий 2: Моя коллега сейчас по всей площадке хаотично разложила карточки с названиями предметов, которые могут пригодиться в том или ином путешествии. Задача команды «Арктика» собрать карточки с названиями предметов для путешествия поездом. Команда «Марий Эл» собирает карточки с названиями предметов для путешествия по лесу пешком к реке. Побеждает та команда, которая правильной выполнит задание.

Ведущий 1: Вы готовы? Тогда, начали!

Ведущий 2: Здорово. Собрали все карточки. Теперь каждая команда зачитывает названия предметов, а мы оцениваем.

Ведущий 1: Молодцы. А у нас впереди конечная станция. От станции «Туристическая» отправляются поезда. (Команды маршируют со словами «Мы едем-едем-едем в далёкие края»)

Ведущий 2: Поезда прибывают на станцию «Железнодорожная». (Команды должны выстроиться друг напротив друга). Мы поговорим исключительно о железной дороге и о том, что по ней передвигается.

Ведущий 1: Слушаем вопрос.

Вопросы.

1. Как называют работника, который проверяет билеты, следит за чистотой и порядком в вагоне?

- А) Истопник
- Б) Трудовик
- В) Проводник**

2. Как называют локомотив, работающий на дизельном топливе?

- А) Паровоз
- Б) Тепловоз**
- В) Хлебовоз

3. Какой из этих поездов работает не от электричества?

- А) Электричка
- Б) «Сапсан»
- В) Дизельный железнодорожный автобус**

4) В каком вагоне больше мест для пассажиров?

- А) СВ
- Б) Купе
- В) Плацкарт**

5) В какой вагон самые дорогие билеты?

- А) СВ**
- Б) Купе
- В) Плацкарт

6) Как называют водителя поезда?

- А) Пилот
- Б) Машинист**
- В) Капитан

7) Какие поезда ещё не введены в широкое использование?

- А) Скоростной экспресс
- Б) Межпланетный поезд**
- В) Электричка

8) Какого поезда в России не существует?

- А) Ласточка
- Б) Сапсан
- В) Синица**

9) Как называли раньше один из типов паровозов?

- А) Кукушка**
- Б) Дятел
- В) Пингвин

10) Как расшифровать РЖД?

- А) Российские железные дороги**
- Б) Рубаха жёлтого дятла
- В) Робот железный демонтированный

Ведущий 1: Вот и закончились вопросы и настало время конкурса капитанов.

Ведущий 2: Капитаны команд подойдите к нам.

Ведущий 1: Сейчас капитаны по сигналу должны присесть по 20 раз. Побеждает тот, кто сделает это быстрее. Правила ясны? Тогда, старт!

Ведущий 2: Браво капитанам! А теперь пора подвести итоги. Обе команды показали себя достойно, и как у любого соревнования у нас есть победитель.

Ведущий 1: Сегодня победила команда...

Ведущий 2: Дорогие друзья! Спасибо, что приняли участие в нашем мероприятии! Надеемся, вы смогли от души повеселиться и узнать кое-что новое! Мы говорим вам : «До новых встреч!»

Заключение.

По итогам мероприятия детям можно раздать заранее приготовленные маленькие вымпелы с изображением пассажирского локомотива (для нашего города лучше всего подойдёт ТЭП70 или ТЭП70БС) и подписью «Счастливого пути».

В мероприятии используются разнообразные задания, что при умелом ведении, поспособствует вовлечению детей в игровую программу.

При возникновении ситуации, когда из одной из команд выбывает участник, спортивные задания можно ограничить выбором определённого количества человек от команды.

Первоначальная задача от лиц, проводящих мероприятие- подготовить материально-техническую базу для игровой программы. Заранее сделать микс для станции «Танцевальная», чётко проследив содержание музыкальных композиций (не все популярные треки подходят детям). Микс следует составить из композиций разного жанра. Если ни кто из членов команды не изъявил желание показывать движения, то обе команды должны повторять движения за ведущим (станция «Танцевальная»). В этом случае баллов больше присуждается той команде, которая правильной повторяет за ведущим.

Кроме того, для привлечения детей, следует заранее позаботиться о рекламе мероприятия (афиши в людных местах, реклама в соц.сетях).

Количество ведущих оптимально, если их двое. Можно привлечь третье лицо для работы с музыкальной аппаратурой.

Если погодные условия на улице не позволяют проводить мероприятие, то можно игровую программу перенести в помещение, где есть достаточно места.

Данная игровая программа предусматривает и вовлечение взрослых (родителей) в игровой процесс, что делает её семейной.

Можно сделать вывод, что мероприятие отлично подойдёт для обеспечения досуга детей в каникулы.

Оценочный лист.

Станция	Баллы за выполнение заданий	
	Команда «Арктика»	Команда «Марий Эл»
1.Транспортная		
<i>Теория</i>		
<i>Практика</i>		
2.Зоологическая		
<i>Теория</i>		
<i>Практика</i>		
3.Географическая		
<i>Теория</i>		
<i>Практика</i>		
4.Танцевальная		
5.Туристическая		

Теория		
Практика		
6.Железнодорожная		
Теория		
Практика		
Общее количество баллов за все конкурсы.		

Вымпел, вручаемый по итогам мероприятия.



Карточки для практического задания на станции «Туристическая».

Путешествие поездом.	Путешествие пешком.
Билет	Карта
Плеер	Фонарик
Пластиковая тарелка	Компас
Пластиковая кружка	Термос
Лапша быстрого приготовления	Спички
Журнал сканвордов	Алюминиевая кружка
Влажные салфетки	Палатка
Расписание прибытия на станции	Удочка
Книга	Рюкзак
Внешний аккумулятор	Наживка для удочки
Настольная игра	Сосиски не варёные
Журнал ребусов	Запасная батарея для электронных устройств.
Дорожная сумка	Котелок
Зубная паста	Алюминиевая тарелка
Альбом для рисования	Паяльная лампа для приготовления пищи.
Фломастеры	Мазь от насекомых
Часы	Тёплая одежда
Печенье	Спальный мешок
Варёная курица	Часы
Картофельное пюре быстрого приготовления.	Бинт
Растворимый кофе	Резиновые сапоги

«Конструирование модели ракеты с катапультой»

Аннотация

Общество сегодня испытывает потребность в творчески активных и **технически грамотных** молодых людях. Перед учреждениями системы дополнительного образования сегодня, как никогда, остро встаёт важная задача развития творческого потенциала детей с учётом их индивидуальных и возрастных особенностей. Необходимо возрождать интерес молодежи к современной технике.

Введение

Одной из задач современного образования является развитие технического творчества обучающихся. Занятие техническим моделированием – одна из форм распространения среди ребят разного возраста технического образования, воспитания у них интереса к техническим специальностям. Под техническим моделированием понимается один из видов технической деятельности, заключающийся в воспроизведении объектов окружающей действительности в увеличенном или в уменьшенном масштабе путём копирования объектов в соответствии со схемами, чертежами. Занимаясь техническим моделированием, дети знакомятся с различными технологиями обработки материалов (бумаги, древесины, пенопласта, пластика, а также технологией использования готовых форм в моделировании).

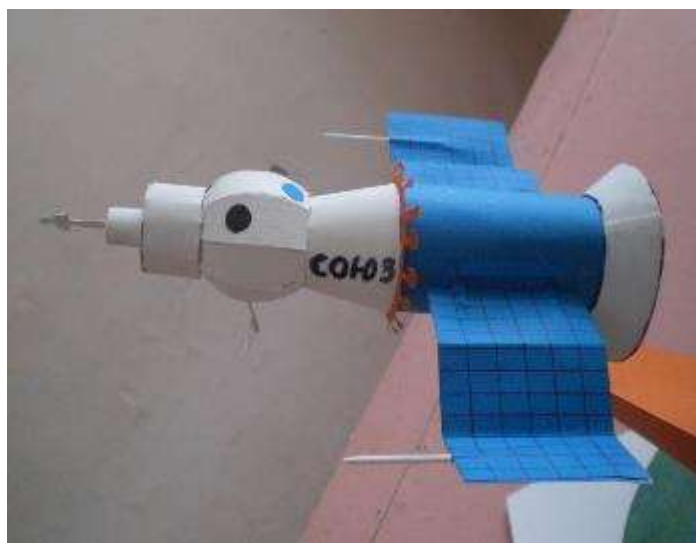
В настоящее время у детей наблюдается потребность в занятиях техническим творчеством. Несмотря на изобилие в торговой сети технических игрушек, с большим интересом ребята своими руками изготавливают модели автомобилей, самолетов, вертолетов, кораблей, роботов и другой техники. И это не просто игрушки, изготовленные ребятами. Можно организовать соревнования с техническими моделями различного уровня, принять участие в конкурсах, подготовить презентацию, выступление. А ещё такая модель – хороший подарок, выполненный своими руками.

Занимаясь изготовлением моделей можно выявить связи со следующими школьными предметами:

- математика (*геометрические формы и геометрические тела*) и др. ,
- технология (навыки работы с различными инструментами,
- история (знания по истории развития техники,
- ОБЖ (изучение техники безопасной работы, правил поведения на улице,
- изобразительное искусство (*декоративно-прикладная и художественно-конструкторская деятельность*)).

Занятия техническим моделированием реализуют научно-техническую направленность, способствуют формированию у ребят интереса к технике, привитию специальных знаний, умений и навыков, развитию конструкторских способностей и технического мышления.

Наши модели:





- В данной методической разработке представлен мастер-класс по теме «Конструирование модели ракеты с катапультой». С ее помощью можно интересно и

познавательно провести занятие как для педагогов, так и для детей младшего школьного возраста:

- мастер-класс может быть использован обучающимися для проведения соревнований – «На дальность полета», «Попади в цель» среди сверстников;
- при организации досуга в группе продленного дня, в школе на уроках технологии, в летнем лагере, во время проведения летних детских площадок;
- мастер-класс может быть использован специалистами системы дополнительного образования, педагогическими работниками образовательных учреждений при организации работы творческих объединений, родителями .

