

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
средняя общеобразовательная школа № 73
имени Александра Васильевича Молчанова

Принята на заседании
педагогического совета
от «30» августа 2024 г.
Протокол № 1



Утверждаю
Директор МАОУ СОШ № 73
/Е.В.Челяпов/
«30» августа 2024 г.

**КРАТКОСРОЧНАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ КАНИКУЛЫ. ПОЗНАЙ СЕБЯ»**

Уровень программы: базовый
Срок реализации программы: 1 год
Возрастная категория: от 11 до 15 лет
Состав группы: 15 человек (количество учащихся)
Форма обучения: очная
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на бюджетной основе

Авторы - составители:
Литвинова Светлана Васильевна,
учитель физической культуры
МАОУ СОШ № 73,
Колесов Алексей Евгеньевич,
учитель физической культуры
МАОУ СОШ № 73

Краснодар, 2024

1. Пояснительная записка

Краткосрочная программа внеурочной деятельности «Увлекательные каникулы. Познай себя» дает возможность организовать каникулярный досуг обучающихся общеобразовательной школы, возраст которых от 11 до 15 лет.

Актуальность программы в том, что занятия различными видами физической культуры позволяют обучающимся раскрыть потенциал своего организма, развивать чувство товарищества и коллективизма, проявлять настойчивость и индивидуальность.

При создании программы учитывались потребности современного российского общества в воспитании здорового поколения, государственная политика с национальными целями увеличения продолжительности жизни граждан России и научная теория физической культуры, представляющая закономерности двигательной деятельности человека. Здоровье закладывается в детстве, и качественное образование в части физического воспитания определяет образ жизни на многие годы.

Программа предусматривает организацию отдыха и физического развития детей в период школьных каникул, связано это с повышенным спросом на данный вид услуги родителей обучающихся.

Предложенная программа строится на модульной основе. Разнообразие модулей по деятельной направленности и возможность выбора позволяют сделать программу личностно-ориентированной и привлекательной для обучающихся.

Физическая культура обладает широкими возможностями в использовании форм, средств и методов обучения. Обучение по модульной программе по физической культуре позволяет формировать у обучающихся потребность в постоянных занятиях физической культурой, формирует установку на здоровый образ жизни и укрепление здоровья, приобретение дополнительных двигательных умений и навыков.

Содержание программы по физической культуре направлено на эффективное развитие физических качеств и способностей обучающихся, на воспитание личностных качеств, включающих в себя готовность и способность к саморазвитию, самооценке, рефлексии, анализу, формирует творческое нестандартное мышление, инициативность, целеустремленность, воспитывает этические чувства доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей, учит взаимодействовать с окружающими людьми и работать в команде, проявлять лидерские качества.

Особенность организации. Особенность организации учебного процесса состоит в том, что реализация программы планируется в каникулярный период.

Новизна программы состоит в том, что она сочетает в себе различные виды деятельности, включает в себя принципы рационального сочетания коллективных, групповых и индивидуальных форм работы.

Нормативные документы:

1. Федеральный закон № 273 от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Письмо Министерства образования и науки РФ от 12 мая 2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного стандарта общего образования»;

3. Письмо Министерства просвещения РФ от 5 сентября 2018 г. № 03-ПГ-МП42216 «Об участии учеников муниципальных и государственных школ РФ во внеурочной деятельности»;

4. СанПиН 2.4.2.281-10, СанПиН 1.2.3685-21; «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях».

Отличительной особенностью программы является модульное построение ее содержания. Каждый модуль включает в себя изучение нескольких разделов, и ориентирована на развитие у обучающихся основных физических качеств и прикладных навыков из видов спорта. Программа предусматривает «стартовый» (ознакомительный) уровень освоения содержания программы, предполагающий использование общедоступных универсальных форм организации материала, минимальную сложность задач, поставленных перед обучающимися.

Адресат программы. Программа для школьных каникул рассчитана на свободный набор обучающихся в возрасте от 11 до 15 лет. Состав занимающихся как постоянный, так и переменный. Численность группы от 10 до 20 человек.

Рекомендуемый режим занятий в зависимости от продолжительности каникул до 5 дней.

