

Администрация города Искитима Новосибирской области

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр дополнительного образования»
города Искитима Новосибирской области

Рассмотрена и одобрена
на заседании педагогического совета
(протокол № 1 от «09» сентября 2026 года)



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ЦДО
М.И. Курдюмова
(приказ 43-т от 11.09.26)

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Игры вокруг света. 4К»
объединения «Успех»**

Срок реализации: 4 года

Возраст учащихся: 6 – 11 лет

Уровень: базовый

Автор-составитель:

педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории
Усольцева Ольга Егоровна

г. Искитим
2026

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Направленность, нормативно-правовое обеспечение программы

По направленности программа является социально-гуманитарной, поскольку способствует развитию детской социальной инициативы в различных ее формах через организацию игровой деятельности.

Данная программа «Игры вокруг света. 4К» разработана в соответствии с основными нормативно-правовыми документами в области образования РФ и Новосибирской области:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
 - Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
 - Приказ министерства просвещения от 27.07.2022 №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по ДОП»
 - Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением правительства РФ от 31.03.2022 № 678);
 - Изменения, которые вносятся в Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года. Распоряжение Правительства РФ от 1 июля 2025 г. № 1745-р.;
 - Постановлением ГСВ РФ от 02.06.2026 №19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
 - Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
 - Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
 - Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";
 - Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования» города Искитима Новосибирской области.
- Методические рекомендации:

- Приоритетные направления по обновлению содержания и технологий ДОО по всем направленностям (Рекомендованы экспертным советом министерства просвещения РФ по вопросам ДОО детей и взрослых, воспитания и детского отдыха).

Актуальность, новизна, отличительная особенность

В современном мире, где процессы глобализации стирают границы между культурами, особенно важным становится сохранение и передача подрастающему поколению культурного наследия разных народов. «Каждая национальная, этническая и культурная группа обладает настоящим сокровищем – народными (традиционными) детскими играми, сохраняющими и в настоящее время большую культурную и образовательную ценность».

Актуальность данной программы обусловлена необходимостью воспитания у детей поликультурной компетентности, уважения к многообразию мира. В условиях многонационального состава жителей города Искитима и Новосибирской области, программа становится востребованным инструментом для гармонизации межнациональных отношений в детской среде. Она помогает детям разных национальностей найти общий язык через универсальный язык игры.

Программа «Игры вокруг света. 4К» актуальна для системы дополнительного образования, так как:

- обеспечивает преемственность между игровой деятельностью и учебной, помогая детям мягко адаптироваться к новому социальному статусу;
- удовлетворяет потребность детей младшего школьного возраста в движении и коллективных играх, компенсируя их дефицит в современной цифровой среде.

Новизна программы «Игры вокруг света. 4К» заключается в комплексном и системном подходе к изучению культуры народов мира через их игровое наследие. В отличие от существующих программ, где игры используются как развлекательный элемент, в данной программе игра выступает как основной дидактический и воспитательный инструмент, а также как объект изучения.

Основные элементы новизны:

- Тематический алгоритм «4К». Программа построена по уникальному тематическому принципу: каждый год обучения посвящен изучению четырех народов, названия которых начинаются с буквы «К». Это создает интригу, запоминающуюся структуру (1 год — Кумыки, Курды, Карелы, Казахи; 2 год — Кряшены, Коряки, Кайтагцы, Китайцы и т.д.) и позволяет систематизировать огромный объем материала в логичную, завершенную систему.
- Проектно-игровая технология. Итогом освоения каждого тематического блока и программы в целом является мини-фестиваль «Мы разные, но мы вместе». В процессе подготовки к нему, дети

не просто играют, а осваивают навыки организации культурно-досуговых программ: они становятся ведущими, объясняют правила сверстникам и родителям, готовят атрибуты, что значительно повышает их личностную и социальную активность.

- Краеведческий компонент. Освоение материала происходит с проекцией на многонациональную среду родного города, что помогает детям осознать себя частью поликультурного общества.

Отличительные особенности программы «Игры вокруг света. 4К» заключаются в уникальном тематическом принципе, когда каждый год обучения посвящен четырем народам, названия которых начинаются с буквы «К», что создает запоминающуюся системную структуру и позволяет организовать обширный материал в логичную завершённую систему.

Программа носит интегративный характер, где каждая игра служит отправной точкой для знакомства с географией, историей, символикой, национальным костюмом, хозяйственным укладом, обычаями и традициями изучаемого народа, обеспечивая формирование целостной картины мира.

Итогом освоения каждого блока и программы в целом становится мини-фестиваль «Мы разные, но мы вместе», в процессе подготовки к которому дети осваивают роли организаторов, ведущих и экспертов в рамках своего объединения, что значительно повышает их личностную и социальную активность.

Адресат программы и особенности набора обучающихся

Данная дополнительная общеобразовательная программа рассчитана на детей в возрасте 6-11 лет. Выбор возрастной категории 6–11 лет обусловлен сенситивностью младшего школьного возраста к формированию основ поликультурной компетентности и социальной активности. В этот период игра продолжает оставаться ведущей деятельностью, что позволяет использовать народные игры как эффективный инструмент обучения и воспитания. Дети отличаются яркостью и непосредственностью восприятия, эмоциональной отзывчивостью, лёгкостью вхождения в образ, что способствует глубокому погружению в культурный материал. Кроме того, именно в этом возрасте активно развиваются коммуникативные навыки, умение договариваться, работать в команде, появляется интерес к коллективным формам деятельности. Программа учитывает переход от игровой к учебной деятельности, обеспечивая преемственность и мягкую адаптацию детей к новому социальному статусу, а также компенсирует дефицит двигательной активности и живого общения в современной цифровой среде.

Набор в группы осуществляется на добровольной основе с согласия родителей. Младший школьный возраст – это возраст, когда ребёнок проходит первый этап школьного образования.

Главной чертой этого возрастного периода является смена ведущей деятельности, переход от игры к систематическому, социально организованному учению. Смена ведущей деятельности – не одномоментный переход, а процесс, занимающий у разных детей различное время. Именно для этого возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Поэтому на протяжении всего младшего школьного возраста игровая деятельность во всех её разновидностях продолжает оставаться важной для психического развития.

Эмоционально младший школьник впечатлителен и отзывчив, но более уравновешен, чем дошкольник. Он уже может в достаточной степени управлять проявлениями своих чувств, различать ситуации, в которых их необходимо сдерживать. В этом возрасте ребёнок приобретает опыт коллективной жизни, для него существенно возрастает значимость межличностных и деловых отношений.

В хронологическом плане образовательное пространство программы представляет собой четырехгодичный курс обучения.

Общий количество часов за весь период обучения составляет 259 часов.

1 год обучения: 37 часов.

2 – 4 год обучения: 74 часа.

Срок обучения: 10 сентября – 31 мая текущего года.

Язык обучения: русский.

Уровень программы: базовый.

Форма реализации программы: очная. Использование дистанционных образовательных технологий при реализации программы. Программа предполагает вовлеченность в образовательный процесс обучающихся, не имеющих временную возможность лично посетить занятия по причине заболевания, карантина и иных объективных причин. Обучающиеся в удаленном режиме могут освоить теоретический материал образовательной программы, выполнить задания и отсылать их на проверку педагогу по электронной почте. При наличии в учреждении материально-технических возможностей для организации онлайн-консультаций и видеотрансляций педагог может провести с ребенком занятие в форме видеоконференции.

В рамках данной дополнительной общеразвивающей программы учитываются особенности детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Образовательный процесс организован с учетом индивидуальных потребностей каждого ребенка, что включает в себя использование специальных методов и приемов обучения, адаптированных материалов, а также создание доступной среды. Программа направлена на максимальное развитие способностей и потенциала всех обучающихся, включая детей с ОВЗ, и способствует их социальной

адаптации и интеграции в общество.

Режим занятий:

Формой организации учебного процесса является учебное занятие. Продолжительность одного академического часа 40 минут (для первоклассников – 30 минут). Перерыв между учебными занятиями – 5 минут. Режим занятий – 1 час в неделю для первого года обучения, все последующие года – 2 часа.

Цель и задачи программы

Цель: формирование у обучающихся начального школьного возраста первичных навыков организации культурно-досуговых мероприятий и основ поликультурной компетентности через практическое освоение и популяризацию народных игр народов мира в рамках тематического алгоритма «4К»

Задачи:

Предметные:

1. Сформировать у обучающихся систему знаний о государственной символике, географическом положении, традиционных занятиях и культурных особенностях некоторых народов, изучаемых в рамках алгоритма «4К».
2. Познакомить с правилами и обучить практическому выполнению народных игр (подвижных, спортивных, настольных) каждого из изучаемых народов.
3. Научить создавать простые тематические продукты (рисунки, атрибуты для игр, элементы костюмов) на основе полученных знаний о культуре народов.

Метапредметные:

1. Развить коммуникативные способности: умение договариваться, распределять роли, выслушивать и понимать друг друга в процессе командной игры.
2. Сформировать навыки организации деятельности: умение планировать последовательность действий, готовить необходимые материалы и понятно объяснять правила игры сверстникам (навык инструктора/ведущего).
3. Развить познавательный интерес и элементы критического мышления через сравнение игр, обычаев и культурных особенностей разных народов.

Личностные:

1. Воспитать уважительное отношение к национальным, культурным и религиозным ценностям разных народов, осознание себя частью поликультурного общества.

2. Сформировать чувство ответственности и взаимопомощи за общий результат в групповой работе, умение учитывать мнение других участников команды.
3. Развить самостоятельность, инициативность и активную жизненную позицию через участие в подготовке и проведении социально-значимых акций и мероприятий в рамках объединения.

Планируемый результат программы

По завершении освоения программы **обучающийся сможет стать соорганизатором и участником мини-фестиваля народных игр** для сверстников или младших школьников, включающий **не менее четырех игр разных народов**, с демонстрацией знаний об их культурных особенностях и традициях, а также разработать и представить творческий продукт (альбом, картотеку игр, презентацию, буклет или атрибуты для игр).

Предметные результаты:

1. **Знает** и различает государственные флаги, гербы, географическое положение и основные культурные символы народов, изучаемые в рамках программы.
2. **Знает** и может объяснить правила народных игр.
3. **Владеет** практическими навыками игры в изученных народных играх и может выступить в роли инструктора, обучив им других детей.
4. **Владеет** навыками создания простых элементов национальных костюмов, атрибутов для игр и других творческих работ на основе изученного материала.

Метапредметные результаты:

1. **Умеет** эффективно взаимодействовать в команде, договариваться о совместных действиях, распределять роли для достижения общей цели.
2. **Умеет** искать, отбирать и структурировать информацию о культуре народов из разных источников (книги, интернет-ресурсы, рассказы педагога и родителей).
3. **Умеет** планировать этапы подготовки к мини-фестивалю, создавать необходимые атрибуты и публично выступать с объяснением правил игр.

Личностные результаты:

1. **Проявляет** устойчивый интерес к изучению и практическому применению народных игр и культурных традиций разных стран.

2. **Проявляет** уважение и доброжелательность к людям другой национальности, к их обычаям и верованиям, осознает ценность культурного многообразия мира.
3. **Демонстрирует** ответственность, инициативность и самостоятельность при подготовке и проведении общих дел (акций, конкурсов).
4. **Проявляет** эмоциональную отзывчивость, умение сотрудничать и оказывать поддержку другим участникам коллектива.

