

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного
образования детский (подростковый) центр №2 «Атлантида»

Принята на заседании
педагогического совета
от «28» 09 2022г.
Протокол № 1

Утверждаю
Директор МБОУ ДО
ДТЦ №2 «Атлантида»
Горланова С.В.
Приказ № 28/2022
От «28» 09 2022г.

Согласовано
Директор МБОУ СООШ №18
Мухаметова В.Г.

Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности
«Затейник»

Возраст обучающихся: 7 - 13 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель: Морозова Л.Д.
педагог дополнительного образования

г. Бугульма, 2022

Информационная карта образовательной программы

1	Образовательная организация	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детский подростковый центр №2 «Атлантида»
2	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Затейник»
3	Направленность программы	художественная
4	Сведения о разработчиках:	
4.1	ФИО, должность	Морозова Лидия Дмитриевна, педагог дополнительного образования
5	Сведения о программе	
5.1	Срок реализации	2 года
5.2	Возраст обучающихся:	7-13 лет
5.3	Характеристика программы: тип, вид	Общеразвивающая, модифицированная
5.4	Цель программы	Создание максимально благоприятных условий, игровых ситуаций для раскрытия и развития творческих способностей каждого обучающегося, его самореализации, умению пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и творческих задач.
6	Формы и методы образовательной деятельности	Форма работы студии групповая. <i>Методы реализации программы:</i> поисковый, эвристический, репродуктивный.
7	Формы мониторинга результативности	Результаты обучения обучающихся отслеживаются через: участие детей в играх и мероприятиях проводимых в рамках программы). Для отслеживания, полученных в ходе занятий знаний, умений и навыков проведение текущих заданий с их коллективным анализом, а так же итоговая творческая работа «Придумываем задания сами» (в конце учебного года).
8	Результативность реализации программы	Участие в муниципальных, республиканских, всероссийских и международных художественных конкурсах, мероприятиях
9	Дата утверждения и последней корректировки программы	31 августа 2022г.
10	Рецензенты	Горланова Светлана Владимировна

Содержание

1. Пояснительная записка	4
2. Общая характеристика учебного курса	7
3. Личностные, метапредметные и предметные результаты	
4. Особенности реализации программы.....	8
5. Оценка результатов обучения	11
6. Учебно-тематический план	12-13
7. Методическое обеспечение	14
8. Список литературы.....	15
9. Приложения.....	16

Пояснительная записка

Направленность программы : художественная

Программа разработана в соответствии с:

Конвенция о правах ребёнка;

- Закон «Об образовании» Российской Федерации;
- Закон «Об образовании» Республики Татарстан;
- Всеобщая декларация прав человека;
- Закон о языках народов Российской Федерации (в ред. Федерального закона от 24.07.98 N 126-ФЗ);
- Национальная доктрина образования в Российской Федерации (постановление Правительства РФ от 04.10.2000 № 751);
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. №273-ФЗ;
- Федеральным законом от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 (распоряжение Правительства Российской Федерации от 17.11.2008 № 1662-р);
- Концепцией развития дополнительного образования детей в РФ (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р г. Москва), (далее - Концепция);
- Приказом Минобрнауки России от 29 августа 2013 г. N 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41 "Об утверждении СанПин 2.4.4.3172-14" Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей;

- Стратегией развития воспитания в РФ период до 2025 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р);
- Стратегией развития воспитания обучающихся в Республике Татарстан на 2015-2025 годы (утв. Постановлением Кабинета Министров РТ от 17 июня 2015 г. № 443) Устав образовательного учреждения МБОУ ДО детский (подростковый) центр №2 «Атлантида» Бугульминского муниципального района РТ;
- Уставом образовательного учреждения МБОУ ДО детский (подростковый) центр №2 «Атлантида» Бугульминского муниципального района РТ

Основной общеобразовательной программы учреждения МБОУ ДО детский (подростковый) центр № 2 «Атлантида» Бугульминского муниципального района РТ.

Актуальность. Занятия в студии «Затейник» помогают развить интересы и способности, способствуют общему развитию, проявлению любознательности, усвоению новой информации и новых способов действия, развитию ассоциативного мышления, настойчивости, целеустремленности, проявлению общего интеллекта, эмоций при проигрывании ролей. Занятия в студии требуют от обучающихся решительности, систематичности в работе, трудолюбия, что способствует формированию волевых черт характера. У них развивается интуиция, смекалка и изобразительность, умение комбинировать образы.

