



# Игровой проект «Нескучная продлёнка»

Одной из важных задач работы группы продлённого дня является забота о том, чтобы свободные от выполнения учебных заданий часы были действенным средством всестороннего развития и воспитания детей. Нет таких детей, которым бы не хотелось провести послеурочное время интересно, весело и увлекательно, да к тому же в надёжной и дружной компании... Кому из родителей не хотелось бы, чтобы их ребёнок вернулся из школы не только с выполненными уроками, но и с «горящими» глазами от того, что узнал что-то новое и интересное?

Может ли группа продлённого дня стать нескучной, занимательной и увлекательной необходимостью? Способна ли современная продлёнка вызвать у детей положительные эмоции и стойкое желание её посещать? Есть ли способ повысить рейтинг группы продлённого дня и вернуть утраченный к ней интерес? В чём кроется секрет нескучной продлёнки? Попробуем в этом разобраться.

### Актуальность

Нужно лишний раз говорить о том, что для родителей группа продлённого дня — это своеобразный «спасательный круг» в круговороте современной жизни? В настоящее время для большинства из них одним из основных видов деятельности является обеспечение материального достатка семьи, поэтому значительную часть времени папы и мамы проводят на работе. Группа продлённого дня с достаточно комфортными условиями для длительного пребывания детей становится своеобразной палочкой-выручалочкой в вопросе с кем оставить и куда пристроить своих детей.

Но зачастую к школьникам, посещающим группу продлённого дня, окружающие его люди относятся с лёгким чувством сожаления. Дескать, некому дома за ними присмотреть, некому накормить — вот и оставляют беднягу в продлёнке... Да и от самих детей часто можно услышать отнюдь не положительные отзывы: «Надоела эта продлёнка, скучно здесь и неинтересно, домой хочу!»

Поэтому к педагогу группы продлённого дня формируется соответствующее отношение — присмотрел, чтобы раньше времени не убежали из школы, чтобы шапки надели на прогулку в прохладный день, сводил в столовую пообедать, уроки проверил да и ладно...

Эффективность работы группы продлённого дня во многом зависит от отношения самого ребёнка к школе, от его желания посещать группу.

Желание же посещать ГПД может возникнуть у школьника только в том случае, когда там будет весело и интересно, когда вся жизнедеятельность группы будет грамотно спланирована, наполнена современными, запоминающимися, интересными, полезными, весёлыми мероприятиями, играми и событиями, ведь хорошее настроение — залог физического и нравственного здоровья ребёнка, его успехов в учёбе и труде.

### Ведущая идея проекта

Для того чтобы понять, каким образом вернуть утраченный интерес детей к посещению группы продлённого дня, как способствовать поднятию рейтинга продлёнки как важного связующего звена в образовательном процессе учреждения образования, необходимо прежде всего узнать желания и интересы самих детей, их увлечения, предпочитаемые виды досуга. Важно соблюдать главный принцип: современным детям — современное образование и воспитание.

А какие они — современные дети?

Как показали исследования, 85 % урочного времени они проводят в сидячем положении, и, как следствие, в свободное от уроков время в огромной степени начинает проявляться их гиперактивность. Значит, нужно дать детям возможность больше двигаться. Здесь на помощь воспитателю ГПД придут различные по форме проведения спортивные часы, где важно (на мой взгляд) сделать основной упор на мероприятия соревновательного характера, которые так нравятся детям, — состязания, соревнования, спортивные игротеки, эстафеты (наиболее любимая форма проведения спортивного часа).

Современные информационные технологии всё активнее входят в нашу жизнь. Учреждения образования как носители культуры и знаний также не могут оставаться в стороне. Дети как самая любознательная и любопытная часть общества буквально «заглатывают» все новинки. Они уверенно пользуются мобильными телефонами, компьютерами, планшетами, другими техническими средствами. Современным детям уже не интересны мероприятия, основанные в большей степени на «говорении», в результате которых снижается как интерес к проводимому мероприятию, так и познавательная активность учащихся. Значит сегодня целесообразнее планировать и проводить мероприятия, основанные на широком применении ин-

трактивных форм, с использованием современных ИКТ — воспитательных мероприятий с использованием компьютерных презентаций, видео викторин, видео занятий, познавательных видео фильмах. Но это вовсе не значит, что дети, посещающие группу, должны всё свободное время проводить у мониторов и экранов телевизора.