По продолжительности программа является краткосрочной, то есть реализуется в период осенних и весенних каникул. Продолжительность занятия 80 минут. Перерыв между занятиями 10 минут.

Цели и задачи программы:

Цель программы: расширение арсенала двигательных умений и навыков обучающихся на основе их интересов и склонностей; формирование потребности в здоровом образе жизни; гармоническое развитие личности.

Задачи:

Обучающие: - расширение двигательного опыта за счет овладения двигательными действиями из раздела «Подвижные и спортивные игры» и использование их в качестве средств укрепления здоровья и формирования основ индивидуального здорового образа жизни;

- обучение техническим действиям с мячом;
- обучение правильному регулированию своей физической нагрузки;
- овладение знаниями, умениями и навыками, необходимыми для участия в групповых и командных взаимодействиях.

Развивающие: - развитие координации движений и основных физических качеств;

- содействие развитию познавательных качеств личности;
- развитие таких качеств как внимание, быстрота, быстрота мышления, выносливость, сила, гибкость, ловкость.

Воспитательные: - воспитание устойчивого интереса и любви к занятиям физической культурой, формирование у обучающихся навыков ответственного отношения к своему здоровью и здорового образа жизни;

- воспитание у обучающихся трудолюбия, упорства в достижении желаемых результатов, чувства товарищества, дисциплинированности, настойчивости и упорства, решительности и смелости, инициативности и самостоятельности, выдержки и самообладания.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса

Универсальными компетенциями обучающихся являются:

- умения активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей.
- доносить информацию в доступной, эмоционально-яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.
- организовывать и проводить различные упражнения и игры во время самостоятельных занятий.

Личностные результаты:

- формирование устойчивого интереса, мотивации к занятиям физической культурой и к здоровому образу жизни;
- воспитание морально-этических и волевых качеств;
- дисциплинированность, трудолюбие, упорство в достижении поставленных целей;
- умение управлять своими эмоциями в различных ситуациях;
- умение оказывать помощь своим сверстникам.

Метапредметные результаты:

- определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- умение находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять;
- уметь организовать самостоятельные занятия физической культурой, а также, с группой товарищей;
- организовывать и проводить игры и соревнования в классе, во дворе, в оздоровительном лагере;
- умение рационально распределять своё время в режиме дня, выполнять утреннюю зарядку;
- умение вести наблюдение за показателями своего физического развития.

Предметные результаты:

- знать о физических качествах и правилах их тестирования;
- выполнять упражнения по физической подготовке в соответствии с возрастом;
- знать основы личной гигиены, причины травматизма при занятиях физической культурой и правила его предупреждения.

Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Подвижные игры без предметов	2	0,1	1,9	Наблюдение
2	Подвижные игры с предметами	2	0,1	1,9	Наблюдение
3	Подвижные игры, подводящие к спортивным	3	0,2	2,8	Лично-командные соревнования
4	Спортивные игры по упрощенным правилам	3	0,5	2,5	Командные соревнования
5	Настольные игры	10	2	8	Командно-личные соревнования
	Итого	20	2,9	17,1	

Подвижные игры без предметов

Перетягивание через черту

Играющие делятся на две команды, которые становятся одна против другой вдоль черты, проведенной между ними. Предусматривается, чтобы

игроки, примерно равные по росту и весу, располагались один против другого. За каждой командой стоят счетчики очков. По сигналу учителя, играющие берутся за руки, и каждая команда старается перетянуть к себе за черту большее количество игроков другой команды. Перетянутый обязан дотронуться ладонью до ладони счетчика очков перетянувшей его команды, после чего он может уйти обратно за черту и снова играть за свою команду. За каждого перетянутого игрока команда получает одно очко. Команда, получившая большее число очков, побеждает. Перетянутым считается тот, кто переступил черту двумя ногами.

Бой петухов

Перед началом игры чертят 3 круга диаметром 3—4 м. В каждый круг становятся по два игрока. По команде учителя каждая пара начинает игру в своем кругу. Подпрыгивая на одной ноге, заложив руки за спину, «петушки» стараются толчками плечом заставить противника встать на обе ноги или выйти из круга. Тот, кому это удастся сделать, побеждает. Затем вызываются следующие игроки и игра продолжается. Можно менять ногу, на которой прыгают, но не чаще чем через шесть прыжков.