Программа вводит ребенка в удивительный мир творчества, дает возможность поверить в себя, в свои способности, предусматривает развитие у обучающихся художественно-эстетических способностей, нестандартного мышления, творческой индивидуальности.

Цель:

Создание максимально благоприятных условий, игровых ситуаций для раскрытия и развития творческих способностей каждого обучающегося, его самореализации, умению пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и творческих задач.

Задачи:

Обучающие:

- Развитие познавательного интереса, включение обучающихся в разностороннюю деятельность.
- Углубление содержания, форм и методов занятости обучающихся в свободное от учёбы время.
- Приобретение определенных знаний, умений по видам деятельности, предусмотренных данной программой.
- Развитие мотиваций к следующим видам деятельности: интеллектуальной, эстетической, патриотической, социальной.
- Освоение основополагающих элементов научного знания, лежащих в основе современной научной картины мира, и опыта его применения и преобразования в условиях решения жизненных задач.

Воспитательные:

- Формирование навыков позитивного коммуникативного общения.
- Развитие навыков организации и осуществления сотрудничества с педагогами, сверстниками, старшими, родителями в решении общих проблем.
- Воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей, целеустремленности и настойчивости в достижении результата.
- Развитие позитивного отношения к базовым общественным ценностям (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура) для формирования здорового образа жизни.
- Воспитание нравственных и эстетических чувств, эмоционально-ценностного позитивного отношения к себе и окружающим, интереса к учению.

Развивающие:

- Развитие личностных свойств: самостоятельности, ответственности, активности.
- Развитие личности обучающегося, его творческих способностей.

- Формирование потребности в самопознании.

Категория обучающихся: Программа «Затейник» предназначена для обучающихся 7-13 лет.

• **Сроки реализации : 2022-2024 учебный год**

Формы проведения занятий: групповая.

Режим занятий (СанПиН 2.4.4.3172-14). Программа «затейник» рассчитана на 2 года обучения, составлена в соответствии с количеством часов, указанных в рабочем учебном плане МБОУ ДО ДПЦ № 2 «Атлантида». Режим работы в группах: 2 занятия в неделю по 2 часа, 144 часа в год. Занятия проходят во второй половине дня.

Планируемые результаты освоения программы

Метапредметные результаты означают усвоенные учащимися способы деятельности, применяемые ими как в рамках образовательного процесса, так и при решении реальных жизненных ситуаций; могут быть представлены в виде совокупности способов универсальных учебных действий и коммуникативных навыков, которые обеспечивают способность учащихся к самостоятельному усвоению новых знаний и умений.

Личностные результаты включают готовность и способность учащихся к саморазвитию и личностному самоопределению, могут быть представлены следующими компонентами: - мотивационно-ценностной (потребность в самореализации, саморазвитии, самосовершенствовании, мотивация достижения, ценностные ориентации, уровень притязаний, самооценка); - когнитивной (знания о себе как участнике деятельности, о собственных возможностях и перспективах развития в рамках этой предметной сферы, рефлексия деятельности); - операциональной (умения, связанные с поведением в обществе и отношениями с другими людьми); - эмоционально-волевой (эмоциональное отношение к достижению, волевые усилия).

Предметные результаты содержат в себе систему основных элементов знаний, которая формируется через освоение учебного материала, и систему формируемых действий, которые преломляются через специфику предмета и направлены на их применение и преобразование; могут включать:

- теоретические знания по программе; - практические умения, предусмотренные программой.

Ожидаемые результаты.

- у детей появится познавательный интерес, включит обучающихся в разностороннюю деятельность;
- дети научатся приобретать определенные знания, умения по видам игровой деятельности;
- у детей формируются навыки позитивного, коммуникативного общения;
- сформируется способность смотреть на мир и видеть его глазами творцов, замечать Красоту;
- разовьется фантазия, наблюдательность, воображение, ассоциативное мышление и любознательность;
- сформируется художественный вкус и чувство гармонии;
- сформируются навыки самостоятельности.

Общая характеристика курса

Актуальность и педагогическая целесообразность программы внеурочной деятельности в сфере интеллектуального и художественного творчества обучающихся обусловлена необходимостью разрешения реальных противоречий, сложившихся в теории и практике обучения в новых социокультурных условиях, в частности, разделение людей на тех, кому науки «даются легко» и тех, кому «трудно».