Не нужно забывать и о том, что современным детям просто необходимы прогулки на свежем воздухе, которые способствуют снятию умственного напряжения, усталости, восстановлению сил и работоспособности. Здесь также важно, чтобы прогулка прошла с пользой, а не превратилась в беспорядочную беготню по игровой площадке и бесполезному лазанью по игровым сооружениям. Разнообразят и принесут пользу учащимся такие виды прогулок, как: оздоровительные прогулки, прогулки-наблюдения, прогулка-творчество, прогулки-задания, прогулки-фантазии, прогулки-экскурсии.

Современные дети — это индивидуальности со своим внутренним миром, своими эмоциями, своим мировоззрением. Детское творчество — одна из форм деятельности ребёнка, в процессе которой в полной мере проявляется его индивидуальность, фантазия, креативность и эмоциональность, где он вправе отступить от привычных и знакомых ему способов проявления окружающего мира, экспериментировать и создавать нечто новое для себя и других. А когда ребёнок видит результат своего творчества, это даёт ему множество положительных эмоций — гордость своими достижениями, уверенность в себе, желание дальше заниматься творчеством. У воспитателя ГПД есть удивительная возможность помочь детям проявить свои творческие способности с разных сторон, организовав в группе мероприятия различной творческой направленности — художественно-изобразительной, песенно-музыкальной, актёрско-сценической, коммуникативной.

Игра — постоянная и неизменная спутница детства, поэтому с детьми нужно больше и чаще играть. Воспитательное значение игры, её всестороннее влияние на развитие ребёнка трудно переоценить. Игра органически присуща детскому возрасту и при умелом руководстве со стороны взрослых, способна творить чудеса. Ленивого она может сделать трудолюбивым, незнайку — знающим, неумелого — умельцем. Словно волшебная палочка, игра может изменить отношение детей к тому, что кажется им порой слишком обычным, скучным и надоевшим. И не нужно говорить о том, что современные дети не умеют и не любят играть, — их нужно просто заинтересовать, научить, привлечь их интерес и внимание.

Учитывая всё вышесказанное, у меня возникла идея составить календарно-тематический план работы ГПД на основе игрового сюжета и реализовать задуманное на практике в форме игры-путешествия по станциям.

Для воплощения задуманной идеи в жизнь необходимо сгруппировать весь накопленный и подобранный методический материал в различные

тематические недели; тематические же недели, в свою очередь, объединить и связать между собой единой игровой сюжетной линией (в моём случае это будет игра-путешествие по странам, городам, царствам, замкам и т. д.) со своими правилами, целями, формами стимулирования и поощрения, визуальным сопровождением.

Почему я выбрала сюжетную линию игры-путешествия? Да кто из детей не любит путешествовать, пусть и виртуально, исследовать малоизвестные, таинственные места, узнавать интересные факты, фантазировать и видеть необычное — в обычном?

Почему наше воображаемое путешествие будет проходить на воздушном Корабле знаний? Корабль знаний — это своеобразный символ нашей игры, ведь в процессе виртуального путешествия мы не только узнаем способности, увлечения, характер друг друга, не только будем развлекаться, веселиться, соревноваться, играть, но и узнаем много нового и интересного, а «воздушность» даст нам чувство свободы в действиях, возможность посмотреть на знакомое с разных ракурсов, а значит, более глубоко и подробно узнать об объекте нашего исследования.

### Цели и задачи

Планирование — главный этап в профессиональной конструктивной деятельности педагога-воспитателя, ведь важно не просто выполнить с детьми домашнее задание и занять их игрой, заполнив тем самым свободное время, но и грамотно и логично спланировать работу, которая будет способствовать интеллектуальному и физическому развитию детей, обогащать их эмоционально, а главное, вызовет у ребёнка устойчивое желание посещать ГПД.