Тяни в круг

Играющие становятся с внешней стороны круга, крепко держась за руки. По указанию учителя дети двигаются по кругу вправо или влево, затем по сигналу (свистку) останавливаются и стараются втянуть за черту круга своих соседей, не разъединяя рук. Кто попадет в круг хотя бы одной ногой, выходит из игры. Затем игра продолжается. Игроки, не втянутые в круг, считаются победителями.

Перетягивание в шеренгах

Две команды строятся в шеренги одна против другой. Между шеренгами проводится черта. По сигналу играющие, взявшись попарно за руки, стараются перетянуть один другого за линию. Учитель подсчитывает число пере тянутых игроками каждой шеренги. Шеренга, игроки которой перетянут большее число противников, выигрывает.

Пятнашки маршем

Две команды располагаются в шеренгах на противоположных сторонах площадки, за линиями. Одна команда идет маршем (шеренгой) в направлении другой. Когда марширующие находятся на расстоянии 3— 5 м от линии противника, учитель внезапно подает сигнал, по которому наступавшие убегают за свою линию, а игроки другой команды стараются их осалить до линии. Затем команды меняются ролями. Побеждает команда, осалившая большее число игроков другой команды.

«Кто быстрее?»

На площадке от средней линии обозначаются две черты по обе стороны на расстоянии 20 м. Играют две команды. Соревнуются парами (по 1 одному игроку от каждой команды). Очередная пара становится на обозначенных противоположных линиях. По сигналу учителя «Марш!» они бегут навстречу, придерживаясь правой стороны, и стараются раньше пробежать центральную линию (середину). Кому это удастся, тот получает для своей команды очко. Учитель стоит сбоку средней линии и присуждает победу. Затем стартует следующая пара. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Подвижные игры с предметами

Сильные и ловкие

Две команды располагаются по кругу, партнеры по команде через одного. Внутри круга стоит 8 чурок, в центре — лежит мяч. По сигналу играющие, взявшись за руки и не отпуская их, стараются столкнуть противника так, чтобы он сбил чурку. Сваливший чурку берет мяч, не сходя с места (из круга) салит им кого-либо из разбежавшихся в разные стороны игроков другой команды. Если промахнется, то его команда получает два штрафных очка. Команда, получившая меньше штрафных очков, выигрывает.

Перетягивание каната

На канате отмечается середина, а на полу, под отметкой на канате, проводится поперек черта. Каждая из двух команд берется за свою половину каната. По сигналу начинается перетягивание каната. Задача каждой команды — перетянуть всех игроков другой команды через поперечную черту.

Снайперы

Играющие становятся в одну разомкнутую шеренгу и рассчитываются на первый-второй. Первые номера составляют одну команду, вторые — другую. Игрокам одной из команд дается по малому мячу. Впереди шеренги, на расстоянии 6 м ставятся в ряд с промежутками в 1—2 шага 5 городков одного цвета и 5 городков другого цвета, попеременно. Каждая команда имеет городки определенного цвета. По сигналу команды по очереди залпом (все игроки одновременно) метают мячи в городки. Каждый сбитый городок своего цвета отодвигается на шаг дальше, а сбитый городок другой команды — на шаг ближе. Команда, сумевшая за время игры дальше отодвинуть свои цели, выигрывает (учитывается общее количество шагов, на которое оказались отодвинуты цели).

Сильный бросок

Играющие, разделившись на две команды, становятся одна против другой на расстоянии, 20 м за линиями. Впереди в 3 м от каждой линии проводится еще по одной параллельной «городской» черте. Посередине площадки — баскетбольный мяч, а у всех игроков — по одному малому мячу. По сигналу играющие (в произвольной очередности) бросают свои мячи в баскетбольный мяч, стремясь перекатить его за городскую черту противника. Выигрывает команда, перекатившая мяч первой.

