


Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области основная общеобразовательная школа № 21
города Новокуйбышевска городского округа Новокуйбышевск
Самарской области (ГБОУ ООШ №21 г. Новокуйбышевска)


РАССМОТРЕНА

на заседании ШМО
протокол № 1
от «21» августа 2015 года

Председатель
 (Н.В. Яхина)



ПРИНЯТА

на заседании
Педагогического совета
протокол № 1
от «31» августа 2015 года

Председатель
 (Н.В. Ильчук)

УТВЕРЖДЕНА

«31» августа 2015 года


Директор
 (Ю.В. Крынина)

**Программа внеурочной деятельности
«Поиграй-ка»»
(спортивно-оздоровительное направление)**

Возраст детей – 7-10 лет
Срок реализации – 4 года

Составители:
Учителя начальных классов
Гололобова В.С., Крылова Л.А.,
Сидорина О.В., Борzych О.В.

г.о. Новокуйбышевск,
2015 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность программы. Игра как средство познания мира и подготовки нового поколения к жизни была давно оценена и использовалась в воспитательных целях. С первых шагов своей жизни ребенок через игру приобретает необходимые жизненные навыки и качества. Игра развивает ум, совершенствует восприятие, формирует механизм координации и управления движениями, дает исключительный опыт операций с различными предметами, развивает психические качества личности и многое другое.

Игры существуют разные: подвижные, сюжетные, подражательные, музыкальные, дидактические, познавательные и др. Роль каждого вида игры трудно переоценить. Для современного ребенка важно участвовать во всех видах игровой деятельности, будь то интеллектуальная игра или подвижная.

Образовательное значение игр многообразно. Систематическое их применение совершенствует возможности детей и обеспечивает полноценное развитие двигательной и познавательной активности ребенка.

Одновременно в процессе игры совершенствуются восприятие и реагирование - качества очень важные в повседневной жизни. Вместе с ними развиваются способности к анализу и принятию решений, что положительно отражается на формировании оперативного мышления и умственных процессов вообще. Таким образом, под влиянием игровых условий приобретает способность к правильному действию.

Учитывая комплексный характер воздействия игры на развитие личности ребенка, особенно младшего школьного возраста, появилась необходимость в разработке программы «Калейдоскоп замечательных игр», которая является авторской, имеет спортивно-оздоровительную направленность и предназначена для детей в возрасте 7-10 лет.

При создании программы автор опиралась на рекомендации по созданию программ игровой деятельности Д. В. Григорьева и Б. В. Куприянова (М.: Просвещение, 2011).

Цель программы: создание условий для формирования у обучающихся духовно-нравственных качеств, воспитание активной жизненной позиции.

Задачи программы:

- приобщение к различным видам игр;
- развитие интеллектуальной и творческой активности личности;
- формирование бесконфликтного поведения;
- самореализация;
- формирование культуры поведения и общения;
- развитие двигательной активности;
- приобщение к спортивно-оздоровительной деятельности.

Программа интегрирует работу по таким предметам начальной школы, как окружающий мир, физическая культура, пение.

При проведении занятий можно выделить два направления:

- интеллектуальную активность, выражающуюся в освоении «тихих» видов игр;
- оздоровительное направление, обеспечивающее наряду с укреплением здоровья активный отдых, восстановление или поддержание на оптимальном уровне умственной работоспособности.

Содержание программы усложняется в зависимости от возраста детей (от 7 до 10 лет) и степени освоения ими материала.

Важным условием успешной игровой деятельности является ясность понимания содержания и правил игры. Здесь, прежде всего, важны четкость и наглядность объяснения. Сложную игру необходимо проводить в несколько этапов:

- 1 - ознакомление с игрой,
- 2 - дальнейшее изучение содержания и правил,
- 3 - внесение дополнений и изменений в содержание и правила игры.

Обучать детей целесообразно с самых простых некомандных игр имитационного характера, постепенно усложняя их по сюжету и по содержанию двигательной активности.

Формы занятий по программе основаны на следующих видах игр:

- интеллектуально-познавательная;
- подвижная;
- настольная;
- игра-драматизация;
- ситуативная игра-упражнение;
- игра на кооперацию;
- комплексная игра на местности;
- комплексная игра-приключение.

Интеллектуально-познавательная игра - соревнование участников в эрудиции и интеллекте. Полная структура интеллектуально-познавательной игры включает ведущего (группы ведущих), соревнующихся (участников игры или команды), эксперта (экспертную группу), зрителей. Интеллектуально-познавательные игры чаще всего проходят как представления, характер действий участников определяется наличием выступающих и зрителей.

Подвижная игра - двигательные действия участников с предметами или без них. Сюжет и правила подвижной игры регламентируют характер двигательных действий участников игры.