При разработке и составлении календарно-тематического плана работы воспитателю необходимо опираться на следующие **принципы**:

- **целостности** — тематические недели должны быть целостными и законченными, иметь чётко очерченные начало и конец (можно придумать основную идею и девиз недели);
- **последовательности** — мероприятия каждого дня тематической недели должны соответствовать основной теме недели, дополнять и обобщать друг друга соответствующей информацией; каждая тематическая неделя должна плавно перетекать в следующую в соответствии с сюжетом выбранной игровой линии;
- **доступности** — весь запланированный материал должны иметь определённую возрастную адресность;
- **комплексности** — события должны охватывать всех учащихся, посещающих ГПД;
- **активности и сознательности** — весь запланированный материал должен не только носить развлекательный характер, но и активизировать познавательные процессы участников.

При составлении календарно-тематических планов работы ГПД мы, воспитатели, вправе в полной

мере проявить своё воображение, творчество и фантазию, насытив жизнь группы интересными, современными, запоминающимися формами и методами работы с учётом возрастных особенностей учащихся и их предпочтений.

Исходя из вышесказанного, я поставила перед собой основополагающую **цель** — составить календарно-тематический план работы ГПД на основе игрового сюжета и реализовать его в виде игры-путешествия по станциям, сделав упор на современные по форме проведения, интересные и запоминающиеся по своему содержанию, разнообразные по видам деятельности мероприятия.

Достижение поставленной цели возможно посредством решения следующих **задач**:

1) определить игровую линию, под сюжет которой будет логически выстроено календарно-тематическое планирование ГПД на полугодие;

2) выделить приоритетные направления образовательно-воспитательного процесса в ГПД;

3) грамотно подобрать формы и методы организации воспитательного процесса, учитывая современные педагогические технологии, предпочтения и возрастные особенности учащихся, посещающих ГПД;

4) создать комфортные, благоприятные условия для всестороннего развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, для развития способностей и творческого потенциала каждого ребёнка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром;

5) спрогнозировать возможный результат долгосрочного применения игровой сюжетной линии в работе группы продлённого дня.

### Ожидаемый результат

На сегодняшний день важно сломать существующий стереотип, что группа продлённого дня — это скучная необходимость, а нахождение ребёнка в ней целый день — это своеобразное отбывание наказания. Поэтому важно, чтобы время, проведённое детьми в группе, не превратилось в бессмысленное и рутинное «высидивание» до вечера. А для этого всё свободное время учащихся должно быть заполнено интересной, содержательной и полезной деятельностью.

Предполагаю, что отойдя от стандартного составления календарно-тематического плана работы ГПД (как правило, это не связанные между собой по содержанию и смыслу мероприятия и тематические недели), собрав весь запланированный материал в единую сюжетную линию, связав его тематически и представив в форме игры-путешествия по станциям с обязательным включением различных форм стимулирования и поощрения, это повысит интерес и внимание учащихся к происходящему в группе, их желание активно участвовать в жизнедеятельности группы, что, как следствие, повысит и их уровень желаний её посещать.

### Участники проекта

Участники данного проекта — 15 учащихся I класса ГУО «Средняя школа № 3 г. Полоцка», посещающие группу продлённого дня. Реализация проекта на практике осуществляется при непосредственном руководстве и участии администрации школы, руководителя МО школы, учителей музыки и физической культуры, школьного библиотекаря. Помощь по мере необходимости оказывает и родительский актив класса.

### Антураж игрового проекта

#### Легенда.

Первого сентября, придя в школу, дети попадают в Школьную страну, где знакомятся с её законами, правилами поведения, своими одноклассниками, названиями учебных предметов. Это — своеобразная «точка старта» долгого, но увлекательного приключения, необыкновенного путешествия по городам и станам, островам и материкам, царствам и сказочным замкам. Именно отсюда, со станции под названием «Школьный дворик», учащиеся, посещающие ГПД, на воздушном Корабле знаний отправляются в долгий путь, наполненный интересными мероприятиями, состязаниями и встречами, удивительными открытиями и незабываемыми событиями.

#### Правила игры.



Весь ход игры-путешествия отражается на «Карте путешествия», где изображены станции и их названия (по количеству тематических недель). Карта путешествия расположена в группе на самом видном месте (приложение 1 «Карта путешествия», **см. эл. прил.**).

