Подписано: МУНИЦИПАЛЬНАЯ АВТОНОМНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ " ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА "ХИБИНЫ" ГОРОДА КИРОВСКА"
DN: cn=МУНИЦИПАЛЬНАЯ АВТОНОМНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ " ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА "ХИБИНЫ" ГОРОДА КИРОВСКА", c=RU, o=МУНИЦИПАЛЬНАЯ АВТОНОМНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА " ХИБИНЫ" ГОРОДА КИРОВСКА", email=sit@gov.kirovsk.ru
Причина: Подтверждение документа
Местоположение: Кировск
Дата: 2023.11.07 20:03:35 +03'00'

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Паутинки открытий»

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела	Всего	Теория	Практика	Форма аттестации /контроля
1.	Вводное занятие	2	0	2	Входящая аттестация
2.	Знакомство с туризмом	20	8	12	Дидактические игры, опросы, тесты, задания.
3.	Ориентирование на местности и введение в спортивное ориентирование.	8	3	5	Дидактические игры, опросы, тесты, задания, соревнование.
4.	Этнография Кольского края	22	10	12	Дидактические игры, опросы, тесты, задания, эстафеты.
5.	Краеведение Кольского края	20	10	10	Дидактические игры, опросы, тесты, задания, эстафеты.
6.	**Итого:**	**72**	**31**	**41**	

1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Вводное занятие – 2 часа.

Теория. Знакомство педагога с детьми, установка доверительных отношений.

Практика. Игры на знакомство

Игра «Моё имя»

Цель: работать над развитием внимания, умением воспринимать информацию на слух и имитировать движения животных.

Ход игры: педагог предлагает детям немного подвигаться, например, попрыгать, как зайчик (походить, как медведь, как лиса и т. д.). Задаёт вопрос: «Кто у нас Маша?» Ребёнок, услышав своё имя, должен встать и выполнить движение.

Игра «Снежный ком»

Цель: запомнить имена друг друга, установить контакт.

Ход игры: первый участник (например, слева от педагога) называет своё имя. Следующий повторяет его и называет своё. И так по кругу. Упражнение заканчивается, когда первый участник назовёт по именам всю группу.

Игра «Я люблю»

Цель: узнать новую информацию о ребёнке.

Ход игры: педагог называет блюдо или продукт и, если ребёнок это любит, то он хлопает в ладоши (топает ногами, прыгает и т. д.) и кричит: «Я люблю!». Педагог, наряду с детьми, при упоминании предпочитаемого блюда, начинает хлопать в ладоши. Так дети узнают, что любит педагог.

Подвижная игра «Паровозик»

Цель: сплочение, установление доверительного контакта между детьми. Ход игры: ребята разбегаются по разным сторонам площадки и выбирают себе место – это их «станция». Педагог – «паровозик». Он обходит всех и под звучание песни «Мы едем,

едем, едем в далекие края …» «прицепляет» вагончики к поезду. Сигналом для «сцепки» паровозика и вагончика служит обращение к ребенку ласковым именем.

Подвижная игра «Встаньте все, кто…»

Цель: сплочение, установление доверительного контакта между детьми.

Ход игры: дети стоят в кругу. Педагог говорит, что мы все очень разные и в то же время чем-то друг на друга похожи. Предлагает убедиться в этом, говоря: «Встаньте (похлопайте, потопайте, подпрыгните и т. д.) все, кто любит мороженое (плавать в реке, ложиться спать вовремя, убирать игрушки, кататься с горки и т. д.).

Раздел I. Знакомство с туризмом– 20 часов.

Теория. Что такое туризм? Кто такой турист? Что такое путешествие? Что такое поход? Виды туризма. Туристское снаряжение. Основное и специальное снаряжение туриста. Основы безопасности в походе. Туристский рюкзак. Что возьмем с собой в поход? Экологическая тропа.

Практика. Подвижная игра «Виды туризма» Обучающиеся шагают по кругу и выполняют имитацию движений по команде педагога. Педагог дает следующие команды: Лыжный туризм – имитация лыжника, спелео-туризм – имитация туриста-спелеолога, водный туризм – имитация водного туриста и т.д. Упражнение – сбор рюкзака. Игра по карточкам «Собери рюкзак». Беседа на тему «Построение безопасного маршрута».

Раздел II. Ориентирование на местности и введение в спортивное ориентирование – 8 часов.

Теория. Знакомство с компасом. Определение сторон света. Запоминание сторон света. Путешествие по лабиринту ориентирования.

Практика. Дидактические игры: «Путешествие колобка», «Путешествие по лабиринту». Ориентирование по площадке «Поиск клада». Соревнования по мини-ориентированию «Спортивный лабиринт».

На огороженной площадке установлены препятствия и контрольные пункты. На карте указаны контрольные пункты, которые соединены и пронумерованы в порядке прохождения (для младших школьников можно использовать вместо цифр изображения фруктов/овощей/транспорта…). Задача участника — пройти отмеченные на карте КП в указанном порядке.

Раздел III. Этнография Кольского края – 22 часа.

Теория. Саамы – коренные жители Кольского полуострова. Что за страна Лапландия? Деятельность и быт саамов. Жилища саамов, их виды. Одежда саамов. Саамские игры и досуг. Саамские эстафеты, приуроченные к Международному дню саамов. Саамские легенды. Поморы – люди идущие по морю. История русских поморов. Быт и деятельность поморов. Поморские игры. Поморские сказки и легенды.

Практика.