Настольная игра предполагает использование статичного игрового поля, которое находится на столе или специальной платформе. Настольные игры предусматривают применение специального инвентаря: карточек, карт, костей, игрового поля, фишек, фигур.

Игра-драматизация - разыгрывание определенного сюжета, заимствованного из литературного произведения, либо придуманного участниками игры самостоятельно по аналогии с сюжетом книги, фильма, мультфильма и т. д. В игре-драматизации используется театральная атрибутика, а также фигурки и куклы.

Ситуативная игра-упражнение - взаимодействие, в котором разыгрывается локальное событие с четко обозначенной проблемой. Происходит моделирование ситуации, в рамках которой ученик пытается понять психологию персонажа, привносит личностный момент, создает оживление и дискуссию в группе. По завершении игры происходит обмен мнениями и оценками. Окончательный итог подводит педагог.

Комплексная игра на местности - игра на свежем воздухе, разыгрывание военизированного сюжета (разведка, караул, захват флага и т. д.), ориентирование на местности, преодоление препятствий, бег, прыжки, лазание. В игре участники делятся на несколько команд, между которыми и происходит соревнование, обязательной является проработка правил игры и действий в случае экстремальных обстоятельств.

Комплексная игра-приключение отличается тем, что участник воспринимает все

происходящее в игре как из ряда вон выходящее, резко отличающееся от привычного течения жизни. Это может быть игра-путешествие с участием костюмированных персонажей. Площадкой для проведения игры может быть школа в выходной день, учреждение культуры, парк и др. Алгоритм подготовки и проведения игры: создание педагогом интриги, определение формата участия школьников, подготовка участников, организация самого приключения, организация отдыха участников и обмена впечатлениями, осмысление участниками игры полученного опыта.

Для работы по программе необходимо наличие:

- просторного кабинета или малого спортивного зала;
- спортивной площадки на улице или в парке, находящемся рядом с образовательным учреждением;
- музыкального центра;
- аудиозаписей фонограмм различной музыки для игр;
- спортивного инвентаря (мячей, обручей, лент, веревок и т. д.);
- сценического реквизита для ролевых игр.

Обучающимся необходимо иметь книги с описанием игр.

Работу по программе ведет педагог начальных классов или педагог дополнительного образования, владеющий методиками работы с детьми младшего школьного возраста, знающий основные правила интеллектуальных и подвижных игр.

Программа реализуется на базе образовательного учреждения в рамках часов внеурочной деятельности.

Программа разработана для обучающихся 7-10 лет, рассчитана на 3 года. Количество часов: всего 101 час – 1 класс 33 часа, 2-3 классы 34 часа в год (по одному занятию в неделю).

Планируемые результаты

В результате освоения программы обучающиеся научатся:

- сознательно разрешать конфликтные ситуации;
- владеть различными видами интеллектуальных игр;
- владеть некоторыми видами народных игр, спортивных игр и игр на местности;
- навыкам правильного поведения во время игры;
- навыкам взаимодействия в экстремальной обстановке;
- бережно относиться к своему здоровью и здоровью других людей;
- навыкам толерантного общения и поведения.

В результате освоения программы обучающиеся получают возможность научиться:

- техникам интеллектуальных игр;
- техникам народных игр;
- разработке собственных вариантов игр;
- приемам актерского мастерства;
- предвидеть развитие тех или иных событий;
- моделировать реальность;
- рефлексии;
- пользоваться костюмами, бутафорией;
- пользоваться спортивным инвентарем.

Универсальные учебные действия

1- й год обучения

Личностные результаты:

- приобретение социальных знаний;
- понимание социальной реальности и повседневной жизни;
- общение по правилам, задаваемым воображаемыми условиями;
- приобщение к здоровому образу жизни.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- умение выполнять действия по определенным правилам;
- умение корректировать свое поведение в процессе игры;
- уметь использовать полученные знания в процессе выполнения творческих заданий.

Познавательные УУД:

- способность к поиску и использованию необходимой информации в ходе игры;
- развитие творческого воображения;
- умение анализировать свои действия.

Коммуникативные УУД:

- умение правильно общаться со сверстниками и взрослыми людьми;
- умение выразить свои чувства и эмоции в корректной форме;
- умение оценивать свои действия в процессе игры.

2- й год обучения

Личностные результаты:

- приобщение к культурным ценностям;
- понимание социальной реальности и повседневной жизни;
- ролевое поведение;
- общение по правилам, задаваемым воображаемыми условиями;
- способность к самовыражению и самореализации;
- приобщение к здоровому образу жизни.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- умение адекватно оценивать результат своих действий;
- умение вносить коррективы в свое поведение и поведение участников игры;
- умение выстраивать алгоритм своих действий по правилам игры.