Представленная методическая разработка создана на основе практического опыта педагога дополнительного образования Шустовой Е.Л.

Цель мастер-класса:

- повышение профессионального мастерства педагогов в процессе активного педагогического общения по освоению приемов изготовления модели ракеты по наглядному изображению без размеров и без шаблонов, используя элементы форматного конструирования на примере конструирования простейшей модели ракеты с катапультой.

Задачи:

- дать представление направления деятельности - технического моделирования – как одного из форм распространения среди ребят разного возраста технического образования;
- передать педагогический опыт в практическую деятельность педагогов путем прямого и комментированного показа действий, методов, приёмов и форм педагогической деятельности, методического обеспечения при изготовлении простейшей модели ракеты с катапультой способом форматного конструирования;
- вовлечь участников мастер – класса в совместную деятельность
- развить интерес к техническому творчеству;
- приобрести спортивно-соревновательные навыки;
- создать условия для самореализации и стимулирования роста творческого потенциала педагогов в процессе проведения мастер – класса;

Материалы и инструменты:

- фигурный дырокол
- линейка
- карандаш
- ножницы
- рейка
- скотч
- венгерка (или аптечная резинка)
- прищепка бельевая
- цветная бумага
- дополнительный декор к модели (звездочки, кружочки –иллюминаторы,и т.д.)



Методическое оснащение материала:

- паспорт мастер-класса
- образцы готовых работ,
- поэтапная схема работы, отражающая алгоритм действий

Ожидаемые результаты:

- Обогащение практического опыта деятельности педагогов использованием приемов форматного конструирования при изготовлении простейшей модели ракеты с катапультой по наглядному изображению без размеров и без шаблонов.

- создание модели ракеты, используя приобретенные знания и умения на МК;
- умение использовать модель для проведения соревнований и игр.

Форма проведения: мастер-класс

Основная часть

Ход мастер-класса

1. Уважаемые коллеги!

Сегодня я хочу предложить Вам изготовить простейшую модель ракеты с катапультой по наглядному изображению, без размеров, без шаблонов, используя элементы форматного конструирования. Все Вы работаете с детьми, у которых сильная потребность играть и соревноваться, и я думаю предложенная модель успешно подойдет для проведения игр, конкурсов, соревнований и ко Дню космонавтики, ко Дню Защитника Отечества, и просто скрасит досуг детей в клубе.

Тема нашего мастер-класса находится в ответе на кроссворд:

- 1-Летательный аппарат, на котором летали герои сказок (**ковер-самолет**)
- 2-Летит птица-небылица, а внутри народ сидит (**самолет**)
- 3-Летательный аппарат, на котором летают инопланетяне (**тарелка**)
- 4-Заворчу, заверчу, в небеса унесу (**вертолет**)
- 5-Первый искусственный космический аппарат (**спутник**)
- 6-Летательный аппарат Бабы-Яги (**ступа**).

КОВЕР

САМОЛЕТ

ТАРЕЛКА

ВЕРТОЛЕТ

СПУТНИК

СТУПА

Правильно, РАКЕТА!

Из истории ракетостроения.

Русское слово «ракета» произошло от немецкого «ракет», а оно в свою очередь от уменьшительно-ласкательного «ролла» - «веретено». Почему форма веретена? Чтобы уменьшить воздушное сопротивление форму ракеты делают гладкой и обтекаемой. Но сейчас не так уж много детей видели настоящее веретено, зато знают, как выглядит настоящая ракета!

Ракеты человек изобрел очень давно. Их придумали в Китае много сотен лет назад. Китайцы использовали их, чтобы делать фейерверки, долго держали в секрете устройство ракет. И долгое время ракеты служили только для праздников. В 20 в. прошлого столетия учитель физики Циолковский Э.К. придумал ракетам новую профессию. Он мечтал о том, как человек станет летать в космос. Сейчас полеты в космос - обычное дело. Космонавты подолгу живут на космических станциях, проводят опыты, наблюдают землю и звезды. Люди научились выходить из корабля прямо в космос. Наше ухо стало привычным к словам «космодром», «иллюминатор», «невесомость», «скафандр», «ракета-носитель», «Центр управления полетами». Космонавтика незаметно входит в нашу повседневную жизнь: разговоры по мобильному телефону, телевизор, Интернет. Спутники предсказывают погоду, помогают ориентироваться в океане, просматривать строение Земли, движение ледников, активность вулканов. Позже их стали использовать на войне. Появилось грозное ракетное оружие. Современные ракеты могут точно поразить цель с расстояния в тысячи километров.

Почему так трудно полететь в космос, как вы думаете?

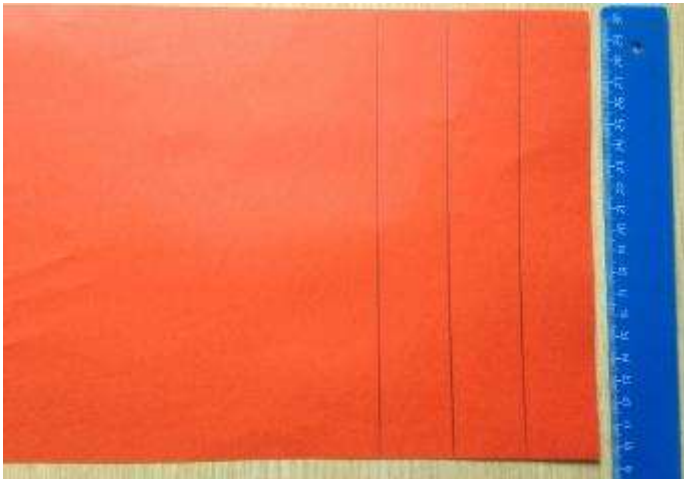
Дело в том, что там нет воздуха, а значит не подходит ни самолет, ни вертолет, ведь они в своем полете опираются именно на воздух, самолет- крыльями, вертолет- лопастями винта. А вот ракете, чтобы взлететь, воздух не нужен. Ее поднимает реактивная сила, в нашем случае – это будет простейшая катапульта, устройство для запуска бумажных моделей. В данном случае катапультой является обычная деревянная рейка, на одном конце которой скотчем закрепляется аптечная резинка (венгерка), на другом конце рейки скотчем закрепляется бельевая прищепка. Закрепляя резинку в прищепке, необходимо катапульту вставить в ракету, и отпуская прищепку произвести запуск ракеты.



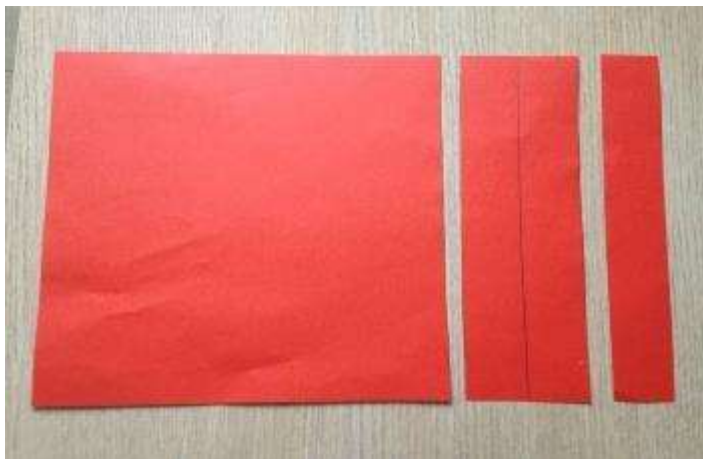
Сейчас приступим к практической части нашего мастер – класса, характерной особенностью которого является то, что сегодня мы попробуем конструировать в формате листа А-4, разметив на нем все детали нашей модели по наглядному изображению.

Практическая часть

- Расположить на столе лист цветной бумаги формата А-4 горизонтально;



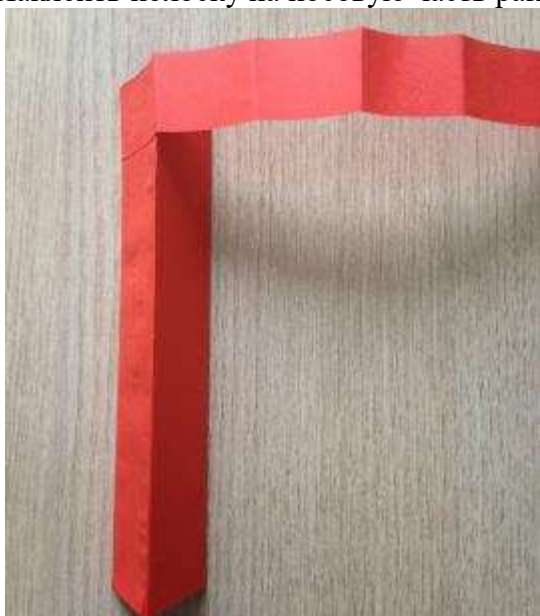
- Отложить справа листа 3 отрезка, равные каждый ширине линейки;
- Отрезать первую полосу, равную одной ширине линейки (носовая часть ракеты);
- Отрезать вторую и третью полосы вместе, не разрезая между собой (стабилизаторы);



- Завернуть оставшийся лист бумаги вокруг линейки, придав треугольную форму заготовке (корпус ракеты)



