

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Самарской области
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа
пос. Новоспасский муниципального района Приволжский
Самарской области
ГБОУ СОШ пос. Новоспасский

РАССМОТРЕНО
на заседании МО
Руководитель МО
_____Александрова О.Н.
Протокол № 1
от «28» августа 2025 г.

СОГЛАСОВАНО
И.о. заместителя
директора по УР
_____Володкина С.В.
29.08.2025 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор ГБОУ СОШ
пос. Новоспасский
_____Воронина О.П.
Приказ №85 от
«29» августа 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочная деятельность
«Динамическая пауза»
(1 класс, 7 лет)
на 2025-2026 учебный год

п. Новоспасский
2025 г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Динамическая пауза» на уровне начального общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования, представленных в ФГОС НОО, а также рабочей программы воспитания ЧОУ школа «Радиант».

Программа внеурочной деятельности «Динамическая пауза» составлена на основе образовательной программы В.И. Ляха, А.А. Зданевича. Комплексная программа физического воспитания учащихся 1 - 4 классов. - М., Просвещение и А.П. Матвеева. Физическая культура. Рабочие программы. 1 – 4 классы. Пособие для учителей общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение.

Актуальность программы курса внеурочной деятельности «Динамическая пауза» заключается в том, что у физически здоровых детей есть высокая потребность в двигательной активности.

Программа курса построена таким образом, что обучающиеся реализуют потребность в двигательной активности при разнообразной физической деятельности, укрепляют и сохраняют свое здоровье при постепенном усилении физической и мышечной нагрузки.

Цель курса внеурочной деятельности «Динамическая пауза»: снятие утомляемости и повышение умственной работоспособности. Для реализации поставленной цели курс решает следующие **задачи**:

- комфортная адаптация первоклассников в школе;
- устранение мышечной скованности;
- удовлетворение суточной потребности в физической нагрузке;
- формирование установок здорового образа жизни;
- укрепление и развитие дыхательного аппарата и организма детей;
- укрепление здоровья школьников посредством развития физических качеств и повышения функциональных возможностей жизнеобеспечивающих систем организма;
- совершенствование жизненно важных навыков и умений посредством обучения подвижным играм и физическим упражнениям;
- формирование общих представлений о режиме двигательной активности, его значении в жизни человека, роли в укреплении здоровья;
- воспитание и формирование лидерских качеств личности, способной взаимодействовать в команде;
- развитие интереса к самостоятельным занятиям физическими упражнениями, подвижным играм, формам активного отдыха и досуга.

В основе программы курса внеурочной деятельности «Динамическая пауза» лежат ценностные ориентиры, достижение которых определяется воспитательными результатами.

Программа курса обеспечивает достижение воспитательных результатов первого, второго и третьего уровней.

Место учебного курса внеурочной деятельности «Динамическая пауза» в учебном плане

Общеразвивающая программа «Динамическая пауза» реализуется по спортивно-оздоровительному направлению внеурочной деятельности. Программа рассчитана на 1 год обучения (66 часов в год), 2 часа в неделю в течение всего учебного года в соответствии с учебным планом ЧОУ школа «Радиант».

Динамические паузы выполняют следующие функции:

- ❑ Развлекательную – создают благоприятную атмосферу;
- ❑ Релаксационную – снимают напряжение, вызванное негативными эмоциями, перегрузками мышц, нервной системы, мозга;
- ❑ Коммуникативную – объединяет детей в группы, способствует их сотрудничеству, взаимодействию между собой;
- ❑ Воспитательную – формирует моральные и нравственные качества
- ❑ Обучающую – давать новые знания, умения, навыки, и закреплять их
- ❑ Развивающую – развивает речь, внимание, память, мышление – возникшие психологические процессы
- ❑ Коррекционную – «исправлять» эмоциональные, поведенческие и другие проблемы ребенка.
- ❑ Профилактическую – предупреждают появления психологических заболеваний
- ❑ Лечебную – способствовать выздоровлению.

Направления программы

Программа направлена на формирование здорового образа жизни. Сохранение своего здоровья и здоровья окружающих людей. Организация командного взаимопонимания, сплочения коллектива класса.

Особенности курса «Динамическая пауза»:

- ❑ развитие личности ребёнка, его интеллекта и общей культуры, а также формирование и обогащение внутреннего мира решаются с максимальным учётом индивидуальных возможностей каждого ученика;
- ❑ развитие физических возможностей детского организма;

- обогащается его духовный мир, расширяется кругозор. Всё это способствует росту художественно- творческой личности.

Динамическая пауза проводится под руководством учителя. Используются подвижные игры, игры спортивного характера в зависимости от времени года. Свобода и самостоятельность двигательной активности детей в ходе динамической паузы обязательно продумывается и планируется педагогом заранее.

Ценностные ориентиры содержания учебного предмета

направленно на воспитание высоконравственных, творческих, компетентных и успешных граждан России, способных к активной самореализации в общественной и профессиональной деятельности, умело использующих ценности физической культуры для укрепления и длительного сохранения собственного здоровья, оптимизации трудовой деятельности и организации здорового образа жизни.

2. СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

1. Подвижные игры:

Игра «Удочка»

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения необходима веревочка длиной 3-4 м с мешочком, наполненным песком. Играющие становятся в круг, в центре стоит водящий с веревочкой в руках. Водящий начинает вращать веревочку так, чтобы мешочек скользил по полу под ногами подпрыгивающих игроков. Задев мешочек становится в центр круга и вращает веревочку, а бывший водящий идет на его место. Выигрывает тот, кто ни разу не задел веревочку. При вращении веревочки нельзя отходить со своего места.

Игра «Кошки-мышки»

Игра Кошки-мышки: количество игроков может быть от 10 до 30. Перед началом игры нужно выбрать двух водящих кошку и мышку. Остальные играющие становятся в круг, примерно на расстоянии одного шага друг от друга, и берутся за руки, образуя между собой ворота. Кошка стоит за кругом, мышка в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку.

При этом кошке разрешено прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них. Играющие стараются не пропустить кошку, но при этом запрещается сдвигать плечи. Если кошка наконец проберется в круг, играющие сразу открывают ворота и мышка выбегает из круга, а кошку они стараются из круга не выпускать. Если кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

Игра «У кого мяч?»

Цель игры: постараться обмануть водящего, чтобы он не догадался, у кого из играющих мяч. Выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч. Встав ко всем спиной, он бросает мяч через голову. Тот, кто поймает мяч, прячет его за спину, и все остальные тоже прячут руки за спину, делая вид, что у них в руках мяч. Все хором кричат, «У кого мяч?», а водящий поворачивается к игрокам и пытается угадать, у кого же мяч на самом деле. Если водящий угадает, он бросает мяч снова. Если же он ошибется, то водящим становится тот, у кого мяч.

Игра «Классы»

Знакомая всем с детства подвижная игра. Нужно нарисовать "классы" на твердой поверхности на улице, или наклеить при помощи липкой ленты на полу дома, потом игрок бросает биту в нарисованный первый квадрат так, чтобы она не касаясь линий. Сначала бита кидается в первый «класс», затем во второй и т. д. Как только она оказывается в нужном квадрате, игрок должен приблизиться к ней, скача на одной ноге по порядку через все «классы». Затем бита подбирается, игрок поворачивается кругом и возвращается назад, сохраняя равновесие и не наступая на линии. Игра длится до тех пор, пока игрок не наступит на линию или не потеряет равновесия; тогда наступает очередь другого игрока. Побеждает в игре "Классы" тот, кто первым проскачет от первого «класса» до восьмого.

Игра "Солнце и месяц"

Для игры необходимо как можно больше мальчиков и девочек. Много игроков - игра веселее! Сперва надо назначить двух вожakov, лучше таких, которые повыше ростом: они

будут изображать ворота. Выбранные должны отойти в сторонку и тихонько, чтобы другие их не услышали, сговориться, кто будет солнцем, кто месяцем. После этого солнце и месяц возвращаются на прежнее место. К их приходу все другие участники игры уже успели выстроиться вереницей. Первый упирается руками в бока, второй кладет руки ему на плечи, и все остальные кладут руки на плечи тому, кто стоит впереди него. Или так: играющие тоже становятся один за другим, потом берут друг друга за пояс или за рубашку сзади. Солнце и месяц берутся за руки и высоко поднимают их: получаются "живые ворота". Затем вереница с какой-нибудь песенкой идет к воротам и проходит через них. Можно петь любую песенку, например, такую:

*Шла, шла тетеря,
Шла, шла рябая,
Шла она лугом,
Вела детей кругом:
Старшего,
Меньшого,
Среднего,
Большого.*

С этой песенкой вереница пройдет через ворота. Солнце и месяц пропустят всю вереницу, а последнего тихонько спроят:

-К кому хочешь, к солнцу или к месяцу?

Надо тихо ответить, к кому ты желаешь пойти. И тогда солнце или месяц скажет:

-Иди ко мне,

- и последний из вереницы станет сбоку от того, кого он выбрал. Так вереница проходит с песенкой через ворота и раз, и два, и три, и четыре... И с каждым разом она все уменьшается, а у солнца и месяца вырастают "хвосты" - у одного покороче, у другого подлиннее. Игроки стоят возле солнца и месяца или в ряд, или гуськом - один за другим. Наконец от длинной вереницы останется двое игроков, а потом один. Солнце и месяц останавливают его и спрашивают, к кому он хочет идти. Этот последний игрок идет либо к солнцу, либо к месяцу, как пожелает.

После этого начинают считать: к кому перешло больше игроков - к солнцу или к месяцу.

Если у солнца больше ребят, они все, вместе с солнцем, дразнят месяцевых ребят:

-Солнце греет, к нему все идут, а месяц холодный, к нему идти не хотят!

Если у месяца больше ребят, то они дразнят:

- Солнце жарит и палит, к нему не хотят идти. Месяц - ясный, ночью светит, к нему все идут!