Каждая учебная неделя в календарно-тематическом плане работы ГПД — это определённая станция, на которой дети делают воображаемую остановку. Название станции отображает основную тему недели. Все запланированные на этот промежуток времени игры, прогулки, экскурсии, спортивные и другие мероприятия раскрывают, обобщают, систематизируют знания, умения и навыки учащихся по основной теме недели (приложение 2 «Примерный календарно-тематический план работы ГПД на I полугодие», **см. ниже**)

На каждой станции (тематической неделе) проводится целый ряд мероприятий, посвящённых основной теме недели, по различным видам деятельности, здесь существуют свои правила и задания, выполняя которые дети зарабатывают определённые бонусы (на каждой станции — свой отличительный бонус): жетоны, монетки, смайлики, сердечки, яблочки, звёздочки.

Бонус можно получить не только за активное участие в мероприятиях, но и за помощь товарищу и воспитателю ГПД, примерное поведение, умение дружить и слушать. Бонусы дети собирают и накапливают в индивидуальных «сейфах» (плакат с изображениями детей с кармашками для бонусов) (приложение 3 «Сейфики», **см. эл. прил.**)

В начале каждой недели на информационном стенде вывешивается плакат с анонсом предстоящих мероприятий, с которым могут ознакомиться как дети, так и их родители.

Ежедневно воспитателем ГПД назначается помощник — капитан воздушного судна, который помогает организовывать и проводить весь запланированный на день материал и является правой рукой воспитателя.

В конце недели детям сообщается, что тот или иной пункт назначения ими открыт и изучен, подсчитываются набранные бонусы, и ребятам, набравшим за неделю наибольшее их количество, вручаются тематические сертификаты, грамоты, благодарности, дипломы (на каждой станции — свой тематический вид поощрения) (приложение 4 «Наш актив», см. эл. прил.)

Открытые и изученные детьми станции отмечаются на заранее изготовленной карте путешествия разноцветными флажками.

Помимо этого в группе постоянно функционирует «Уголок юных интеллектуалов», где размещены задания на логическое и пространственное мышление, память, воображение, внимание и наблюдательность. Задания носят сменный характер, еженедельно обновляются и также тематически связаны с основной темой недели (приложение 5 «Уголок интеллектуалов», см. эл. прил.) За правильное выполнение заданий в «Уголке юных интеллектуалов» также предусмотрено поощрение в виде дополнительных бонусов.

### Этапы реализации проекта

В реализации задуманного проекта на практике в условиях ГПД выделила четыре основных этапа: организационный, подготовительный, практический и заключительный.

**Организационный этап** включает:

1) опрос родителей учащихся, а также самих детей, посещающих ГПД, с целью выявления их предпочтений, пожеланий, наиболее приемлемой тематики спортивных и воспитательных мероприятий, экскурсий, прогулок и т. д.;

2) изучение современных форм, видов, методов проведения запланированного материала;

3) определение приоритетных направлений воспитательной деятельности — экологическое, нравственное, патриотическое, эстетическое, трудовое, творческое, физкультурно-оздоровительное, здоровьесберегающее;

4) подбор или разработку необходимого сценарного материала, подготовку дидактического материала с учётом возрастных особенностей учащихся по различным видам деятельности — познавательной, физкультурно-оздоровительной, ценностно-ориентированной, трудовой, творческой, коммуникативной;

5) классификацию всего накопленного материала по тематическим группам с учётом приоритетных тематических направлений, планирование

из собранного материала определённой тематической недели (с учётом существующих календарных праздников).

**Подготовительный этап** включает:

1) составление игровой сюжетной линии, легенды игры, разработка её правил, выбор форм стимулирования и поощрения наиболее активных учащихся;

2) выбор основополагающего названия для каждой станции, которое будет отображать единую тему запланированных на неделю мероприятий; одна неделя — одна станция;

3) составление календарно-тематического плана работы ГПД на I полугодие с учётом названия выбранных станций — тематических недель и подготовленного сценарного и наглядного материала;

4) визуальное оформление игры-путешествия (карта путешествия, «сейфики», уголок юных интеллектуалов, афиша для анонсирования предстоящих мероприятий);

5) подготовку наглядности для системы стимулирования и поощрения наиболее активных ребят (медалек, жетонов, смайликов, сертификатов, грамот, дипломов и т. п.).