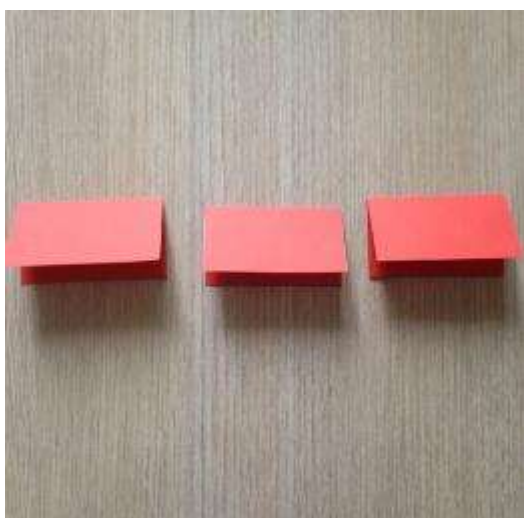
- Наклеить полоску на носовую часть ракеты;



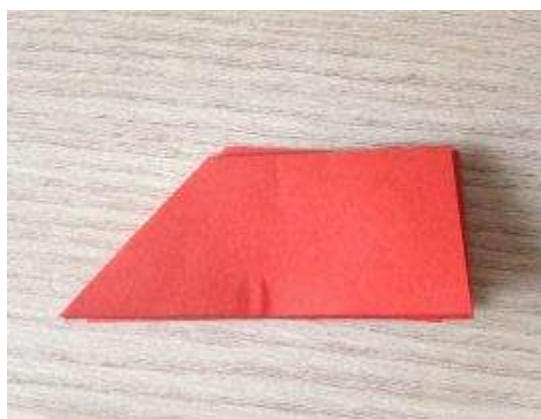
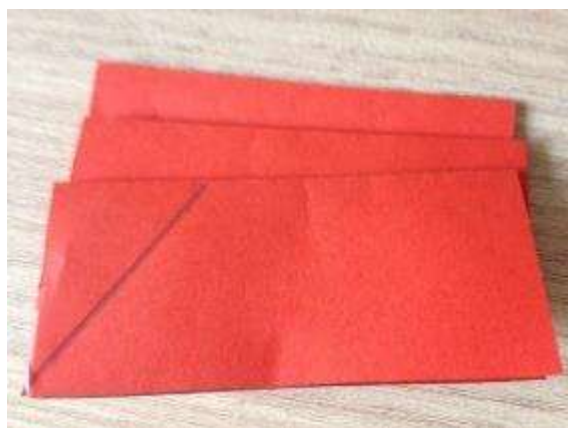
Можно поменяться цветной полоской с соседом, тогда оформление ракеты будет более ярким

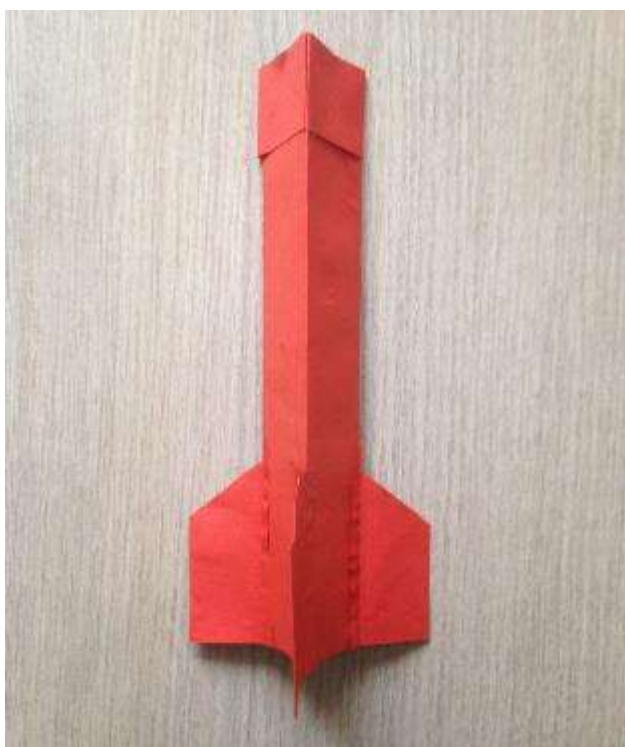


- Сложить пополам оставшиеся две полосы, разделить их на три равных отрезка (по 7см);



- Отогнуть клапаны на стабилизаторах и приклеить их к корпусу ракеты по трем ребрам;





- Приклеить окружности-иллюминаторы;



- Произвести пробный запуск с помощью катапульты, соблюдая правила техники безопасности;



- Провести соревнования среди педагогов на дальность полета;

Заключение

Рефлексия

1.Оцените, пожалуйста, уровень работы мастер-класса:

- Организация (низкий, средний, высокий)
- Содержательность (низкий, средний, высокий)
- Практическая часть (низкий, средний, высокий).

2.Появилось ли у Вас желание применить полученные знания в Вашей работе?

- «Да», «Нет», «Затрудняюсь ответить»

Спасибо за внимание! Высоких полетов!

Библиографический список

14. Геронимус, Т.М. Технология. Маленький мастер/ Т.А. Геронимус.-М: АСТ- ПРЕСС книга,2016.-144с.
15. Заворотов, В.А. От идеи до модели / В.А. Заворотов. – М.: «Просвещение», 1981. - 160 с.

Приложение

Таблица результатов кружковых соревнований

№ п/п	ФИО участника	Запуски модели самолета			Лучший результат
		I	II	III	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

«Путешествие по Марий Эл»

Аннотация

*«Марийский край родной!
На карте мира ты даже меньше,
Чем кленовый лист.
У нас в сердцах, мой край марийский, милый,
Ты – как цветок прекрасен, юн и чист!»*

Эти великолепные строки о нашей Родине написал Семен Вишневский. -Только о своем родном крае, можно так красиво и необыкновенно говорить!

Данное игровое мероприятие включает в себя элементы викторины, подвижных игр и песен. Воспитанники через игровую деятельность познают свой родной край и получают навыки взаимопомощи и взаимообщения.

Цель: ознакомление с малой Родиной

Задачи:

Воспитательная:

воспитание уважения к историческому наследию, чувства гордости, уважительного отношения к той земле, на которой они родились.

Развивающая:

развить интерес к истории малой Родины

Образовательная:

организовать познавательную деятельность воспитанников

Введение

Педагог:

Привет тебе, мой край родной,

С твоими темными лесами,

С твоей великою рекой

И с необъятными полями!

Привет тебе, народ родимый

Герой труда неутомимый

Среди зимы и в летний зной!

Привет тебе, мой край родной!

(С.Д. Дрожжин)

«Здравствуйте, ребята сегодня мы с вами поучаствуем в мероприятии, посвященном нашей малой Родине – республике Марий Эл». 4 ноября, когда вся страна отмечает «День независимости» наша Республика празднует и свое день рождения. Республика Марий Эл входит в состав Российской Федерации, нашей большой Родины России. Республика Марий Эл образована 4 ноября 1920 года. В нашей республике 14 районов, 4 города (Йошкар-Ола, Козьмодемьянск, Волжск, Звенигово).

Республика Марий Эл на северо-востоке и на западе граничит с Кировской и Нижегородской областями, на юге и на юго-востоке – Чувашской республикой и Республикой Татарстан.

Какова протяжённость границы Республики? Длина границы составляет 1200 км. Если бы мы с вами отправились в путешествие пешком вдоль границы со скоростью 5км/ч, то нам потребовалось бы около 240 часов или 10 суток.

Площадь Республики составляет чуть больше 23 тыс. кв. км.

Столица республики – Йошкар-Ола. Названия менялись: Царёв город – Царевококшайск – Краснококшайск.

Современная Йошкар-Ола – красивый и нарядный город. Живописные рощи окружают его со всех сторон. Все лето на площадях, бульварах, скверах растут розы, шумят листвою клены, березы, тополя.

Марийский край – это удивительная по красоте и разнообразию природа. На протяжении 155 километров по нашей Республике протекает Волга – самая длинная и многоводная река Европы.

Марийский край богат лесами, полями, реками, озерами. На красоту лесов смотришь – не насмотришься, сладкую родниковую воду пьешь – не напьешься, а поля одаривают нас хлебом и овощами.

Марийские леса... Они не зря славятся на все Поволжье, на всю Россию, это самый крупный лесной массив на Волге. Леса – главное богатство нашей республики, содержащее огромные запасы древесины. Лес – это родной дом для множества зверей, кладовая всевозможных ягод, грибов и лекарственных растений. В нашей республике созданы Государственный природный национальный парк "Марий Чодра", что в переводе на русский означает "Марийский лес", и заповедник – «Большая Кокшага».

Среди лесов и болот берут начало сотни родников и ключей, которые питают реки и озера нашего края, а так же Волгу.

Край прозрачных озер и таежных лесов, разнотравья обширных лугов и целебных минеральных источников – все это Марий Эл! И действительно, он прекрасен. Среди лесов и полей раскинулись деревни и города. От деревни к деревне, из города в город пролегали дороги и тропинки, которые манят пройти и проехать по прекрасному марийскому краю.

В нашей Республике живут люди разных национальностей: марийцы, русские, татары, чуваша, удмурты и другие. У всех свои обычаи, традиции, костюмы.

Традиционный марийский музыкальный инструмент – гусли. Они являются старинным струнным щипковым инструментом, который был распространен во всех районах Марийского края с древних времен.

Основная часть

Звучит песня «Шачмысолаэм» муз. Г. Кольцова, сл. Н. Егорова

Чтобы себя одеть прокормить, нашим предкам приходилось очень много работать, но и отдыхать они умели, особенно в праздники собирались на посиделки, пели песни, играли в игры. А вы любите играть?

Тогда мы сейчас с вами поиграем. Ребята делаться на две команды. Каждая команда выбирает капитана и название. За оригинальность дается жетон. Проходят игры «Собери картошку», «Отгадай», «Кто ловчее».

Педагог: «Хорошо, ребята вы молодцы! А сейчас предлагаю отдохнуть немного. Дальнейшая наша встреча пройдет с вами в форме викторины «Знаешь ли ты историю Марийского края». За каждый правильный ответ команда получает жетон».