Познавательные УУД:

- умение анализировать свои действия в ходе игры;
- умение собирать, обрабатывать и применять информацию для выработки собственных творческих идей;
- выработка оригинальных идей.

Коммуникативные УУД:

- умение общаться в ходе игры;
- умение выражать свое мнение, свою личную позицию в ходе игр;
- умение принимать роль лидера и одного из членов группы.

3- й год обучения

Личностные результаты:

- приобретение навыков социального поведения;
- приобщение к духовно-нравственным ценностям;
- оценка своих действий, социальной реальности и повседневной жизни;
- активная жизненная позиция;
- способность к саморегуляции;
- ценностное отношение к своему здоровью.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- умение контролировать свои действия;
- умение адекватно оценивать результат своих действий и действий участников игры;
- умение брать на себя функции организатора игры;
- умение анализировать процесс игры на уровне участника и организатора.

Познавательные УУД:

- способность к применению необходимой информации для создания собственных вариантов игр;
- развитие эстетического вкуса;
- умение анализировать свою роль в коллективе;
- применение навыков творческого созидательного процесса.

Коммуникативные УУД:

- умение выразить свои чувства и эмоции по отношению к культуре и традициям разных народов;
- умение вести себя толерантно по отношению к другим членам коллектива;
- умение принимать роль арбитра в игре;
- умение конструировать собственный вариант решения проблемы;
- умение обсуждать свои действия и действия других членов группы.

Контроль итогов работы по программе представляет собой набор тестовых материалов. Важным результатом работы по программе должна стать степень активности обучающихся в различных играх.

Изучение личности младших школьников проводится по методике «Неоконченные предложения» М. Ньютона в модификации А. Б. Орлова, изучение самооценки - по методике Дембо-Рубинштейн. Диагностика познавательных процессов младших школьников производится с целью исследования особенностей распределения внимания (методика Т. Е. Рыбакова), памяти - по методике «Изучение логической и механической памяти».

Степень социализации обучающихся определяется их активностью и заинтересованностью при проведении игр.

Контроль по каждому году обучения по программе проводится также в форме

придуманного каждым обучающимся собственного варианта какой-либо игры (викторины, сюжетной игры, игры со спортивным инвентарем, игры по народным мотивам и т. п.).

К итоговой форме контроля относится презентация одной из народных игр, рассказ об истории ее создания, истории и традициях народа.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1-й год занятий

№ п/п	Тема	Кол-во часов	
		Теоретич.	Практич.
1	Первая встреча с игрой. Многообразие игр	2 часа	
	Игра и жизнь.	1	
	Что такое игровое состояние. Викторина «Знаем игры».		1
2	Интеллектуально-познавательные игры. Викторина	6 часов	
	Что такое интеллектуально-познавательная игра.	1	
	Соревнование в информированности и сообразительности.	1	
	Правила викторины.		1
	Викторина на знание правил дорожного движения.		1
	Викторина по правилам поведения в общественных местах.		1
	Викторина по этикету.		1
3	Подвижные игры. Русские народные игры	7 часов	
	Движение и сноровка в различных видах человеческих занятий.	1	
	Простые и подвижные игры: правила и виды.	1	
	Игры с музыкальным сопровождением сюжетные игры		1
	Русские народные игры.		1
	Овладение правилами подвижных игр.		1
	Распределение ролей в подвижных играх.		1
	Русская народная игра лапта.		1

4	Настольные игры. Шашки. Домино. Лото	8 часов	
	Разнообразие настольных игр.. Правила игры в шашки.	1	
	Парные игры. Игра в шашки - классическая настольная игра	1	
	Настольные игры на бумаге (крестики-нолики).		1
	Настольные игры в компании (домино и лото).		1
	Правила настольных игр в лото и домино.		1
	Проведение игр в шашки, домино		1
	Проведение игры лото.		1
	Придумывание собственной настольной игры.		1
5	Игры-драматизации. Игрушка	6 часов	
	Ситуация в игре: участники (игровые роли), задачи и способы их решения участниками ситуации.	1	
	Игровые диалоги-импровизации с игрушками.	1	
	Проигрывание сюжетов игр «В школе», «В гостях».		1
	Проигрывание сюжета игры «Экстремальная ситуация».		1
	Проигрывание сюжета игры «Добро как практическое волшебство».		1
	Придумывание собственного варианта игры.		1
6	Ситуативные игры-упражнения. Персонажи	4	
	Парное взаимодействие в игре. противостояние влиянию.		1
	Влияние на партнера, избирательная реакция на влияние, Персонажи.		1
	«Игра, придуманная нами».		1
	Итого	9	23
	Всего	32 часа	