Подвижные игры, подводящие к спортивным

Охотники и утки

Играющие, взявшись за руки, образуют круг. Рассчитавшись на первый - второй, игроки делятся на две команды. Одна команда — «охотники», другая — «утки». Утки становятся в середину круга. Охотники остаются на своих местах по кругу. Перед ногами игроков, стоящих в кругу, проводится черта. Охотники стараются попасть волейбольным мячом в уток. Утка, которую задел мяч, выходит из круга. Когда в круге не окажется ни одной утки, команды меняются местами и ролями. Выигрывает та команда, которая быстрее перестреляла всех уток.

Перестрелка

Площадка делится чертой поперек на две равные части. На расстоянии 2—2,5 м от каждой из коротких сторон площадки проводится еще по черте. Таким образом, площадка представляет поле, состоящее из 4 полос: две полосы широкие («города») и две узкие (места для «плена»). Две равные команды размещаются каждая в своем городе в произвольном порядке. Руководитель выходит на середину площадки и подбрасывает волейбольный мяч вверх. Игроки стараются, не выходя из своих городов, завладеть мячом, и между командами начинается перестрелка. Игроки каждой команды бросают мяч в игроков противника, чтобы выбить их из города и взять в плен. Каждый игрок, задетый мячом, становится «пленником», после чего он переходит на полосу, помещенную за городом другой команды. Пленник может подбирать (или ловить) залетающий на его полосу мяч и бросать его в игрока чужой команды. Пленных можно освобождать. Для этого надо бросить любому пленнику мяч так, чтобы тот мог поймать его с лету. Если пленник поймает мяч, то, держа его в руках, он беспрепятственно переходит в свой город и имеет право оттуда бросить этот мяч в противников или же для выручки перебросить его другому пленнику. Обе команды стараются помешать пленникам ловить мяч. Выигрывает команда, сумевшая взять в плен игроков другой команды (или насчитывающая, по окончании отведенного на игру времени, большее число пленных).

Правила:

1. В игре не разрешается заходить за очерченные линии (помимо случаев ухода в плен и возвращения из плена), брать мяч, находящийся на другой полосе, бегать с мячом, отбивать летящий мяч ладонями. В случае нарушений этих правил другая команда получает право брать обратно в свой город любого из своих игроков, попавших в плен (или не отдавать в плен задетого мячом игрока).

2. Если игрок поймает мяч, брошенный в него, или мяч, переброшенный пленному игроку, то это за попадание не считается; если же при попытке поймать мяч игрок выпустил его из рук, то в таком случае попадание считается действительным и такой игрок идет в плен.

Не давай мяча водящему

Один из играющих — водящий. В начале игры он находится на середине площадки. Остальные игроки размещаются на площадке в произвольном порядке и, бегая, перебрасывают один другому баскетбольный мяч. Водящий старается завладеть мячом. С того места, где ему удалось поймать мяч, он бросает мяч в любого игрока. В случае попадания игрок становится водящим, а прежний водящий участвует в игре наравне со всеми. Игроки, побывавшие меньшее число раз в роли водящего, побеждают.

Мяч в центр

Площадка делится пополам. На каждой половине ближе к лицевым линиям, обозначаются круги диаметром 1 м. В них находятся капитаны. На каждой противоположной стороне произвольна размещаются по три «перехватчика», а остальные играющие стоят вокруг своего капитана в малых кружочках (диаметром 50 см) в трех метрах один от другого. Учитель дает мяч одному из перехватчиков. Тот по сигналу бросает его одному из своих подающих (стоящих в малых кружочках), а последние посылают мяч своему капитану. Перехватчики мешают этому, стараясь перехватить мяч и отдать его подающему. Если Капитан поймает мяч, команде засчитывается очко, а подающие меняются местами. Последний кружочек занимает один из перехватчиков, а капитан становится на его место. Роль капитана исполняет очередной подающий. Продолжительность игры 15-20 мин. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Борьба за мяч

Две команды произвольно размещаются на обозначенной площадке (18х6 м). Одному из играющих дается мяч. По сигналу игроки стараются быстрее выполнить 5-10 передач между своими игроками. За это команда

выигрывает очко. Счет передач ведет учитель. Игра продолжается до 10 мин. Команда, набравшая большее количество очков, выигрывает.