1. Кто является президентом РМЭ? (А.А. Евстифеев)
2. Что составляет государственную символику РМЭ? (Гимн, герб, флаг)
3. Кто расположен в центре герба города Йошкар-Олы и почему? (серебряный лось в голубом поле – знак того, что в окрестностях таких зверей в изобилии)
4. Сколько районов входит в нашу республику? (14 районов)
5. Кто был первым президентом РМЭ? (Владислав Максимович Зотин)
6. Чьим именем названа главная площадь города Йошкар-Олы? (площадь В. И. Ленина)

7. Где в нашей республике построен замок и чью фамилию он носит? (поселок Юрино, замок Шереметева)
8. Как назывался город Йошкар-Ола раньше? (Царевококшайск)
9. Самый древний город в РМЭ? (Козьмодемьянск, основан в 1583 г.)
10. Каких сказочных богатырей вы знаете? (Онар, Кокша, Чоткар и др.)
11. Какие марийские народные инструменты вы знаете? (гусли, волынка)
12. Назвать марийских писателей, поэтов. (Чавайн, Н. Игнатьев, Г. Матюковский, К. Беляев, Миклай Казаков, ШабдарОсып)
13. Кто из великих поэтов России проезжал через марийские земли? (А.С.Пушкин)
14. Самое большое озеро. (Яльчик. Площадь его составляет 150 га. Общая длина – 5 км., ширина – 2 км. Находится в Волжском районе)
15. Назовите самый большой по площади район республики. (Килемарский)
16. Самое крупное животное? (Лось).
17. Какой район нашей республики расположен на правом берегу Волги? (Горномарийский район)
18. Учащимся раздается разрезанный герб РМЭ. Кто быстрее соберет его, тот и выигрывает.
19. Как называют жителей Йошкар-Олы?
Йошкаронины
Йошкаронинцы
Йошкаронинчане
20. Кто является композитором гимна города Йошкар-Ола?
Андрей Эшпай
Родион Щедрин
Тихон Хренников
21. На берегу какой реки находится город?
Волги
Малая Кокшага
Илеть
22. Какой памятник можно встретить в Йошкар-Оле?
Йошкин Кот
Кот-Баюн
Кот в сапогах
23. Сколько мостов в Йошкар-Оле?
8
15
20
24. Какого моста нет в Йошкар-Оле?
Вараксинский
Вознесенский
Благовещенский
25. Какого спортивного комплекса нет в Йошкар-Оле?
Легкоатлетический манеж Арена
Дворец водных видов спорта
Многофункциональный спортивный комплекс им В.И.Алексеева
26. Какое животное не живет в Марий Эл?



27.Какое дерево не растет в Марий Эл?





28.Какой флаг Марий Эл?





29.Какой цветок не растет в Марий Эл?





30. Какой памятник лишний, его нет в Йошкар-Оле?



31. Какой из мостов есть в Йошкар-Оле?



32. Как с марийского языка переводится название города?

Святой Крест

Красный Город

Военный Лагерь

Заключение

Идет подсчет жетонов. Определяется команда-победитель, которая получает сладкий приз.

Педагог: «Спасибо вам, ребята, порадовали вы меня, вы показали хорошие знания и умения».

У разных народов есть прелесть традиций
Одежда своя и родной свой язык.
Ну как мне марийской землёй не гордиться
И тем к чему с детства душою привык».

Библиографический список

1. <https://multiurok.ru/files/ighra-viktorina-pro-marii-el.html>

«Марийские народные игры»

*Карточка марийских игр
для приобщения детей к традиции и культуре
родного края*

Светофор"

Цель: проверить знания детей на запоминание цветов на марийском языке.

Игра: вариант 1.

На светофоре загораются три цвета: жёлтый, красный, зелёный. Все цвета дети должны назвать на марийском языке. На жёлтый цвет дети приседают на корточки, на красный - стоят на месте, на зелёный - маршируют. Вначале педагог показывает кружочки со цветами и называет каждый цвет на марийском, а затем кружочки убирает и проверяет как дети запомнили цвета на марийском языке.

Игра: вариант 2.

Светофор: Я всем известный, всем известный светофор.

Дети: Он всем известный, всем известный светофор.

Светофор: Вас от опасностей я ограждаю,
Заранее я вас предупреждаю.

Дети: Нас от опасностей я ограждает,
Заранее я вас предупреждает.

Светофор: Вот зажёгся красный - йошкар свет -
Всем известно - хода нет. (Дети стоят на месте).

Дети: Вот зажёгся красный - йошкар свет -
Всем известно - хода нет.

Светофор: С вами так условимся:

Жёлтый-нарынче - приготовимся. (3 раза хлопают в ладоши)

А зелёный - ужарге говорит:

"Путь открыт! Совсем открыт!". (маршируют на месте)

Дети: С вами так условимся:

Жёлтый-нарынче - приготовимся.

А зелёный - ужарге говорит:

"Путь открыт! Совсем открыт!".

"Изи-кугу" - "Маленький-большой"

Цель: закрепить знания детей на отличие предметов по размеру на марийском языке.

Игра: для начала воспитатель повторяет с детьми стихотворение, которое изучали на занятии. Сначала показывает движение, а потом проверяет как дети запомнили стихотворение на марийском языке, и просит продемонстрировать с движением.

Сначала буду маленьким,

К коленочкам прижмусь. *Сели*

Потом я вырасту больша,

До лампы дотянусь. *Встали*

Кунам изи улам,
Пулвугеым ондалам. *Шичса*
А вара кугу лиям,
Лампочкым кучен кертам. *Шогалза*

А затем педагог-организатор предлагает поиграть в другую игру. На слово "Изи" дети должны присесть на корточки, они показывают, что маленькие. А на слово "Кугу" дети должны встать и поднять руки вверх, показывая, что они большие. Для начала воспитатель проделывает движение с детьми, а затем выбирает ребёнка который неправильно движение. Ребёнок становится ведущим и говорит слова на марийском языке, кто собьётся становится ведущим.

"Кевыт" - "Магазин"

Цель: закрепить знания детей на знание овощей на марийском языке.

Игра: Для начала с детьми проводится беседа.

- Вот магазин. В магазине продают овощи. Скажите, как называется магазин, где торгуют овощами? (овощной магазин)

- По-марийски - *пакчасаска кевыт*. Входим в наш магазин. Много овощей в магазине. Мы будем их покупать. посмотрите, какие овощи лежат на витрине. Назовите их по-марийски (кешыр, ковышта, ушмен, шоган, реве, кияр, паренге, чеснок,).

- Я - продавец, а вы - покупатели. Покупатели по очереди подходят к продавцу и покупают овощи. При покупке нужно стараться говорить по-марийски. Вот послушайте, как нужно сказать:

- Салам лийже!
- Салам лийже!
- Мо кулеш? (что надо)
- Кияр.
- Вот, пожалуйста, кияр.
- Тау. Чеверын!
- Чеверын!

По такому диалогу дети покупают и остальные овощи в магазине (чтобы все дети смогли стать покупателями можно взять по несколько одинаковых овощей, только те, которые переводятся на марийский).

"Юзо мешак" - "Волшебный мешок"

Цель: проверить знания детей на умение называть предметы по определённым темам.

Игра: педагог складывает в мешок разные предметы (например: овощи). Затем достаёт из мешка предмет и спрашивает:

- Тиде мо? (Это что?)

А дети должны ответить на марийском языке.

- Тиде кешыр, тиде шоган, тиде ковышта, тиде реве, тиде кияр, тиде ушмен, тиде паренге...

Если кто-то назовёт неправильно, становится ведущим.

Можно, сложить все овощи в мешок и по-очереди вызывать детей. Ребёнок должен засунуть руку в мешок и на ощупь узнать какой это предмет и назвать его на марийском языке.

"Шкаланет мужырым кычал му» - «Найди себе пару»

Цель: развивать внимательность детей.

Игра: Играющие становятся парами. Педагог становится в центре круга. По команде: «встаньте друг против друга» - дети становятся парами лицом друг друга. По команде педагога: «Встаньте спиной » - дети становятся спинами. А при команде: «Поменяйтесь парами», дети ищут себе другую пару. В это время ведущая находит себе пару и

присоединяется. Кто в это время останется без пары становится ведущим.

**"Мече дене модмаш» -
«Игра с мячом»**

Описание игры:

Выбирается ровная площадка или участок тропинки, где можно катать мяч на расстоянии 3-7 метров. Вырывается в земле ямка диаметром и глубиной чуть больше мяча. Играют дети старшей и подготовительной групп. Количество участников от 2 до 7.

Перед игрой участники договариваются, кто за кем будет катать мяч. Первый игрок катает по земле от отмеченной черты мяч в ямку, (черта от ямки на расстоянии 3-7м).

Если игрок попадает, ему начисляется очко. Он катит мяч ещё раз. Если промахивается, то мяч катит следующий по очереди. Побеждает тот, кто первым наберёт условное количество очков.

**«Тиде... - Уке, тиде огыл... » -
«Это... - Нет, это не это»**

Цель: научить детей употреблять слово нет в составлении диалога. Закрепить названия частей тела.

Игра: Воспитатель показывает на части тела куклы и спрашивает:

- Это нога? Тиде йол?
 - Нет, это не нога. Уке, йол огыл, тиде кид.
 - Тиде ушма?
 - Да, тиде ушма?
 - Тиде пылыш?
 - Уке, пылыш огыл, тиде нер.
 - Тиде мўшкыр?
 - Тиде мўшкыр.
 - Тиде шинча?
 - Уке, шинча огыл, тиде парня. (Да тулеч моло)
- Ответивший неправильно становится водящий.

**«Конвертыште сўрет» -
«Картина в конверте».**

Цель: закрепить названия предметов на марийском языке. Повторить и закрепить предложений: «Тиде (теве, уна, тыште).