Программа внеурочной деятельности «Затейник» предполагает разнообразие организационных форм и учёт индивидуальных особенностей каждого обучающегося, обеспечивает рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.

Не менее важным фактором реализации данной программы является стремление развить у обучающихся умение самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, работать в группе, создавать проекты.

Содержание курса отвечает требованию к организации внеурочной деятельности, не требует от обучающихся дополнительных математических знаний. Тематика заданий отражает реальные познавательные интересы обучающихся, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

В основе заданий, которые предлагается выполнить обучающимся, лежит игра, преподносимая на фоне познавательного материала. Известно, что, играя обучающиеся всегда лучше понимают и запоминают материал. Данная программа построена так, что большую часть материала обучающиеся не просто активно запоминают, а фактически сами же и открывают: разгадывают, расшифровывают, составляют... При этом идёт развитие основных интеллектуальных качеств: умения анализировать, синтезировать, обобщать, конкретизировать, абстрагировать, переносить, а также развиваются все виды памяти, внимания, воображение, речь, расширяется словарный запас.

Содержание программы «Затейник» направлено на развитие наблюдательности, геометрической зоркости, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа обучающимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации. Это способствует появлению желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

В процессе выполнения заданий обучающиеся учатся видеть сходства и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер этих изменений, на этой основе формулировать выводы. Совместное с учителем

движение от вопроса к ответу - это возможность научить обучающегося рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться и самому найти выход - ответ.

Программа «Затейник» учитывает возрастные особенности обучающихся и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности обучающихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью включены подвижные математические игры.

Особенности реализации программы внеурочной деятельности: форма, режим и место проведения занятий, виды деятельности

Программа «Затейник» предназначена для обучающихся 7-14 лет. Работа по программе художественно-эстетической деятельности строится на следующих *принципах*:

1. Свобода выбора на основе личностных интересов и склонностей каждого обучающегося.
2. Учёт возрастных особенностей обучающихся.
3. Гуманно — личностный подход к воспитанию.
4. Целостность педагогического процесса (интеграция урочной и внеурочной деятельности).

Обеспечение мотивации

1. Учёт индивидуальных особенностей каждого обучающегося, обеспечивающих рост творческого потенциала,
2. Обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.

Формы проведения занятий:

1. творческие, ролевые, деловые
2. занятия малыми группами
3. коллективные дела
4. индивидуальные занятия

Методы реализации программы: поисковый, эвристический, репродуктивный.

Программа рассчитана на 2 года обучения. Общее количество часов: 144 часа в год.

Детская игра – сфера активного обогащения личности, поскольку представляет свободный выбор разнообразных общественно значимых ролей и положений, обеспечивает деятельностью, развивающей неограниченные способности обучающихся, их таланты в наиболее целесообразном применении.

Игра – явление многообразное, ее можно рассматривать без исключения сторон жизнедеятельности коллектива, личности.

Игра – важнейший вид самостоятельной деятельности обучающихся, способствующий их физическому, психологическому, нравственному развитию.

Игра – средство развития индивидуальных качеств личности с помощью знаний, умений, навыков.

Игра – метод организации и сплочения коллектива.

Игра- эмоциональное состояние.

Игра – способ общения.

Игра – фактор, формирующий внутренний мир человека. Особенность любой творческой игры заключается в том, что она помогает развивать созидательное мышление и воображение в атмосфере состязательности и азарта. Именно игровая форма часто помогает сосредоточиться и эффективно изучить и запомнить нужный материал.

Результаты внеурочной деятельности в сфере интеллектуального развития обучающихся

1. Устойчивый интерес к играм.
2. Гибкость мышления.
3. Расширение кругозора в областях знаний, с которыми школьные предметы знакомят недостаточно.

Планируемые результаты

На первом году освоения программы учащиеся нарабатывают копилку массовых игр, практику проведения их на зрителях. Возможность красиво самовыражаться. Грамотно строить свою речь. Овладеть этикой внешнего вида и поведения культорганизатора.

На втором году освоения программы учащиеся учатся грамотно составлять сценарий и оформлять его внешний вид. Соблюдать логичное вливание содержания в форму, соблюдая незабываемые каноны творчества, которые состоять из 5-ти моментов: завязки, развития действия, кульминации, развязки и концовки. Работать сначала коллективно над сценарием, затем индивидуально. Выступать в роли режиссера и актера одновременно. Продумывать музыкальное сопровождение, художественное оформление, костюмы, свой личный имидж, то есть, в конечном итоге, систематизировать все полученные знания, аккумулировать их в единое целое и показывать все то, чему он научился в процессе двухгодичного обучения.