Мяч капитану

Играют несколько команд, построенных в колонны по одному. Водящие (капитаны) стоят впереди своих команд в 3-6 шагах. По сигналу капитаны бросают мяч очередному игроку команды; тот, бросив назад капитану мяч, бежит в конец колонны. Выигрывает команда, правильно и раньше других закончившая передачу. Эта игра имеет несколько вариантов: играющие могут стоять в командах по кругу, а капитан — в центре; играющие стоят в шеренгах, капитаны передвигаются боком вдоль шеренги и передают каждому мяч; играющие сидят; играющие стоят в колоннах. Игрок, получив мяч от капитана, может его передать обратно после выполнения условленного дополнительного упражнения (присесть, повернуться на 360°, выполнить три-пять ударов о пол и др.).

Мяч в воздухе

Школьники делятся на 3-4 команды, каждая образует круг. Верхней передачей каждая команда стремится «удержать» мяч в воздухе дольше других.

Два мяча через сетку

Команда состоит из 6 игроков. Они располагаются на площадке так же, как при игре в волейбол, и после розыгрыша очка делают переход (смену мест) по часовой стрелке. Игра проводится на время (5-8 мин). Во время игры разрешается отбивать мяч через сетку верхней передачей. Мяч по сигналу учителя (судьи) вводится в игру верхней передачей из различных зон. Когда учащиеся изучат нижнюю подачу, розыгрыш очка начинают подачами из-за лицевых линий через сетку, а прием мяча с подачи производится сверху двумя руками. При потере подачи игра не прекращается (ближайший к мячу учащийся берет его и бросает через сетку), однако команда, допустившая ошибку, лишается права на выигрыш очка. Команды совершают переход после розыгрыша одного, двух или трех очков. На последнем этапе игры вводится условие: совершать бросок мяча через сетку только вторым касанием, получив передачу от одного из партнеров по команде.

Настольные игры

Башня или Джэнга

1. Для начала игры нужно построить башню высотой в 18 этажей. Каждый этаж состоит из трёх блоков, положенных вплотную и параллельно

друг другу. Блоки каждого следующего этажа кладутся перпендикулярно блокам предыдущего этажа.

2. **После того как башня построена, игроки начинают ходить.** Первым ходит тот, кто строил башню.

3. **Ход в дженге состоит из вытаскивания одного блока из любого уровня (за исключением того, который прямо под недостроенным верхним) башни и последующего его размещения наверху башни так, чтобы его было возможно завершить (нельзя достраивать этажи под незавершённым верхним уровнем).**

4. **Для извлечения блока разрешено использовать только одну руку.** Вторая рука тоже может использоваться, но дотрагиваться до башни одновременно можно только одной рукой.

5. **Блоки можно подталкивать,** чтобы найти тот, который свободнее всего сидит. Перемещая блок, запрещено дотрагиваться до других блоков.

6. **Любой подвинутый блок можно оставить на месте и не продолжать его вынимать, если это приведёт к падению башни.**

7. **Ход заканчивается, когда следующий игрок дотронется до башни, или, когда пройдёт 10 секунд, в зависимости от того, что случится раньше.**

8. **Игра заканчивается, когда башня падает.** Падением башни считается падение любого блока кроме того, который игрок в данный ход пытается расположить наверху. Проигравшим считается тот, в чей ход произошёл обвал башни. Однако если упало только несколько блоков, то игроки могут по желанию продолжить игру.

Игры на шашечной доске

1. Шашки
2. Волк и овцы
3. Уголки
4. Поддавки
5. Зайцы и волки

Шахматы

Объясняя новые игры (или напоминая о вариантах правил известной игры), надо учитывать, что подростки уже имеют определенную игровую подготовку, достаточный опыт участия в разнообразных подвижных играх. Поэтому рекомендуется меньше разъяснять основные требования к играющим и более подробно рассказать о значении, технике и тактике данной игры. В некоторых случаях предварительное объяснение новой игры

полезно сопровождать показом типичных технических приемов, встречающихся в игре, демонстрацией отдельных тактических комбинаций.

При разучивании новой сложной подвижной игры, следует начинать ее в несколько упрощенном варианте, а затем постепенно добавлять новые правила.