Игра: Педагог конструкции раздаёт конверты. В каждом конверте лежит картинка с изображением предмета. Ребёнок должен сказать название предмета: например, рвезе – мальчик, мече – мячик, стул – пўкен, т.м.

Затем каждый ребёнок должен поставить вопрос и сам же ответить на него. Например:

- Тиде кӱ? Тиде рвезе.
- Теве мо? Теве мече.

**«Агытан кучедалмаш» -
«Битва петухов»**

Описание игры:

Игроки сговариваются, подбирая себе в пару соперника по силе и росту. Таким образом, делятся на две команды. Команды выстраиваются в две шеренги: одна против другой на расстоянии 1 метра. Причём соперники из каждой пары стоят друг против другом. Каждый захватывает ногу, согнутую в колене, за спиной двумя руками. По сигналу руководителя, соперники из каждой пары сближаются и начинают толкать друг друга плечом, прыгая на одной ноге. Кому удаётся вывести своего соперника из равновесия, тот получает очко. Побеждает команда, получившая большее количество очков.

"Йэр – йэрла модмаш»

Описание игры:

Играющие садятся на пол и передают за спиной платок. Водящий ходит среди круга и старается поймать его. Количество участников от восьми и более. Игру можно проводить с детьми любого дошкольного возраста.

"Тылзе - кече» - «Луна и солнце»

Описание игры:

Дети выбирают двух капитанов, которые тайно договариваются кто ЛУНА, а кто СОНЦЕ. Дети подходят по одному и решают, в какую колонну, за каким капитаном становиться.

Затем команды перетягивают друг друга. Побеждает та команда, которая перетянет другую за черту, проведённую перед ними.

"Йос ден модмо»

Описание игры:

Играющие стоят в кругу и позади, втихомолку от водящего передают йос - пояс, который одевают сверх марийского костюма. Количество играющих от 10 и более.

"Пурса велын»

Описание игры:

Выбирается водящий. Все встают и берутся за руки, идя по кругу и поют любую марийскую мелодию. Водящий неожиданно выкрикивает: «Пурса велын».

Игроки разбегаются, водящий должен кого-нибудь осалить. Но: водящий делает столько шагов, сколько было условлено сделать.

"Кö ончыч шинчеш»?

Описание игры:

Ставим стул. Один шнур завязываем на один стул по правую сторону. Вторым шнур завязываем по левую сторону. Два игрока привязывают верёвки на пояс. Один игрок придерживает стул, чтобы он не шатался. По команде игроки крутятся в сторону стульев, победит тот, кто первый сядет на стул.

"Кум мутым каласе- скажи три слова»

Описание игры:

Все дети садятся в круг. Один игрок произносит три слова. Например: «ковышта, киса, понго». На каждое слово нужно придумать предложение. Например: «Пакчаште ковышта почеш – В огороде растёт капуста», «Киса мемнан дек телым уналкеш толеш», «Понго чодырашет почеш».

Кто из игроков за 3-5 минут не успеет составить предложение, тот выходит из игры.

"Вашилийыныт - встретились»

Описание игры:

Текст читает учитель, а ребёнок только издаёт звуки.

В: Кок пырыс вашлийыныт. (Шкенжын пурла кидысе казаварняжым йочан пурла кидысе казаварняже дене уша).

Д: Мяу-мяу!

В: Кок пинеге! (лумдымо парня-влакым уша).

Д: Ам-ам!

В: Кок чома. (покшелварня-влакым уша)

Д: Йо-о!

В: Кок тигр. (коараварня-влакым уша.)

Д: Р-рр!

В: Кок ушкыж. (кутыварня-влакым уша)

Д: Му-у!

В: Ончо, могай туко! (кок кидысе парня-влакым туко гайым ыштат)

"Шомак кылдыш – онай модыш»

Описание игры:

В этой игре нужно найти 4 рифмы. А история такая:

Однажды родители с четырьмя детьми отправились в обувной магазин. Они собирались купить каждому по пару красивой обуви. Кому то – сандаalkым - сандалики, кому то – изи кемым - маленькие сапоги, кому-то ботинкым - ботинки, кому-то – портышкемым - валенки.

Каждая обувь рифмуется с именем ребёнка. И получился такой стих:

Чийыш Наталье

Пеш соралсандаalkым.

Шыргыжале Инна:

Йольшто –ботине,

Куаналын Гера:

Чийышкемым.

Йывыртале изи Ким:

Ош пор гае ... портышкем.

Родители сложили всю обувь, которую купили детям и отправились домой. Ребята, подумайте, кому какая обувь досталась.

Ответ: сандаalkым, ботинке, кемым, портышкем.

"Порткайык – влак - Воробей»

Описание игры:

В эту игру играют, когда считают в обратную сторону. Педагог, читает стишок, а дети повторяют за ней и выполняют движение:

Вич порткайык саварыште шинченят

(вич парням ончыкташ),

Икте чонештен, а моло муреныт

(ик парням тодылаш)

Ныл порткайык нойымешке

йукленыт,

Икте чонештен – лач кумытын

шушкеныт

(эше ик парням тодылаш),

Кумытын шинченят, изишак ноеныт,

Икте чонештен, а коктын каеныт. (эше ик парням тодылаш.)

"Городки дене модына»

Описание игры:

Два ребёнка стоят у линии старта. Перед каждым игроком, на расстоянии одного метра, лежат шесть городков. По сигналу каждый игрок бежит и собирает эти городки, и возвращается на своё место. При этом не должен уронить ни одного городка. Победит тот игрок, который первым добежит до своего места, и тот который донесёт все свои городки.

"Гон»

Описание игры:

В эту игру можно играть и стоя и сидя полукругом. Суть игры такова: игроки

считаются по-порядку: первый – икте, второй – кокыт, третий – кумыт, четвёртый – нылыт, пятый – визыт, шестой – кудыт, седьмой говорит – гоп. Если дети старше и умеют считать, не только до десяти, Гоп говорим на те цифры, которые начинаются и кончаются на цифру 7, и делятся на 7. Игрок, назвавший цифру вместо слова Гоп выбывает из игры. А игра продолжается заново.

"Шымытын иктым огыт вучо»

Описание игры:

Игру начинают 8 игроков, образовав круг. Внутри круга лежат семь игрушек. Дети двигаются по кругу под какую-либо весёлую мелодию. Во время этого выполняют различные движения: хлопки, поднимают руки вверх, приседают и т. д. Вдруг звучит свист, мелодия прекращается а игроки хватают игрушки. Игрушек на всех не хватит, кто остаётся без неё выбывает из игры. Затем в центр круга ложится на одну игрушку меньше. Кому игрушки не хватит выбывает из игры. и так до конца. В конце остаётся одна игрушка в центре и два игрока. Кто из игроков первый схватит игрушку – тот и победитель.

"Корак»

Описание игры:

Ребята становятся друг за другом, как паравоз. Впереди – «мама». Один игрок, желательно мальчик (ворона) в земле ищет «деньги». Ворона копает деньги, а мама его спрашивает.

- Мом кунчет? - Оксам кунчем.
- оксаже молан? - Име налаш.
- Имыже молан? - Мешак ургаш.
- Мешакше молан? - Шаргум опташ.
- Шаргужо малан? - икшыветлан кышкылташ.
- Молан кышкылтат? - Ревым луктыт.
- Мынярым луктыныт?

(Ворона спрашивает у игроков: «Вас сколько» Сколько игроков играет, например 9, столько и говорят игроки). Ворона отвечает «да» и старается выгнать последнего игрока. Мама не даёт это сделать, старается защитить своих детей. Если ворона поймает кого-либо, тот выходит из игры или помогает поймать остальных игроков. Игра продолжается пока мама не останется одна, а затем можно начать заново.

«Пошкудо-влакетым каласе»

Описание игры:

Один игрок берёт в руки мяч, остальные игроки становятся в круг. Водящий бросает этот мяч какому-нибудь игроку и говорит цифру от нуля до десяти. Игрок, который ловит мяч, должен назвать цифру своего соседа справа или слева. Затем говорит свою цифру и передаёт мяч другому игроку. Если цифру произносит неправильно, то выбывает из игры.

Йоча модыш

Йоча модеш, йоча кушкеш.
Врема эрта – шинчам почеш.
Йоча модеш, йоча кушкеш.
Чевер туням пален налеш.
Йоча модеш, йоча кушкеш.
Туням палымек, Йырваш ужеш
Йоча модеш, йоча кушкеш.
Кугу лиймек, ушан лиеш.

Йырге пордын савырне

Ош меран, мемнан покшелне,
Ош меран, мемнан покшелне,
Йырге пордын савырне,
Йырге пордын савырне.

Круг покшелне тый тавалте,
Чот тавалте да торшталте,
Йырге пордын савырне,
Йырге пордын савырне.

Ош меран, топ-топ кушталте,
Чот кушталте да каналте.
Йырге пордын савырне,
Йырге пордын савырне.

Каналташлын шып шогал,
Йырым-йыр туслен ончал.:
Кои йоратет, тудым лук,
Ком йоратет тудым лук.
В. Сапаев.

Кол улат. Куш шылат?

Икыт, кокыт, кумыт, нылыт -
Кол – влакше йылым нелыт.
Визыт, кудыт, шымыт –
Молышт шыпак шылыт.
Шотлена:
Кандаш, индеш –
Огыт чумырго иктеш.
Ойлена ме рўжге:
- Лу-у!
Ынде иктымат от му...
В. Крылов.

Пырыс ден коля

Кычалеш киса шыданым,
А сонарзе – ош мераным.
Кычалеш колям пысий.
Урлан пукш – эн чапле сий...
Ур покташ кулеш пычал.
Мый шылам, а тый кысал.
А. Мокеев.

Модыш – игра

Среди игроков выбирается «сова», а остальные превращаются в бабочек, в мошек, в лягушек.