И при этих словах приплясывают, прищелкивают пальцами. Если игра понравилась, можно повторить ее еще раз. Похожие игры есть у русских, латышских и удмуртских ребят.

Игра «Море волнуется»

Водящий говорит: "Море волнуется - раз, море волнуется - два, море волнуется - три, морская фигура, на месте замри!" Плавно передвигающиеся игроки на последнем слове замирают, изображая некое застывшее действие, характерную позицию (необязательно связанную с морем). Водящий обходит статуи и, показывая на одну из них, пытается угадать, что это за фигура. Если водящий угадывает, то фигура оживает и представляет какое-то действие. Закончив его, игрок становится водящим. Игра начинается сначала.

В другом варианте этой игры ведущий заказывает, кого нужно изобразить: "Фигура балерины (медвежонка, розы, дождя), на месте замри". Тогда он выбирает несколько фигур, по очереди дотрагивается до них - фигуры "отмирают", делают несколько движений. Затем ведущий определяет самое красивое, артистичное исполнение - этот

игрок становится ведущим.

Игра «Построй шеренгу, круг, колонну»

Дети свободно ходят в разных направлениях по площадке. В соответствии с сигналом стараются быстро построиться в колонну, шеренгу, круг. Надо указать заранее, в каком месте можно встать в колонну или шеренгу. Круг желательно строить вокруг какого-нибудь ориентира (бугорок, пень, куст, дерево, большой отдельно расположенный камень).

Правила: строиться быстро, не толкаясь, находя свое место; соблюдать равнение в колонне и шеренге.

Усложнение: распределить детей на 3—4 подгруппы; побеждает та подгруппа, которая лучше выполнит построение по сигналу.

Игра «Гонка мячей»

Играющие делятся на две, три или четыре команды и становятся в колонны по одному. У стоящих впереди по волейбольному мячу. По сигналу руководителя начинается передача мячей назад. Когда мяч дойдет до стоящего сзади, он бежит с мячом в голову колонны (все делают шаг назад), становится первым и начинает передачу мяча назад и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из игроков команды не побывает первым. Надо следить за тем, чтобы мяч передавался с прямыми руками с наклоном назад, а дистанция в колоннах была бы не менее шага.

Игра «Бой петухов»

Играющие делятся на две команды и становятся в 2 шеренги одна против другой. Между ними чертится круг диаметром 2 м. Капитаны посылают в круг по одному «петуху». «Петухи» становятся в круг на одной ноге, другую подгибают, руки держат за спиной. По сигналу «петухи» стараются вытолкнуть соперника плечом из круга или заставить его встать на обе ноги. Кому это удастся – получает очко для своей команды. Когда все «петухи» примут участие в игре, подсчитываются очки. Выигрывает команда, получившая больше очков.

Игра «Скатывание шаров»

Эту игру лучше проводить после снегопада. Играющие делятся на несколько групп (по 5-10 человек) и расходятся по площадке. По сигналу руководителя каждая группа начинает скатывать из снега шар. Через 10-15 минут подается второй сигнал, и ребята подкатывают свои шары к руководителю. Побеждает группа, чей шар окажется больше.

Скатанные шары можно использовать для постройки снежной крепости, лабиринта или других сооружений из снега.

Игра «Залп по мишени»

В игре участвуют 3-4 команды (по 3 игрока в каждой). По числу команд надо приготовить мишени - квадратные кусочки фанеры размером примерно 25X25 см, укрепленные на подставках.

В начале игры мишени устанавливают в 6 шагах от черты, за которой располагаются команды. По сигналу руководителя все игроки каждой команды одновременно бросают

снежки в свою мишень (каждый по одному снежку). Если в результате этого залпа какая-нибудь из мишеней перевернется, ее отставляют дальше на один шаг.

Побеждает команда, которая к концу игры дальше отодвинет свою мишень.

Игра «Осада снежной крепости»

Из снега строится крепость - стена высотой 1,2-1,5 м и длиной 4-5 м. По числу снайперов (их может быть 5-6) заготавливаются мишени - фанерные кружки диаметром 60-70 см, прибитые к палкам.



Играющие разбиваются на две равные команды: одна находится внутри крепости (за стеной), другая - в 8-10 м от нее на линии огня. Участникам игры, находящимся в крепости, вручают по одной мишени. По команде судьи все мишени поднимаются над крепостью на 3-4 минуты. Каждый снайпер старается за это время попасть снежком в мишень. В случае попадания он громко объявляет: «Попа! - раз, попал! - два» и т. д. Судья следит за правильностью подсчетов. Затем команды меняются ролями. Побеждает команда, у которой окажется больше попаданий.

Игра «Угадай чей голосок»

Один участник игры становится в круг и закрывает глаза. Дети идут по кругу, не держась за руки, и говорят: "Мы собрались в ровный круг, повернемся разом вдруг, и как скажем скок - скок - скок! - Угадай чей голосок?" Слова "Скок - скок - скок!" произносит один ребенок по указанию руководителя. Стоящий в центре должен узнать его. Тот, кого узнали, становится на место водящего.