**Практический этап** включает в себя непосредственное применение и использование составленного плана работы ГПД с игровым сюжетом, на практике.

**Заключительный этап** — определение эффективности, действенности и целесообразности применения и использования календарно-тематического плана работы с игровым сюжетом на практике, выявление уровня желания учащихся посещать группу, анализ отзывов родителей о деятельности ГПД, определение степени интереса детей к проводимым мероприятиям и игровой сюжетной линии в целом.

### Результативность и эффективность применения игрового проекта на практике

Критериями результативности и эффективности применения игровой сюжетной линии в календарно-тематическом планировании работы ГПД, на мой взгляд, являются следующие:

✓ уровень увлечённости и заинтересованности учащихся ко всему, что происходит в группе;

✓ степень активности детей, их желания участвовать во всём, что запланировано в группе, их непосредственная помощь в процессе воплощения проекта в жизнь;

✓ стабильный или растущий уровень желания детей посещать группу.

Уровень желания детей посещать ГПД я определяла в три этапа.

**Первый этап — начало сентября.**

В этот период наблюдался низкий уровень желания оставаться в группе — лишь 46 % из 15 учащихся хотели посещать ГПД. Здесь, конечно, имел место фактор адаптации учащихся, ведь это ребята

I класса, которые только начинали привыкать к укладу, распорядку и требованиям школьной жизни.

Второй этап — конец 1 четверти.

Заметен резкий рост уровня желания посещать группу — 73 % учащихся с удовольствием здесь остаётся, им нравится весь воспитательный процесс, происходящий в условиях ГПД.

Третий этап — конец II четверти.

Уровень желания детей посещать группу остаётся стабильным и доходит до 86 %. Наблюдается даже недовольство некоторых детей (а иной раз и слёзы), когда родители приходят их пораньше забрать.

Уровень заинтересованности и увлечённости учащихся, их желания участвовать во всём, что происходит в группе, я определяла методом опроса как самих детей, так и их родителей.

Детям были заданы следующие вопросы:

*Чем тебе нравится группа продлённого дня (если, конечно, нравится)?*

- а) тем, что в ней можно отдыхать (3 %);
- б) тем, что здесь много друзей (6 %);
- в) тем, что здесь весело и интересно (91 %).

*Понравилась ли тебе игра-путешествие по станциям, которая проходила в группе всё это время?*

- а) да, понравилась (89 %);
- б) не знаю (8 %);
- в) не понравилась (3 %).

*Чем именно тебе понравилась игра? (Возможно несколько вариантов ответов.)*

- а) тем, что каждую неделю мы посещали новую станцию и узнавали что-то новое (64 %);
- б) тем, что в ней проводились интересные мероприятия, события и встречи (48 %);
- в) тем, что зарабатывали бонусы и накапливали в своих «сейфиках» (84 %);
- г) тем, что получали дипломы, грамоты и призы (73 %).

*Ты бы хотел(а) продолжить играть в эту игру по станциям с этими же правилами и дальше или уже надоело?*

- а) да, хотел(а) бы (87 %);
- б) не знаю (8 %);
- в) нет, эта игра уже надоела, хочу что-то другое (5 %).

Родителям были заданы следующие вопросы:  
*Рассказывает ли Вам ребёнок о том, чем он занимается в ГПД и как проходит его день?*

- а) да, рассказывает всегда (98 %);
- б) иногда (2 %);
- в) не рассказывает никогда (0 %).

*С какими чувствами Ваш ребёнок рассказывает о происходящем в группе?*

- а) с восторженным чувством, «горящими» глазами (87 %);
- б) с обычным чувством (13 %);
- в) с грустью и тоской (0 %).

### Заключение

Эффективность работы ГПД, стойкое желание детей её посещать, принимать активное участие в жизни группы зачастую во многом зависят от деятельности педагога-воспитателя, его способности привлечь внимание и заинтересовать учащихся чем-то новеньким, необычным, нестандартным, его умения наполнить жизнь группы интересным замыслом, сюжетом и превратить обыденность в игру. Словно волшебная палочка, игра может изменить отношение детей к тому, что кажется им порой слишком обычным, скучным и надоевшим.