2-й год занятий

№ п/п	Тема	Кол-во часов	
		Теоретич.	Практич.
1	Встреча с игрой. Опасные игры	1	1
2	Интеллектуально-познавательные игры. Игра «Почемучка»	2	4
3	Подвижные игры. Чувашские народные игры		6
4	Настольные игры. Шахматы	2	4
5	Игры-драматизации. Конфликт в игре		4
6	Ситуативные игры-упражнения. Отказ на предложение		4
7	Комплексные игры на местности. Игра «Секретный пакет»	2	4
		7	27
Итого		34 часа	

3-й год занятий

№ п/п	Тема	Кол-во часов	
		Теоретич.	Практич.
1	Новая встреча с игрой. Дискуссия	1	1
2	Интеллектуально-познавательные игры. «Что, где, когда?»	2	4
3	Подвижные игры. Башкирские народные игры. Татарские народные игры		6
4	Настольные игры. Кости. Нарды	2	4
5	Игры-драматизации. Игра «Герой нашего времени»		4
6	Ситуативные игры-упражнения. Игра «Гарри Поттер и его друзья»		2
7	Комплексная игра-приключение. Игра «Дневной дозор»	2	6
		7	27
Итого		34 часа	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1-й год занятий

Тема 1. Первая встреча с игрой. Многообразие игр -2 ч.

Теоретическое занятие (1 ч.): игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет, игры. Назначение игры. Игра и дети. Игра и взрослые. Многообразие игр.

Практическое занятие (1 ч.): что такое игровое состояние. Викторина «Знаем игры».

Тема 2. Интеллектуально-познавательные игры. Викторина -6 ч.

Теоретическое занятие (2 ч.): что такое интеллектуально-познавательная игра. Соревнование в информированности и сообразительности.

Практическое занятие (4 ч.): правила викторины. Викторина на знание правил дорожного движения. Викторина по правилам поведения в общественных местах. Викторина по этикету.

Тема 3. Подвижные игры. Русские народные игры -7ч.

Теоретическое занятие (2 ч.): движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. Простые и подвижные игры: правила и виды. Игры с музыкальным сопровождением, сюжетные игры. Русские народные игры.

Практическое занятие (5 ч.): овладение правилами подвижных игр. Распределение ролей в подвижных играх. Русская народная игра лапта.

Тема 4. Настольные игры. Шашки. Домино. Лото -8 ч.

Теоретическое занятие (2 ч.): разнообразие настольных игр. Парные игры. Игра в шашки - классическая настольная игра. Правила игры в шашки. Настольные игры на бумаге (крестики-нолики). Настольные игры в компании (домино и лото). Правила настольных игр в лото и домино.

Практическое занятие (6 ч.): проведение игр в шашки, домино, лото. Придумывание собственной настольной игры.

Тема 5. Игры-драматизации. Игрушка -6 ч.

Теоретическое занятие (2 ч.): ситуация в игре: участники (игровые роли), задачи и способы их решения участниками ситуации. Игровые диалоги-импровизации с игрушками.

Практическое занятие (4 ч.): проигрывание сюжетов игр «В школе», «В гостях», «Экстремальная ситуация», «Добро как практическое волшебство». Придумывание собственного варианта игры.

Тема 6. Ситуативные игры-упражнения. Персонажи -4 ч.

Практическое занятие (4 ч.): парное взаимодействие в игре. Влияние на партнера, избирательная реакция на влияние, противостояние влиянию. Персонажи. «Игра, придуманная нами».

2-й год занятий

Тема 1. Встреча с игрой. Опасные игры -2 ч.

Теоретическое занятие (1 ч.): азарт игры. Выигрыш и проигрыш. Радость и огорчение в игре. Нарушение правил игры. Цена выигрыша. Опасности игры. Игровая зависимость.

Практическое занятие (1 ч.): игра «Пойми меня». Обсуждение игры.

Тема 2. Интеллектуально-познавательные игры. Игра «Почемучка» -6 ч.

Теоретическое занятие (2 ч.): правила подготовки и проведения интеллектуально-познавательной игры. Типы вопросов в интеллектуально-познавательных играх.

Практическое занятие (4 ч.): подготовка и проведение интеллектуально-познавательной игры «Почемучка».

Тема 3. Подвижные игры. Чувашские народные игры -6 ч.

Практическое занятие (6 ч.): Народные игры, включающие выполнение физических упражнений (бег, удары, прыжки). Особенности проведения чувашских народных игр «В цветы» («Чечекле»), «Волк или заяц» («Кашкаре мулкач»), «Хищник в море» («Тискер кайак тимерсе»).

Тема 4. Настольные игры. Шахматы -6 ч.