Игра «Краски»

Среди играющих в красочки выбирается водящий - "монах" и ведущий - "продавец". Все остальные игроки загадывают втайне от "монаха" цвета, причем цвета не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в "магазин" и говорит: "Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за красочкой". Продавец: "За какой?". Монах (называет любой цвет): "За голубой".

Если такой краски нет, то продавец говорит: "Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!" "Монах" начинает игру с начала. Если названная краска есть, то игрок, загадавший этот цвет, пытается убежать от "монаха", а тот его догоняет. Если догнал - "красочкой" становится водящий, если нет - игра начинается сначала.

Игра «Земля, вода, воздух, ветер»

Игра актуализирует представления детей о природе, способствует расширению знаний, дает возможность детям убедиться в правильности собственных ответов. Кроме

того, развивается внимание, актуализируется память. Ребята учатся слушать друг друга и ведущего, быстро реагировать.

Размещение лучше всего организовать в форме круга. В игре можно использовать дополнительно: - игрушку, какой-то предмет, который будет передаваться.

Продолжительность игры: 20-30 минут.

ХОД:

Игра имеет две интерпретации:

1. Детям объясняется смысл стихий. Если ведущий говорит «земля», то ребята должны быстро назвать животных или растения, которые живут на земле. Если называется «вода», то ребята называют представителей растительного мира, если «ветер», то кружатся, если «воздух» - то те живые существа, которые могут обитать в воздухе.

На кого укажет ведущий, или перейдет символ передачи, должен ответить.

В течение 5 секунд нужно ответить. Ответы не должны повторяться. За неправильный ответ участники не выходят из игры, а получают штрафные жетоны. Использование жетонов позволяет детям не расстраиваться, быть более увереннее, оставаться на одном уровне с участниками игры.

2. Во втором варианте дети проявляют в большей мере свое умение работать в группе, умение слушать ведущего. На каждую стихию дается установка- выполнить то, или иное задание. Например, если называется «воздух» - дети должны делать взмахи руками, если – «земля» , то прыгать как лягушка (как зайчик, изобразить слона, медведя, цветок и т. д.), если – «вода» - изобразить различные движения пловца, если “ветер” - подуть, покружиться, закачаться, как деревья.

Движения могут усложняться, ведущий может меняться. В конце игры может быть подведен итог, на котором ребятам предлагается попробовать вспомнить, какие животные и растения были названы и подытожить богатство и разнообразие природного мира.

Игра "Ручеек".

Игру эту знали и любили еще наши прабабушки, и дошла она до нас почти в неизменном виде. Здесь нет необходимости быть сильным, ловким или быстрым, эта игра иного рода - эмоционального, она создает веселое и жизнерадостное настроение. Правила просты. Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, которому пара не досталась, идет к истоку «ручейка» и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало "ручейка"... И, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так "ручеек" движется долго, беспрерывно - чем больше участников, тем веселее игра.

Игра «Успей занять место»

Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий становится в центре круга. Он громко называет два каких-либо номера. Вызванные номера должны немедленно поменяться местами. Воспользовавшись этим, водящий старается опередить одного из них и занять его место. Оставшийся без места идет водить.

Номера, присвоенные участникам в начале игры, не должны меняться, когда тот или иной из них временно становится водящим.

2. Примерные комплексы общеразвивающих упражнений

Комплекс № 1 (без предметов)

- I. И. п. — о. с., на счет 1 — 2 — 3 — 4 руки в стороны, вверх, вперед, вниз. 4 раза.
- II. И. п. — ноги врозь, руки в стороны. 1 — наклон вперед, хлопок ладонями за левым коленом, выдох; 2 — и. п., вдох;
- III. И. п. — ноги врозь, руки в стороны 1 — 2 — 3. — наклон вперед, хлопок за правым коленом, выдох; 4 — и. п., вдох. 4 раза.
- IV. И. п. — то же. 1 — руки на пояс, поворот направо; 2 — и. п.; 3 — 4 — то же налево. 4 раза.
- V. И. п. — о. с., 1 — присесть, руки на колени, выдох; 2 — и. п.; 3 — присесть, обхватить колени руками, выдох; 4 — и. п., вдох - 4 раза.
- VI. И. п. — ноги врозь руки па пояс, 1 — наклон влево, руки вверх, 2 — и. п.; 3—4 — то же вправо. 4 раза.
- VII. И. п. — о. с., руки на пояс, поднять правую ногу, согнутую в колене; 2 — и. п.; 3—4 — то же другой ногой. 4 раза.
- VIII. И. п. — о. с. 1 — наклон вперед, расслабить мышцы рук; 2 — выпрямиться, руки вверх; 3 — наклон вперед, расслабляя мышцы, «уронить» руки, дать им свободно покачаться; 4 — и. п. 4 раза

Комплекс № 2 (с гимнастической палкой)