Содержание программы
Учебный план

1 год (1 час)

№	Блок	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в дополнительную общеобразовательную программу	1	0,5	0,5	Устный опрос
2.	Народности России. Кумыки	7	3	4	Игра
3.	Народности России. Курды	7	3	4	Игра
4.	Народности России. Карелы	7	3	4	Игра
5.	Маленькими шагами в страну Казахстан	7	3	4	Игра
6.	Технология организации культурно - досуговых программ	6	0	6	Отчет
7.	Мы разные, но мы вместе	2	0	2	Мини-фестиваль
	Итого	37	12,5	24,5	

1 год (2 часа)

№	Блок	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в дополнительную общеобразовательную программу	2	1	1	Устный опрос
2.	Народности России. Кумыки	14	6	8	Игра
3.	Народности России. Курды	14	6	8	Игра
4.	Народности России. Карелы	14	6	8	Игра
5.	Маленькими шагами в страну Казахстан	14	6	8	Игра
6.	Технология организации культурно - досуговых программ	12	0	12	Отчет
7.	Мы разные, но мы вместе	4	0	4	Мини-фестиваль
	Итого	74	25	49	

2 год (2 часа)

№	Блок	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Повторение	2	1	1	Устный опрос
2.	Народности России. Кряшены	14	6	8	Игра
3.	Народности России. Коряки	14	6	8	Игра
4.	Народности России. Кайтагцы	14	6	8	Игра
5.	Путешествие в Китай	14	6	8	Игра
6.	Технология организации культурно - досуговых программ	12	0	12	Отчет
7.	Мы разные, но мы вместе	4	0	4	Мини-фестиваль
	Итого	74	25	49	

2 год (1 час)

№	Блок	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Повторение	1	0,5	0,5	Устный опрос
2.	Народности России. Кряшены	7	3	4	Игра
3.	Народности России. Коряки	7	3	4	Игра
4.	Народности России. Кайтагцы	7	3	4	Игра
5.	Путешествие в Китай	7	3	4	Игра
6.	Технология организации культурно - досуговых программ	6	0	6	Отчет
7.	Мы разные, но мы вместе	2	0	2	Мини-фестиваль
	Итого	37	12,5	24,5	

3 год (2 часа)

№	Блок	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Повторение	2	1	1	Устный опрос
2.	Народности России. Коми	14	6	8	Игра
3.	Народности России. Кеты	14	6	8	Игра
4.	Народности России. Каменщики	14	6	8	Игра
5.	Корееведение	14	6	8	Игра
6.	Технология организации культурно - досуговых программ	12	0	12	Отчет
7.	Мы разные, но мы вместе	4	0	4	Мини-фестиваль
	Итого	74	25	49	

3 год (1 час)

№	Блок	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Повторение	1	0,5	0,5	Устный опрос
2.	Народности России. Коми	7	3	4	Игра
3.	Народности России. Кеты	7	3	4	Игра
4.	Народности России. Каменщики	7	3	4	Игра
5.	Корееведение	7	3	4	Игра
6.	Технология организации культурно - досуговых программ	6	0	6	Отчет
7.	Мы разные, но мы вместе	2	0	2	Мини-фестиваль
	Итого	37	12,5	24,5	

4 год (2 часа)

№	Блок	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Повторение	2	1	1	Устный опрос
2.	Народности России. Кабардинцы	14	6	8	Игра
3.	Народности России. Кереки	14	6	8	Игра
4.	Народности России. Койбалы	14	6	8	Игра
5.	Удивительный Кыргызстан (Киргизия)	14	6	8	Игра
6.	Технология организации культурно - досуговых программ	12	0	12	Отчет
7.	Мы разные, но мы вместе	4	0	4	Мини-фестиваль
	Итого	74	25	49	

4 год (1 час)

№	Блок	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Повторение	1	0,5	0,5	Устный опрос
2.	Народности России. Кабардинцы	7	3	4	Игра
3.	Народности России. Кереки	7	3	4	Игра
4.	Народности России. Койбалы	7	3	4	Игра
5.	Удивительный Кыргызстан (Киргизия)	7	3	4	Игра
6.	Технология организации культурно - досуговых программ	6	0	6	Отчет
7.	Мы разные, но мы вместе	2	0	2	Мини-фестиваль
	Итого	37	12,5	24,5	

Содержание учебного плана

1 год обучения

1. Введение в дополнительную общеобразовательную программу

Теория: знакомство обучающихся с педагогом, с программой. Целеполагание на год. Инструктаж по ТБ. Основные правила игр.

Практика: игры на знакомства: «Любимое занятие», «Имя – жест».

Форма контроля: устный опрос, отработка действий при ЧС.

2. Народности России. Кумыки

• Символы

Теория: герб и флаг страны, местонахождение на карте. Численность и расселение кумыков.

Практика: подвижные игры.

Форма контроля: игра.

• Культура и хозяйство

Теория: традиционные ремесла и занятия. Оружейное ремесло. Сельское хозяйство. Одежда. Семейный уклад. Традиции.

Практика: рисунки одежды.

Форма контроля: выставка.

• Спорт, наука

Теория: образование. Спортивные достижения.

Практика: спортивные игры.

Форма контроля: игра.

3. Народности России. Курды

• Символы

Теория: флаг, местонахождение на карте. Численность и расселение.

Практика: подвижные игры.

Форма контроля: игра.

• Культура и хозяйство

Теория: традиционные ремесло и занятия. Оружейное ремесло. Сельское хозяйство. Одежда. Семейный уклад. Традиции.

Практика: рисунки одежды.

Форма контроля: выставка.

• Спорт, наука

Теория: образование. Спортивные достижения.

Практика: спортивные игры.

Форма контроля: игра.

4. Народности России. Карелы

- **Символы**

Теория: флаг, местонахождение на карте. Численность и расселение.

Практика: подвижные игры.

Форма контроля: игра.

- **Культура и хозяйство**

Теория: традиционные ремесло и занятия. Оружейное ремесло. Сельское хозяйство. Одежда. Семейный уклад. Традиции.

Практика: рисунки одежды.

Форма контроля: выставка.

- **Спорт, наука**

Теория: образование. Спортивные достижения.

Практика: спортивные игры.

Форма контроля: игра.

5. Маленькими шагами в страну Казахстан

- **Государственные символы**

Теория: герб и флаг страны, местонахождение на карте.

Практика: игра на знакомства: «Туилген орамал» («Завязанный платок»), «Белый лютый - серый лютый» («Ак каскыр - байланган каскыр»).

Форма контроля: творческая работа

- **Достопримечательности**

Теория: республика Казахстан - музей под открытым небом. Озеро Бурабай. Ущелье Чимбулак и Медео.

Практика: игры на свежем воздухе: «Жасырынбак» («Прятки»), «Бугынай», «Кетти, кетти орамал» («Уходящий платок»).

Форма контроля: викторина.

- **Культура и обычаи**

Теория: обычаи гостеприимства. Обычаи семьи. Казахские традиции воспитания детей. Национальные узоры и украшения. Национальные праздники.

Практика: игры: «Есть идея!» («Такия тастамак!»), «Ястребы и ласточки» («Жапалактар же карлыгаш»)

Форма контроля: ребусы.

- **Народные игры**

Теория: народная игра: сущность и особенности.

Практика: игры «Тимербай», «Угадай и догони», «Перепрыгни через веревку» («Аркан ойын»).

Форма контроля: игра.

6. Технология организации культурно - досуговых программ

Практика: интеллектуальные игры, конкурсы, проведение акции «Георгиевская лента», «Дети детям», КТД «Новый год», конкурсы.

Форма контроля: отчет.

7. Мы разные, но мы вместе

Практика: мини - фестиваль игр народов 4К.

Форма контроля: мини – фестиваль.

Содержание 2 год обучения

1. Повторение

Теория: знакомство обучающихся с программой 2 года обучения. Инструктаж по ТБ. Повторение пройденного материала.

Практика: игры народов Кумыки, Курды, Карелы, Казахстан

Форма контроля: устный опрос, отработка действий при ЧС.

2. Народности России. Кряшены

• Символы

Теория: флаг, местонахождение на карте. Численность и расселение.

Практика: подвижные игры.

Форма контроля: игра.

• Культура и хозяйство

Теория: традиционные ремесла и занятия. Оружейное ремесло. Сельское хозяйство.

Одежда. Семейный уклад. Традиции.

Практика: рисунки одежды.

Форма контроля: выставка.

• Спорт, наука

Теория: образование. Спортивные достижения.

Практика: спортивные игры.

Форма контроля: игра.

3. Народности России. Коряки

• Символы

Теория: флаг, местонахождение на карте. Численность и расселение.

Практика: подвижные игры.

Форма контроля: игра.

- **Культура и хозяйство**

Теория: традиционные ремесло и занятия. Оружейное ремесло. Сельское хозяйство.

Одежда. Семейный уклад. Традиции.

Практика: рисунки одежды.

Форма контроля: выставка.

- **Спорт, наука**

Теория: образование. Спортивные достижения.

Практика: спортивные игры.

Форма контроля: игра.

4. Народности России. Кайтагцы

- **Символы**

Теория: флаг, местонахождение на карте. Численность и расселение.

Практика: подвижные игры.

Форма контроля: игра.

- **Культура и хозяйство**

Теория: традиционные ремесло и занятия. Оружейное ремесло. Сельское хозяйство.

Одежда. Семейный уклад. Традиции.

Практика: рисунки одежды.

Форма контроля: выставка.

- **Спорт, наука**

Теория: образование. Спортивные достижения.

Практика: спортивные игры.

Форма контроля: игра.

5. Путешествие в Китай

- **Государственные символы**

Теория: герб и флаг страны, местонахождение на карте.

Практика: игра «Спрятанный крючок».

Форма контроля: творческая работа

- **Достопримечательности**

Теория: Великая китайская стена, иероглифы, Дворец Потала (г. Лхаса, Тибет), Терракотовая армия (г. Сиань, провинция Шэньси), Шаолинь (провинция Хэнань), Запретный город (г. Пекин)

Практика: игра «Поймай дракона за хвост!», рисование «Иероглифы», «Волачик».

Форма контроля: викторина.

- **Культура и обычаи**

Теория: национальные традиции Китая, семейные традиции, праздники и подарки, хорошие манеры по-китайски, обычаи и традиции за столом, чаепитие, национальное животное.

Практика: игра «Узнай по звуку», «Определи рис на ощупь», «Найди пару», упражнение «Учимся пользоваться палочками».

Форма контроля: ребусы.

- **Народные игры**

Практика: игры «Безглазая ищейка», «Камень, ножницы, бумага» («Лягушка, слизняк и змея»), «Орел поймал курицу», «Игра в слепую рыбу».

Форма контроля: игра.

6. Технология организации культурно - досуговых программ

Практика: интеллектуальные игры, конкурсы, проведение акции «Георгиевская лента», «Дети детям», КТД «Новый год»

Форма контроля: акция

7. Мы разные, но мы вместе

Практика: мини - фестиваль игр народов 2К.

Форма контроля: мини - фестиваль

Содержание 3год обучения

1. Повторение

Теория: знакомство обучающихся с программой 3 года обучения. Инструктаж по ТБ. Повторение пройденного материала.

Практика: игры народов кряшены, коряки, кайтагцы, Китай.

Форма контроля: устный опрос, отработка действий при ЧС.

2. Народности России. Коми

- **Символы**

Теория: флаг, местонахождение на карте. Численность и расселение.

Практика: подвижные игры.

Форма контроля: игра.

- **Культура и хозяйство**

Теория: традиционные ремесло и занятия. Оружейное ремесло. Сельское хозяйство. Одежда. Семейный уклад. Традиции.

Практика: рисунки одежды.

Форма контроля: выставка.

- **Спорт, наука**

Теория: образование. Спортивные достижения.

Практика: спортивные игры.

Форма контроля: игра.

3. **Народности России. Кеты**

- **Символы**

Теория: флаг, местонахождение на карте. Численность и расселение.

Практика: подвижные игры.

Форма контроля: игра.

- **Культура и хозяйство**

Теория: традиционные ремесло и занятия. Оружейное ремесло. Сельское хозяйство. Одежда. Семейный уклад. Традиции.

Практика: рисунки одежды.

Форма контроля: выставка.

- **Спорт, наука**

Теория: образование. Спортивные достижения.

Практика: спортивные игры.

Форма контроля: игра.

4. **Народности России. Каменщики**

- **Символы**

Теория: флаг, местонахождение на карте. Численность и расселение.

Практика: подвижные игры.

Форма контроля: игра.

- **Культура и хозяйство**

Теория: традиционные ремесло и занятия. Оружейное ремесло. Сельское хозяйство. Одежда. Семейный уклад. Традиции.

Практика: рисунки одежды.

Форма контроля: выставка.

- **Спорт, наука**

Теория: образование. Спортивные достижения.

Практика: спортивные игры.

Форма контроля: Игра.

5. Корееведение

• Государственные символы

Теория: герб и флаг стран Северной и Южной Корей, местонахождение на карте.

