

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГОРОДА МОСКВЫ
«ШКОЛА № 236 ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА Г.И. ЩЕДРИНА»
(ГБОУ Школа № 236)

«РАССМОТРЕНО»
на Педагогическом совете
Протокол № 1 от 31.08.2023г



«УТВЕРЖДЕНО»
Директор
Приказ № 09-01/38 от 01.09.2023г.

А.М. Бычков

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«ЛЕТНЯЯ СМЕНА»**

Срок реализации:	48 часов, ознакомительный уровень
Возраст обучающихся:	6 – 12 лет
Разработчики программы:	Волохова Светлана Андреевна

Пояснительная записка

Направленность программы – социально-гуманитарная.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Летние каникулы – это идеальное время для ребенка для отвлечения от унифицированных занятий, для развития творческого потенциала, включения в систему новых отношений, для снятия накопившегося напряжения, для восстановления сил, новые возможности для личностного роста.

Деятельность в свободное время обладает особой формирующей силой. Ребенок, пребывая в организованной деятельности, интересно проводит свое свободное время, приобретает те или иные навыки и знания, что позволяет раскрыться всем его потенциальным, скрытым духовным и физическим возможностям.

Для педагогов этот период также важен, как и учебное время. Летние каникулы – это продолжение процесса формирования, социализации и образования личности через активное взаимодействие ребенка с окружающей средой, благодаря расширению поля его социального взаимодействия, повышению самостоятельности и изменению его деятельности.

Целесообразно использовать летние каникулы для содержательного отдыха, поэтому актуальна организация групп детей для занятий по комплексной дополнительной образовательной программе. Создание условий в школе для реализации комплексной дополнительной образовательной программы играет очень важную миссию организации досуга и воспитания детей в период каникул.

Отличительные особенности программы

Комплексное решение при реализации дополнительной образовательной программы позволит выстроить систему организованного досуга детей, учесть желания и потребности детей. Чередующаяся интеллектуальная деятельность с физической активностью позволят достичь цели и задач программы.

Каждая неделя тематическая. Также предусмотрена экскурсионная деятельность: тематические экскурсии.

Цель и задачи программы

Цель программы – организация всесторонне-развивающей среды для детей в период летних каникул.

Задачи программы

- организация комплексных тематических мероприятий для формирования единого образовательного пространства;
- содействовать интеллектуальному и творческому развитию детей через организованные интеллектуально-развивающие занятия;
- развитие физической активности;
- развитие познавательных процессов: память, мышление, восприятие, воображение, внимание;
- развитие стремления к взаимодействию и сотрудничеству;
- формирование умения общаться со сверстниками и взрослыми;
- способствовать формированию духовно-нравственных ценностей.

Сроки реализации программы

Программа рассчитана на 3 недели (5 дней в неделю, 48 часов).

Возраст детей 7-12 лет.

Формы и режим занятий

Занятия проходят 5 раз в неделю по 3-4 образовательных занятия в день.

Комплексная программа реализуется через занятия по модулям программы с организованными перерывами между ними. Программой предусмотрено нахождение ребенка в

школе с 9.00 до 18.00 ежедневно, соответственно, организовано трехразовое питание (завтрак, обед, полдник).

В соответствии с нормами СанПиН занятия длятся 45 минут, предусмотрены организованные перерывы для отдыха и приема пищи (в соответствии с планом работы группы и утвержденным расписанием)

Основные принципы работы педагогов:

- учет индивидуальных возможностей и способностей ребят;
- уважение к ребёнку, к процессу и результатам его деятельности в сочетании с разумной требовательностью;
- комплексный подход при разработке занятий;
- систематичность и последовательность занятий;
- вариативность содержания и форм проведения занятий;
- наглядность

Методы проведения занятий

1. Методы, в основе которых лежит способ организации занятий:

- словесные методы (устное изложение материала);
- наглядные методы (педагогический показ);
- практические методы (упражнения, тренинги).

2. Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративные;
- репродуктивные;
- поисковые.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Раздел	Кол-во часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Творческая мастерская (декоративно-прикладное творчество)	2	7	9
2.	Ритмическая мозаика	2	7	9
3.	Робототехника	3	6	9
4.	Пластика и пантомима	2	4	6
5.	Игры на воздухе	3	12	15
	ИТОГО	12	36	48

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

РАЗДЕЛ 1 Творческая мастерская (декоративно-прикладное творчество)

Ручной труд – универсальное образовательное средство, способное уравновесить одностороннюю интеллектуальную деятельность. Тренировка рук стимулирует саморегуляцию организма, повышает функциональную деятельность мозга и других органов. Ручные работы требуют постоянного внимания и заставляют думать ребёнка. Искусная работа руками ещё более способствует совершенствованию мозга. Изготовление поделки – это не только выполнение определённых движений, а работа над развитием практического интеллекта: учит детей анализировать задание, планировать ход его выполнения.