- I. И. п. — о. е., палка внизу. 1—2 — руки вверх, подняться на носки, потянуться и посмотреть на палку (вдох); 3—4 — и. п. (выдох). Повторить 6—8 раз в медленном темпе.
- II. И. п. — стойка ноги врозь, палка горизонтально за спиной под локтями. 1 — поворот туловища вправо (выдох); 2 — и. п. (вдох); 3—4 — то же в другую сторону. Повторить 4—5 раз в каждую сторону, в среднем темпе. Поворачиваясь, ноги с места не сдвигать, пятки от пола не отрывать.
- III. И. п. — о. е., палка внизу. 1 — 4 — поднимая руки вперед, сесть на пол произвольным способом и выпрямить ноги, не касаясь палкой пола; 5—8 — встать без помощи рук в и. п. Повторить 6-8 раз в среднем темпе. Дыхание произвольное.
- IV. И. п. — то же. 1 — наклон вперед, палку положить т пол (выдох); 2 — выпрямиться, руки вверх (вдох); 3 — наклон вперед; взять палку (выдох); 4 — и. п. (вдох). Повторить 6—8 раз в среднем темпе. Наклоняясь, ноги не сгибать.
- V. И. п. — о. е., палка горизонтально за спиной под локтями. 1 — выпад левой ногой в сторону с наклоном вправо (выдох); 2 — толчком возвратиться в и. п. (вдох); 3—4 — то же в другую сторону. Повторить 4—5 раз в каждую сторону в среднем темпе.
- VI. И. п. — лежа на полу на спине, палка внизу, хват на ширине плеч. 1—2 — сгибая левую ногу вперед, просунуть ее между рукой и палкой, выпрямить и опустить вниз (палка между ногами); 3—4 — и. п. То же другой ногой. Повторить 4—6 раз поочередно каждой ногой в среднем темпе. Дыхание равномерное, без задержек.
- VII. И. п. — о. е., палка впереди. 1 — взмах правой ногой вперед, носком коснуться палки (выдох); 2 — и. п. (вдох); 3—4 — то же левой ногой. Повторить 4—5 раз каждой ногой поочередно в среднем темпе. Ноги не сгибать, туловище вперед не наклонять.
- VIII. И. п. — стойка ноги врозь левой, руки на пояс, палка на полу между ногами. Прыжками менять положение ног. Выполнить до 30 прыжков и перейти на ходьбу на месте.

Комплекс № 3 (с мешочком)

- I. И. п. — о. е., мешочек на голове. Ходьба на месте, с продвижением вперед, высоко поднимая колени. Нogu ставить с носка. Выполнить 60—70 шагов.
- II. И. п. — стойка ноги врозь, мешочек внизу. 1—2 — руки вверх, подняться на носки, потянуться, посмотреть на мешочек (вдох); 3—4 — и. п. (выдох). Повторить 6—8 раз в медленном темпе. Поднимаясь на носках, руки не сгибать и не терять равновесие.

III. И. п.— о. е., руки на пояс, мешочек на голове. 1—2 — присесть на носках (выдох); 3—4 — и. п. (вдох). Повторить 6—8 раз в медленном темпе. Приседая, туловище держать вертикально, колени развести.

IV. И. п.— упор сидя сзади на полу, мешочек на ногах возле ступней. 1—2 — слегка сгибая ноги, поднять их над головой; 3—4 — и. п. Повторить 6—8 раз в медленном темпе. Пятками о пол не ударять. Дыхание произвольное, равномерное.

V. И. п.— сидя на полу, руки в стороны, мешочек на олове. 1 — взмах правой ногой (выдох); 2 — и. п. (вдох); —4 — то же другой ногой. Повторить 4—5 раз каждой ногой в среднем темпе. Ноги не сгибать. Туловище держать вертикально и назад не отклонять.

VI. И. п.— лежа на спине на полу, руки за головой, мешочек на коленях. 1—2 — согнуть ноги (выдох); 4 — и. п. (вдох). Повторить 6 — 8 раз в медленном темпе. Сгибая ноги, держать голени параллельно полу, руки и голову от пола не отрывать.

VII. И. п.— о. е., мешочек внизу. 1—2 — шаг левой вперед, наклониться и положить мешочек на пол (выдох); —4 — приставляя левую ногу, возвратиться в и. п. (вдох); 5—6 — шаг правой, взять мешочек (выдох); 7 — и. п. (вдох). Повторить 6—8 раз в среднем темпе. Наклоняясь, ноги не сгибать.

VIII. И. п.— стойка ноги врозь правой, руки на пояс, мешочек на полу между ногами. Прыжки со сменой положения ног. Выполнить до 30 прыжков и перейти на ходьбу на месте с мешочком на голове.

Комплекс № 4 (с флажками)

I. И. п.— о. с., руки с флажками внизу. 1—2—3 руки в стороны, вверх, вперед; 4 — и. п. 4 раза.

II. И. п.— о. с., руки с флажками в стороны. 1 — выпад правой вперед, поставить флажки на колени; 2 — и. п.; 3—4 то же другой ногой. 6 раз.