Ведущая даёт команду: «Наступила ночь». Все замирают и стоят не шевелясь. Сова выходит на охоту, если она замечает, что кто-то пошевелился, забирает к себе в нору.

Ведущая даёт команду «День», все выходят гулять на поляну. Кто не попадает в нору к сове, тот выигрывает.

Турий

Шотлымо почеш Турий лектеш. Тудо йоча-влакын йыр авырен налме онго покшке шогалеш. Кидыштыже – йынгыр. Почеламутым лудмо жапыште тудо онго йыр куржталеш.

Кече дек Турий кузен,
Йынгыр семын муралтен.
Кушно пордын савырнен,
Сылне мурым йомдарен.
Мурыжо волен каен,
Шудышко пурен каен.
Сылне мурым ко муэш,
Весела эре лиеш.

Кунам почеламутым лудмым чарнт, йоча-влак шинчаштым кумат. Турий онго деч ордыжко лектеш. Йынгыржым рузалта да тудым вес йочалан пуа. Турий йынгырым кычалше йочан лумжым каласа. Ко йынгырым шылтен, йоча, йукым колыштын пала. Вара шылтышенын лумжым йукын ойла.

«Шарнен каласе» - «Подумай и назови»

Цель: уметь находить знакомые звуки в словах и правильно их произносить.

Игра: Дети встают в круг, выбирается водящий с мячом. Бросает мяч каждому, и тот обратно подает водящему, но при этом должен назвать слово с нужным звуком, например, со звуком – л: ложка, лодка, совла, лаке и т.д.

«Марла кутырена, уло але уке» - «Может есть, а может нет?»

Цель: Уметь находить знакомые звуки в словах.

Игра: В названных воспитателем словах найти знакомые звуки, если они есть, например, звук «ш», если есть такой звук нужно поднять флажок. Например: шоган, шовын, школ и т.д.

Комбо ден вараш.

Икшыве коклаште эн тале, эн виян писе 3 йочам ойырман. Иктыже комбо-ача лиеш, весе комбо-ава лиеш, кумышо – вараш. Моло йоча-влак комбо иге лийыт.

Ончышо комбо-ача, тудын почеш комбо иге-влак, эн пытартышыште комбо-ава. Йыр коштын мланде умбалне лап лийын шудым «чунгат», тура шогалыт, чылалан мурат:

Кигек-когек комбыжо
Йогын вудым подылеш.
Изи ужар игыже,
Кочкашыже кычалеш.

Ваш-ваш ушто гыч кучат, огыт ойырло, коштыт. Кенета пеш писын вараш толеш, иге-влакым кочнеже. Комбо-ача тавадан шогалеш, варашым куча, ваш шукедылыт, иге-влак шылаш точат. Кидым садак ушто гыч огыт колто, «ачашт» шенгек кораныт. А кугурак игыже вараш кидыш тукныме деч шеклана, шылеш. Тыгк тавадан ваш кучедалмек, вараш угла, комбо-ача почеш шогышо комбо игым кидше дене тукалта. Кид дене тукудымо иге-влак тушка гыч лектыт, нуным вараш кочкын. Тыге комбоиге-влак шагалемыт. Модыш мучаш тунам шуэм, кунам комбо игым вараш шуко кочкеш.

Игра «Коршун и гуси»

Играющие выбирают коршуна, гусака и гусыню, остальные – гусята. Впереди стоит гусак, посередине гусята, сзади гусыня. Гуси ходят кругом, щиплют траву, затем встают, держа друг за друга за пояс. Вдруг появляется коршун. Коршун старается поймать гусят, гусак защищает их.

Пойманный гусёнок выходит из игры, а коршун продолжает ловить.

Игра заканчивается тогда, когда поймано несколько гусят.

Если коршун, не поймав гусёнка, идёт отдыхать, гуси опять щиплют траву. Бросают её на сидящего коршуна, приговаривая: «Вот тебе еда. Хоть ты и страшный, но мы тебя не боимся?»..

Игра начинается снова.

«Мыняр гана совым пералтыман» - «Сколько раз нужно хлопать в ладоши?»

Цель: определить сколько слогов в слове.

Игра: На столе лежат картины с изображением различных предметов, можно также положить и игрушки. Вызывается кто-нибудь из детей, берёт в руки игрушку или картинку, называет её и определяет сколько слогов в этом слове. При помощи хлопка он показывает сколько слогов в слове.

«Ко шуырак» - «Кто больше»

Цель: найти нужный звук в словах и уметь правильно произносить их.

Игра: Дети соревнуются, кто больше назовёт слов с нужным звуком. Например, со звуком «с» Саша, стакан, скворец и т.д.

Кто больше назовёт, тому вручается маленькая звёздочка. Можно предложить назвать слова и с другими звуками.

«Топик тоя» - «Водящая палка»

В руках у детей палки (гимнастические) длиной 60 см. Они стоят около черты, которую провели. На расстоянии 7-8 метров от черты стоит палка водящего. Дети друг за другом бросают свои палки об палку водящего... Когда все бросили, бегут за своими палками. Водящий своей палкой должен кого-нибудь задеть (Стоя на месте). Если кого-нибудь заденет, тот и будет водящим. Игру начинаю сначала.

Если палку уронили, то водящий не может ловить других.

«Пундыш-влак» - «Пеньки и пенёчки»

Перед началом игры выбирают, троих или четверых детей. Они будут сидеть как пенёчки, а остальные должны бегать. пеньки их ловят, размахивая руками. Кого поймают, те садятся вместе с ними.

«Пуре ден пача-влак» - «Волк и ягнята»

Выбирают волка, овечку, а остальные – ягнята. Овечка с ягнятами идут по дорожке, навстречу им волк. Овечка спрашивает:

- Что ты делаешь, волк?
- Вас жду – отвечает волк.
- А почему?
- Чтобы съесть твоих ягнят.

После этих слов волк ловит ягнят. Ягнята должны стоять за спиной матери, взявшись за руки.

Играют до тех пор, пока волк не переловит всех ягнят.

«Ко писынрак» - «Кто быстрее»

Цель: быстрее пробежать до освободившегося места. Кто останется без места, тот водящий.

Играющие становятся в круг. Водящий ходит за кругом. Встав за играющим и слегка стукнув его по плечу, произносит слова: «Икыт, кокыт, кумыт, нылыт, визыт, кудыт, шымыт, кандаше, индеше, лу». На счёт «лу» водящий и игрок бегут в противоположных направлениях.

«Мечым логалте» - «Сбей мячом»

В центре очерченного мелом круга ставится палка. она служит мишенью. Каждый играющий, пнув мяч, должен повалить палку.

**«Шылтыме шергаи» -
«Спрятанное колечко»**

Играющие садятся по кругу и держат ленту с нанизанным колечком. Водящий стоит в центре. Водящему нужно найти кольцо, которое играющие незаметно для него передают друг друга и прячут в ладони. Если водящий угадал в чьей ладони кольцо, он меняется с этим игроком.

Примечание: кольцо нанизано на ленту, концы которой связаны.

«Кайык комбо-влак» - «Гуси-лебеди»

Игра эта групповая. Играющие делятся на две группы, гуси-лебеди и волки (2-3). Один гусь ведущий. Гуси ходят по лугу, щиплют траву, гогочут. Волки прячутся за деревьями и следят за гусями. Ведущий ходит и смотрит по сторонам, нет ли волков.

Увидев их, ведущий хлопает в ладоши и говорит:

- Гуси – лебеди, домой! Комбо-влак, шекланыза, Монго век тарваныза.

Гуси: Что случилось? Мо лийын? Молан?

Ведущий: Серый волк сюда идёт! Писын, писын комбо-влак, Теве толын пире-влак.

Гуси: А что он нам сделает? Тышке толын шуытат? Комбож дене мом ыштат?

Ведущий: Пёрышки общипает, лапки искушает. Пуным курыт кырт-кырт, Йолым пурыт шырт-шырт.

Гуси бегут к ведущему «кого-гок, кого-гок». В это время волки выходят из-за деревьев «у-у-у» и ловят гусей. Пойманные гуси теперь становятся волками.

**Мастер-класс
Открытка в технике аппликация
«Пермогорская роспись»**

Паспорт мастер-класса

Дата проведения: 16.03.2020 г.

Время проведения: 10.00

Место проведения: детский клуб «Искорка»

Продолжительность: 1 час

Участники: обучающиеся учреждений дополнительного образования

г. Йошкар-Олы

Тема: Открытка в технике аппликация «Пермогорская роспись»

Цель: научить детей создавать открытку в технике аппликация с использованием традиционных элементов Пермогорской росписи выполненных из бумаги.

Задачи:

- познакомить с художественными особенностями народного промысла;
- освоение элементов орнамента Пермогорской росписи;
- развитие логического, образного мышления, мелкой моторики.
- развитие фантазии, эстетического вкуса.
- формирование интереса к народному искусству и развитие эмоциональной сферы участников мастер - класса: радости, творчества, вдохновения.

Форма проведения: мастер-класс

Основной дидактический материал: образец открытки, схемы, иллюстрации росписи.

Материалы, инструменты, оборудование:

Картон белого цвета, красная плотная бумага, жёлтая плотная бумага, зелёная плотная бумага, карандаш, ластик, ножницы простые, клей ПВА или клеящий карандаш, дырокол.

План проведения:

1. Организационная часть.
2. Теоретическая часть.
3. Практическая часть.
4. Подведение итогов.

Ход мастер-класса

1. Организационная часть.

Подготовка рабочего места, проверка готовности к занятию. Инструктаж по технике безопасности при работе с ножницами, клеем, карандашом. Сообщение темы и цели занятия.

2. Теоретическая часть.

- Здравствуйте дорогие ребята! Мы рады приветствовать вас на нашем мастер-классе «Открытка в технике аппликация Пермогорская роспись».