Теоретическое занятие (2 ч.): противостояние игроков в настольных играх. Классическая настольная игра - шахматы. Правила игры в шахматы. Удовольствие от игры.

Практическое занятие (4 ч.): обучение игре в шахматы.

Тема 5. Игры-драматизации. Конфликт в игре -4 ч.

Теоретическое занятие (1 ч.): игровой конфликт и конфликт в игре. Конфликтная ситуация в игре: интересы участников, предмет конфликта, действия участников ситуации, варианты развязки.

Практическое занятие (1 ч.): разработка и проведение обучающимися игр «Прием гостей», «В больнице», «В магазине», «Экстремальная ситуация».

Тема 6. Ситуативные игры-упражнения. Отказ на предложение -4 ч.

Теоретическое занятие (2 ч.): парное взаимодействие в игре. Поведение в конфликтной ситуации и способы избежать конфликта.

Практическое занятие (2 ч.): «прокрутка» упражнений в отказе на предложение (отказ-обещание, отказ-альтернатива, отказ-отрицание).

Тема 7. Комплексные игры на местности. Игра «Секретный пакет» -6 ч.

Теоретическое занятие (2 ч.): что такое игра на местности. Особенности комплексных игр на местности. Рекомендации участникам игр. Правила безопасности при проведении игр на местности.

Практическое занятие (4 ч.): разработка и проведение игры на местности «Секретный пакет».

3-й год обучения

Тема 1. Новая встреча с игрой. Дискуссия -2 ч.

Теоретическое занятие (1 ч.): роли в игре и в жизни. Игровая реальность. Игра и искренность. Серьезное отношение к игре и игровое отношение к жизни.

Практическое занятие (1 ч.): дискуссия «Играть или не играть: вот в чем вопрос».

Тема 2. Интеллектуально-познавательные игры. «Что, где, когда?» -6 ч.

Теоретическое занятие (2 ч.): вопросы на эрудицию и сообразительность. Тактика выигрыша в интеллектуально-познавательных играх. Корректные и некорректные вопросы. Правила формулировки вопросов.

Практическое занятие (4 ч.): подготовка и проведение интеллектуальной игры «Что, где, когда?».

Тема 3. Подвижные игры. Башкирские народные игры. Татарские народные игры - 6 ч.

Практическое занятие (6 ч.): башкирские народные игры «Юрта» («Гирмэ»), «Липкие пеньки» («Йэбешкэк букэндер»). Татарские народные игры «Продаем горшки» («Чулмак уены»), «Серый волк» («Сары буре»), «Скок-перескок» («Кучтем-куч»).

Тема 4. Настольные игры. Кости. Нарды -6 ч.

Теоретическое занятие (2 ч.): игровые действия в настольных играх (бросание кубика, передвижение фигур или фишек, выкладывание карт). Везение и невезение в игре.

Практическое занятие (4 ч.): игра в кости, нарды.

Тема 5. Игры-драматизации. Игра «Герой нашего времени» -4 ч.

Теоретическое занятие (2 ч.): игровые диалоги-импровизации. Я и окружающие люди. Взаимопонимание людей. Проблемная ситуация. Игра как способ изучения проблемы. Задачи участников ситуации. Способы решения проблем в процессе игрового взаимодействия. Игра как способ самопознания.

Практическое занятие (9 ч.): подготовка и проведение игры-драматизации «Герой нашего времени».

Тема 6. Ситуативные игры-упражнения. Игра «Гарри Поттер и его друзья» -6 ч.

Теоретическое занятие (2 ч.): групповое взаимодействие в игре. Выбор союзников, договор с партнером, конкуренция.

Практическое занятие (4 ч.): игра-упражнение «Гарри Поттер и его друзья».

Тема 7. Комплексная игра-приключение. Игра «Дневной дозор» -8 ч.

Теоретическое занятие (2 ч.): команды игроков и площадка игры. Игровые задания и правила игры. Маршрутная карта игры. Тропа испытаний. Испытания, загадки.

Практическое занятие (6 ч.): подготовка и проведение игры-приключения «Дневной дозор».

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Афанасьев, С. П. Веселые конкурсы для больших и маленьких / С. П. Афанасьев, С. В. Коморин. - М., 2004.
2. Афанасьев, С. П. День рождения: как поздравить именинника. Как выбрать подарок. Во что поиграть за столом. Гадания в день рождения / С. П. Афанасьев, Л. Груздева. - М., 2001.
3. Литвинов, М. Ф. Русские народные подвижные игры / М. Ф. Литвинов. - М., 2010. Комплекты настольных игр (шахматы, шашки, нарды).
Компьютерные презентации к теоретическим занятиям.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для обучающихся

1. Козак, О. Н. Игры для больших и маленьких / О. Козак. - М., 2006.
2. Былеев, Л. В. Сборник подвижных игр / Л. В. Былеев. - М., 1990.
3. Дайн, Г. Детский народный календарь: приметы, поверья, игры, рецепты / Г. Дайн. - М., 2001.