Оценка результатов обучения обучающихся

Результаты обучения обучающихся будут отслежены через: участие детей в играх и мероприятиях проводимых в рамках программы «Затейник». (Сюжетно-ролевые игры, финансовые игры, творческие игры и т.д.). Для отслеживания, полученных в ходе занятий знаний, умений и навыков проведение текущих заданий с их коллективным анализом, а так же итоговая творческая работа «Придумываем задания сами» (в конце учебного года).

Учебный план 1 года обучения

№ п/п	Тема	Теор.	Практ.	Всего	Формы аттестации/контроля
1.	Вводное занятие. Вводный инструктаж.	2	-	2	Беседа
2.	Организация игры	2	2	4	Наблюдение педагога
3.	Игры- знакомства	2	6	8	Работа в группе, наблюдение педагога
4.	Подвижные игры	2	18	20	Соревнования, наблюдение педагога
5.	Сюжетно-ролевая игра	2	10	12	Работа в группе, наблюдение педагога, анализ
6.	Творческие игры	2	8	10	Работа в группе, наблюдение педагога
7.	Игры- шутки	1	8	9	Соревнования, наблюдение педагога
8.	Русские народные игры	2	7	9	Беседа, соревнование
9.	Игры народов мира	2	8	10	Беседа, соревнование
10.	Татарские игры	2	6	8	Беседа, соревнование
11.	Логические игры	2	8	10	Работа в группах, наблюдение педагога
12.	Игры в кругу друзей	2	16	18	Соревнование, наблюдение педагога
13.	Конкурсы	-	18	18	Соревнования ,наблюдение педагога
14.	Творческая работа: разработка игрового комплекса.	2	4	6	Итоговая самостоятельная работа обучающихся
Всего:		25	119	144	

Учебный план 2 года обучения

№ п/п	Тема	Теор.	Практ.	Всего	Формы аттестации/контроля
1.	Вводное занятие. Вводный инструктаж.	2	-	2	Беседа
2.	Организация игры	2	2	4	Наблюдение педагога
3.	Игры- рефлексии	2	8	10	Работа в группе, наблюдение педагога
4.	Подвижные игры	2	14	16	Соревнования, наблюдение педагога
5.	Сюжетно-ролевая игра	2	16	18	Работа в группе, наблюдение педагога, анализ
6.	Творческие игры	2	8	10	Работа в группе, наблюдение педагога
7.	Игры- шутки	-	6	6	Наблюдение педагога
8.	Русские народные игры	2	8	10	Наблюдение, анализ педагога
9.	Игры народов мира	2	10	12	Беседа, соревнование, наблюдение педагога
10.	Татарские игры	2	6	8	Беседа, соревнование, наблюдение педагога
11.	Логические игры	2	8	10	Работа в группах, наблюдение педагога, анализ
12.	Игры в кругу друзей	2	16	18	Соревнование, наблюдение педагога, анализ
13.	Деловые игры	-	10	10	Наблюдение педагога
14.	Театр экспромт	2	8	10	Работа по ролям, наблюдение педагога, анализ
15.	Творческая работа: разработка игрового комплекса.	2	6	8	Итоговая самостоятельная работа обучающихся
Всего:		25	119	144	

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение курса

1. Технические средства обучения: классная доска, магнитофон.
2. Раздаточный и демонстрационный материалы(карточки с заданиями, иллюстрации)
3. Игровой и спортивный инвентарь (скакалки, мячи, кубики, обручи, ракетки, теннисные шарики)

Список литературы

Нормативные документы:

- Концепция развития дополнительного образования детей
- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»
(Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О
примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
- Типовое положение об образовательном учреждении дополнительного
образования детей;
- Санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям ДОД
(внешкольные учреждения)
- Устав образовательного учреждения

Литература для педагога:

- 1.Ильина В.А. Игры,конкурсы,развлечения.-Волгоград,2001.
2. Зайцева О.В. На досуге. Игры в школе, дома, вокруг. – Ярославль:
Академия развития,
3. Субботина Л.Ю. Игры для развития и обучения. Учащиеся 5-10 лет. –
Ярославль, 2001.
4. Баршай В.М. Активные игры для детей.-Ростов-на-Дону,2001.