Содержание программы направлено на общее развитие ребенка, предусматривает развитие у детей изобразительных, художественно-конструкторских способностей, нестандартного мышления, творческой индивидуальности. У детей в ходе работы развивается способность не только чувствовать гармонию, но и создавать ее в любой жизненной ситуации, в любой деятельности, в отношениях с людьми, с окружающим миром.

1. Мир аппликации

- ✓ Обрывная аппликация
- ✓ Модульная аппликация (мозаика)
- ✓ Аппликация из гофрированной бумаги

2. Мир красок

- ✓ Рисунок
- ✓ Живопись
- ✓ Композиция

3. Мир оригами

- ✓ Простое складывание
- ✓ Складывание по развертке
- ✓ Модульное оригами

К завершению обучения дети должны:

- Работать с бумагой (складывать, наносить разметку и т.п.)
- Уметь работать в группе, в парах: слушать других, считаться с чужим мнением и аргументировано отстаивать своё, организовывать совместную работу на основе взаимопонимания и уважения
- Последовательно вести работу (замысел, эскиз, выбор материала и способов изготовления, готовое изделие)
- Свободно владеть карандашом и кистью

РАЗДЕЛ 2 Ритмическая мозаика

Ритмическая мозаика помогает развить такие природные физические данные, как растяжка, прыжок, подъем, гибкость и даже артистичность, поскольку в процессе обучения будет входить изучение простых танцевальных движений.

Основу ритмической гимнастики составляют общеразвивающие гимнастические упражнения: ходьба, бег, прыжки, приседания, наклоны, повороты туловища и головы. Используются элементы художественной гимнастики: «волны», взмахи, пружинные движения. Упражнения на равновесие; упражнения с предметами (обручем, скакалкой, мячом, лентами). Наряду с ритмической гимнастикой дети знакомятся с хореографическими элементами.

Важной отличительной особенностью программы является то, что данная программа ориентирована на работу с детьми, независимо от наличия у них специальных физических данных.

1. Алфавит музыкального движения

- ✓ Развитие ритмического восприятия
- ✓ Развитие музыкальности
- ✓ Музыкально-подвижные игры

2. Развитие пластики тела

- ✓ Упражнения на осанку
- ✓ Упражнения на растяжку
- ✓ Упражнения на пластику

3. Танцевально-ритмическая гимнастика

- ✓ Общеразвивающие упражнения
- ✓ Виды шага, бега, прыжков
- ✓ Изучение позиций

К завершению обучения дети должны:

- исполнять несложные движения, выявить творческую индивидуальность

- выполнять элементы гимнастических упражнений
- быстро переключаться с одного движения на другое, с одной фигуры на другую

РАЗДЕЛ 3 Робототехника

Робототехника предлагает использование образовательных конструкторов LegoMindstormsNXT как инструмента для обучения конструированию и компьютерному управлению на занятиях робототехники. Простота использования конструктора, в сочетании с большими конструктивными возможностями позволяют детям увидеть сделанного своими руками робота, который выполняет поставленную ими задачу.

Обучающиеся осваивают способы конструирования различных механизмов и роботов, составления программ управления и алгоритмов.

1. Состав и комплектация LEGO- конструктора

- ✓ Что такое роботы
- ✓ Что необходимо знать перед началом работы с NXT.
- ✓ Конструкция, органы управления и дисплей NXT
- ✓ Сборка узлов на базе конструктора Lego

2. Основы сборки LEGO конструкций

- ✓ Обзор основных деталей, датчиков
- ✓ Принцип работы исполнительных устройств
- ✓ Датчик расстояния
- ✓ Датчик освещённости
- ✓ Датчик звука

К завершению обучения дети должны:

- знать основные компоненты конструктора LegoMindstorms NXT 2.0
- уметь отличать особенности различных моделей, сооружений и механизмов
- конструировать различные модели
- применять полученные знания в практической деятельности

РАЗДЕЛ 4 Пластика и пантомима

Пластика и пантомима объединяет в себе различные аспекты творческой деятельности, необходимые как для профессионального становления, так и для практического применения в жизни. В программу заложена идея приобщения детей к физической культуре и развитие общей пластической культуры тела в театральном искусстве. Занятия пластикой и пантомимой ориентированы на сохранение и укрепление здоровья обучающихся детей, приобщение детей к пластическому искусству, изучение истории культуры и искусства.