Не стоит забывать и об эффективности и целесообразности применения в условиях ГПД системы стимулирования и поощрения, ведь это действенный способ мотивировать учащихся проявлять себя, показывать свои способности, знания и умения не только на уроках, но и в группе. Все дети любят, когда их хвалят, а родителям приятно, когда старания и усердия их детей поощряются грамотами и дипломами.

Таким образом, секрет нескучной продлёнки кроется в отношении самого педагога-воспитателя к своей работе, его желания сделать жизнь группы интересной и увлекательной, его способности творчески мыслить и действовать, а также в его безграничной преданности детям и своей профессии.

Приложение 2

День недели	Занятия на свежем воздухе	Занятия в помещении
1	2	3
<b>Станция «Школьный дворик»</b>		
	Экскурсия по школе и школьному двору «Знакомьтесь, наша школа»	Игровая программа «Путешествие в Страну знаний»
	Игры на знакомство и сплочение с коллективом «Я, ты, он, она — вместе дружная семья!»	Час загадок и отгадок «Жители школьного рюкзака»
	Спортивное состязание «Конкурс трёх «С» — сильные, смелые, сообразительные»	Выставка детских рисунков «Школьная страна»
	Оздоровительная прогулка «Вместе весело шагать!»	Конкурсно-развлекательная программа «Разноцветное детство»

1	2	3
<b>Станцыя «Фруктава-овочная дача»</b>		
Пн.	Комплекс абыеразвиваючых упражненняў на развіццё правільнай асанкі	Відеазаняцце «Ягоды, аовочы і фрукты — вітамініныя прадукты»
Вт.	Час загадак, ребусаў і шутаў «Что в корзинке отгадайте, дружно хором называйте»	Творческая мастерская. Лепка «Ваза с фруктами и овощами»
Ср.	Прогулка-творчество «Необычное — в обычном»	Практикум «Капусту, огурец, шпинат нарезаем мы в салат»
Чт.	Театр-эспромт «Спор овощей»	Спортивная эстафета с овощами и фруктами «Фруктава-овочное ассорти»
Пт.	Тренировочное занятие со скакалкой «Попрыгущки-прыгуны»	Творческая мастерская. Поделки из фруктов и овощей «Огородные шедевры»
<b>Станцыя «Лужайка Дружбы, Игр и Веселья»</b>		
Пн.	Познавательная-юмористическая игра «Наши превращения»	Спортивно-юмористическое состязание «Задом наперёд»
Вт.	Спортивный час «Все игры в гости к нам»	Праздник «День Сладкоежки»
Ср.	Игра-развлечение «Паровозик Дружбы»	Творческая мастерская. Бумагопластика «Подарок другу»
Чт.	Конкурс дружеских шаржей. Рисунок на асфальте «Самый-самый лучший друг»	Праздник игрушки «Самая любимая игрушка»
Пт.	Спортивно-игровая программа «Игроград»	Песенный марафон «Что мне снег, что мне зной, что мне дождик проливной, когда мои друзья со мной»
<b>Станцыя «Парк осенних развлечений»</b>		
Пн.	Прогулка-наблюдение «Осенняя пора — очей очарованье»	Конкурсно-игровая программа «Осенний разгуляй с Машей и Медведем»
Вт.	Познавательная игра «С какого дерева листок?»	Творческая мастерская. Бумагопластика «Осенние листья»
Ср.	Спортивная программа «Осенний марафон»	Видеозаняцце «Почему бывает листопад»
Чт.	Игра-развлечение «Осень, осень, в гости просим!»	Спортивная эстафета с воздушными шарами «Воздушные бои»
Пт.	Прогулка-творчество «Открытка из осенних листьев»	Творческая мастерская. Рисование отпечатками листьев «Осенний парк»
<b>Станцыя «Лесное царство, Грибное государство»</b>		
Пн.	Спортивное соревнование «Самый прыгучий»	Игровая программа «В Лесном царстве, Грибном государстве»
Вт.	Прогулка-задание «Сбор флористического материала»	Творческая мастерская. Лепка «Грибная полянка»
Ср.	Театр-эспромт «На лесной полянке»	Ритмопластика «Танец маленьких зверят»
Чт.	Тренировочное занятие по дартсу «Самый меткий»	Видеовикторина «Что мы знаем о грибах»
Пт.	Познавательная игра «Верю — не верю». Тема «Лес. Грибы»	Аппликация из крупы гречки, манки и пшена «Гриб-красавец боровик»
<b>Станцыя «Крепость Безопасности»</b>		
Пн.	Творческая игра «Рифмовалки»	Эрудицион «Знает каждый: безопасность — это важно!»
Вт.	Игра-кричалка «Верно ли?» (по правилам безопасного поведения на дороге)	Творческая мастерская. Аппликация из ватных дисков «Друг-помощник светофорик»
Ср.	Игровой практикум «Один дома»	Спортивная эстафета «Юные пожарники»
Чт.	Оздоровительная прогулка «Солнце, воздух и вода — наши лучшие друзья!»	Просмотр мультфильма «Уроки осторожности от тётушки Совы»
Пт.	Театр-эспромт «Теремок»	Игра «Путешествие в страну школьных опасностей»