Литература для учащихся:

1. Федорчук И.А. Интеллектуальные игры для школьников. - М, 1998.
2. Интеллектуальные игры– «Слабое звено», «Что? Где? Когда?», «Как стать
миллионером»
3. Логические игры

Интернет-ресурсы:

- 1.Веселые конкурсы для младших школьников в помещении[http:// ped-
kopilka.ru](http://ped-kopilka.ru)
- 2.Шуточные викторины с ответами <http:// domovenok.ru>
- 3.Игры для детей [24.pf/ igry-dlya-detei](http://24.pf/)
- 4.Игры и конкурсы для детей [trishara. com/ vokrug- prazdnika](http://trishara.com/)

Пародисты

Всем известно, что работа у пародистов не из легких. Им нужно не только подметить характерные черточки каждого человека, но и постараться их весело и необидно изобразить. Конечно же, прежде чем пародировать кого-либо, надо много тренироваться.

Сначала из желающих принять участие в этой игре следует выбрать ведущего.. Остальные будут «пародистами». Ребята образуют полукруг, один из «пародистов» встает перед ними. Далее по сюжету ведущий выполняет какие-нибудь движения, а «Пародист» должен их повторить, причем сделать это так; чтобы остальным было смешно, но не искажая действий пародируемого да неузнаваемости.

Ведущий может делать что угодно: поднимать и опускать руки, приседать, топтаться на месте, прыгать, танцевать или исполнять любые другие, более изощренные движения. Тот «пародист», который чересчур сильно исказит жесты ведущего, должен будет сменить его, Если провинившихся много, значит ведущий сам выбирает себе замену. Время игры не ограничивается, она может длиться до тех пор, пока участники не потеряют к ней интерес. Звание "заслуженного пародиста" присваивается тому, кто ни разу не попал в ведущие.

«Изобразить походку»

человека, который только что сытно пообедал;

человека, которому жмут ботинки;

человека, который неудачно пнул кирпич;

человека, который заблудился в темном лесу.

«Пофантазировать и изобразить»

горячий утюг;

закипающий чайник;

звнящий будильник;

звонящий телефон.

Игра «Два из трёх», (с воздушными шарами).

Играют двое (из разных команд). На полу 3 шарика. Звучит музыка, игроки танцуют вокруг шариков. Музыка смолкает, игроки хватают шарик. Побеждает тот, кто возьмет 2 шарика. (Игра повторяется).

«Ты - мне, я - тебе».

Команды загадывают по пять загадок друг другу.

- 1) Это обычно бывает в сказке, а иногда в жизни (чудо).
- 2) Когда ты неправильно поступаешь или зря кого-то обидел, она должна тебя очень мучить (совесть).
- 3) Знает каждый здесь из вас рекордсменку в стиле «басс» (лягушка).
- 4) У какого слона нет хобота? (у шахматного).
- 5) Каких камней нет ни в одном море? (сухих).

«Оживи пословицу».

Участники должны без слов в любой форме передать смысл пословицы. (По выбору). Дается время на подготовку.

- 1) Нет друга ищи, а нашел береги.
- 2) Нет лучшего дружка, чем родная Матушка.
- 3) Семь раз отмерь, один раз отрежь.
- 4) Один за всех, все за одного.
- 5) Старый друг лучше новых двух.
- 6) Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей.

Игра «Кто не моет уши».

Ведущий задает вопросы, а учащиеся должны отвечать я или молчать.

Кто любит шоколад?

Кто любит мармелад?

Кто любит груши?

Кто не моет уши?

Кто любит гранат?

Кто любит виноград?

Кто любит урюк?

Кто не моет рук?

«Фотография на память».

Все игроки первой команды принимают различные позы, а игроки второй команды внимательно смотрят на них и запоминают. Через минуту они должны принять точно такие же позы.(И наоборот).

Сценарий игровой программы "Веселая метла".

(Звучит музыка - - выходит ведущий в образе дворника, у него метла и ведро. Он метет, замечает зрителей.)

Дворник (ведущий): У меня к Вам есть вопрос: скручена, связана, на кол посажена, а по двору пляшет. Подумайте, что или кто это? Даю три варианта ответа: жертва маньяка, буйная балерина, метла. Правы те, кто подумали - метла. А вот Вы, мне кажется, громче всех подумали!