1. Комплекс тренировочных гимнастических упражнений на гибкость

- ✓ Развитие ритмического восприятия
- ✓ Упражнения на гибкость
- ✓ Упражнения на гибкость суставов

2. Комплекс тренировочных гимнастических упражнений на подвижность.

- ✓ Упражнения на осанку
- ✓ Комплекс упражнений на подвижность позвоночника и суставов
- ✓ Элементы акробатики

3. Разминочные упражнения и практические навыки пластики тела

- ✓ Владение отдельными группами мышц тела
- ✓ Изучение позиций

К завершению обучения дети должны:

- Владеть элементарными приёмами разминки
- Владеть основными элементами пластики
- Владеть простейшей координацией

РАЗДЕЛ 5 Игры на воздухе

Этот блок программы целиком построен на подвижных играх, с учетом изучаемых лексических тем и возрастных особенностей детей, которые включают разнообразнейшие двигательные действия, создают целостную систему обучения и воспитания, доступных для взрослых и детей. Настоящие игры обогащают двигательный опыт детей, совершенствуют умения и навыки основных видов движений в результате их повторяемости в разнообразных играх, воспитанию морально-волевых качеств личности, а также активизируют мыслительную деятельность, тренируют внимание, уточняют имеющиеся представления, понятия, развивают воображение, память, сообразительность.

1. Сюжетно-ролевые игры

- ✓ Игры с бегом
- ✓ Игры с мячом
- ✓ Игры и игровые упражнения с прыжками
- ✓ Игры на ориентирование в пространстве
- ✓ Лапта
- ✓ Городки

2. Игры-забавы

- ✓ "ЗДРАВСТВУЙТЕ"
- ✓ Командная игра "ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК"
- ✓ "ШКОЛА РАЗВЕДЧИКОВ" (мини-зарничка)
- ✓ ЗЕМЛЯ, ВОДА, ВОЗДУХ, ОГОНЬ

К завершению обучения дети должны:

- Понимать значение физической культуры для укрепления здоровья человека;
- Знать правила различных подвижных игр;
- Знать понятия «эстафета», «соревнование»;
- Знать характерные спортивные травмы при участии в подвижных играх и их предупреждение.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- развитие творческого и интеллектуального потенциала обучающихся;
- обогащение социального опыта обучающихся;
- развитие физической активности;
- развитие познавательных процессов: память, мышление, восприятие, воображение, внимание;
- развито стремление к взаимодействию и сотрудничеству;
- сформированность умения общаться со сверстниками и взрослыми;
- развитие и обогащение духовно-нравственных ценностей.

ФОРМЫ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

В качестве итоговых форм используются: фестивали, конкурсы, выставка детских рисунков и другое, по пятницам каждой недели. Итоговый праздник в конце третьей недели.

МАТЕРИАЛЬНОЕ ОСНАЩЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Требования к помещению: помещение (кабинет) должно быть хорошо освещенным как днем, так и вечером.

Оборудование

- Учебный класс
- Канцтовары
- Аудио-видеоаппаратура
- Компьютер, медиапроектор
- Столы, стулья
- Просторный кабинет или зал с зеркалами
- Усилитель с колонками
- Компьютерный класс
- Комплекты конструктора LEGO MINDSTORMS NXT
- Мультимедийный проектор
- скакалки и цветные ленты
- кегли
- обручи
- мячи разных размеров
- маски-эмблемы для сюжетных игр

Методическое обеспечение

- Вспомогательная литература
- Папка с разработками теоретических материалов по темам программы
- Тестовые методики
- Банк интерактивных игр и упражнений
- Разработки тренингов
- Раздаточный материал (рекомендации, памятки, советы)
- Дидактический материал соответствует тематике занятий, подбирается педагогом индивидуально в соответствии с целями и задачами занятия: карточки со схемами и описанием упражнений и подвижных игр, народных игр.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Беда Г. Живопись и ее изобразительные средства. – Москва, 2008.
2. Ячmeneва В.В. Занятия и игровые упражнения по художественному творчеству с детьми 7-14 лет. – Москва: Владос, 2007.
3. Бекина С, Ломова Т., Соковина Е. Музыка и движение. — М. Просвещение, 1984.
4. Каталог сайтов по робототехнике - полезный, качественный и наиболее полный сборник информации о робототехнике. [Электронный ресурс] — Режим доступа: свободный <http://robotics.ru/>.
5. Кох И.В. Основы сценического движения. Л. Издательство «Искусство», 1970г.
6. Немировский А.Б. Пластическая выразительность актера. М. Издательство «Искусство» 1977г.
7. Калмыкова Н.В., Максимова И.А. Макетирование из бумаги и картона. "Университет", Москва 2000.
8. Кен Рассел. Тренинг интеллекта. Москва, «Эксмо», 2003.
9. Нянковский М.А. 1000 вопросов для умников и умниц. Ярославль, «Академия развития», 2006.
10. Образцова Т. 100 лучших игр для мальчиков и девочек. - Москва: «ЭКМО», 2008.
11. Спортивные и подвижные игры)/ авт.-сост. М. В. Видякин.-Волгоград: Учитель, 2007
12. Спортивно-оздоровительные мероприятия в школе (Дни здоровья, спортивные праздники, конкурсы)/ авт.-сост. О.В. Белоножкина и др. - Волгоград: Учитель, 2007
13. Маркевич В.В. «Игры на свежем воздухе». - М: АСТ. Мн:Харвест, 2005.