III. И. п.— ноги врозь, руки с флажками вверх. 1 — наклон вперед, руки с флажками вниз, выдох; 2 — и. п., вдох. 6 раз.

IV. И. п.— о. с., руки с флажками вниз 1 — присесть, руки вперед; 2—и. п. 6—8 раз.

V. И. п. — ноги врозь, руки с флажками вперед. 1 — поворот налево, левую руку с флажком в сторону, посмотреть на флажок; 2 — и. п. — то же в другую сторону. 6 раз.

VI. И. п.— о. с. 1 — шаг левой вперед, руки с флажками вперед-вверх, прогнуться; 2 — и. п.; 3—4 — то же другой ногой. 6 раз.

VII. И. п.— ноги врозь, руки с флажками в стороны 1 — мах левой ногой вперед, руки с флажками вниз; 2 — и. п.; 3—4 — то же другой ногой. 6 раз.

VIII. И. п. — о. с., руки с флажками внизу. 1 — левую руку в сторону; 2 — правую руку в сторону; 3 — левую руку вниз; 4 — правую руку вниз. 4—6 раз.

Комплекс № 5 (со скакалкой)

I. И. п.— о. е., сложенная вчетверо скакалка внизу. 1—2 — натянуть скакалку, руки вверх, потянуться, посмотреть на скакалку (вдох); 3—4 — и. п. (выдох). Повторить 6—8 раз в медленном темпе. Руки не сгибать.

II. И. п.— широкая стойка, сложенная вдвое скакалка низу. 1 —поднимая руки вперед—в стороны и натягивая скакалку, поворот туловища вправо (вдох); 2—и. п. выдох). То же в другую сторону. Повторить 4—5 раз в каждую сторону в среднем темпе. Поворачиваясь, ноги не сгибать и с места не сдвигать.

III. И. п.— стойка ноги врозь, сложенная вдвое скакалка на шее, руки согнуты. 1—2 — пружинистые наклоны влево, разгибая левую руку вниз и сгибая правую руку а голову; 3—4 — пружинистые наклоны вправо, меняя положение рук. Повторить 4—5 раз в каждую сторону

среднем темпе. Выполняя упражнение, скакалку натянуть, ноги не сгибать. Дыхание равномерное, без задержки.

IV. И. п.— о. е., сложенная вчетверо скакалка внизу. —2 — поднимая руки вперед и натягивая скакалку, присесть на носках (вдох); 3—4 — и. п. (выдох). Повторить 7—8 раз в

медленном темпе. Приседая, туловище держать вертикально, колени развести, смотреть на скакалку.

V. И. п.— стойка ноги врозь на скакалке, руки согнуты, скакалка натянута. 1—2 — разводя руки в стороны, наклон вперед (выдох); 3—4 — и. п. (вдох). Повторить 7—8 раз в медленном темпе. Наклоняясь, ноги не сгибать, спину держать ровно, голову поднять, смотреть вперед.

VI. И. п.— о. е., сложенная вчетверо скакалка внизу. —4 — переступить через скакалку поочередно правой и левой ногой; 5—8 — то же в обратном направлении в. п. Повторить 4—5 раз в среднем темпе. Дыхание равномерное, без задержки.

VII. И. п.— левая нога немного впереди на середине скакалки; руки согнуты, скакалка натянута. 1 —поднимая руки вверх, согнуть ногу; 2 — выпрямляя ногу вниз, оказывать сопротивление руками. То же другой ногой. Покорить 4—5 раз каждой ногой в среднем темпе. Сгибая югу, прижимать голень к бедру. Дыхание равномерное, без задержки.

VIII. И. п.— о. е., скакалка сзади. Прыжки на обеих ногах, вращая скакалку вперед. Скакалку вращать кистями. Выполнить до 30 прыжков и перейти на ходьбу на месте.

Форма организации курса «Динамическая пауза» - спортивная игра, что позволяет объединить детей на основе интереса к подвижным играм.

Форма проведения динамической паузы:

- ❑ при благоприятных погодных условиях – подвижные игры на свежем воздухе;
- ❑ при неблагоприятных погодных условиях - в школе предусмотрен актовый зал, спортивный зал.

3.ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ДИНАМИЧЕСКАЯ ПАУЗА» НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Понимание и осознаний взаимной обусловленности физического, нравственного, психологического, психического и социально-психологического здоровья человека.
- Осознание негативных факторов, пагубно влияющих на здоровье.
- Умение делать осознанный выбор поступков, поведения, образа жизни, позволяющих сохранить и укрепить здоровье.
- Способность выполнять правила личной гигиены и развивать готовность самостоятельно поддерживать свое здоровье.
- Представление о правильном (здоровом) питании, его режиме, структуре.
- Представление об основных компонентах культуры здоровья и здорового образа жизни.
- Потребность заниматься физической культурой и спортом, вести активный образ жизни.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Регулятивные:

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Познавательные:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- овладение понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Коммуникативные:

- умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

- приобретение навыков работы индивидуально и в коллективе для решения поставленной задачи;
- умение находить общее решение и разрешать конфликты.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Обучающиеся научатся:

- планировать занятия физическими упражнениями в режиме дня, использовать средства физической культуры в проведении своего отдыха и досуга;
- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении учебных заданий, проявлять доброжелательное и уважительное отношение при объяснении ошибок и способов их устранения;
- организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры и элементарные соревнования, осуществлять их объективное судейство под руководством учителя;
- соблюдать требования техники безопасности к местам проведения занятий физической культурой;
- применять технические действия из базовых видов спорта в игровой и соревновательной деятельности;
- выполнять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных условиях.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- характеризовать роль и значение двигательной активности в жизни человека;
- использовать физическую культуру как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовленности человека;
- наблюдать за своим физическим состоянием, величиной физических нагрузок, показателями основных физических качеств (силы, быстроты, выносливости, координации, гибкости);
- организовывать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.)