Аукцион "Родственники метлы"

Дворник (Обращается к одному из зрителей): Сможете назвать, предметы, которые являются «родственниками» метлы, так сказать - представителями «клана чистоты»?

(Игрок предлагает свои варианты. Например, веник, швабра, пылесос, лентяйка...Побеждает тот, кто вспомнит и назовет последний вариант или тот, кто назовет их больше всех.

Фоном звучит музыка - Дворник вручает приз победителю аукциона.)

Веселый конкурс "Дефиле на метле"

Дворник: Метла не только помощник в борьбе за чистоту, но и значимый предмет в русских народных сказках. В частности, одна из героинь этих сказок - Баба Яга активно пользовалась метлой в качестве средства передвижения.

(обращается к зрителям) Если Вам не трудно, вспомните, кто еще из литературных героев летал на метле?

(Ответы зрителей:Маргарита, Солоха, Гарри Поттер, сказочные ведьмы...

Дворник приглашает участников викторины подойти к нему и

продемонстрировать дефиле с метлой, фоном звучат музыкальные мелодии, для каждого выхода – своя.)

Эстафета "Командный полет"

Дворник: Открою Вам секрет: при изготовлении летающих метелок применяется определенная технология. Существуют метлы семейного класса, спортивные, гоночные, игрушечные и таксистские.

У семейных метелок на первом плане удобство и безопасность.

У спортивных - маневренность и скорость.

У таксистских - наличие нескольких сидений. Именно этот тип метелок я вам и предлагаю оседлать и совершить эксклюзивный командный полет.

(Дворник делит игроков на две команды и устраивает между ними эстафетусоревнование.)

Дворник: Условия эстафеты просты. Первый участник соревнования садится верхом на метлу и совершает полет от меня до ведер и обратно. Затем к нему подсаживается второй игрок команды, вместе они двигаются по той же траектории. Потом присоединяется третий игрок. Экипаж, пришедший первым на финиш, становится победителем.

(Проходит эстафета, фоном звучит веселая музыка Награждение: победителям - бублики, проигравшим - сушки.

Дворник: Думаю, каждый из Вас сможет сказать мне: сколько частей у метлы?

(Ответы зрителей.)

Дворник: Итак, вместе мы выяснили, что метла состоит из трех частей: подметательная - пучок, держальная - черенок и крепление - бечевочка.

Эстафета - Чистофета

Дворник: Согласно поверьям, метлу нельзя держать дома, оставлять ее надо на улице, причем, черенком вниз, тогда, она помогает привлечению богатства. Так ли это самом деле - не знаю, но то, что иногда во время уборки двора нахожу денежки, это - точно. Предлагаю и вам испытать свою удачу.

Устроим эстафету - чистофету. Кто находил монетки на улице? А кто бросал их на хорошую погоду?

(Реакция ребят. Набираются две команды по три человека. Командам вручаются по метле, совку и ведру.)

Дворник: С помощью этих незатейливых инструментов наведите порядок. Но сначала распределите их в своих командах.

(Дворник разбрасывает на игровой площадке бутафорские денежные купюры.)

Дворник: Прошу участников эстафеты - чистофеты распределиться по нашей территории: игроки с ведрами становятся на финишной черте, игроки с метлами на стартовой черте, а игроки с совками между ними - в центре площадки.

(Игроки занимают свои места.)

Дворник: Сейчас две минуты будет звучать музыка. За это время командам предлагается очистить территорию от рассыпанных купюр. Делать это нужно бригадным методом: первый участник замечает метлой купюру до совка второго игрока, который бежит к ведру, которое находится в руках третьего участника команды. Собирать нужно по одной купюре. Бригада, собравшая большее количество денег - получает премию. Начали!

(Проходит эстафета. Фоном звучит веселая музыка)

Дворник: Эстафета закончилась. Бригада юных дворников, победившая в эстафете - чистофете награждается призами!

(Проходит награждение. Фоном звучит туш или фанфары)

Дворник: Бригаде, занявшей второе призовое место, тоже будет вручена премия, если они с пяти раз определяют на глазок, сколько собрали денег.

(Проходит игра.)

Дворник: Вот видите: и двор в порядок привели, и посоревновались.

До чего удивительное это слово «дворник». Сколько у него однокоренных слов: двор, дворик, задворки, дворянин, дворец, дворецкий, композитор Дворжак, дворняжка - «двортерьер»...