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ
«ЛЕТНЯЯ СМЕНА»**

РАЗДЕЛ 1 Творческая мастерская (декоративно-прикладное творчество)

№	Тема	Кол-во часов
1.	Вводное занятие. История декоративно-прикладного искусства. Инструктаж по технике безопасности при работе с инструментами и материалами. Изделие «Зайка»	1
2.	Аппликация из симметричных деталей. Аппликация «Бабочка»	1
3.	Изделие «Мишка»	1
4.	Линия, как средство выражения: ритм линий	1
5.	Изобразить можно и то, что невидно (настроение)	1
6.	Изображение природы в разных состояниях	1
7.	Оригами «Лягушка»	1
8.	Модульное оригами «Елочка» коллективная работа. Итоговое занятие	1
9.	Складывание геометрических фигур по развертке	1
	ИТОГО	9

РАЗДЕЛ 2 Ритмическая мозаика

№	Тема	Кол-во часов
1.	Вводное занятие. Знакомство с обучающимися. Инструктаж по технике безопасности в спортивном и актовом зале на занятии ритмики. Игра в хлопки с увеличением темпа: - хлопки (на сильную долю)	1
2.	Свободное естественное движение под четко ритмическую музыку.	1
3.	Определение сильных и слабых долей такта и свободная передача их притопами, хлопками и другими формами движения	1
4.	Развитие музыкальности. Изучение простого шага, мягкого, перекаточного, с высоким подниманием бедра, на полупальцах, топающий на всей ступне.	1
5.	Музыкально-подвижные игры. Разучивание разминки (на каждый день)	1
6.	Игра «Найди свой путь» - движение по залу со сменой направлений под музыку	1
7.	Музыкально-пространственные упражнения: - маршировка в темпе и ритме музыки; - шаг на месте, - вокруг себя, - вправо, - влево	1
8.	Изучение игры «Море волнуется раз»	1
9.	Изучение танца «Утята»	1
	ИТОГО	9

РАЗДЕЛ 3 Робототехника

№	Тема	Кол-во часов
1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с оборудованием.	1
2.	Что такое роботы. Что необходимо знать перед началом работы с NXT	1

3.	Знакомство с конструктором. Правила работы с конструктором. Конструкция, органы управления и дисплей NXT	1
4.	Обзор основных деталей, датчиков. Основные способы соединения деталей.	1
5.	Датчик расстояния. Принцип работы.	1
6.	Датчик расстояния. Конструкция, параметры и применение.	1
7.	Датчик освещённости. Конструкция, параметры и применение.	1
8.	Принцип работы. Датчик звука. Конструкция, параметры и применение. Принцип работы.	1
9.	Батл роботов	1
	ИТОГО	9

РАЗДЕЛ 4 Пластика и пантомима

№	Тема	Кол-во часов
1.	Ознакомительное занятие. Техника безопасности	1
2.	Комплекс тренировочных гимнастических упражнений на гибкость.	1
3.	Комплекс тренировочных гимнастических упражнений на подвижность.	1
4.	Практические навыки сценического движения.	1
5.	Игровая форма создания пластических этюдов и синхронно-пластических номеров.	1
6.	Игровая форма создания пластических этюдов и синхронно-пластических номеров.	1
	ИТОГО	6