Практика: игры: «Хлопушки», «Человек, ружье, тигр».

Форма контроля: творческая работа

• Достопримечательности

Теория: Ю. Корея: Кёнбоккун. Олимпийский парк, Храмы. С. Корея: Мавзолей Ким Ир Сена, Триумфальная арка, Арка Воссоединения, Площадь Ким Ир Сена.

Практика: игры: «Петушиные бои», «Игра ABCD»,

Форма контроля: викторина.

• Культура и обычаи

Теория: особенности национальной культуры, корейские праздники, семейные традиции, особенности культуры и искусства.

Практика: игра «Кай Бай Бо» («Камень, ножницы, бумага»),

Форма контроля: ребусы.

• Народные игры

Теория: народная игра: сущность и особенность.

Практика: корейская игра «Бон-жонглер», Чэгичхаги, Конгинори.

Форма контроля: игра

6. Технология организации культурно - досуговых программ

Практика: интеллектуальные игры, конкурсы, проведение акций «Георгиевская лента», «Окна Победы», «Дети детям», КТД «Новый год», «Канцелярия для особого друга», «Безопасная дорога».

Форма контроля: акция.

7. Мы разные, но мы вместе

Практика: мини - фестиваль игр народов 4К.

Форма контроля: мини – фестиваль.

Содержание 4 год обучения

1. Повторение

Теория: знакомство обучающихся с программой 4 года обучения. Инструктаж по ТБ. Повторение пройденного материала.

Практика: игры народов кряшены, коряки, кайтагцы, Северная и Южная Корея.

Форма контроля: устный опрос, отработка действий при ЧС.

2. Народности России. Кабардинцы

- **Символы**

Теория: флаг, местонахождение на карте. Численность и расселение.

Практика: подвижные игры.

Форма контроля: игра.

- **Культура и хозяйство**

Теория: традиционные ремесло и занятия. Оружейное ремесло. Сельское хозяйство.

Одежда. Семейный уклад. Традиции.

Практика: рисунки одежды.

Форма контроля: выставка.

- **Спорт, наука**

Теория: образование. Спортивные достижения.

Практика: спортивные игры.

Форма контроля: Игра.

3. Народности России. Кереки

- **Символы**

Теория: флаг, местонахождение на карте. Численность и расселение.

Практика: подвижные игры.

Форма контроля: игра.

- **Культура и хозяйство**

Теория: традиционные ремесла и занятия. Оружейное ремесло. Сельское хозяйство.

Одежда. Семейный уклад. Традиции.

Практика: рисунки одежды.

Форма контроля: выставка.

- **Спорт, наука**

Теория: образование. Спортивные достижения.

Практика: спортивные игры.

Форма контроля: игра.

4. Народности России. Койбалы

- **Символы**

Теория: флаг, местонахождение на карте. Численность и расселение.

Практика: подвижные игры.

Форма контроля: игра.

- **Культура и хозяйство**

Теория: традиционные ремесло и занятия. Оружейное ремесло. Сельское хозяйство. Одежда. Семейный уклад. Традиции.

Практика: рисунки одежды.

Форма контроля: выставка.

- **Спорт, наука**

Теория: образование. Спортивные достижения.

Практика: спортивные игры.

Форма контроля: игра.

5. **Удивительный Кыргызстан (Киргизия)**

- **Государственные символы**

Теория: герб и флаг страны, местонахождение на карте.

Практика: игра «Просим ягненка» («Токту сурамай»).

Форма контроля: творческая работа

- **Достопримечательности**

Теория: ущелье Ала Арча, Тянь-Шань, Иссык-Куль, Ущелье Алтын Арашан («Золотой источник»), Арсланбоб.

Практика: игры «Тополь» («Терек»), «Ласточка» («Чабалекей»), «Ак терек, кок терек» («Цепи кованы»).

Форма контроля: викторина.

- **Культура и обычаи**

Теория: обычаи гостеприимства, семейные традиции, Манас, жилище, традиционная кухня, необычные традиции.

Практика: «Верблюд и верблюжонок» («Тоо жана бото»),

Форма контроля: ребусы.

- **Народные игры**

Теория: особенности народных игр Кыргызстана.

Практика: игры Беш таш (5 камешков), Алтын шакек (золотое колечко).

Форма контроля: игра

6. **Технология организации культурно - досуговых программ**

Практика: интеллектуальные игры, конкурсы, проведение акции «Георгиевская лента», «Окна Победы», «Дети детям», КТД «Новый год», «Канцелярия для особого друга», «Безопасная дорога».

Форма контроля: акция.

7. **Мы разные, но мы вместе**

Практика: мини - фестиваль игр народов 4К.

Форма контроля: мини - фестиваль

Форма аттестации

Вид контроля	Сроки проведения	Цель проведения	Формы проведения
Входной (первичный) контроль	Сентябрь (первые 2 недели обучения)	Определение стартового уровня знаний, умений и мотивации обучающихся для корректировки образовательного маршрута.	Педагогическое наблюдение в игровой форме; устный опрос; игра «Имя – жест» (навыки коммуникации).
Текущий контроль	В течение всего учебного года (по завершении каждого тематического блока)	Отслеживание динамики освоения предметных знаний (символика, правила игр) и развития метапредметных навыков (коммуникация, работа в паре).	Викторина «Символы и страны»; Игра «Объясни правило» (работа в парах); Выставка рисунков/атрибутов с публичной защитой; Решение ребусов.
Промежуточная аттестация	Декабрь, Май	Оценка уровня сформированности предметных знаний и метапредметных навыков за полугодие/год.	Защита творческого проекта (альбом, карта-тека игр).
Аттестация по итогу освоения	Май (последние занятия)	Определение степени достижения планируемых результатов всей программы. Проверка сформированности итогового образовательного продукта.	Мини-фестиваль «Мы разные, но мы вместе», в рамках которого обучающиеся выступают в роли организаторов, ведущих и инструкторов игр.

Уровень	Баллы	Характеристика уровня достижений
Высокий	4–5 баллов	Обучающийся самостоятельно демонстрирует знания, умения и навыки. Активно участвует в обсуждениях, предлагает идеи, выступает в роли ведущего/инструктора. Творческие работы выполнены аккуратно, с высокой степенью самостоятельности.
Средний	2,6 – 3,9 балла	Обучающийся демонстрирует знания и умения с частичной помощью педагога или при наводящих вопросах. В командной работе выполняет роли «исполнителя», но не проявляет инициативу. Творческие работы выполнены, но требуют доработки.
Низкий	Менее 2,6 балла	Обучающийся испытывает значительные затруднения при воспроизведении материала. Требуется постоянная педагогическая поддержка. Интерес к деятельности неустойчивый.

Оценочные материалы

Оценочные материалы представляют собой комплект диагностических методик и заданий, разработанных для проверки всех групп планируемых результатов (предметных, метапредметных, личностных) в соответствии с требованиями Приказа Минпросвещения РФ № 629 и методических рекомендаций РМЦ ДОД НСО (2026).

Оценка предметных результатов (Знания и умения)

Инструмент 1: Викторина «Символы и страны» (для текущего контроля)

Викторина проводится в устной или письменной форме после изучения каждого народа. Вопросы направлены на проверку знания флага, герба, географического положения.

Пример вопросов (по блоку «Казахстан»):

1. Как выглядит флаг Казахстана? (Варианты ответов с картинками).
2. Как называется столица Казахстана?
3. Что изображено на гербе Казахстана?
4. Что означает слово "шанырак"?

Инструмент 2: Игра «Объясни правило» (для оценки метапредметных и предметных результатов)

Обучающиеся работают в парах. Один ребенок объясняет правила игры (например, «Тимербай»), второй — выполняет задание по правилам или пересказывает их. Педагог оценивает:

- Предметный результат: Правильно ли названы действия, атрибуты игры.
- Метапредметный результат: Насколько четко и понятно объяснение, используется ли логическая последовательность.

Инструмент 3: Творческая работа «Атрибут для игры»

После изучения блока дети создают продукт (рисунок национального костюма, маску, элемент для игры).

Критерии оценки творческой работы (от 1 до 5 баллов):

Критерий	1 балл	3 балла	5 баллов
Соответствие теме	Изделие не соответствует теме или культуре народа.	Изделие соответствует теме, но допущены неточности.	Изделие точно отражает культурные особенности народа.
Качество выполнения	Работа выполнена небрежно.	Работа выполнена аккуратно, но требуется помощь педагога.	Работа выполнена самостоятельно, технически грамотно и аккуратно.
Творческий подход	Работа шаблонная, без элементов творчества.	Присутствуют отдельные элементы творчества.	Работа оригинальна, автор внес собственные идеи.

Оценка метапредметных результатов (Коммуникация и организация)

Инструмент: Карта наблюдения за организаторскими навыками (заполняется педагогом во время подготовки и проведения мини-фестиваля).

Этот инструмент является ключевым, так как именно он позволяет проверить достижение **главной цели программы** — умение организовать и провести игру.

Карта наблюдения за деятельностью обучающегося на мини-фестивале

ФИО обучающегося	Критерий оценивания	Балл (1-5)	Примечание
Иван П.	1. Коммуникация: Умеет четко и громко объяснить правила игры для группы.		
	2. Организация: Готовит необходимые атрибуты, распределяет роли между участниками.		
	3. Взаимодействие: Помогает другим участникам, если они не понимают правила, доброжелателен.		
	4. Самостоятельность: Выполняет роль ведущего/инструктора без помощи педагога.		
	ИТОГОВЫЙ БАЛЛ (среднее арифметическое):		

Оценка личностных результатов

1. Проявляет устойчивый интерес к занятиям и культуре народов мира.

Показатели: задаёт вопросы по теме; участвует в обсуждениях; самостоятельно ищет дополнительную информацию; делится впечатлениями; активен в играх и творческих заданиях.

- **Уровни:**

Низкий: пассивен, вопросы не задаёт, в обсуждениях не участвует.

Средний: эпизодически активен, вопросы задаёт по инициативе педагога, включается в работу после напоминания.

Высокий: систематически активен, задаёт инициативные вопросы, приносит дополнительный материал, делится впечатлениями.

2. Уважительно и тактично относится к культурным традициям разных народов.

Показатели: не допускает оскорбительных высказываний; корректно обсуждает культурные различия; проявляет интерес к обычаям и традициям; соблюдает нормы уважительного общения.

- **Уровни:**

Низкий: допускает нетактичные или неуважительные высказывания.

Средний: в основном уважителен, но активного интереса к культурам не проявляет.

Высокий: устойчиво уважителен, тактичен, проявляет интерес к культурным особенностям, корректно обсуждает различия.

3. Проявляет инициативность и ответственность при подготовке и проведении общих дел.

Показатели: предлагает идеи; выполняет поручения без напоминаний; доводит начатое до конца; берёт на себя роль ведущего/инструктора; соблюдает договорённости.

- **Уровни:**

Низкий: уклоняется от ответственности, не доводит начатое до конца, инициативы не проявляет.

Средний: выполняет поручения при напоминании, иногда предлагает идеи, но не всегда доводит до результата.

Высокий: самостоятельно берёт ответственность, предлагает решения, доводит дело до конца, выступает в роли организатора.

4. Умеет сотрудничать и оказывать поддержку в группе.

Показатели: договаривается, распределяет роли; помогает отстающим; конструктивно решает конфликты; сопереживает; работает без конфликтов.

- **Уровни:**

Низкий: конфликтует, не помогает другим, не идёт на компромисс.

Средний: сотрудничает при поддержке педагога, помогает по просьбе.

Высокий: инициативно помогает, конструктивно решает конфликты, поддерживает других, умеет договариваться.

Инструменты оценки (для фиксации измеримости)

- **Карта личностного развития** (заполняется 2 раза в год: сентябрь и май).
- **Педагогическое наблюдение** на занятиях и мини-фестивале.
- **Рефлексивные круги** (самооценка и взаимооценка).
- **Анализ продуктов деятельности** (творческие работы, участие в акциях).
- **Беседа** с обучающимися и родителями.

Механизм использования результатов оценки

Результаты всех видов контроля (входного, промежуточного, аттестации по итогам освоения программы) используются педагогом для **непрерывной корректировки образовательного процесса** с целью достижения каждым обучающимся планируемых результатов и итогового образовательного продукта — способности организовать и провести мини-фестиваль народных игр. Результаты фиксируются в диагностических картах, картах наблюдения, портфолио обучающегося и служат основанием для принятия педагогических решений.