При занятиях со смешанными группами нужно обращать внимание на то, чтобы количество мальчиков и девочек в каждой команде было примерно одинаковым. Этим достигается обычно известное равенство команд по силам. Недостаточно физически крепких, но переоценивающих свои силы игроков следует сдерживать разнообразными приемами, например, предлагать почаще отдыхать, используя начерченные кружки, где участник имеет право быть временно вне игры. Но это, конечно, не должно задевать самолюбия играющих, подчеркивать их временное отставание от товарищей по состоянию здоровья и в физическом развитии. Сообщения о результатах игры надо сопровождать кратким ее разбором.

Ожидаемые результаты:

К моменту завершения программы обучающиеся должны:

Знать

- Основы знаний о здоровом образе жизни
- Средства и методы повышения физической активности школьников

Уметь

• Овладеть основными приемами, используемыми при проведении подвижных и спортивных игр

- Проводить разминку, организовать проведение подвижных игр

Развить качества личности

- Воспитать стремление к здоровому образу жизни
- Повысить общую и специальную выносливость обучающихся
- Развить коммуникабельность обучающихся, умение работать и жить в коллективе
- Развить чувство патриотизма к родной школе, городу, стране.

Список литературы:

1. Былеева, Л. В. Подвижные игры / Л.В. Былеева, В.Г. Яковлев. - М.: Физкультура и спорт, 2013. - 223 с.
2. Гирченко, И. Подвижные игры / И. Гирченко. - М.: Мой Мир, ГмбХ & Ко. КГ, 2016. - 256 с.

3. Кузнецов В. С. Физическая культура: упражнения и игры с мячами: методическое пособие / В. С. Кузнецов, Г. А. Колодницкий. – М.: Издательство НЦ ЭНАС, 2006. - 131 с.
4. Патрикеев, А.Ю. Подвижные игры в спортзале / А.Ю. Патрикеев. - М.: Феникс, 2015. – 931 с.
5. Степаненкова, Э. Я. Методика проведения подвижных игр / Э.Я. Степаненкова. - М.: Мозаика-Синтез, 2018. – 433 с.

Рецензия

на краткосрочную программу внеурочной деятельности
«Увлекательные каникулы. Познай себя»

**учителей физической культуры МАОУ СОШ №73 г. Краснодар
Литвиновой Светланы Васильевны, Колесова Алексея Евгеньевича**

Здоровье закладывается в детстве, и качественное образование в части физического воспитания, физической культуры детей начального и среднего школьного возраста определяет образ жизни на многие годы. При создании программы учитывались потребности современного российского общества в воспитании здорового поколения, государственная политика с национальными целями увеличения продолжительности жизни граждан России и научная теория физической культуры, представляющая закономерности двигательной деятельности человека.

Программа предусматривает организацию отдыха и физического развития детей в период школьных каникул, связано это с повышенным спросом на данный вид услуги родителей обучающихся.

Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена важностью создания условий для формирования у школьников коммуникативных и здоровьесберегающих навыков, которые необходимы для успешного интеллектуального и физического развития ребенка. Значимость программы заключается в том, что она решает задачи по повышению двигательной активности школьников.

Актуальность разработки и создания данной программы обусловлена тем, что формирование здорового стиля жизни у детей возможно при создании условий единства процессов организации урочной и внеурочной, школьной и внешкольной деятельности, в частности на каникулах, когда многие дети предоставлены сами себе. Учебные каникулы являются важной частью жизни детей. Отдых нужен для полноценного восстановления сил в ходе учебы, интенсивность которой постоянно возрастает. Программа предусматривает использование потенциала спортивно-физкультурной деятельности для профилактики асоциального поведения.

Программа «Увлекательные каникулы. Познай себя» рассчитана на использования в период осенних и весенних каникул. Она предполагает проведение занятий с детьми в возрасте 11-15 лет, каждый день в период каникул. Продолжительность занятий 80 минут. Занятия включают в себя теоретическую и практическую часть.

В соответствии с ФГОС ООО внеурочная деятельность является обязательным компонентом содержания ООП ООО. Организационным механизмом реализации внеурочной деятельности является план внеурочной деятельности как рекомендуемый структурный компонент организационного раздела ООП ООО.