РАЗДЕЛ 5 Игры на воздухе

№	Тема	Кол-во часов
1.	Ознакомительное занятие. Инструктаж по ТБ. Игра «ЗДРАВСТВУЙТЕ» Все встают в круг лицом, плечом к плечу. Водящий идёт по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: "Здравствуйте!" Можно назвать ещё своё имя (это обговаривается в условиях игры). Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.	1
2.	Игра с мячом «Съедобное-несъедобное» Один игрок кидает другому мяч и называет слово, которое может означать что-то съедобное или нет. В первом случае мяч нужно поймать, во втором — отбить. Если игрок ошибается, становится ведущим. Можно использовать простые и знакомые блюда вроде каши, супа или хлеба или усложнить и попробовать более сложные названия, например профитроли, рибай или артишоки.	1
3.	Лапта	1

4.	Игра «Глазомер» Для каждой команды чертится круг диаметром примерно 50 сантиметров. Участникам поочередно завязывают глаза и они становятся в центре круга. Задача: сделать 8 шагов из круга и вернуться обратно. Команда считает шаги вслух. Следующий участник может приступить к заданию, только если предыдущий вернулся в круг, а не промахнулся или остановился на границе – в таком случае придется повторить. Выигрывает команда с наилучшим глазомером, участники которой быстрее других справились с задачей.	1
5.	Игра «Уроборос» Участники становятся «паровозиком», держа друг друга за талию и положив руку на плечо впереди стоящего. Первый участник (голова змеи) должен поймать «хвост» - последнего участника.	1
6.	Игра с мячом «Одиннадцать, картошка» Дети встают кругом и перекидывают друг другу мяч в случайном порядке, громко считая вслух. Тот, кто бросает первым, говорит «Раз», второй ловит и говорит: «Два» и так далее. Игрок, которому предстоит сказать «одиннадцать», должен отбить мяч. Если он этого не делает (например, ловит или вообще упускает), становится «картошкой» — выходит в центр круга и садится на корточки. Игра начинается заново, и теперь одиннадцатый человек должен не просто отбить мяч, а постараться попасть в того, кто сидит в центре. Если удаётся, «картошка» возвращается в круг к остальным. Если нет, бросавший присоединяется к нему в центре. Таким образом игра продолжается, пока в середине не соберётся вся компания, а с мячом останется стоять один человек. Тогда можно начать заново или ударить мяч об землю 10 раз, а на 11-й отбить в кого-нибудь в центре.	1
7.	«ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК» Играющие делятся на две команды. Первая - должна расколдовывать "замок", а вторая - помешать ей в этом. "Замком" может служить стена или дерево. Около "замка" находятся "главные ворота" - ребята из второй команды с завязанными глазами. Игроки, которые должны расколдовывать "замок" начинают двигаться по площадке по команде ведущего к главным воротам. Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до "замка". При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды осалить тех, кто движется к "замку". Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры команды меняются ролями.	1
8.	Эстафета «Передевалки» Нужно передать один другому предмет разными необычными способами. Важно не только, чтобы предмет достиг последнего участника, но и чтобы правильно соблюдалось условие и предмет не упал.	1
9.	Игра в городки	2
10.	Игра «Сказка ложь, да в ней намек...» Каждый участник получает роль (вытаскивает ее по жребию) и какой-то элемент реквизита. Затем ведущий начинает читать текст сказки и каждый исполняет роль в меру своей фантазии.	1
11.	Игра с мячом «Кто кем был»	

	Один игрок бросает другому мяч, одновременно называя какой-либо предмет или живое существо. Второй человек должен поймать мяч и без заминки ответить на вопрос. Например, курица была цыплёнком или яйцом, корова — телёнком, стекло — песком. Если игрок не знает ответа, то становится водящим и сам задаёт вопрос.	1
12.	«ШКОЛА РАЗВЕДЧИКОВ» (Мини- зарничка) Один из участников - командир (ведущий), остальные "разведчики". Командир перед началом игры даёт команду построиться в линейку и знакомит детей с теми заданиями, которые они должны будут выполнить.	1
13.	Игра с мячом «Охотники и лисицы» Дети-«лисицы» встают в круг, а «охотник» заходит в центр. Он трижды подбрасывает мяч вверх и ловит его, после чего игроки разбегаются. Водящий в это время бросает снаряд в них. Если «охотник» задевает «лису», она становится его помощником и они вместе преследуют остальных. Таким образом, «охотников» становится всё больше. Но если мяч после неудачного броска ударился об землю, «лисы» могут перехватить его и перекидывать друг другу, не отдавая «охотнику» и его помощникам. Игра продолжается до тех пор, пока не останется всего одна «лиса».	1
14.	Игра «Змейка» Участники берут друг друга за руки, образуя цепь. Одного из крайних в цепи играющих выбирают ведущим. Он бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия; водит цепь змейкой, закручивая ее вокруг крайнего игрока, затем ее развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.	1
	ИТОГО	15