Использование результатов входного контроля (сентябрь)

- **Корректировка индивидуального образовательного маршрута:** выявление детей с низким стартовым уровнем (коммуникация, игровые навыки) требует включения дополнительных игр на знакомство, упражнений на взаимодействие в паре, упрощённых правил.
- **Формирование групп:** распределение обучающихся для командной работы с учётом уровня коммуникативных навыков (сильный — слабый) для взаимообучения.
- **Планирование воспитательной работы:** если у группы низкая мотивация или слабые навыки сотрудничества, педагог усиливает блок «Технология организации культурно-досуговых программ» коллективными творческими делами.
- **Информирование родителей:** на родительском собрании педагог представляет общие результаты входного контроля (без персонализации) и даёт рекомендации по поддержке интереса ребёнка.

Использование результатов промежуточной аттестации (декабрь, май)

- **Оценка динамики:** сравнение результатов начала и середины года (или года) по каждой группе результатов. Если динамика отсутствует или отрицательная, педагог проводит индивидуальную беседу с ребёнком и родителями, выясняет причины, корректирует маршрут.

- **Комплектование проектных групп:** на основе результатов командной игры «Путешествие по 4К» и защиты творческого проекта педагог формирует составы для подготовки к мини-фестивалю (распределяет роли: ведущий, инструктор, оформитель, эксперт).
- **Планирование воспитательной работы на следующее полугодие:** выявленные дефициты в метапредметных результатах (например, неумение договариваться) становятся основой для включения в календарный план воспитательной работы тренингов общения, КТД на сплочение.
- **Отчёт перед администрацией и родителями:** промежуточные результаты фиксируются в аналитической справке педагога, обсуждаются на родительском собрании, используются для корректировки рабочей программы.

Использование результатов аттестации по итогам освоения программы (май)

- **Оценка достижения цели программы:** итоговый балл по карте наблюдения на мини-фестивале и карте личностного развития показывает, достигнут ли планируемый результат — способность организовать и провести мини-фестиваль.
- **Перевод на следующий год обучения:** высокий и средний уровень — основание для продолжения обучения; низкий уровень — рекомендация повторить материал или выбрать другую программу (по согласованию с родителями).
- **Формирование портфолио:** результаты итоговой аттестации, творческие работы, фото и видео с мини-фестиваля включаются в портфолио достижений обучающегося.
- **Награждение и поощрение:** обучающиеся с высоким уровнем награждаются грамотами, благодарностями, получают статус «инструктора игр» в объединении.
- **Анализ программы:** педагог обобщает результаты за год, выявляет сильные и слабые места программы, вносит изменения в учебный план, содержание, методическое обеспечение на следующий учебный год.
- **Трансляция опыта:** успешные практики (например, лучшие мини-фестивали) представляются на методических объединениях.

Обратная связь с обучающимися и родителями

- **С обучающимися:** после каждого контроля проводится рефлексия в игровой форме («Светофор», «Лесенка успеха», «Что я могу сказать о своей работе?»). Ребёнок учится оценивать себя, сравнивать свои результаты с предыдущими, ставить цель на следующий этап.
- **С родителями:** индивидуальные консультации по запросу, информирование через родительский чат в МАКС, открытые мероприятия (мини-фестиваль, выставки), где родители видят реальные достижения детей. При низких результатах педагог предла-

гает конкретные шаги помощи дома (например, поиграть в изученную игру, посмотреть презентацию о народе).

- **Самооценка педагога:** по итогам года педагог заполняет лист самооценки реализации программы, соотносит результаты детей с поставленными задачами, определяет зоны профессионального развития.

Корректировка дополнительной общеобразовательной программы

На основе анализа результатов всех видов контроля педагог вносит изменения в:

- **учебный план** (перераспределение часов между теорией и практикой, добавление новых игр или тем);
- **содержание** (обновление дидактических материалов, включение наиболее успешных игровых практик);
- **методическое обеспечение** (разработка новых карт наблюдения, критериев, памяток);
- **календарный план воспитательной работы** (учёт выявленных дефицитов личностных и метапредметных результатов).

Таким образом, механизм использования результатов оценки обеспечивает обратную связь между обучением, воспитанием и результатом, позволяет гибко управлять образовательным процессом и гарантирует достижение цели программы — формирование у обучающихся первичных навыков организации культурно-досуговых мероприятий и основ поликультурной компетентности.

Раздел 2 Программа воспитания

Характеристика объединения: объединение «Успех» входит в школу детского актива «Лидер» МБОУ ДО ЦДО г. Искитима.

В объединении занимаются обучающиеся в возрасте от 6 до 11 лет.

Одним из интенсивных методов включения детей в общественную жизнь является технология социального проектирования, который позволяет приобрести обучающимися знания и навыки социального проектирования. Эта технология дает возможность достигнуть конкретного результата. Проекты предполагают консолидацию педагогов, родителей, администрации МБОУ ДО ЦДО, социальных и государственных институтов и общественности. Потребность в социальном творчестве – одна из основных потребностей юного гражданина: реализуя ее, он с большей уверенностью вступает во взрослое общество.

Цель: воспитание у обучающихся уважительного отношения к культурному многообразию мира, формирование социально-ответственной, инициативной и коммуникабельной личности через практическую деятельность по организации и проведению культурно-досуговых программ и народных игр.

Задачи воспитания:

Личностные (воспитание качеств личности):

- Формировать у обучающихся уважение и доброжелательность к людям разных национальностей, их обычаям и верованиям, осознание ценности культурного многообразия (в рамках изучения народов 4К).
- Воспитывать чувство ответственности, взаимопомощи и сопричастности к общему делу при подготовке и проведении мини-фестивалей и социальных акций.
- Развивать самостоятельность, инициативность и активную жизненную позицию.

Метапредметные (формирование навыков общения и деятельности):

- Развивать коммуникативные навыки: умение договариваться, выслушивать друг друга, конструктивно решать конфликты в процессе командной работы.
- Формировать навыки организаторской деятельности: умение планировать этапы работы, распределять обязанности и публично выступать в роли ведущего/инструктора.

Социальные (направленные на взаимодействие с обществом):

- Создавать условия для позитивной социализации через участие в социально-значимых акциях объединения («Георгиевская лента», «Дети детям», «Безопасная дорога»).
- Способствовать формированию детского коллектива как среды, поддерживающей творчество и взаимоуважение.

Целевые ориентиры воспитания:

- Обучающийся осознает себя частью многонационального российского общества и уважительно относится к культурным традициям разных народов.
- Обучающийся способен организовывать совместную деятельность и нести ответственность за ее результат.
- Обучающийся мотивирован на участие в социально-значимых делах и проявляет инициативу.

2. Формы и методы воспитания

В рамках программы используются следующие **методы воспитания**:

- Метод убеждения (беседы о культуре мира, традициях, примерах дружбы народов).
- Метод положительного примера (демонстрация успешных практик социального проектирования, личный пример педагога).
- Метод упражнений (приучения) — многократное повторение социально-одобряемых действий в игровой и организаторской деятельности.
- Метод поощрения (одобрение, благодарности, награждение за участие в акциях и мероприятиях).
- Метод контроля за поведением (педагогическое наблюдение, рефлексия).

Основные **формы воспитательной работы**:

- **Образовательное занятие**: включение воспитательного потенциала в каждое занятие через установление доверительных отношений, соблюдение норм поведения, обсуждение культурных ценностей.
- **Ключевые дела объединения**: подготовка и проведение коллективных творческих дел (КТД): акции, праздники (Новый год), конкурсы.
- **Социальные акции**: участие в городских и школьных акциях («Георгиевская лента», «Окна Победы», «Безопасная дорога», «Канцелярия для особого друга»).
- **Мини-фестиваль «Мы разные, но мы вместе»**: итоговое событие, где воспитательный эффект достигается через включение детей в роли организаторов, ведущих и инструкторов.

Условия организации воспитания

- Воспитательная деятельность в рамках программы осуществляется в следующих условиях:

- **Кадровые:** реализуется педагогом дополнительного образования высшей категории, обладающим компетенциями в области социального проектирования и организации детского коллектива.
- **Материально-технические:** учебный кабинет, приспособленный для групповых и подвижных занятий; наличие мультимедийного оборудования для демонстрации воспитательных видеоматериалов.
- **Организационно-методические:** интеграция воспитательных задач в содержание каждого тематического блока (изучение культуры народа всегда сопровождается беседой о дружбе, толерантности, уважении к старшим, гостеприимстве).
- **Социальное партнерство:** взаимодействие с родительской общественностью (родительский чат в МАКС, индивидуальные консультации), участие в мероприятиях школы и города.

Календарный план воспитательной работы объединения «Успех»

№ пп	Направления воспитательной работы	Название мероприятия (события) и форма его проведения	Краткое содержание	Сроки про- ведения	Ответ- ственный исполни- тель
1.	Общекультурное направление	«Новый год у ворот»	Знакомство с обычаями и традициями встречи Рождества и Нового года.	Декабрь	Усольце- ва О.Е.
		Викторина «Мы – Россияне!»	Викторина, посвященный Дню Кон- ституции РФ.	Декабрь	
		Акция «Георгиевская лента», «Окна Победы»	Воспитание патриотизма, граждан- ственности, интереса к истории своей страны	Май	
2.	Духовно- нравственное направление	Выставка рисунков «Мы против терроризма!», посвященные Дню Солидарности в борьбе с терроризмом	Правила поведения	Сентябрь	
		Беседа «Давайте понимать друг друга» Инклюзивный проект «Искитим - территория детства»	Взаимодействие с детьми с ограни- ченными возможностями здоровья (ОВЗ) и детьми-инвалидами	Декабрь	
3.	Здоровьесбере- гающее направ- ление	Городская акция «Мы идем в школу!»	Раздача листовок водителям по прави- лам ПДД	В начале каждой чет- верти	
4.	Общеинтеллек- туальное направление	Квест «Следствие ведут знатоки»	Квест интеллектуальных заданий, с целью выявления уровня знаний обу- чающихся.	Сентябрь	

Раздел 3. Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Календарный учебный график определяет количество учебных недель, количество учебных дней, продолжительность каникул, даты начала и окончания учебных периодов.

Начало обучения	10 сентября текущего года
Окончание обучения	31 мая текущего года
Организационный период	01.09 – 09.09 текущего года
Каникулы	Ежегодно согласно календарному графику образовательной организации
Сроки проведения входного мониторинга	10.09-20.09 текущего года
Сроки проведения мониторинга завершения обучения	20.05-31.05 текущего года
Продолжительность учебного года	37 недель

Тематический календарно учебный график (приложение №6) разработан в соответствии с положением о календарно-учебном графике дополнительной общеобразовательной программы (<https://cdoisk.edusite.ru/sveden/files/ec18be8536af4b6bf227b87a120a372e.pdf>)

Условия реализации программы

Кадровое обеспечение

Программа дополнительного образования по социально-гуманитарной направленности реализуется педагогическими кадрами, обладающими необходимой квалификацией и компетенциями для организации образовательного процесса. К основным требованиям к специалистам относятся:

- Наличие высшего профессионального образования по направлению подготовки «Педагогическое образование» или соответствующим специальностям («История», «Обществознание», «Право», «Психология», «Философия», «Социальная работа»).
- Прохождение курсов повышения квалификации и профессиональной переподготовки, направленных на совершенствование профессиональных компетенций в области дополнительной образовательной деятельности.

Примечание: привлечение других специалистов (педагога-психолога, тьютора) для работы с детьми с особыми образовательными потребностями (ОВЗ) осуществляется по мере необходимости в рамках действующего законодательства.

Материально-техническое обеспечение

Занятия по программе проводятся в учебном кабинете, расположенном на базе школы, который соответствует санитарно-эпидемиологическим требованиям к организациям

воспитания и обучения.

а) Тип помещения: учебный кабинет, трансформируемый для проведения групповых занятий, подвижных игр (с возможностью освобождения пространства), теоретических занятий и творческих мастерских.