Слово педагога: Народное искусство глубоко традиционно и самобытно. Его образы, сюжеты, орнаменты, технические приёмы и формы предметов возникли очень давно и сохранились до нашего времени.

Край Русского Севера, который питает маленькие и большие притоки Северной Двины, знаменит не только лесами, пушниной и полезными ископаемыми, но и своими умельцами – народными мастерами, способными при помощи нехитрых приспособлений вырезать замечательные изделия из дерева – ковши, чаши, блюда, люльки, санки, хлебницы, бураки и жбаны, а затем расписать их красками, причём в каждой местности делали это по-своему, но везде одинаково хорошо. Искусствоведы потом описали разные центры народных промыслов и дали им названия: верхнеустюгская, пучугская, ракуловская, бороковская, но самой первой стоит Пермогорская роспись, которая на первом этапе считалась синонимом северодвинской росписи. Пермогорская роспись так же богата своими красочными сюжетами, как и природа Северной Двины, где зародился этот народный промысел. Бескрайние луга желтых лютиков, зелень густых лесов и алый цвет рассветной зари вдохновили старинных мастеров этого края на создание самобытной росписи.

Все виды северодвинской росписи уходят корнями в древнерусское искусство. Особый интерес в пермогорских росписях представляют сцены народного быта. Трудно отыскать предмет, на котором бы не было какой-либо сцены с изображением деревенских посиделок, застолий, катаний на лошадях или крестьянского труда.

В пермогорской технике, как и много столетий назад, используются всего лишь три цвета: желтый, зеленый и красный, как символ благополучия и богатства. Для создания контура применяется черный цвет. Именно черный контур, который наносится на поверхность с невероятной точностью, придает композиции особую выразительность и глубину.

Секрет красоты пермогорских сюжетов кроется в технике исполнения росписи. В сюжетах северной росписи преобладают растительные и цветочные мотивы, узоры — от простых треугольников до сказочных птиц, сакральные изображения птицы Сирин и традиционные картины из крестьянской жизни.



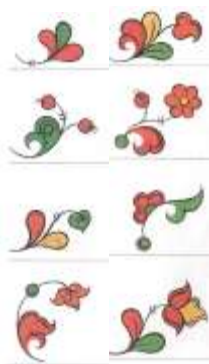
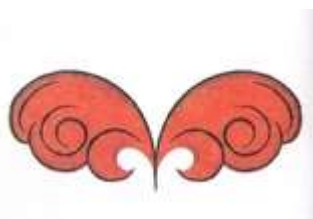
К основным элементам Пермогорской росписи можно отнести геометрические



фигуры(треугольник, круг, овал) из них складывается орнамент



трехлистный цветок



различные цветы, листья

3. Практическая часть.

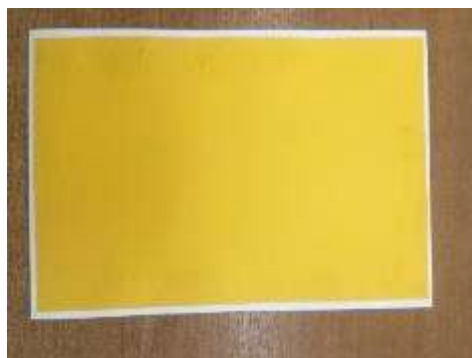
Педагог: – Ребята, сегодня мы выполним открытку с элементами Пермогорской росписи в нетрадиционной для этой росписи технике. Все основные элементы мы выполним из цветной бумаги, как на образце.



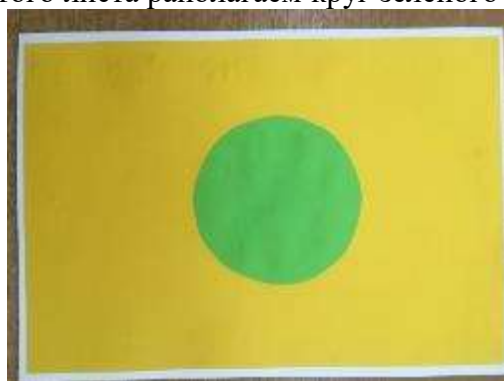
Для работы нам понадобятся следующие материалы: картон белого цвета, красная плотная бумага, жёлтая плотная бумага, зелёная плотная бумага карандаш, ластик, ножницы простые, клей ПВА или клеящий карандаш.



Первый этап: Сложим белый картон пополам. Это будет основа нашей открытки. Из жёлтой бумаги вырежем основу чуть меньше нашей открытки. Это будет фон нашей композиции. Приклеим на основу.



Второй этап: По центру жёлтого листа располагаем круг зелёного цвета.



Третий этап: приступаем к формированию орнамента. Работу начинаем от центра нашей композиции, приклеивая элемент ромб вверх и вниз с двух сторон от зелёного круга чередуя ромбы красного и зеленого цвета.

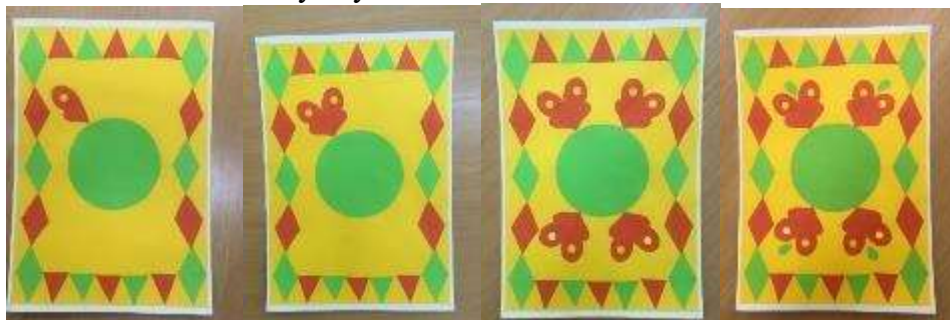


Четвертый этап: Когда орнамент выложен по вертикали, приступаем к оформлению верха и низа нашей композиции. Для этого выкладываем полосу из элемента треугольник чередуя треугольники зелёного и красного цвета.



Пятый этап: Когда орнамент по краям нашей композиции выполнен приступаем к заполнению пространства по углам нашей композиции. Для этого мы используем традиционный трехлиственный цветок пермогорской росписи выполненный из бумаги красного

цвета. Каждый элемент трёхлистного цветка мы украшаем маленьким кружком из бумаги жёлтого цвета. Между двумя элементами цветка



Шестой этап: Переходим к оформлению центра нашей композиции. В центре выкладываем шесть лепестков красного и жёлтого цвета.



4. Рефлексия.

Педагог: Сегодня мы познакомились с основными элементами народной росписи, а так же с одним из вариантов применения элементов росписи на примере изготовления открытки в технике аппликация. Надеюсь, что вы получили эстетическое удовольствие от проделанной работы.

Выставка творческих работ участников мастер-класса.

А). Самооценка готовых изделий.

Б). Практические советы.

В). Итог мастер-класса:

- с каким материалом мы сегодня работали?

- что интересного узнали на мастер – классе?

- чему вы сможете научить других после сегодняшнего мастер – класса?

Педагог: Ваши вопросы и пожелания.

Педагог: Все справились с работой. Молодцы! У всех получилось красивая открытка. Желаю хорошего настроения и творческих успехов!

Список рекомендуемой литературы:

1. Величко Н. Роспись: Техники. Приёмы. Изделия. – М.: АСТ-ПРЕСС, 1999.- 176 с.: ил.-(Энциклопедия)
2. Рондели Л.Д. Народное декоративно-прикладное искусство. – М.: Просвещение, -144с.,1984.
3. Круглова О.В. Русская народная резьба и роспись по дереву. –М., -240 с.,1983
4. «Народное искусство детям» Узоры Северной Двины, Учебное издание, Мозаика Синтез,-24с.,2015

Спортивная игровая программа «Вперед к рекордам»

Девиз спортивного праздника: «Чемпионами станут лучшие – здоровыми будут все!»

Цели: Пропаганда спорта, как альтернатива негативным привычкам; Создать праздничное настроение; Пропаганда здорового, активного образа жизни; Выявление талантливых детей.

Задачи:

Образовательная – Научить детей проявлять свои индивидуальные возможности, привить им стремление к физическому самосовершенствованию;

Воспитательная – Воспитывать чувства коллективизма, товарищества, взаимовыручки, «здоровый дух соперничества». Привлекать ребят к систематическим занятиям физической культурой;

Оздоровительная – Укрепить здоровье учащихся. Развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость, ловкость, быстроту.

Построение команд на дворовой площадке

Педагог: Добрый день, дорогие ребята и уважаемые гости! Очень приятно наблюдать всех вас сегодня на дворовой площадке! Мы начинаем самую спортивную из всех весёлых и самую весёлую из всех спортивных игр - «Вперед к рекордам»! В ходе соревнований участники продемонстрируют свои качества в силе, ловкости, смекалке, быстроте! Встречайте команды!!!

«Представление команд» Каждая из команд представляет себя в любой творческой форме.

Педагог: Ребята, в процессе соревнований мы с вами должны соблюдать следующие правила: уважать своих соперников; оставаться скромными после победы; достойно переносить поражения; соблюдать правила игры.

Условия проведения соревнований: За победу в спортивной эстафете команда получает 3 очка, за поражение 1 очко.

Эстафеты

1) Эстафета с мячом

Участники встают друг за другом. Капитанам вручаются мячи. По сигналу ведущего капитаны передают мяч через голову второму игроку, второй — третьему, и так до последнего. Последний, получив мяч, должен обежать свою команду, встать во главе ее и прокатить мяч по земле между ног членов команды. Последний игрок, приняв мяч, бежит вперед.

2) Эстафета «Кенгуру»

Зажав между ногами (выше колен) мяч, двигаться прыжками вперед до ориентира и обратно. Вернувшись, передать эстафету следующему игроку. Если мяч упал на пол, его нужно подобрать, вернуться на то место, где мяч выпал, зажать ногами и только тогда продолжить эстафету.