А еще «дворники» бывают на автомобилях, за чистоту стекол отвечают Игра "Хоккей с метлой"

Дворник: А зимой моя метла превращается в спортивный инвентарь. Бывает, как ударишь ею по ледышке. Ну чем тебе не хоккейная клюшка?

(Обращается к одному из зрителей.) Играл когда-нибудь в хоккей? Ну-ка, встань, раздвинь пошире ноги, чтобы получились ворота.

(Дворник достает из кармана бумажный комок, изображает игру в хоккей. Фоном звучит песня «Трус не играет в хоккей».)

- Теперь ты попробуй сделать то же самое.

(Дворник и игрок меняются ролями. Фоном звучит музыка) - Молодец! (Вручает приз.) Аукцион "Рифма" Дворник: Вот она у меня какая метла - метелка, шустрая, как пчелка. О! Рифма! А вы сумеете подобрать рифму к слову «метелка»?

(Проходит аукцион «Рифма»: елка, кофемолка, полка, челка, ермолка, футболка...)

Игра "Превращение метлы"

Дворник: Я восхваляю сей предмет, в мире вещей ей равных нет!

Она работает, как пчелка, ее название ... метелка! А еще мою метлу можно превратить в гитару. (Изображает игру на гитаре. Фоном звучит гитара) Попробуйте во что-нибудь еще превратить метлу.

(Проходит игра «Превращения метлы»: гитара, лопата, шест канатоходца, шест ниндзя, штанга, ружье, кий, удочка... Фоном для каждого выхода звучит соответствующая музыка.)

Конкурс "Самый ловкий"

Дворник: С помощью метлы можно узнать, кто самый ловкий в нашей компании. Прошу желающих встать в шеренгу и запомнить, как проверяется ловкость.

(Дворник ставит метелку вертикально, отпускает ее, прокручивается на месте на 360 градусов и ловит метлу.) - Попробуем?! (Проходит игра, фоном звучит музыка.)

Конкурс "Самый гибкий"

Дворник: Те, кто не устал, может проверить свою гибкость. Но сначала нужно стать слева от меня в колонну, друг за другом.

(Дети выполняют задание .Ведущий держит метлу параллельно полу.)

Дворник: Попробуйте, прогибаясь назад, пройти друг за другом под палкой, которую я потихоньку буду опускать вниз.

(Проходит игра.Фоном звучит веселая мелодия)

Игра "Поймай метелку"

Дворник: В следующей игре могут участвовать все желающие. Она называется «Поймай метелку». Все встают в круг, рассчитываются по порядку номеров.

(Игроки выполняют задание.)

Дворник: Запомните свои номера! Я встану в центр круга и поставлю вертикально метлу. Назову номер, тот, чей этот номер - выбегает и ловит метлу. Если поймал - становится ведущим, если не поймал - скачет на метле по кругу и возвращается на свое место.

(Проходит игра, фоном звучат веселые мелодии)

Игра "Привидение"

Дворник: А теперь я предлагаю вам еще одну игру. Она называется «Привидение». Двадцать секунд будет звучать музыка, а вы за это время превращаетесь в приведения: исчезаете с этой площадки и появляетесь на своих зрительских местах. Время пошло. (Звучит музыка - ребята возвращаются на свои зрительские места.)

Дворник: Пора мне продолжать свою работу. Еще много дел во дворе. А вы не забываете у себя во дворах обязательно здороваться с дворниками. Все - пока!

(Звучит финальная мелодия, ведущий уходит.)

Сценарии игровой программы " Калейдоскоп веселья "

Ведущий 1. Добрый день! Мы рады приветствовать вас на игровой программе —Калейдоскоп веселья».

Ведущий 2. Помните калейдоскоп – эту милую волшебную игрушку из своего детства. Смотришь сквозь маленькое отверстие, а за ним волшебный мир. Чуть повернул – и узор изменился до неузнаваемости.

Ведущий 1. Уже потом, повзрослев, мы узнали, что калейдоскоп – это всего-навсего набор цветных стеклышек и треугольная зеркальная призма. А давайте заглянем в эту зеркальную призму, и что же мы там увидим?

Ведущий 2. Из чего состоит волшебный мир калейдоскопа? Прежде всего, выясним цветовую гамму, в нашем калейдоскопе используются три основных цвета, а каких, мы сейчас выясним.

Игра “Красный, желтый, зеленый”

Объясняю правила игры. Когда показываю зеленую карточку – все топают, желтую – все хлопают, красную – молчат. Показывает карточки, участники выполняют действия.