б) Перечень необходимого оборудования, инструментов и технических средств обучения:

- Мультимедийное оборудование: проектор, экран (или интерактивная доска), ноутбук/компьютер с доступом к сети Интернет.

- Стулья и столы, соответствующие росту детей.

в) Перечень расходных материалов: канцелярия, тканевые лоскутки, нитки, тесьма для изготовления элементов костюмов и игровых атрибутов, материалы для проведения игр.

г) Требования к специальной одежде обучающихся: специальная форма не требуется. Одежда должна быть удобной, не стесняющей движений, соответствовать сезону и температуре в помещении для активных подвижных игр. Обувь должна быть легкой, на нескользящей подошве.

Методическое обеспечение

Реализация содержания программы методически поддерживается через комплекс педагогических технологий и учебно-методических материалов, направленных на достижение планируемых результатов.

а) Методы и педагогические технологии:

Основным методом обучения является игра. В образовательном процессе активно применяются следующие педагогические технологии:

- **Игровые технологии:** используются как основа для изучения нового материала, закрепления знаний и развития коммуникативных навыков. Сюжетно-ролевые, подвижные и дидактические игры составляют ядро каждого занятия.
- **Проектные технологии:** реализуются при подготовке к мини-фестивалю «Мы разные, но мы вместе», когда дети учатся планировать, распределять роли и создавать конечный продукт (фестиваль).
- **Технология взаимообучения:** применяется на этапе отработки игровых навыков, когда один из обучающихся объясняет правила игры другим детям.
- **Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ):** используются для демонстрации презентаций о культуре народов, просмотра видеороликов с примерами игр, поиска информации в сети Интернет.

б) Формы учебных занятий:

Формы организации занятий определяются задачами конкретного занятия и включают:

- Групповые занятия (основная форма работы).
- Занятие-игра.
- Занятие-путешествие.
- Занятие-викторина.
- Занятие-взаимообучение.
- Практические занятия (изготовление атрибутов).
- Мастер-классы (в рамках подготовки к фестивалю).
- Мини-фестиваль (итоговая форма).

в) Учебно-методические материалы:

- Картотека народных игр с подробным описанием правил (Приложения №№ 1 - 4 к программе).
- Презентации и видеоматериалы о культуре, традициях, символике и достопримечательностях изучаемых народов.
- Инструкции и памятки по технике безопасности.
- Шаблоны для творческих работ.
- Дидактические материалы (ребусы, викторины, карточки с заданиями) для закрепления пройденного материала.

Информационное обеспечение

а) Нормативно-правовые документы: реализация программы осуществляется в строгом соответствии с действующей нормативно-правовой базой РФ в сфере образования. Перечень основных документов представлен в разделе «Направленность, нормативно-правовое обеспечение программы» настоящей ДОП.

б) Доступ к информационным ресурсам:

Для обеспечения образовательного процесса используется:

- Медиатека кабинета, включающая коллекции мультимедийных презентаций, аудио-записей (народная музыка, звуки природы) и видеоматериалов.
- Свободный доступ к сети Интернет для поиска дополнительной информации, работы с интерактивными картами и виртуальными экскурсиями.
- Список рекомендованных интернет-ресурсов для обучающихся и родителей (приведен в разделе «Список литературы»).

Алгоритм учебного занятия

I. Организационный.

Задача: подготовка детей к занятию.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроения на активную деятельность и активизация внимания.

II. Актуализации знаний и мотивации учебно-познавательной деятельности.

Задача: мотивация и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей.

III. Организация учебно-познавательной деятельности.

Задача: формирование целостного представления знаний. Распространенными способами работы являются беседа и игра.

IV. Рефлексия. Подведение итогов занятия.

Задача: мобилизация детей на самооценку. Может оцениваться работоспособность, психологическое состояние, результативность работы.

Содержание этапа: педагог сообщает ответы на следующие вопросы: как работали учащиеся на занятии, что нового узнали, какими умениями и навыками овладели.

Список литературы

Список литературы для педагогических работников

Весь мир: Страны. Флаги. Гербы. - Минск : Харвест, 1999. - 698 с.: ил.; 21 см. - (Энциклопедический справочник); ISBN 985-433-437-6

Все страны мира: Общ. сведения. Гос. строй. Природа. Население и яз. Вероисповедание. Крат. ист. очерк. Крат. экон. очерк. Крат. очерк культуры: Энцикл. справ. / [Авт.-сост.: И.О. Родин, Т.М. Пименова]. - Москва : Вече, 2003 (Казань : ГУП ПИК Идел-Пресс). - 559 с., [12] л. ил. : ил.; 27 см.; ISBN 5-7838-0880-6 (в пер.)

Самые красивые места мира / [авт. ст.: Алексеева Н. Н. и др.]. - Москва : Мир энциклопедий Аванта+ : Астрель, 2009. - 212, [3] с. : цв. ил.; 22 см. - (Самые красивые и знаменитые); ISBN 978-5-98986-247-4 (в пер.)

Знакомство с Китаем и китайцами [Текст] / М. И. Сладковский ; Российская акад. наук, Ин-т Дальнего Востока. - Москва : Памятники ист. мысли, 2006. - 375 с. : ил., портр.; 22 см.; ISBN 5-88451-194-9 (В пер.)

Три путешествия по Китаю [Текст] / А. Д. Дикарёв, А. В. Лукин. - Москва : Молодая гвардия, 1989. - 238, [1] с. : ил.; 20 см.; ISBN 5-235-00261-X

Список литературы для обучающихся

География : Занимат. материалы к урокам и внекл. занятиям в 6-8 кл. (викторины, диктанты, тесты, кроссворды, стихи, вопр. для КВН, олимпиад, бесед) / Сост. Н.А. Касаткина. -

Волгоград : Изд-во Учитель, 2004 (ГУП Саратов. полигр. комб.). - 155 с. : ил.; 22 см. - (В помощь преподавателю); ISBN 5-7057-0465-8 (в обл.)

Все страны мира : Общ. сведения. Гос. строй. Природа. Население и яз. Вероисповедание. Крат. ист. очерк. Крат. экон. очерк. Крат. очерк культуры : Энцикл. справ. / [Авт.-сост.: И.О. Родин, Т.М. Пименова]. - Москва : Вече, 2002. - 559 с., [12] л. цв. ил., карт. : ил.; 27 см.; ISBN 5-7838-0880-6

Интернет источники:

Сулейманова, А.М. Картотека казахских национальных игр// <https://infourok.ru/kartoteka-kazahskih-nacionalnih-igr-501421.html>

<https://friendship.com.ru/playworld/25.shtml> КОРАБЛЬ ДРУЗЕЙ - САЙТ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ИХ РОДИТЕЛЕЙ - ИНТЕРЕСНЫЕ СТАТЬИ ПРО ДЕТЕЙ - ПОЛЕЗНЫЕ СТАТЬИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

- <https://news.myseldon.com/ru/news/index/243267572> Народные игры и развлечения Китая
- <https://pandia.ru/text/82/287/17952.php> Корейские народные игры
- <https://www.molbulak.ru/news/chaykhana/poigraem-v-kakie-igry-ranshe-igrali-kyrgyzskie-deti/> В какие игры раньше играли кыргызские дети?
- https://kazinosalon.ucoz.ru/publ/igry_kirgizii/1-1-0-65 Энциклопедия игр
- <https://musaget.ru/traditsii-kirgizov-ovechiy-glaz-i-shapki-so-statusom/> Традиции киргизов
- <https://southkorealife.ru/obychai-i-tradicii-yuzhnoj-korei/> Обычаи и традиции Южной Кореи
- <https://koreyaportal.com/interesnye-fakty-tradicii-i-obychai-yuzhnoj-korei.html> Портал Корея. Интересные факты, традиции и обычаи Южной Кореи
- <https://travel247.ru/599-kultura-korei> Культура КНДР
- <https://tradicii.net/natsionalnye-traditsii/kazahstan/obychai-i-traditsii-kazahstana> Обычаи и традиции Казахстана
- <https://krasivodel.ru/articles/kultura-kazahstana-kratko.html> Культура Казахстана
- <https://cdoisk.edusite.ru/sveden/files/ec18be8536af4b6bf227b87a120a372e.pdf> Положение КУГ в МБОУ ДО ЦДО

Раздел 4. Приложение к дополнительной общеобразовательной программе

Приложение №1

Казахстан

«Любимое занятие»

Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например, кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

«Построиться по именам в алфавитном порядке»

Хорошо при первой встрече

Имя – жест

Участники игры, по очереди, называют свое имя, но сопровождают характерным для себя жестом, движением (присесть, лечь, все на что хватит фантазии), затем все хором называют имя участника игры и повторяют его жест.

«Туилген орамал» («Завязанный платок»)

Водящий дает одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего «Раз, два, три!» все участники разбегаются. Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и взять платок. В момент преследования игрок с платком может передать его товарищу, тот – следующему и т. д. Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить любое его желание: спеть песню, прочитать стихотворение и т. д. После этого он становится водящим.

Правила игры. Игра начинается по сигналу водящего. Отдавать и передавать платок надо быстро, в беге. Нельзя отказываться от исполнения желания.

«Белый лютый – серый лютый» («Ак каскыр – байланган каскыр»)

В игре участвуют две команды – это волшебные храбрые волки. Каждая команда имеет свое логово и клетку. Логово – это круг, рассчитанный на то, чтобы все играющие каждой команды поместились в нем свободно. Клетка – это тоже круг, начерченный рядом с логовом, предназначенный для вероятных пленников. В центре площадки прочерчена лилия – это граница между логовами, находящаяся на равном расстоянии от каждого из них. Команда, получившая по жребию право начать игру, поет:

Белый лютый, Серый лютый,

Кого вы у нас хотите разозлить? Имя назовите!

Другая команда отвечает:

*Нужен нам самый храбрый, храбрый,
Тот, кто врагов в бою победил, Тот, кто в походы ходил,
Тот, кто в стремених вставал, злому волшебнику рога отрубал.
Белый лютый При белой луне, Серый лютый При бледной луне. До орды добежит,
К нам от вас самый смелый ..(имя выбранного) прибежит.*

Тот, на кого выпал выбор соперников, выбегает из своего логова под восторженные возгласы своих товарищей. В это время та команда, которая приглашает волка, становится в шеренгу, держа перед собой раскрытые ладони. Храбрый волк бежит вдоль строя и, выбрав того, кого он считает слабее себя, т. е. уверен, что он не сможет догнать самого волка, ударяет ладонью в ладонь и бежит в сторону своей команды. Игрок, задетый храбрым волком, бежит за ним, стараясь поймать его (коснуться рукой), пока волк не достигнет границы. Если он это сделает, то возвращается в свою команду, ведя за собой храброго волка в качестве пленника. Если же храбрый волк уйдет от преследования и добежит до своего логова, то тот, кого он задел, окажется пленником.

Правила игры. Касаться рукой волка, перешедшего границу, нельзя.

«Жасырынбак» («Прятки»)

Играющие (по расчету) определяют первого водящего, который будет первым искать прячущихся. Водящий, закрыв глаза или встав лицом к стене, считает до определенного счета; остальные за это время должны спрятаться. Затем водящий начинает искать спрятавшихся и должен успеть «застукать» найденного игрока на том месте, где он проводил отсчет (т.е. первым коснуться этого места). При обнаружении кого-либо из игроков, он должен назвать его по имени и успеть «застукать», а затем искать остальных. Водящий обязан обнаружить всех спрятавшихся. Очередным водящим должен быть первый из обнаруженных и «застуканных» игроков. Однако, если хотя бы один играющий опередит водящего, то он должен «водить» заново.

«Бугынай»

Играющие (от 10 до 25 человек) усаживаются по кругу по-казахски, скрестив ноги впереди. Водящий пересчитывает игроков: «Первый бугнай, второй бугнай... и т.д.» - до последнего. Затем он неожиданно вызывает какой-нибудь номер (например: «Шестой бугнай!»).

Названный должен быстро встать с места и, в свою очередь, назвать номер, после чего быстро вновь сесть по-казахски. Вызванный должен быстро встать и также назвать любой из номеров. И так каждый раз.

Если же кто-то при вызове его номера не встанет, или ошибается (встанет другой игрок), - он «наказывается» (отвечает на вопрос, угадывает загадку, поет, танцует, скачет на одной ноге и т.п.). После этого он должен назвать новый номер по своему желанию.