4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1	Двигательные упражнения без предметов	8			www.dance-city.narod.ru
Раздел 2	Совместные двигательные упражнения	10			www.danceon.ru
Раздел 3	Игровые двигательные упражнения с предметами	14			www.tangodance.ru
Раздел 4	Подвижные игры	17			www.youtube.com
Раздел 5	Эстафеты	5			https://ped-kopilka.ru/nachalnaja-shkola/podvizhnye-igry-dlja-1-klasa.html
Раздел 6	Игровые двигательные упражнения с мячами	7			https://pedsovet.su/dosug/podvizhnye-igry-1klass
Раздел 7	Соревнования, состязания	5			https://kladraz.ru/igry-dlja-detei/malopodvizhnye-igry-dlja-detei-1-klasa.html
Итого по разделу		66			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		66	0	0	

**Календарно - тематическое планирование
по внеурочной деятельности «Динамическая пауза»**

1 класс

№	Тема урока	Ко- л- во ча- со- в	Форма/ тип урока/ЭОР	Планируемые результаты (предметные)	Личностные УУД	Познаватель- ные УУД	Коммуникат- ивные УУД	Регулятивны- е УУД
1- 2	Вводный урок. Игра с элементами ОРУ "Класс, смирно!" Игра с элементами ОРУ: "Запрещенное движение"	2	Игровая https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly	Знать: Зачин, команды, кричалки. Уметь: Слушать команды водящего; перестраиваться; выполнять различные виды бега, ходьбы, прыжков.	- формирование мотивов достижения и социального признания; -формирование мотива, реализующего потребность в социально значимой и социально оцениваемой деятельности -формирование моральной самооценки;	- структурирование знаний; - осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной форме;	-Ориентация на партнера по общению. - Умение слушать собеседника. - Умение договариваться, находить общее решение, -Способность сохранять доброжелательное отношение друг к другу в ситуации конфликта интересов,	Определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата. Составление последовательности действий. Сопоставление способа действия и его результата с заданным эталоном.
3- 4	Игры с бегом: "Конники - спортсмены", "Гуси - лебеди"	2	Игровая https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly					
5- 6	Игры с прыжками "Попрыгунчики-воробушки".	2	Игровая https://summercamp.ru					

	Разучивание и закрепление		https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly					
7-8	Игры с элементами ОРУ: "Перемена мест", "День и ночь! -разучивание.	2	Игровая https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly					
9-10	Игры с прыжками: "Попрыгунчики-воробушки" – повтор. "Прыжки по полоскам"-разучивание	2	Игровая https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly	Закрепление и совершенствование навыков бега. В прыжках - развитие скоростных и скоростно-силовых способностей;	- развитие доброжелательности, доверия и внимательности к людям, готовности к сотрудничеству и дружбе, оказанию помощи тем, кто в ней нуждается;	- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;	-Умение с помощью вопросов получать необходимые сведения от партнера по деятельности.	
11-12	Игры с бегом: "Два мороза" – разучивание. "Конники-спортсмены"-повтор.	2	Игровая https://summercamp.ru https://nsportal.ru	ориентирование в пространстве	- формирование установки на здоровый и	- структурирование знаний;	-Учет разных мнений и умение обосновать собственное.	

			u/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly		безопасный образ жизни,	- осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной форме;	-Эмоционально - позитивное отношение к процессу сотрудничества;	
13 - 14	Игры с мячом: "Перемени мяч", "Ловушки с мячом"- разучивание	2	Игровая https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly					-Определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата.
15 - 16	Игры с обручами: "Упасть не давай", "Пролезай - убегай" - разуч.	2	Игровая https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly	Развитие навыка скоростных способностей Развитие глазомера. ориентирование в пространстве				Составление последовательности действий. Сопоставление способа действия и его результата с заданным эталоном.
17 - 18	Игры с мячом: "Кто дальше бросит", "Метко в цель"	2	Игровая https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly					

			ra-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly					
19 - 20	Игры с бегом: "Салки", "К своим флажкам!",	2	Игровая https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly					
21 - 22	Игры в снежки: "Защитники крепости", "Нападение акулы"	2	Игровая https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly					
23	"Быстрые упряжки"	1	Игра-эстафета	Развитие навыка скоростных способностей	- развитие доброжелательности, доверия и внимательности к людям, готовности к	- выбор наиболее эффективных способов решения задач в	--Ориентация на партнера по общению. - Умение слушать собеседника.	Определение последовательности промежуточных целей с учетом
24 - 25	Игры на санках. "На санки", "Гонки санок"	2	Игровая https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly					