Ведущий 1. Вот мы с вами и узнали, какие 3 основных цвета лежат в основе нашего калейдоскопа.

Ведущий 2. В какие же волшебные узоры складываются наши цвета или может быть это цветные и загадочные картины. Сейчас вам предстоит угадать, что изображено в нашем калейдоскопе. Вызываем 12 человек, делим на 2 команды по 6 человек.

Игра «Художники»

На стену на высоте коленей прикрепляются листы бумаги по числу команд. Участникам выдаются маркеры. Цель – нарисовать предмет, не сговариваясь (человека). Каждый участник по очереди. Последний называет рисунок.

Ведущий 1. Как видим, наш волшебный калейдоскоп населен жителями, но вот беда, прически у наших жителей перепутались. Давайте мы им поможем.

“Эстафета Мальвины” Приглашаются 8 человек. (4 мальчика, 4 девочки). Две команды выстраиваются в две колонны по одному (мальчик – девочка – мальчик - девочка). Первый игрок по сигналу оборачивается и завязывает

длинную ленту для волос на голове следующего игрока. Затем, второй игрок, развязывает бант, поворачивается и завязывает ленту на голове следующего игрока. Так, пока последний игрок не развяжет ленту.

Ведущий 2. Вот мы и увидели, что за жители живут в нашем волшебном калейдоскопе.

Ведущий 1. А на каком языке они разговаривают? Вызываем 10 человек, 2 команды

Игра “Сплетни”

Каждому игроку раздаются окончания слов. На листочках в ящике написаны первые половины слов. Задача игроков приставить листочек с началом слова к нужному окончанию. Ящик передается от одного окончания к другому.

Ведущий 2. Ну вот, мы с вами побывали в волшебном мире калейдоскопа. А теперь посмотрим, каким получится наш калейдоскоп, и какой будет в нем узор, а для этого мы его создадим сами. На выходе есть плакат, рядом лежат фигуры разных цветов. Если программа понравилась – закрасьте наш калейдоскоп – красной фигуркой, если она не вызвала ни восторга, ни разочарования – желтым, если все здесь происходящее вам не понравилось, то смело вешайте зеленую фигурку.

Игра-это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка врывается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра-это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности. (В.А. Сухомлинский). Игра - это не имитация жизни, это очень серьезная деятельность, которая позволяет ребенку самоутвердиться, самореализоваться. Участвуя в различных играх, ребенок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и моральным установкам. Таким образом, игра становится фактором социального развития личности.

Уход игры из жизни ребенка испокон веков воспринимался как признак серьезной болезни, как сигнал бедствия учителей и родителей. Сегодня

сигнал бедствия звучит не в отдельной семье, а в обществе целом. Мы должны признать, что заставляем детей проводить детство как можно более рационально, без игр, фантазий и с множеством наших взрослых проблем. Далеко не каждому учение, труд, спорт, художественная самодеятельность дают активные роли. Игры доступны всем без исключения.

Данная программа позволяет обучающимся в игровой форме ознакомиться со многими интересными вопросами по предметам, выходящими за рамки школьной программы, расширить целостное представление об окружающем мире. Игровые формы проведения занятий позволяют закрепить интерес обучающихся к познавательной деятельности, способствуют формированию общего интеллектуального образования.

Игра-это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка врывается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра-это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности. (В.А. Сухомлинский). Игра - это не имитация жизни, это очень серьезная деятельность, которая позволяет ребенку самоутвердиться, самореализоваться. Участвуя в различных играх, ребенок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и моральным установкам. Таким образом, игра становится фактором социального развития личности.

Уход игры из жизни ребенка испокон веков воспринимался как признак серьезной болезни, как сигнал бедствия учителей и родителей. Сегодня сигнал бедствия звучит не в отдельной семье, а в обществе целом. Мы должны признать, что заставляем детей проводить детство как можно более рационально, без игр, фантазий и с множеством наших взрослых проблем. Далеко не каждому учение, труд, спорт, художественная самодеятельность дают активные роли. Игры доступны всем без исключения.

Данная программа позволяет обучающимся в игровой форме ознакомиться со многими интересными вопросами по предметам,

выходящими за рамки школьной программы, расширить целостное представление об окружающем мире. Игровые формы проведения занятий позволяют закрепить интерес обучающихся к познавательной деятельности, способствуют формированию общего интеллектуального образования.