«Кетти, кетти орамал» («Уходящий платок»)

Играющие садятся в круг, тесно прижавшись друг к другу и вытянув ноги. Водящий находится за кругом. Играющие начинают быстро передавать платок под коленями друг другу со словами: «Вот бежит платок, вот бежит платок!», причем движения, имитирующие передачу платка, делают все играющие.

Задача водящего – понять у кого же платок-«невидимка» и назвать имя игрока. В случае обнаружения, «пойманный» меняется местами с водящим.

В случае ошибки, водящий «искупает» свою вину перед «пострадавшими» исполнение стиха или песни.

«Есть идея!» («Такия тастамак!»)

Правила игры. Во время игры нельзя оглядываться и подсматривать. Игрок с тубетейкой догоняет ведущего по кругу только до своего места.

Играющие становятся по кругу и выбирают ведущего. У него в руках тубетейка. Он обходит ребят, произнося следующие слова: «Есть идея («Такия тастамак»)! Не спеша начинаем игру: садимся кругом». После этих слов дети садятся, ведущий продолжает: «Потихоньку, неторопливо обойду я вас. В это время незаметно тубетейку подложу кому-нибудь. Если не заметишь ее, тебя я ею же и побью. И тебе придется начать игру».

Произнося эти слова, ведущий сначала незаметно подкладывает сзади кому-нибудь на пол тубетейку. По окончании текста дети ищут руками вокруг себя тубетейку; тот, у кого за спиной она оказывается, догоняет ведущего и надевает ему на голову тубетейку. Если играющий не догонит ведущего, то ведущий должен тубетейкой потихоньку шлепнуть игрока, догоняя его. Так они оббегают один круг.

«Ястребы и ласточки» («Жапалактар же карлыгаш»)

Правила игры. Разбегаться и ловить можно только по соответствующему сигналу. Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.

В игре участвует неограниченное число играющих. Игроки делятся на две группы, становятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду будут ястребы, во втором – ласточки. Одного игрока выбирают ведущим. Он ходит между игроками и говорит слова отрывно: лас – пауза – точка, или яс..., а окончание слова не произносит. Тогда группа, чье название произнесено полностью, разбегается в разные стороны, а игроки неназванной группы догоняют их. Пойманные игроки считаются членами ловящей группы.

«Тимербай»

Правила игры. Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. Д.).

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего – Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

Пять детей у Тимербая, Дружно, весело играют.

В речке быстрой искупались, Нашалились, наплескались,

Хорошенечко отмылись И красиво нарядились.

И ни есть, ни пить не стали, В лес под вечер прибежали

Друг на друга поглядели, Сделали вот так!

С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

«Угадай и догони»

Правила игры. В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

Примечание №2

Китай

«Поймай дракона за хвост!»

«Поймай дракона за хвост» очень напоминает популярную у нас «Змейку». В эту игру лучше всего играть большой компанией (от 8-10 человек). Участники становятся друг за другом и кладут правую руку на правое плечо впереди стоящего. Игрок, стоящий в цепочке первым, – это голова дракона, а игрок, находящийся в конце, – хвост ящера. Цепочка игроков следует за головой, которая пытается поймать хвост. В то же время участники, находящиеся к хвосту ближе всего стараются всеми силами не дать ведущему добраться до последнего игрока. Если дракону все-таки удастся «укусить» себя за хвост, то участник, стоящий в цепочке последним перебегает вперед и становится новой головой.

Игра «Узнай по звуку»

В две одинаковые коробочки насыпается немного чая (крупно- и мелколистового). Детям предлагается определить по звуку, где какой чай.

Игра «Определи рис на ощупь»

Детям предлагается рассмотреть и потрогать различную крупу (рис, гречка, пшено, горох). Затем с закрытыми глазами на ощупь найти рис.

Рисование «Иероглифы»

Обведите кисточкой с краской иероглифы «человек» и «небо».

Игра «Найди пару»

Найдите пару своему иероглифу.

Упражнение «Учимся пользоваться палочками»

Детям предлагается взять с помощью палочек мелкое печенье.

«Воланчик»

Волан – это утяжеленный мешочек, покрытый перьями, который перекидывается с ноги на ногу. Можно заменить мячиком.

Цель состоит в том, чтобы не уронить его на землю.

«Безглазая ищейка»

Отдалённо забава напоминает игры в прятки, однако возникла до них и имела слегка другую концепцию. Главная цель игры – поймать человека с мешочком. Другие игроки должны всячески мешать, используя любые доступные методы. Игра заканчивается, когда человек с мешком наконец-то ловился.

Игра «Орел поймал курицу»

У этой игры несколько названий: «Желтый ястреб ест курицу», «ласка ест курицу», в кантонском языке она носит название «орел хватает цыплят». Точного времени появления игры не известно, ориентировочно при Династии Мин. Это веселая групповая игра, предполагающая большое количество участников. Всегда проходит на открытом воздухе, потому что требует большого пространства.

Один игрок становится орлом, его задача схватить и вытащить курицу. Остальные игроки крепятся друг к другу в ряд. Первый человек в ряду – это курица, остальные цыплята. Задача курицы защищать цыплят от орла. Цыпленок, которого вытащили, не участвует в дальнейшей игре. Только в следующем круге он сможет участвовать.

«Игра в слепую рыбу»

Является прародителем игры в прятки. Главным атрибутом игры была веревка и платок. Веревкой обозначался круг, границы игры. Одному из игроков завязывали глаза, а

другому давали мешочек с деревяшками. Задача игрока с завязанными глазами схватить игрока с мешочком.

«Спрятанный крючок»

Сначала называют дети все свои имена. Это древняя китайская игра, целью которой является: угадать, у кого из игроков зажат в руке крючок. Согласно легенде мама императора Хань Чжао зажала небольшой крюк в руке и вытянула руки. Маленький император должен был догадаться, в какой руке спрятан крючок. Так и появилась эта увлекательная игра.

У кого нашли крючок называл все имена детей.

Приложение №3

Северная и Южная Корея

«Петушиные бои»

Прежде всего, всем игрокам нужно схватиться за лодыжки и встать на одну ногу. После этого игроки в основном пытаются вывести всех остальных из равновесия. Для этого игрокам нужно прыгать на одной ноге и использовать только свои ноги, чтобы сбивать других с ног.

«Игра ABCD»

Существуют жесты рук, которым присваиваются символы А, В, С или D. Игроки, чья очередь, назовут букву (А-D) и сделают соответствующий жест рукой.

{А} Обе руки плоские, ладони прижаты друг к другу, кончики пальцев соприкасаются

{В} Обе ваши руки с ладонями, прижатыми друг к другу. Кончики пальцев на левой руке направлены в направлении, противоположном направлению правой руки.

{С} Обе руки разведены в стороны, ладони направлены вниз

{D} Обе руки разведены в стороны, но ладонями вверх

Остальные игроки должны сделать любой жест рукой / букву,

«Хлопушки»

Все играющие встают в круг. Вожатый разучивает с детьми следующий ритм: два удара по коленям, затем дважды выбрасываются руки с жестом “Во!” (кисти рук сжаты в кулак, большой палец каждой руки поднят). Освоив ритм можно приступать к самой игре. После первых двух хлопков по коленям, вожатый называет свое имя (одновременно с выбрасыванием жеста “Во!”), после вторых двух хлопков имя того кому он передает голос. И так далее. Дабы избежать проблемы с повторяющимися именами, можно заменить жест на указующий.

«Человек, ружье, тигр»

Цель игры: развитие внимательности, имитационных движений, силы. Корейская игра-считалка, в которую играют двое или две команды парами. Пары становятся друг против друга и по условному сигналу каждый начинает имитировать человека, ружье или тигра. Человека имитируют, прикладывая оба указательных пальца к верхней губе. Ружье-игрок как бы целится и говорит «бум». Тигра изображают, подняв руки и изогнув пальцы, словно это когти, и еще ворчат по-тигриному. Человек сильнее ружья, потому что может из него выстрелить, ружье сильнее тигра, так как выстрелом можно убить тигра. Тигр сильнее человека, он может повалить его на землю. Правила игры: выигрывает сильнейший, он же и получает очко.

Игра «Бон-жонглер»

Берут 5 одинаковых камешков и подбрасывают все. В руку берется один и подкидывается в воздух. Пока он летит нужно успеть поднять второй и поймать их оба. Потом один снова подбрасывается, а третий подбирается и его также нужно поймать. Так собираются все 5 камней.

«Чэгичхаги»

В чэгичхаги игроки бьют чэги, и выигрывает игрок с наибольшим количеством ударов. Чэги - внешне похожий на волан, сделан из монеты и ханджи (корейской бумаги ручной работы).

«Конгинори»

Популярная корейская детская игра, в которую традиционно играют с использованием пяти или более маленьких камешков размером с виноградину или цветных пластиковых камешков. В нее можно играть в одиночку или с друзьями. Поскольку для игры требуется всего несколько камней и ровная поверхность, в игру может играть любой желающий практически в любом месте.

Игра обычно начинается с определения игрока, который начнет круг. Для этого каждый игрок по очереди подбрасывает 5 камешков в воздух. Пока они находятся в воздухе, игрок переворачивает руку тыльной стороной вверх и ловит камешки. Игрок, который поймал большее количество, играет первым.

Приложение № 4

Кыргызстан

«Тополь» («Терек»)

Выбирается водящий — это тополь. Он стоит в центре круга. Играющие, располагаясь по кругу, приседают. Игра начинается после произнесения слова «Тополь!» Находящиеся в кругу дети договариваются между собой условными знаками, действиями (кивком или пово-

ртом головы, подмигиванием, взмахом руки и т. д.) и быстро меняются местами. Водящий в это время стремится занять освободившееся место. Оставшийся без места становится водящим. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто ни разу не был водящим.

Правила игры. Меняться местами могут дети, находящиеся через одного, двух и т. д. игроков: игрокам-соседям это делать запрещено. Одновременно могут меняться местами несколько пар. Об этом играющие договариваются заранее.

«Ласточка» («Чабалекей»)

Обозначается круг диаметром 1 м. По жребью выбирают двух водящих — чабалекея (ласточку) и сторожа. Ласточка садится в центре круга, скрестив и поджав под себя ноги. Сторож ходит вокруг нее - оберегает от нападения остальных играющих, которые стараются коснуться ее руками. Сторож должен осаливать ее или ловить нападающих. Если ему это удастся, то осаленный (пойманный) становится сторожем. Игрок-ласточка по договоренности меняется после **смеши** двух-трех сторожей.

Правила игры. Ласточки можно только легко касаться, **по** не ударять. Нарушивший это условие в первый раз становится сторожем, во второй — выбывает из игры. Если сторожу долго не удастся никого осалить, его по желанию может заменить любой из играющих.

«Ак терек, кок терек» («Цепи кованы»)

Играют две команды, участники выстраиваются в ряд друг напротив друга держась за руки. Одна команда кричит другой "Ак терек, кок терек, бизден сизге ким керек?" (белый тополь, синий тополь, кто вам от нас нужен?). Соперники называют имя одного игрока из другой команды, цель выбранного пробежать через соперников с такой силой, чтобы разорвать их цепь и увести к себе в команду игрока, который не удержался за руки товарищей. Если он не смог разорвать цепь, то он остается в команде соперников.

«Беш таш» («5 камешков»)

У каждого играющего должно быть по 5 небольших круглых камешков, при помощи которых они демонстрируют разнообразные способы жонглирования.

1-е упражнение.

1. На земле четыре камешка. Пятый подкинуть вверх, успеть этой же рукой поднять с земли один камешек и поймать подброшенный. Теперь в руке — два камешка.

2. Подбросить два камешка, поднять с земли еще один и поймать подброшенные. В руке — три камешка.

3. Подбросить три камешка, поднять еще один и присоединить к трем, поймав их в воздухе.

4. Подбросить четыре камешка, поднять с земли последний пятый и присоединить его к четырем.

5. Подбросить все пять, успеть ладонью хлопнуть о землю и поймать камешки.

Во всех этих случаях играют только одной рукой. Помогать второй рукой нельзя.

2-е упражнение.

1. Рассыпать камешки перед собой так, чтобы каждый упал отдельно.