1	2	3
<b>Станция «Дворец Любви и Нежности»</b>		
Пн.	Игровая спортивная программа «Весёлые ребята»	Творческая мастерская. Объёмная аппликация «Подарок для мамочки»
Вт.	Практикум «Этикет подарка»	Выставка рисунков «Моя мама — лучшая на свете!»
Ср.	Театр-экспромт «Волк и семеро козлят»	Праздничная программа «Мама — ангел доброты»
Чт.	Творческая игра «Сочиняем сказку вместе»	Ярмарка «Мамины рецепты»
Пт.	Тренировочное занятие на меткость «Меткачи»	Конкурсно-игровая программа «Мамины помощники»
<b>Станция «Мыс Патриотов»</b>		
Пн.	Игротека «Беларускія народныя гульні»	Заочное путешествие «Мая Радзіма — Беларусь» (видеопрезентация)
Вт.	Игровое спортивное состязание «Полоса препятствия»	Творческая мастерская. Аппликация из салфеток «Беларуский орнамент»
Ср.	Фоторепортаж «Памятные места родного города»	Кукольный театр. Постановка белорусской народной сказки «Пшанічны каласок»
Чт.	Познавательная игра «Як гучыць па-беларуску?»	Беговая эстафета «Раз, два, три, беги!»
Пт.	Тренировочное занятие с мячом «Мой весёлый, звонкий мяч»	Видеовикторина «Мой Полоцк милый и родной, люблюсь и горжусь тобой!»
<b>Станция «Экологический заповедник»</b>		
Пн.	Спортивно-юмористическая игра «Тропинками Берендея»	Экологический эрудцион «В гостях у деда Природоведа» (с видеопрезентацией)
Вт.	Экологический тренинг «Как утилизировать отходы»	Творческая мастерская. Поделки из природного материала «Природа и фантазия»
Ср.	Комплекс общеразвивающих упражнений на дыхание	Видеозанятие с элементами игры «Законы природы всегда соблюдай, животных и птиц в беду не давай!»
Чт.	Спортивное состязание «Зоологические прыжки»	Творческая мастерская. Аппликация из ватных дисков «Эти забавные животные»
Пт.	Прогулка-практикум «Определяем, измеряем, рассуждаем». Тема «Осенние изменения в неживой природе»	Викторина о цветах «Цветочное ассорти»
<b>Станция «Город Здоровья»</b>		
Пн.	Марафон здоровья «Вперёд, к здоровью!»	Игра-путешествие «В гостях у Неболейки»
Вт.	Игра «Полезное — не полезное»	Спортивная эстафета «Солнце, воздух и вода — наши лучшие друзья!»
Ср.	Практикум «Здоровье в порядке — спасибо зарядке!»	Конкурсно-развлекательная программа «36,6 — молодые доктора»
Чт.	Оздоровительная прогулка «В здоровом теле — здоровый дух!»	Мини-олимпиада «Самый-самый, самая-самая»
Пт.	Час загадок и отгадок «Виды спорта»	Рисование «Чтоб с болезнями не знаться — нужно спортом заниматься!»
<b>Станция «Лаборатория Экспериментов и Открытий»</b>		
Пн.	Юмористическая игра «Самый-самый, самая-самая, самое-самое»	Практикум «Как получить нужный цвет красок»
Вт.	Игротека «Игры народов мира»	Эксперименты с водой «Чудо-вода»
Ср.	Спортивная игра «Полоса препятствия»	Ритмопластика «Наши превращения»
Чт.	Прогулка-творчество «Рисунок на песке»	Игровое представление «Открывашка» — 5 забавных экспериментов и открытий
Пт.	Тактильная игра «Угадай, что в сундучке»	Конкурсно-развлекательная программа «Шоу воздушных шаров»