С целью развития физических способностей, обучающихся и формирования универсальных учебных действий в программе предусмотрено значительное увеличение активных форм работы, направленных на вовлечение учащихся в динамичную деятельность,

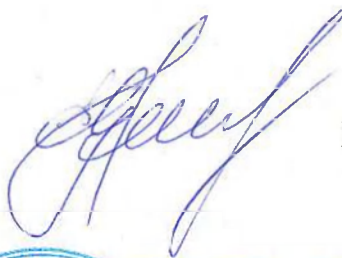
развитие выносливости, скорости, силы, ловкости и быстроты, приобретение практических навыков самостоятельной деятельности.

Во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям. С целью достижения качественных результатов учебный процесс оснащен современными спортивными и техническими средствами.

Рецензент

к.п.н. , доцент кафедры
теории и методики
спортивных игр КГУФКСТ

03.09.2024 г.



Е.А.Колесникова



МИНИСТЕРСТВО СПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И ТУРИЗМА»

УДОСТОВЕРЕНИЕ о повышении квалификации

231201827768

Документ о квалификации

Регистрационный номер 195

Город Краснодар

Дата выдачи 14 марта 2025 года

Настоящее удостоверение подтверждает, что

Колесов

(фамилия, имя, отчество)

Алексей Евгеньевич

с 03 марта 2025 г. по 14 марта 2025 г.

прошел(а) обучение в (на)

(наименование)

ФГБОУ ВО КГУФКСТ

образовательного учреждения (подразделения) дополнительного профессионального образования)

по дополнительной профессиональной программе повышения квалификации:

«Современные подходы к методике преподавания самбо при

(наименование проблемы, темы, программы дополнительного профессионального образования)

реализации ФГОС в школах»

в объеме 72 часов

(количество часов)



Подпись

С.С.С.

Подпись

В.В.

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

230000003593

Документ о квалификации

Регистрационный номер

у-151128/6

Город

Москва

Дата выдачи

2022 г.

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

**Колесов
Алексей Евгеньевич**

с 19 апреля 2022 г. по 06 июня 2022 г.

прошёл(а) повышение квалификации в (на)
федеральном государственном автономном
образовательном учреждении
дополнительного профессионального образования
«Академия реализации государственной политики
и профессионального развития работников образования
Министерства просвещения Российской Федерации»

(лицензия Рособрнадзора серия 90.101 № 0010068
регистрационный № 2938 от 30.11.2020)

по дополнительной профессиональной программе

**«Преподавание учебного предмета
«Физическая культура»
в условиях реализации требований ФГОС НОО»**

в объёме

48 часов



Руководитель
Секретарь

А.М. Колесов
М.И. Колесов



Муниципальное автономное образовательное учреждение муниципального образования город Краснодар Центр дополнительного образования «Ориентир»

Муниципальный опорный центр город Краснодар

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение муниципального образования город Краснодар "Центр детско-юношеского туризма"

СЕРТИФИКАТ

Настоящий сертификат подтверждает, что

Колесов Алексей Евгеньевич,

учитель физической культуры МАОУ СОШ № 73,

в период с 02.11.2022 по 19.04.2023 прошел(-ла) обучение
по образовательной программе
«Подготовка руководителей детских туристских групп»
для педагогических работников общеобразовательных организаций,
организаций дополнительного образования
в объеме 144 часов.

Директор МАОУ ЦДО «Ориентир»,
руководитель МОЦ г. Краснодар

М.Г. Гриценко

Дата выдачи

19.04.2023

Директор МБОУ ДО ЦДЮТ

Н.Б. Лукьянчук

Департамент образования администрации
муниципального образования город Краснодар



Почетная Грамота
награждается

**Колесов
Алексей Евгеньевич**

учитель физической культуры МАОУ СОШ № 73

*за добросовестный труд, профессиональное мастерство,
большой вклад в воспитание и образование подрастающего поколения
и в связи с 40-летним юбилеем МАОУ СОШ № 73*

Директор департамента



А.В. Звягинцев

*Приказ от 23 сентября 2024 № 1910
г. Краснодар*