2. Подбрасывая один камешек, поднимать каждый раз по одному (за четыре раза — четыре).

3. Подбрасывая один камешек, поднимать каждый раз по два.

4. То же и поднять за один раз три камешка.

5. То же и поднять четыре лежащих раздельно камешка за один раз.

«Алтын шакек» («золотое колечко»)

Участники рассаживаются в круг и складывают ладони "лодочкой". Далее, в круг входит игрок, у которого в руках есть какой-нибудь маленький предмет. Дальше, он незаметно подкладывает этот предмет одному из сидящих и кричит: "Алтын шакек, учуп чык" (золотое колечко, вылети). Человек с предметом в ладонях, после этих слов должен выбежать из круга, а остальные участники стараются ему этого не позволить.

«Верблюд и верблюжонок» («Тоо жана бото»)

Выбираются верблюд и верблюжонок, остальные игроки становятся в круг и берутся за руки. Верблюжонок стоит в кругу, а за кругом бродит старый верблюд. Он сердится, топает ногами, ищет своего верблюжонка.

Увидев в кругу маленького верблюжонка, верблюд говорит ему: «Верблюжонок, верблюжонок, иди скорей домой!», а сам стремится попасть в круг и поймать верблюжонка. Верблюжонок ему отвечает: «Не хочу!» Если верблюду удастся поймать верблюжонка, то выбирается другая пара. Если верблюд долго не может поймать верблюжонка, то дети говорят злому верблюду: «Чок, чок!» (Так успокаивают верблюда.) Но злой верблюд будто не слышит ничего: он фыркает, топает ногами. Дети хором повторяют: «Чок-чок! Чок!» — до тех пор, пока верблюд не успокоится, не присядет на корточки. Тогда все дети цепочкой пробегают мимо него, а он старается их поймать. Пойманный первым становится верблюдом, а пойманный вторым — верблюжонком. Игра повторяется сначала.

Правила игры. Входить и выходить из круга верблюд может только в том случае, если дети не успели присесть. Дети, стоящие в кругу, должны помогать верблюжонку.

«Просим ягненка» («Токту сурамай»)

Играющие делятся на две группы и садятся друг против друга на расстоянии 3 - 4 м. Обе группы выбирают себе водящего. Водящие каждой группы подбирают своим ягням секретные названия.

Например, мальчикам: Сокол, Беркут, Ястреб и т. д.; девочкам: Звезда, Роза, Сирень и т. д. В середине игрового участка протягивают шнур или чертят линию. Эта черта называется озон (речка).

Водящий первой группы обращается ко второй группе со следующими словами: «Пришел просить ягненка». Водящий второй группы отвечает: «Выбирай кого хочешь, только учти, между нами течет большая речка, если ты толстый - плыви, если худой - прыгай!» Игроки второй группы хором произносят: «Пусть проплывет!», «Пусть пройдет» и т. д. После этих слов просивший ягненка подходит ко второй группе играющих сзади и выбирает себе толстого ягненка. Осторожно двумя руками закрывает ему глаза. После этого он вызывает из своей группы Сокола, чтобы он помог увести ягненка к себе. Сокол, проходя через речку, должен выполнять разные движения, которые требуют играющие из второй группы, т. е. перепрыгивает через речку, переползает и т. д. Затем Сокол, подходя к ягненку, трогает его за плечи руками, быстро возвращается в свою группу и садится.

Теперь ягненок должен найти того, кто приходил и трогал его. Если он отгадает, то ведет его в свою группу, если нет, то сам остается в группе соперников.

Затем вторая группа посылает своего ведущего. Игра продолжается в том же порядке. Выигрывает та команда, в которой остается больше игроков.

Правила игры. Движения для ягненка называет водящий. Игроки должны их четко выполнять.

Приложение №5

Необычные традиции Кыргызстана

Кыргызстан оберегает свои традиции, уникальные по меркам современного мира. Здесь играют в козлодрание, обдувают детей и торговые лавки дымящимся можжевельником от сглаза, а за стол в юрте рассаживаются согласно четкой системе.

1. Они меряют статус по высоте шапки

Людей в войлочных головных уборах можно увидеть на улице Бишкека или Оша как в удушающую жару летом, так и лютым холодом зимой. А все потому, что здесь до сих пор жива традиция определять статус мужчины по его колпаку. Простые люди традиционно носили низкие колпаки, а представители высших слоев — более вытянутые. Люди старшего

возраста и имеющие особый статус по традиции носят «бакай калпак»: головной убор из белого войлока с черными пересекающимися окантовками и ручной вышивкой.

2. Они играют в поло тушей козла

Самая популярная национальная игра кок-бору чем-то напоминает поло, где вместо мяча используется туша козла или ее муляж. Основная цель — забросить козла на специальное сооружение на территории команды-противника или доскакать с ней до ранее оговоренного места где-нибудь на вершине горы. В начале сентября 2016 года в Киргизии прошли вторые Всемирные игры кочевников, призванные сохранять боевые искусства и игры кочевых народов и возрождать к ним интерес. Помимо кок-бору в программу игр вошли разные виды борьбы, в том числе на поясах, конные скачки, стрельба из лука и комплексные охотничьи игры.

3. Они окуривают рынки дымом от сглаза

На рынках в Киргизской Республике можно часто увидеть женщин, разгуливающих вдоль рядов с дымящимися ступами и обмахивающих этим кислым пронизывающим дымом каждый второй ларек. В ступах дымится арча (можжевельник), и ее дым считается отличным средством от сглаза и злых духов. Таким образом эти женщины скромно, но все же зарабатывают: без спроса обдувают лавку, и ее хозяин уже оказывается вынужден заплатить небольшую сумму, часто 10–20 сомов (1 рубль = 1,06 сома).

4. Их юрты могут стоить дороже иномарки

Искусство изготовления киргизских юрт боз-уй недавно вошло в список наследия ЮНЕСКО. Юрта продолжает занимать важное место в жизни киргизов: в них живут семьи во время сезонного перегона скота, для детей кочевников в юртах организованы детские сады, по всей стране юрты используются как временные точки продаж или места общественных встреч. Стоимость юрты варьируется в зависимости от ее размера, вместительности и материалов: самая дешевая будет стоить порядка 80 000 руб., а что касается самой дорогой — совершенству предела нет. На форумах можно увидеть объявления по продаже юрт как за \$3000, так и за \$15 000. При этом срок службы юрты намного дольше, чем у среднестатистической иномарки, — примерно 25 лет в кочевых условиях.

5. Они строят юрты для покойников

Юрта занимала и продолжает занимать важное место и в похоронных обрядах. Даже в Бишкеке во дворах между пятиэтажками можно иногда увидеть поминальные юрты. Семья покойника возводит юрту, оставляет усопшего в ней на две ночи и три дня и позволяет таким образом всем родственникам, знакомым и соседям проститься с ним. Близкие родственники ушедшего при этом остаются в юрте круглые сутки.

6. Они крадут невест

Ала-качуу, обряд похищения невесты, в Киргизии сохраняется до сих пор, хотя с ним усиленно борются правозащитные организации. По их данным, более 15 000 девушек ежегодно становятся жертвами обряда несмотря на то, что он уголовно наказуем. При этом лишь небольшое количество краж постановочное, большинство девушек крадут насильно. Если невесту украли, то она обязана будет выйти замуж за своего похитителя. Финальным жестом ала-качуу становится белый платок: если старшая женщина в семье надевает его на голову девушке, та становится невестой. Если невеста пытается сбежать, обычно поперек порога ложится мать или бабушка жениха. Девушка по местным обычаям не имеет права оскорбить старшего — перешагнуть через него. Общественные организации в Киргизии ведут большую просветительскую работу: выпускают плакаты, в которых подробно рассказывают, что делать в случае кражи, призывают старшее поколение отходить от старых обрядов, публикуют социальные ролики, в которых говорят о важности самостоятельного выбора девушки.

7. Они строят дачи из грузовых контейнеров

Путешествуя по Киргизии, обращаешь внимание на удивительную привязанность местных жителей к списанным грузовым контейнерам. Из них в Бишкеке по принципу LEGO составлен целый рынок, из них же получают отличные гаражи и офисные помещения, а два-три контейнера подряд с вырезанными окнами превращаются в дачу. Один контейнер стоит чуть менее \$1000, в разы дешевле хорошей юрты, а возводится почти так же быстро. В общем, киргизы не отстают от современных трендов в архитектуре и вовсе следуют принципам вторичного использования.

8. У них стол — это пол

Путешественники, планирующие поездку в Киргизскую Республику, должны быть готовы к ежедневным гимнастическим увертюрам, которые им придется совершать, садясь за стол. Дело в том, что здесь принято есть, сидя на циновке на полу, а если не на полу — то на приподнятых платформах, имитирующих пол. Если в начале застолья сесть на пол обычно не представляет особого труда, то после обильного пира, продолжающегося не один час, встать из-за стола получится, только держась за соседа.

9. Они преподносят хвост барана в знак уважения

На особо важные события и праздники в Киргизии принято резать барана. При этом разные его части будут предназначены разным гостям вокруг стола — в зависимости от их положения. Голова барана чаще всего подается самому почетному гостю, хвост — почетной гостье, а подвздошная (тазовая) кость — старейшине. Счастливчик, получивший голову, должен вырезать глаза барана и разрезать их пополам, поделившись деликатесом с другим

гостем, которого он бы хотел чаще видеть. Не́бо обычно дарится молодой женщине, в то время как левое ухо остается у хозяина, а правое отдается детям.

10. У них нельзя вставать без омена из-за стола

Омен перед едой и после еды уже не воспринимается в Киргизии как религиозный обряд, хотя свои корни берет именно в мусульманстве. Поднеся обе ладони к лицу и произнеся «омен», киргизы таким образом благодарят за стол. Обычно омен совершается совместно, включая гостей. В конце любого праздника, успешных переговоров или простого употребления пищи старший из присутствующих или почетный гость произносит благодарственные слова и дает небольшое напутствие, а потом все собравшиеся одновременно совершают омен. После омена брать еду со стола не принято.

Приложение №6

Календарно – учебный график

1 год

№	Месяц	Неделя	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	Сентябрь	2	Беседа, тренировка	1п	Знакомство с педагогом и программой Техника безопасности.	Тренировка
2.		3	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Кумыки.	Беседа
3.		4	Игра	1п	Подвижные игры Кумыков	Игра
4.	Октябрь	1	Беседа	1т	Культура и хозяйство Кумыков	Опрос
5.		2	Практика	1п	Одежда Кумыков	Выставка
6.		3	Беседа	1т	Образование. Достижения	Беседа
7.		4	Игра	2п	Спортивные игры	Игры
8.		5				
9.	Ноябрь	1	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Курды.	Беседа
10.		2	Игра	1п	Подвижные игры Курды	Игра
11.		3	Беседа	1т	Культура и хозяйство Курдов	Опрос
12.		4	Практика	1п	Одежда Курдов.	Выставка
13.	Декабрь	1	Беседа	1т	Образование. Достижения	Беседа
14.		2	Игра	2п	Спортивные игры	Игры
15.		3				
16.		4	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Карелы.	Беседа
17.	Январь	2	Игра	1п	Подвижные игры	Игра

					Карелы	
18.		3	Беседа	1т	Культура и хозяйство Карелы	Опрос
19.		4	Практика	1п	Одежда Курдов.	Выставка
20.		5	Беседа	1т	Образование. Достижения	Беседа
21.	Февраль	1	Игра	2п	Спортивные игры	Игры
22.		2				
23.		3	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Казахстана.	Беседа
24.		4	Игра	1п	Игры на знакомства Казахстана	Игра
25.	Март	1	Беседа	1т	Достопримечательность Казахстана	Опрос
26.		2	Практика	1п	Игры на свежем воздухе Казахстана	Выставка
27.		3	Беседа	1т	Культура и обычаи Казахстана	Беседа
28.		4	Игра	1п	Спортивные игры Казахстана	Игры
29.	Апрель	1	Игра	1п	Народные игры Казахстана	Игра
30.		2	Практика	1п	Технология организация досуговых программ. Открытка маме и папе.	Практическое задание
31.		3	Практика	1п	Технология организация досуговых программ. Новый год.	Практическое задание
32.		4	Практика	1п	Технология организация досуговых программ. Интеллектуальные конкурсы и задания.	Практическое задание
33.		5	Практика	1п	Технология организация досуговых программ. Дети детям.	Практическое задание
34.	Май	1	Практика	1п	Технология организация досуговых программ. Безопасная дорога.	Практическое задание
35.		2	Практика	1п	Технология организация досуго-	Практическое зада-