Для педагога

1. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой: книга для учителя / Н. П. Аникеева. - М., 1987.
2. Богданова, Т. Г. Диагностика познавательной сферы ребенка / Т. Г. Богданова, Т. В. Корнилова. - М., 1994.
3. Гусева, Т. А. Карточка сюжетных картин. Подвижные игры / Т. А. Гусева, Т. О. Иванова. - М., 2011.
4. Диагностика учебной деятельности и интеллектуального развития детей / под ред. Д. Б. Эльконина, Л. А. Венгера. - М., 1981.
5. Жуков, М. Н. Подвижные игры: учеб. для студентов пед. вузов / М. Н. Жуков. - М., 2000.
6. Лангин, В. О. Загадки и парадоксы шашечной игры / В. О. Лангин. - СПб, 2000.
7. Ласкер, Э. Учебник шахматной игры: пер. с нем. / Э. Ласкер. - М., 2001.

Методика

«Неоконченные предложения» М. Ньюттена в модификации А. Б. Орлова

Цель: диагностика мотивации учения.

Порядок исследования. Экспериментатор зачитывает начало предложения и сам записывает окончание предложения, которое говорит школьник. Методика используется во 2-3-х классах с каждым обучающимся индивидуально. Инструкция испытуемому: «Сейчас я буду зачитывать тебе начало предложения, а ты как можно быстрее придумай к нему продолжение».

1. Я думаю, что хороший ученик - это тот, кто...
2. Я думаю, что плохой ученик - это тот, кто...
3. Больше всего я люблю, когда учитель...
4. Больше всего я не люблю, когда учитель...
5. Больше всего мне школа нравится за то, что...
6. Я не люблю школу за то, что...
7. Мне радостно, когда в школе...
8. Я боюсь, когда в школе...
9. Я хотел бы, чтобы в школе...
10. Я не хотел бы, чтобы в школе...
11. Когда я был маленьким, я думал, что в школе...
12. Если я невнимателен на уроке, я...
13. Когда я не понимаю что-нибудь на уроке, я...
14. Когда мне что-нибудь непонятно при выполнении домашнего задания, я...
15. Я всегда могу проверить, правильно ли я...
16. Я никогда не могу проверить, правильно ли я...
17. Если мне нужно что-нибудь запомнить, я...
18. Когда мне что-нибудь интересно на уроке, я...
19. Мне всегда интересно, когда на уроках...
20. Мне всегда неинтересно, когда на уроках...
21. Если нам не задают домашнего задания, я...
22. Если я не знаю, как решить задачу, я...
23. Если я не знаю, как написать слово, я...
24. Я лучше понимаю, когда на уроке...
25. Я хотел бы, чтобы в школе всегда...

Обработка и анализ результатов. Первоначально каждое окончание предложения оценивается с точки зрения выражения школьником положительного или отрицательного отношения к одному из четырех показателей мотивации учения (1 - вид личностно значимой деятельности учащегося (учение, игра, труд и т. д.); 2 - личностно значимые для ученика субъекты (учитель, одноклассники, родители, влияющие на отношение учащегося к учению); 3 - знак отношения учащегося к учению (положительное, отрицательное, нейтральное), соотношение социальных и познавательных мотивов учения в иерархии; 4 - отношение учащегося к конкретным учебным предметам и их содержанию).

Если окончание предложения не содержит выраженного эмоционального отношения к показателям мотивации учения, то оно не учитывается при анализе. Далее подсчитывается сумма положительных и сумма отрицательных оценок данного показателя мотивации уче-

ния. Они сравниваются между собой, и делается окончательный вывод по данному показателю.

Модификация методики Дембо-Рубинштейн

Цель: исследование самооценки учащегося. Оборудование: бланк, выполненный из клетчатой бумаги, на котором начертаны семь параллельных вертикальных линий длиной 10 см, каждая с точкой посередине. Линии подписываются в соответствии со шкалируемыми качествами: «рост», «добродота», «ум», «справедливость», «смелость», «честность», «хороший товарищ» (перечень качеств можно изменить).

Порядок работы. Ребенку предъявляется бланк. Инструкция испытуемому: «Представь себе, что вдоль этой линии расположены все ученики нашего класса по... (название качества). В верхней точке находится самый... (максимум качества), в нижней - самый... (минимум качества). Где бы ты поместил себя? Отметь черточкой».