			ra-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly		сотрудничеству и дружбе, оказанию помощи тем, кто в ней нуждается;	зависимости от конкретных условий;		конечного результата.
26 - 27	Игры на санках "Трамвай" "Пройди и не задень"	2	Игровая https://summercamp.ru/nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly	Развитие глазомера.				
28 - 29	Игры у гимнастической стенки: "Альпинисты", "Невидимки"-разучивание	2	Игровая https://summercamp.ru/nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly	Ориентирование в пространстве			Умение договариваться, находить общее решение,	Составление последовательности действий.
30	Эстафета с лазаньем и перелезанием.	1	Игра-эстафета https://summercamp.ru/nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly	Закрепить навык ориентирования в пространстве совершенствование	- формирование установки на здоровый и безопасный образ жизни	- выбор наиболее эффективных способов решения задач в	Способность сохранять доброжелательное отношение друг к другу в	Сопоставление способа действия и его результата с заданным эталоном.

			sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly	функции равновесия		зависимости от конкретных условий;	ситуации конфликта интересов,	
31 - 33	Игры у гимнастической стенки –повтор Игры с прыжками: "Удочка", "Прыгающие воробушки"-повтор	3	Игровая https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly	Уметь выполнять упражнения у гимнастической стенки, с лентами, с мячом, с мешочком с песком				
34 - 37	Игры с лентами (веревочкой): Поймай ленту", Удав стягивает кольцо- разучивание Игры с элементами прыжков в длину: "Через ручеек"-	3	Игровая https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly			структуриро- вание знаний;		

38 - 41	Игры у гимнастической стенки – по выбору детей. Игры с бегом: "К своим флажкам", "Пятнашки"-разучивание	4	Игровая https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly			осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной форме;		
42 - 45	Игры с бегом: "Два Мороза", "Гуси-лебеди" Игры с мячом (с элементами футбола и пионербола): "Обведи меня", "Успей поймать"-разучивание	4	Игровая https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly	Совершенствовать навыки бега, Развивать скоростные способностей.	- развитие доброжелательности, доверия и внимательности к людям, готовности к сотрудничеству и дружбе, оказанию помощи тем, кто в ней нуждается;	Структурирование знаний;	-Учет разных мнений и умение обосновать собственное.	

46 - 49	" Игры с мячом: "Играй, играй - мяч не теряй "Мяч водящему Игры с мячом: "У кого меньше мячей", "Мяч в корзину"	4	https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly	Закрепление навыков метания на дальность и точность Развитие глазомера	- формирование установки на здоровый и безопасный образ жизни,	Осозна- ное и произво- льное построе- ние речевог о высказ ывания в устной форме;	Эмоциональ- но - позитивное отношение к процессу сотрудни- чества;	
50 - 53	Игры-эстафеты с бегом и мячом Игры с прыжками: "Попрыгунчики- воробушки" – повтор. "Прыжки по полоскам"- повтор. Игры с элементами прыжков в длину: "Через ручеек"-повтор	4	https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly	Закрепление навыков метания на дальность и точность	- формирование установки на здоровый и безопасный образ жизни,	- выбор наиболее эффективны х способов решения задач в зависимости от конкретных условий;	Ориентация на партнера по общению. - Умение слушать собеседника.	Определение последователь ности промежуточн ых целей с учетом конечного результата.
54 - 57	Игры с бегом: "К своим флажкам", "Пятнашки"-повтор. Игры с обручами: "Упасть не давай", "Пролезай - убегай"- повторение	4	https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly	Совершенствова ть навыки бега, Развивать скоростные способности.		Структуриро вание знаний;	- Умение договариватьс я, находить общее решение,	Составление последователь ности действий.

			shkoly					
58 - 61	Игра-соревнование "Веселые старты" Игры с мячом (с элементами футбола и пионербола): "Обведи меня", "Успей поймать"-повтор.	4	https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly	Закрепление навыков метания на дальность и точность Развитие глазомера		Осозна н-ное и произво -льное построе -ние речевог о высказ ы-вания в устной форме;	-Способность сохранять доброжелател ьное отношение друг к другу в ситуации конфликта интересов,	Сопоставлени е способа действия и его результата с заданным эталон.
62 - 64	Игры с мячом (с элементами футбола и пионербола): "Обведи меня", "Успей поймать"-повтор.	3	https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly	Закрепление навыков метания на дальность и точность				
65 - 66	Игры с элементами ОРУ: "Совушка" - "Перемена мест", повторение "День и ночь!"	2	https://summercamp.ru https://nsportal.ru/shkola/fizkultura-i-sport/library/2012/09/02/igry-dlya-nachalnoy-shkoly	Развитие глазомера				

Итого: 66 часов