					вых программ. Георгиевская лен- та.	ние
36.		3	Игра	2п	Мини-фестиваль игр	Игра
37.		4				

2 год обучения

№	Месяц	Неделя	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
1)	Сентябрь	2	Беседа, игра	1п	Повторение. Игры народов Кумыки, Курды, Карелы, Казахстан	Игра
2)		3	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Кряшены.	Беседа
3)		4	Игра	1п	Подвижные игры Кряшены	Игра
4)	Октябрь	1	Беседа	1т	Культура и хозяйство Кряшены	Опрос
5)		2	Практика	1п	Одежда Кряшены	Выставка
6)		3	Беседа	1т	Образование. Достижения	Беседа
7)		4	Игра	2п	Спортивные игры	Игры
8)		5				
9)	Ноябрь	1	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Коряки.	Беседа
10)		2	Игра	1п	Подвижные игры Коряки.	Игра
11)		3	Беседа	1т	Культура и хозяйство Коряки.	Опрос
12)		4	Практика	1п	Одежда Коряки.	Выставка
13)	Декабрь	1	Беседа	1т	Образование. Достижения	Беседа
14)		2	Игра	2п	Спортивные игры	Игры
15)		3				
16)		4	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Кайтагцы.	Беседа
17)	Январь	2	Игра	1п	Подвижные игры Кайтагцы	Игра
18)		3	Беседа	1т	Культура и хозяйство Кайтагцы	Опрос
19)		4	Практика	1п	Одежда Кайтагцы.	Выставка
20)		5	Беседа	1т	Образование. Достижения	Беседа
21)	Февраль	1	Игра	2п	Спортивные игры	Игры
22)		2				

23)		3	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Китай.	Беседа
24)		4	Игра	1п	Игры на знакомства Китай	Игра
25)	Март	1	Беседа	1т	Достопримечательность Китай	Опрос
26)		2	Практика	1п	Игры на свежем воздухе Китай	Выставка
27)		3	Беседа	1т	Культура и обычаи Китай	Беседа
28)		4	Игра	1п	Спортивные игры Китай	Игры
29)	Апрель	1	Игра	1п	Народные игры Китай	Игра
30)		2	Практика	1п	Технология организация досуговых программ. Открытка маме и папе.	Практическое задание
31)		3	Практика	1п	Технология организация досуговых программ. Новый год.	Практическое задание
32)		4	Практика	1п	Технология организация досуговых программ. Интеллектуальные конкурсы и задания.	Практическое задание
33)		5	Практика	1п	Технология организация досуговых программ. Дети детям.	Практическое задание
34)	Май	1	Практика	1п	Технология организация досуговых программ. Безопасная дорога.	Практическое задание
35)		2	Практика	1п	Технология организация досуговых программ. Георгиевская лента.	Практическое задание
36)		3	Игра	2п	Мини-фестиваль игр	Игра
37)		4				

**3 год обучения
(1час)**

№	Месяц	Неделя	Форма занятия	Количество	Тема занятия	Форма контроля
---	-------	--------	---------------	------------	--------------	----------------

				часов		
1.	Сентябрь	2	Беседа, игра	1п	Повторение. Игры народов Кряшены, Коряки, Кайтагцы, Китай	Игра
2.		3	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Коми.	Беседа
3.		4	Игра	1п	Подвижные игры Коми	Игра
4.	Октябрь	1	Беседа	1т	Культура и хозяйство Коми	Опрос
5.		2	Практика	1п	Одежда Коми	Выставка
6.		3	Беседа	1т	Образование. Достижения	Беседа
7.		4	Игра	2п	Спортивные игры	Игры
8.		5				
9.	Ноябрь	1	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Кеты.	Беседа
10.		2	Игра	1п	Подвижные игры Кеты.	Игра
11.		3	Беседа	1т	Культура и хозяйство Кеты.	Опрос
12.		4	Практика	1п	Одежда Кеты.	Выставка
13.	Декабрь	1	Беседа	1т	Образование. Достижения	Беседа
14.		2	Игра	2п	Спортивные игры	Игры
15.		3				
16.		4	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Каменщики.	Беседа
17.	Январь	2	Игра	1п	Подвижные игры Каменщики	Игра
18.		3	Беседа	1т	Культура и хозяйство Каменщики	Опрос
19.		4	Практика	1п	Одежда Каменщики.	Выставка
20.		5	Беседа	1т	Образование. Достижения	Беседа
21.	Февраль	1	Игра	2п	Спортивные игры	Игры
22.		2				
23.		3	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Ю.и С. Корей	Беседа
24.		4	Игра	1п	Игры на знакомства Ю.и С. Кореи	Игра
25.	Март	1	Беседа	1т	Достопримечательность Ю.и С. Кореи	Опрос
26.		2	Практика	1п	Игры на свежем воздухе Ю.и С.	Выставка

					Кореи	
27.		3	Беседа	1т	Культура и обы- чай Ю.и С. Кореи	Беседа
28.		4	Игра	1п	Спортивные игры Ю.и С. Кореи	Игры
29.	Апрель	1	Игра	1п	Народные игры Ю.и С. Кореи	Игра
30.		2	Практика	1п	Технология орга- низация досуго- вых программ. Открытие маме и папе.	Практиче- ское зада- ние
31.		3	Практика	1п	Технология орга- низация досуго- вых программ. Новый год.	Практиче- ское зада- ние
32.		4	Практика	1п	Технология орга- низация досуго- вых программ. Интеллектуаль- ные конкурсы и задания.	Практиче- ское зада- ние
33.		5	Практика	1п	Технология орга- низация досуго- вых программ. Дети детям.	Практиче- ское зада- ние
34.	Май	1	Практика	1п	Технология орга- низация досуго- вых программ. Безопасная доро- га.	Практиче- ское зада- ние
35.		2	Практика	1п	Технология орга- низация досуго- вых программ. Георгиевская лен- та.	Практиче- ское зада- ние
36.		3	Игра	2п	Мини-фестиваль игр	Игра
37.		4				

(2 часа)

№	Месяц	Неделя	Форма занятие	Количе- ство часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	Сентябрь	2	Беседа, игра	2п	Повторение. Игры народов Кряше- ны, Коряки, Кай- тагцы, Китай	Игра
2.		3	Занятие презентация	2т	Знакомство с народом Коми.	Беседа

3.		4	Игра	2п	Подвижные игры Коми	Игра
4.	Октябрь	1	Беседа	2т	Культура и хозяй- ство Коми	Опрос
5.		2	Практика	2п	Одежда Коми	Выставка
6.		3	Беседа	2т	Образование. До- стижения	Беседа
7.		4	Игра	4п	Спортивные игры	Игры
8.		5				
9.	Ноябрь	1	Занятие презентация	2т	Знакомство с народом Кеты.	Беседа
10.		2	Игра	2п	Подвижные игры Кеты.	Игра
11.		3	Беседа	2т	Культура и хозяй- ство Кеты.	Опрос
12.		4	Практика	2п	Одежда Кеты.	Выставка
13.	Декабрь	1	Беседа	2т	Образование. До- стижения	Беседа
14.		2	Игра	4п	Спортивные игры	Игры
15.		3				
16.		4	Занятие презентация	2т	Знакомство с народом Камен- щики.	Беседа
17.	Январь	2	Игра	2п	Подвижные игры Каменщики	Игра
18.		3	Беседа	2т	Культура и хозяй- ство Каменщики	Опрос
19.		4	Практика	2п	Одежда Камен- щики.	Выставка
20.		5	Беседа	2т	Образование. До- стижения	Беседа
21.	Февраль	1	Игра	4п	Спортивные игры	Игры
22.		2				
23.		3	Занятие презентация	2т	Знакомство с народом Ю.и С. Кореей	Беседа
24.		4	Игра	2п	Игры на знаком- ства Ю.и С. Кореи	Игра
25.	Март	1	Беседа	2т	Достопримеча- тельность Ю.и С. Кореи	Опрос
26.		2	Практика	2п	Игры на свежем воздухе Ю.и С. Кореи	Выставка
27.		3	Беседа	2т	Культура и обы- чай Ю.и С. Кореи	Беседа
28.		4	Игра	2п	Спортивные игры Ю.и С. Кореи	Игры
29.	Апрель	1	Игра	2п	Народные игры Ю.и С. Кореи	Игра

30.		2	Практика	2п	Технология организации досуговых программ. Открытка маме и папе.	Практическое задание
31.		3	Практика	21п	Технология организации досуговых программ. Новый год.	Практическое задание
32.		4	Практика	2п	Технология организации досуговых программ. Интеллектуальные конкурсы и задания.	Практическое задание
33.		5	Практика	2п	Технология организации досуговых программ. Дети детям.	Практическое задание
34.	Май	1	Практика	2п	Технология организации досуговых программ. Безопасная дорога.	Практическое задание
35.		2	Практика	2п	Технология организации досуговых программ. Георгиевская лента.	Практическое задание
36.		3	Игра	4п	Мини-фестиваль игр	Игра
37.		4				

4 год обучения

№	Месяц	Неделя	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
38)	Сентябрь	2	Беседа, игра	1п	Повторение. Игры народов Коми, Кеты, Каменщики, Ю.и С. Корея	Игра
39)		3	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Кабардинцы.	Беседа
40)		4	Игра	1п	Подвижные игры Кабардинцы	Игра
41)	Октябрь	1	Беседа	1т	Культура и хозяйство Кабардинцы	Опрос
42)		2	Практика	1п	Одежда Кабардинцы	Выставка

43)		3	Беседа	1т	Образование. До- стижения	Беседа
44)		4	Игра	2п	Спортивные игры	Игры
45)		5				
46)	Ноябрь	1	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Кереки.	Беседа
47)		2	Игра	1п	Подвижные игры Кереки.	Игра
48)		3	Беседа	1т	Культура и хозяй- ство Кереки.	Опрос
49)		4	Практика	1п	Одежда Кереки.	Выставка
50)	Декабрь	1	Беседа	1т	Образование. До- стижения	Беседа
51)		2	Игра	2п	Спортивные игры	Игры
52)		3				
53)		4	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Койбалы.	Беседа
54)	Январь	2	Игра	1п	Подвижные игры Койбалы	Игра
55)		3	Беседа	1т	Культура и хозяй- ство Койбалы	Опрос
56)		4	Практика	1п	Одежда Койбалы.	Выставка
57)		5	Беседа	1т	Образование. До- стижения	Беседа
58)	Февраль	1	Игра	2п	Спортивные игры	Игры
59)		2				
60)		3	Занятие презентация	1т	Знакомство с народом Кыргыз- стан.	Беседа
61)		4	Игра	1п	Игры на знаком- ства Кыргызстан	Игра
62)	Март	1	Беседа	1т	Достопримеча- тельность Китай	Опрос
63)		2	Практика	1п	Игры на свежем воздухе Кыргыз- стан	Выставка
64)		3	Беседа	1т	Культура и обы- чай Китай	Беседа
65)		4	Игра	1п	Спортивные игры Кыргызстан	Игры
66)	Апрель	1	Игра	1п	Народные игры Кыргызстан	Игра
67)		2	Практика	1п	Технология орга- низация досуго- вых программ. Открытка маме и папе.	Практиче- ское зада- ние
68)		3	Практика	1п	Технология орга- низация досуго- вых программ.	Практиче- ское зада- ние

					Новый год.	
69)		4	Практика	1п	Технология организации досуговых программ. Интеллектуальные конкурсы и задания.	Практическое задание
70)		5	Практика	1п	Технология организации досуговых программ. Дети детям.	Практическое задание
71)	Май	1	Практика	1п	Технология организации досуговых программ. Безопасная дорога.	Практическое задание
72)		2	Практика	1п	Технология организации досуговых программ. Георгиевская лента.	Практическое задание
73)		3	Игра	2п	Мини-фестиваль игр	Игра
74)		4				