После самооценки по всем качествам с ребенком проводится беседа с целью выяснения смысла, который он вкладывает в каждое из названий качества (кроме роста), и чего ему не хватает, чтобы поместить себя на самый верх линии по определенному качеству. Ответы ребенка записываются. В беседе, таким образом, выясняется когнитивный компонент самооценки.

Обработка данных. Шкала разбивается на двадцать частей (клеток) таким образом, чтобы середина находилась между десятой и одиннадцатой. Отметке, поставленной на шкале, приписывается числовое значение соответствующей клетки.

Уровень самооценки представлен от +1 до -1. Эмоциональный компонент самооценки определяется по ее высоте, отражающей степень удовлетворенности собой. В области положительных значений выделяется три уровня удовлетворенности (0,3 - низкий; 0,3-0,6 - средний; 0,6-1,0 - высокий). Уровень неудовлетворенности собой находится в области отрицательных значений. Шкала роста не учитывается, она нужна только для того, чтобы объяснить ребенку, чего от него хочет экспериментатор.

Баллы по всем остальным шкалам суммируются и делятся на шесть. Это средний уровень самооценки данного ученика.

Исследование особенностей распределения внимания (методика Т. Е. Рыбакова)

Оборудование: бланк, состоящий из чередующихся кружков и крестов (на каждой строчке семь кружков и пять крестов, всего 42 кружка и 30 крестов), секундомер.

Порядок исследования. Испытуемому предъявляют бланк и просят считать вслух, не останавливаясь (без помощи пальца), по горизонтали число кружков и крестов в отдельности.

Обработка и анализ результатов. Экспериментатор замечает время, которое требуется испытуемому на весь подсчет элементов, фиксирует все остановки испытуемого и те моменты, когда он начинает сбиваться со счета.

Сопоставление количества остановок, количества ошибок и порядкового номера элемента, с которого испытуемый начинает сбиваться со счета, позволит сделать вывод об уровне распределения внимания у испытуемого.

Народные игры

Чувашские народные игры

Воробей и кошки

Количество играющих: от 4 до 25 человек.

Подготовка к игре. Чертят на земле круг диаметром в 5-7 шагов. В нем становится один из играющих - кошка. Остальные играющие - воробьи - становятся вне круга, около его линии.

Игра. Воробьи перепрыгивают через линию круга и обратно, а кошка старается поймать кого-нибудь из выпрыгнувших или того, кто не успел еще выпрыгнуть из круга. Пойманный становится кошкой, а поймавший воробьем.

Правила:

1. Кошкой становится тот воробей, который пойман, или тот, кто не впрыгнул в круг, а вошел или вбежал, а также тот, кто вышел или выбежал из круга.
2. Если будет обусловлено перед игрой или во время нее, чтобы прыгать на обеих ногах или на правой, или на левой ноге, то всякий, прыгнувший иначе, считается запятнанным.

Указания. При большом количестве играющих вводится правило, чтобы всякий раз, как кто-нибудь пойман, все воробьи должны встать вне круга и уже тогда продолжать перепрыгивание.

Шакки-шакки

В игре могут участвовать несколько детей, также могут быть образованы команды, но чаще всего играют парами. Игра состоит из трех этапов.

1-й этап. Для игры нужны две палки (длиной 17 и 70 см). На площадке размечают квадрат, в центре делают продолговатую ямку. Поперек этой ямки начинающий игру кладет короткую палочку и, подцепив ее снизу длинной палкой, отбрасывает на то или иное расстояние. Затем он кладет поперек ямки длинную палку и отходит в сторону. Задача второго - попасть короткой палочкой в длинную палку с того места, куда упала отброшенная палочка. Если второй игрок попадет в цель или же поймает палочку на лету, то играющие меняются ролями. Если же второй игрок не попадет в цель и не поймает палочку на лету, то продолжает водить.

2-й этап. Первый игрок подбрасывает палочку рукой и ударяет длинной палкой, затем длинную палку ставит вертикально в ямку. Второй опять должен попасть короткой палочкой в длинную палку. Но если он не попадет, и короткая палочка упадет на значительном расстоянии от ямки, то первый измеряет длинной палкой это расстояние и берет его на учет как очко.

3-й этап. Первый игрок подбрасывает короткую палочку длинной и ею же ударяет. Если он не попадет длинной палкой в короткую палочку, то он должен уступить свое место второму и идти на его место караулить. Если караулящий поймает короткую палочку на лету, то игроки должны поменяться ролями. Тогда все очки первого игрока, превышающие число 100, переходят второму игроку. Расстояние от черты до того места, где короткая палочка схвачена на лету, измеряется вторым игроком, и очки зачисляются ему. Но если второй игрок на лету не поймает короткую палочку, то расстояние от ямки до того места, куда она упала, измеряется длинной палкой и засчитывается первому игроку как очки. Затем игра начинается с первого этапа вторым игроком, а первый караулит.