1	2	3
<b>Станция «Теремок Прав, Правил и Обязанностей»</b>		
Пн.	Комплекс общеразвивающих упражнений для правильной осанки	Видеожурнал «Я ребёнок, я имею право на...»
Вт.	Игровой практикум-тренинг «Если меня обидели»	Творческая мастерская. Рисование «Как прекрасен этот мир, посмотри!»
Ср.	Игротека «Все игры в гости к нам!»	Игра-соревнование «Один за всех и все за одного»
Чт.	Игра-кричалка «Да — нет». Тема «Правила этикета»	Игровой практикум «Путешествие в страну Вежливости по дороге Нравственности»
Пт.	Самопрезентация «Я в будущем»	Ролевая игра «Суд над человеком»
<b>Станция «Замок Снежной королевы»</b>		
Пн.	Логическая игра «Когда это бывает». Тема «Зима»	Спортивная эстафета «Белое и чёрное»
Вт.	Оздоровительная прогулка «Ой ты, зимушка-зима, тебе рада детвора!»	Конкурсно-развлекательная программа «Здравствуй, Зимушка-Зима» (с видеопрезентацией)
Ср.	Весёлый час «Шутки, ребусы, загадки о зиме»	Рисование нитью «Зимние мотивы»
Чт.	Тренировочное занятие «Метание снежков в цель»	Видеозанятие «Опасности зимы»
Пт.	Игротека «Игры тётушки Зимы»	Творческая мастерская. Бумагопластика «Чудо-снежинка»
<b>Станция «Книжное царство Сказочное государство»</b>		
Пн.	Прогулка-задание «Помогайте птицам, помогите, их в беде зимой не оставляйте!»	Интерактивная игра «Ставим сказку» («Репка» на современный лад)
Вт.	Комплекс общеразвивающих упражнений на свежем воздухе	Видеовикторина «В гостях у Маши и Медведя»
Ср.	Спортивное путешествие «В поисках клада капитана Флинта»	Рисование «Мой любимый сказочный герой»
Чт.	Игра-забава «Два Мороза»	Литературная гостиная «В гостях у героев К. И. Чуковского»
Пт.	Экскурсия в детскую библиотеку «Книжкин дом»	Спортивная эстафета «Эстафета сказочных героев»
<b>Станция «Ярмарка талантов»</b>		
Пн.	Прогулка-наблюдение «Зимние изменения в природе»	Лепка «Современный снеговик»
Вт.	Зимний марафон здоровья	Аппликация из ватных дисков «Зимний лес»
Ср.	Творческая игра «Зимние месяцы на новый лад»	Творческо-развлекательная программа «Юные таланты»
Чт.	Театр-экспромт «Теремок»	Акция «Сбережём зелёную ель». Поделка из пуговиц «Чудо-ёлочка»
Пт.	Творческая прогулка «Снежные скульптуры»	Рисование манкой «Узоры на стекле»
<b>Станция «Резиденция Деда Мороза»</b>		
Пн.	Игровая спортивная программа «Весёлые ребята»	Видео занятие «История новогодней игрушки»
Вт.	Оздоровительная прогулка «Мороз и солнце — день чудесный!»	Творческая мастерская. Аппликация из ватных дисков «Ёлочное украшение»
Ср.	Спартакиада «Снежный ком»	Видеозанятие «Новогодние традиции народов мира»
Чт.	Час досуга «Зимние забавы»	Конкурсно-юмористическая программа «Самый-самый Новый год!»

*Т. П. Плиговка, воспитатель группы продлённого дня  
СШ № 3 г. Полоцка Витебской области*