Игра на внимание «Кувакса, тупа, вежа». Педагог называет вид жилища и обучающиеся показывают фигуру руками, далее педагог показывает фигуру руками, но говорит другой вид жилища, дети должны показать тот вид жилища, который говорит педагог.

Игра по карточкам на соотнесение названия и вида жилища саамов.

Подвижная игра «Хейро». Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные взмахи вперёд – назад и на каждый шаг говорят: «Хейро!». Ведущий – Солнце — сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда Солнце встаёт и выпрямляется (вытягивают руки в стороны)

Правила игры. Все игроки должны увёртываться от Солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три – в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.

Подвижная игра «Саамский футбол»

Саамский футбол является неотъемлемой частью культуры коренных жителей Кольского полуострова - саамов. В саамский футбол играют только женщины (девочки).

Играют впятером в длинных сарафанах (такая вот спортивная форма). Голкипер стоит на воротах, которые представляют собой две воткнутые в землю жерди. Мяч в саамском футболе шьется из оленьих шкур и набивается либо оленьей шерстью, либо кусочками оленьей кожи. Он довольно тяжелый по сравнению с обычным футбольным мячом, но его точно также нельзя трогать руками. Голкиперу, разумеется, можно. Причем если в большом футболе вратарь может накрыть мяч своим телом, то в саамском футболе вратарь защищает мяч, накрывая его подолом юбки.

Подвижная игра «Поймать оленя»

Цель: воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения. Воспитывать у детей интерес к народным играм саамов, любовь к родному краю.

На площадке устанавливается несколько оленьих рогов, от 10 до 15, на одной линии с условного места игроки начинают выбивать палкой оленьи рога. Кто больше выбил, тот, значит, больше и олений поймал. Эта игра развивает ловкость и меткость[1].

Подвижная игра «Оленьи упряжки»

Цель: воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения. Воспитывать у детей интерес к народным играм саамов, любовь к родному краю.

Играющие стоят вдоль одной из сторон площадки по двое (один изображает запряженного оленя, другой – каюра). По сигналу упряжки бегут друг за другом, преодолевая препятствия: объезжают сугробы, перепрыгивают через бревно, переходят ручей по мостику. Доехав до стойбища (противоположной стороны площадки), каюры отпускают своих оленей погулять. По сигналу «Олени далеко, ловите своих оленей!» каждый игрок-каюр ловит свою пару.

Правила игры. Преодолевая препятствия, каюр не должен терять свою упряжку. Олень считается пойманным, если каюр его осалил.

Вариант. Две-три упряжки оленей стоят вдоль линии. На противоположном конце площадки – флажки. По сигналу (хлопок, удар в бубен) упряжки оленей бегут к флажку. Чья упряжка первой добежит до флажка, та и побеждает[2]. (Картотека народных подвижных игр саамов. Подготовила Христюк Валентина Павловна МБДОУ №31 города Апатиты 2020 год).

Народная игра «Валенки».

(дети встают в круг, идут по кругу; один ребёнок берёт валенки идет по кругу в противоположную сторону. Дети говорят слова: «Саша на базар ходила, Саша Валенки купила, стали мы её просить, дай немножко поносить…» Саша: «Мне не жалко, поносите, поносите, но верните. – отдаёт по одному валенку детям, между которыми она остановилась. Дети надевают валенок на ногу и бегут за кругом навстречу друг другу, кто первым прибежал на место, берёт валенки, и игра продолжается снова…).

Подвижная игра “Рыбак”. Ребенок(рыбак)крутит удочку в другую сторону. Так, один за другим, игроки выбывают из игры. Игра кончается, как только выбыл предпоследний игрок. А последний, самый ловкий, считается выигравшим, ему в награду вручается удочка, и он становится “рыбаком”.

Раздел IV. Краеведение Кольского края - 20 часов.

Теория. Мурманская область – дом в котором мы живем. Кольский полуостров и моря, омывающие его берега. История названия морей: Белое и Баренцево море. Растения Кольского полуострова. Заповедники Мурманской области. Животные Мурманской области. Водоемы Мурманской области. Достопримечательности Мурманской области.

---

[1] Картотека народных подвижных игр саамов. Подготовила Христюк Валентина Павловна МБДОУ № 31 города Апатиты 2020 год.)

[2] Там же

Практика. **Подвижная игра «Море волнуется раз!»**. В игре может принимать участие неограниченное количество человек, например, даже от 20 до 25 и более. Игроки встают таким образом, чтобы занять всю территорию помещения, а ведущих! выбранный из их числа, поворачивается к ним лицом. Участники, раскачиваясь из стороны в сторону, имитируют движения морских волн и повторяют хором вслед за ведущим такие слова:

«Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, на месте замри!». Дети должны после этого замереть на месте в той фигуре, которую они придумали на морскую тематику. Затем ведущий по очереди подходит к каждому из игроков, дотрагивается до него рукой, тем самым как бы включая его и давая команду «отмереть», после чего ребенок начинает двигаться, изображая задуманное. Все остальные детишки во главе с ведущим должны отгадать, назвав то, что они видят. Тот участник, чья фигура будет признана всеми самой лучшей, становится теперь ведущим, временно меняясь с ним местами. Игра продолжается дальше по тем же правилам, причем ведущий может давать самые разнообразные задания, такие как:

«Любая фигура, на месте замри!», или
«Земная фигура, на месте замри!», или
«Воздушная фигура, на месте замри!»

Таким образом, можно изображать представителей различных профессий, животных, птиц, насекомых, самые разнообразные одушевленные и неодушевленные предметы