Перед началом игры договариваются об окончательном счете. Проигравший должен

три раза попасть в ямку короткой палочкой. Победитель должен помешать этому, отбивая короткую палочку на лету длинной палкой.

Правила игры. Игроки стараются метнуть короткую палочку так, чтобы противник не мог ее поймать. Если же игрок направляет палочку в сторону от караулящего, то тот подбирает ее и выходит на прямую линию, приближаясь к черте на определенное количество шагов (по договоренности). Если на любом этапе игры короткую палочку поймает на лету караулящий игрок, то все очки противника переходят к нему. В ходе игры ни одна неудачная попытка никем из игроков не повторяется. Игрок в случае неудачи уступает место сопернику.

Материал. Короткая палочка (длина 17 см), длинная палка (длина 70 см) или бита.

Гуси-лебеди

Количество играющих: от 5 до 30 человек. Место для игры: большая комната или площадка.

Подготовка к игре. На одной стороне площадки намечают длинной линией место для дома гусей, а на противоположной стороне небольшое волчье логовище. Одного играющего выбирают волком, другого хозяином гусей, остальные - гуси. Волк становится в логовище, гуси - в своем доме, хозяин - в стороне между логовищем и домом.

Игра.

Хозяин гусей кричит:

- Гуси-лебеди, в поле!

Гуси вылетают в поле и бегают, пока хозяин не закричит:

- Гуси-лебеди, домой: серый волк под горой!

Гуси останавливаются и спрашивают:

- Что он там делает?

- Гусей щиплет, - отвечает хозяин.

- Каких?

- Сереньких да беленьких. Летите скорей домой!

Гуси летят к себе в дом, а волк ловит их. Пойманные идут в плен в волчье логовище, и игра продолжается прежним порядком. Игра идет до тех пор, пока не будут переловлены все гуси.

Правила:

1. Гуси могут вылетать в поле или обратно к себе домой только после определенных приказаний своего хозяина.

2. Волк ловит только после слов хозяина: «Летите скорей домой!».

Указания. Если играющих много, договариваются заранее об условленном количестве гусей (10-15), которых должен поймать волк, после чего выбирается новый волк. Это рекомендуется для того, чтобы пойманным гусям не находиться долго в плену у волка, с одной стороны, а с другой - не утомлять его длительной ловлей.

Башкирские народные игры

Липкие пеньки (Йэбешкэк букэндэр)

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

Правила игры. Пеньки не должны вставать с мест.

Стрелок (Уксы)

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10-15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок - стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попали, становится стрелком.

Правила игры. В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сеть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

Юрта (Тирмэ)

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы, веселые ребята,
Соберемся все в кружок
Поиграем, и попляшем,
И помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

Правила игры. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

Татарские народные игры

Скок-перескок (Кучтем-куч)

Цель игры: развитие внимательности, умения ориентироваться, укрепление мускулатуры ног.

На игровой площадке чертят круг диаметром 15-25 м, внутри него - маленькие кружки диаметром 30-35 см для каждого участника игры. В центре большого круга стоит водящий.

Водящий говорит: «Перескок!». После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая тоже на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Правила игры:

- нельзя выталкивать друг друга из кружков;
- двое играющих не должны находиться в одном кружке;
- при смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

Продаем горшки (Чулмак уены)

Цель игры: развитие ловкости, быстроты двигательной реакции, укрепление мышц опорно-двигательного аппарата.

Играющие разделяются на две группы: дети-горшки и игроки - хозяева горшков. Дети-горшки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. За каждым горшком стоит игрок - хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- «Эй, дружок, продай горшок!»
- Покупай!
- Сколько дать тебе рублей?
- Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а оставший становится водящим.

Правила игры: бегать разрешается только по кругу, не пересекая его; бегущие не имеют права задевать других игроков; водящий может начинать бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

Серый волк (Сары буре)

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20-30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- Вы, друзья, куда спешите?
- В лес дремучий мы идем.
- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберем.
- Вам зачем малина, дети?
- Мы варенье приготовим.
- Если волк в лесу вас встретит?
- Серый волк нас не догонит!

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

Соберу я ягоды и сварю варенье,
Милой моей бабушке будет угощенье
Здесь малины много, всю и не собрать,
А волков, медведей вовсе не видать!

После слов «не видать» серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать.

Пленников он уводит в логово - туда, где прятался сам.

Правила игры.

1. Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убегать раньше, чем будут произнесены слова «не видать».
2. Ловить убегающих можно только до черты дома.