3) Эстафета «Двойной цепной паровозик»

В эстафете принимают участие все участники команды, начиная с первого, который бежит до ориентира и обратно, цепляет второго, бегут до ориентира и обратно, оставляя первого и цепляя третьего и т.д.

4) Обводка кеглей мячом

Игрок должен обвести все кегли футбольным мячом, дойти до финиша. Взять мяч в руки и вернуться к команде.

5) Бег со скакалкой

Первый участник берет скакалку и прыгает на ней до финиша и обратно и передает эстафету второму участнику.

6) Мяч в кольцо

Команды построены в колонны по одному перед баскетбольными щитами на расстоянии 2 – 3 метра. По сигналу первый номер выполняет бросок мяча в кольцо, затем кладет мяч,

затем второй игрок берет мяч и бросает его в кольцо и так далее. Выигрывает та команда, которая больше всех попала в кольцо.

7) Эстафета «Попади в цель»

Перед каждой командой находятся обручи на расстоянии 3 метра, каждый участник забрасывает мяч в обруч. 3.

Подведение итогов, награждение

Ведущий: Вот и закончилась наша эстафета. Все участники команд показали свою силу, быстроту, ловкость. А главное – получили заряд бодрости и массу положительных эмоций! Дорогие ребята, вы сегодня отлично соревновались у нас, есть победители, но, к сожалению, есть и проигравшие, но в нашем мероприятии победила дружба.

Методическая разработка
мастер-класса
«Изготовление цветов из бумаги»

Тема: «Изготовление цветов из бумаги»

Цель:

- Распространить опыт по изготовлению гигантских цветов из бумаги.

Задачи:

- Познакомить с техникой, основными приёмами, методикой создания гигантского цветка из офисной двухсторонней цветной бумаги. Провести практический мастер-класс с педагогами ЦДОД.
- Создать благоприятную, дружескую атмосферу.

Зрительный ряд: Изделия, сделанные детьми и воспитателем, мультимедийная презентация.

Материалы: Цветная бумага формата А3 (офисная, двухсторонняя), клей карандаш, ножницы.

Оборудование: Ноутбук, мультимедийный проектор, экран.

Продукт: Объёмная роза.

Виды деятельности: Коммуникативная, познавательно-информационная, продуктивная.

Используемые технологии: развивающие, информационные, здоровьесберегающие, личностно-ориентированные.

Ход мастер-класса:

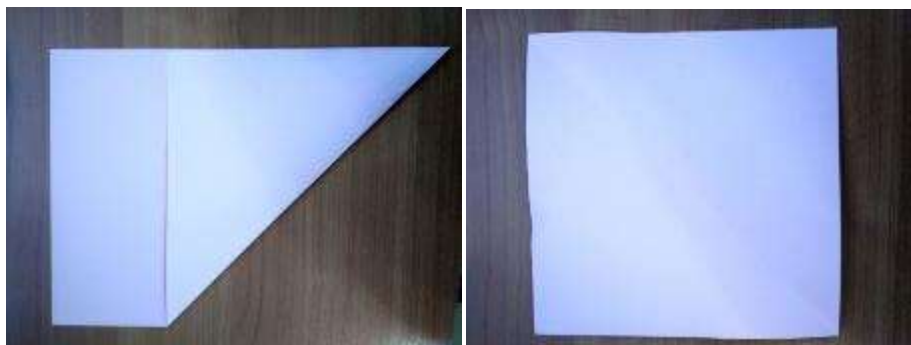
Уважаемые коллеги! Я рада Вас видеть и с удовольствием поделюсь своим мастерством. Цветы восхищают, дарят радость и хорошее настроение. Из бумаги можно изготовить практически все виды цветов. В отличие от живых цветов, красота которых недолговечна, бумажные цветы и композиции из них долго не потеряют своей привлекательности.

Для изготовления цветов из бумаги могут применяться разные техники – такое занятие не надоеет и не покажется скучным.

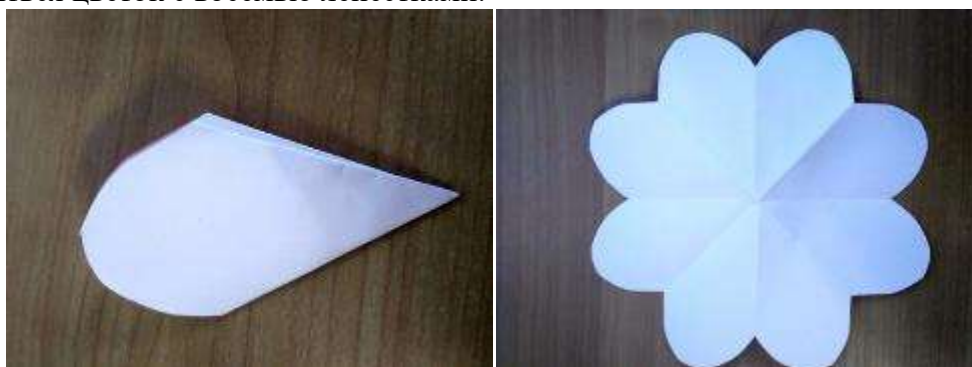
Практическая часть:

Пришло время открывать нашу мастерскую. Сегодня я Вам предлагаю изготовить розу из офисной двухсторонней бумаги размером А3.

1. Из бумаги А3 делаем квадрат.

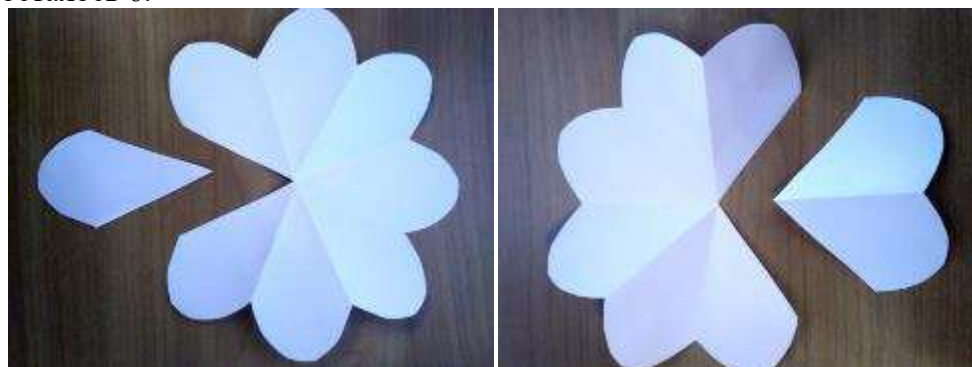


2. Сложим квадрат бумаги в 4 раза, затем напололам по диагонали, чтобы получился треугольник. Вырежем из треугольника лепесток и развернем заготовку. Должен получиться цветок с восемью лепестками.

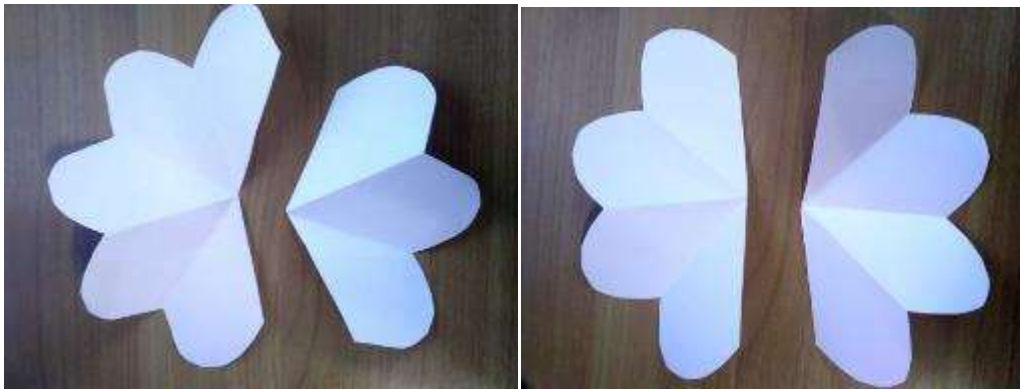


3. Подготовим 4 заготовки таким образом.

Изменим каждую заготовку таким способом: в нижней (последней, четвёртой) заготовки срежем 1 лепесток, чтобы осталось 7. В третьей заготовке – срежем 2 лепестка, чтобы осталось 6.



4. Во второй заготовке – срежем 3 лепестка, чтобы осталось 5. В первой самой верхней заготовке – срежем 4 лепестка, чтобы осталось 4.



5. Склеим заготовки в чашечки таким образом, чтобы крайние лепестки были склеены между собой (друг на друга, полностью внахлест). Должны получиться чашечки в 2,4,5 и в 6 лепестков.



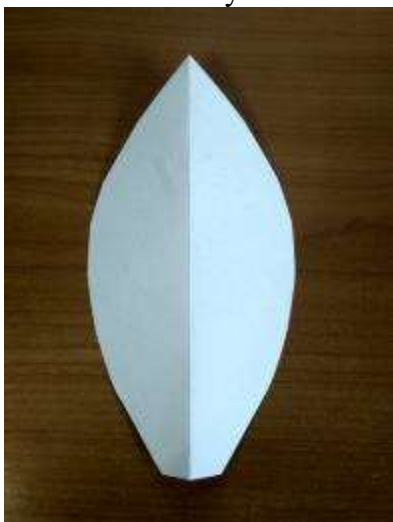
6. Отогнем лепестки у каждой заготовки, используя простой карандаш.



7. Соберем цветок, заготовки скрепим клеем.



8. Вырежем из белой бумаги листочек, сложим его гармошкой.



9. Затем приклеим листочек к цветку.



Подведение итогов.

Педагоги освоили технику изготовления цветов из бумаги. Все молодцы!

