**ФОРМЫ ВНЕУРОЧНОЙ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.**

**ПЛАН**

1. Минутки здоровья ориентированные на внимание и память
2. Сценарный план игровой программы «Расскажи нам о себе»
3. Массовая форма досуга детей – интеллектуально-познавательная игра «Что? Где? Когда?»

 Правильно организованный учебно-воспитательный процесс положительно влияет не только на овладение общеучебными умениями и навыками, но и на физическое развитие ученика, способствует укреплению его здоровья. Организм ребенка младшего школьного возраста отличается незавершенностью развития важнейших органов и функциональный систем организма (центральной нервной системы, зрительного и слухового анализаторов, опорно-двигательного аппарата). Вот почему проведение физкультминуток является одним из важнейших условий организации обучения в начальной школе – их обязательно включают в структуру работы ГПД.

 Использование физкультминуток способствует снятию у учащихся психического напряжения, предупреждению переутомления; развитию интереса к занятиям физическими упражнениями. Их по праву называют минутками здоровья. Физкультминутки проводятся в течение двух-трех минут до появления у учащихся признаков утомления.

1. **Мы старались рисовать**

 Мы старались рисовать.

Трудно было не устать.

Мы немножко отдохнем,

 Рисовать опять начнем.

 *(кисти рук погладить, встряхнуть, размять пальцы)*

 На зарядку солнышко поднимает нас.

Поднимаем руки мы по команде «раз».

А под нами весело шелестит листва.

Поднимаем руки мы по команде «два».

Соберем в корзинки ягоды, грибы –

Дружно наклоняемся по команде «три».

На «четыре» и на «пять»

Будем дружно мы скакать.

Ну, а по команде «шесть»

Всем за парты тихо сесть!

 **-** Давайте немного отдохнем и сделаем зарядку для глаз.

 - Головку держим ровно, посмотрели наверх, налево, направо, вниз.

- Глазками начертите круг, треугольник квадрат.

- Закройте глазки.

 - А теперь открываем глаза и продолжаем работу.

 Мы похлопаем в ладоши

 Дружно, веселее.

 Наши ножки постучали

Дружно, веселее.

 По коленочкам ударим

Тише, тише, тише.

 Наши ручки поднимайтесь

 Выше, выше, выше.

 Наши ручки закружились

 Ниже опустились

 Завертелись, завертелись

 И остановились.

1. Раз – поднялись, потянулись.

Два – согнулись, разогнулись.

Три – в ладоши три хлопка

Головою три кивка.

На четыре – руки шире.

Пять – руками помахать.

Шесть – за парту тихо сесть.

 Мы осанку исправляем

 Спинки дружно прогибаем

 Вправо, влево мы нагнулись

 До носочков дотянулись

 Плечи вверх, назад и вниз

 Улыбайся и садись.

Развитие устойчивости и концентрация внимания:

На доске записываются 5 – 6 слов на любую тему, через 20 секунд стираются. Дети должны запомнить и повторить, что было написано. Учитель может заранее на карточках подобрать слова.

3 - Сейчас давайте немного отдохнем.

Встаньте у своих мест. Проверим на сколько вы внимательны.

Учитель называет героев сказки «Гуси-лебеди», если этот персонаж использован в сказке, дети прыгают на месте два раза, если нет – хлопают 2 раза в ладоши.

- Печка, кошка, ложка, мышка, девочка, яблоня, утка, речка, каша, мальчик, гуси, лиса, волк, баба Яга.

**Сценарный план игровой программы:**

**«Расскажи нам о себе»**

*Цель:* Обратить внимание детей на их личностные особенности; развивать внимание, память, мышление, воображение, речь, артистические способности.

*Оборудование:* у учителя – рисунки предметов с соответствующими номерами; у детей – цветные карандаши.

**Учитель.** Каждый человек неповторим. Невозможно найти на земле одинаковых людей. Вы спросите: а как же близнецы? Да, действительно близнецы очень похожи внешне, но и в их внешности обязательно найдутся различия. А уж про характеры и говорить не приходится. Иногда они не только похожи, но и совершенно противоположны.

 А хорошо ли вы знаете себя? *(Ответы детей.)* Это занятие, надеюсь, поможет вам задуматься над тем, кто вы, чем отличаетесь от ровесников, что в вас есть особенного, неповторимого.

 Начнем с задания, которое называется «Объявление». Ваша задача – досочинить объявление, которое начинается так… (*Запись на доске*)

 «Прошу откликнуться ребят, которые хотят со мной познакомиться и подружиться. Меня зовут…Мне…лет…»

 Далее следует перечислить свои черты характера, увлечения, мечты… Словом, нужно заинтересовать читателей.

 *Пример:* Меня зовут Саша. Мне 8 лет. Я очень веселый, жизнерадостный, общительный. Люблю пародировать своих одноклассников и мечтаю стать артистом, как Максим Галкин. Увлекаюсь футболом. Занимаюсь в шахматном кружке. Умею дружить».

 *Устная работа.* *Желающие озвучивают свои «объявления»*

 А сейчас я предлагаю каждому нарисовать автопортрет. *(Дети рисуют на половинках альбомных листов, разукрашивают. Обмен впечатлениями)* Расскажите, что особенного в человеке, изображенном на портрете. *(Ответы детей)*

 Теперь представьте, что у каждого из вас, как у девочки Жени из сказки В. Катаева «Цветик- семицветик», оказался в руках волшебный цветок, исполняющий любые желания. Желаний может быть исполнено только семь. Подумайте, какие первые ТРИ желания вы хотели бы осуществить с помощью цветика-семицветика. Назовите их.

 *Выслушиваются ответы желающих. В заключение учитель подводит детей к мысли о том, что особенно приятно слышать желания, в которых звучит забота о других людях.*

 А что вы знаете о своем воображении? Хорошо ли оно у вас развито? Давайте проверим. Закройте глаза. Представьте, что нюхаете: *духи; новую книгу; укроп; цветок; свежий хлеб; горящее полено.*

Расскажите о своих ощущениях. (*Ответы детей*)

 Хотите проверить, насколько вы сообразительны? Тогда выполните следующее задание: наведите порядок в словах, буквы которых перепутались местами.

 *Самостоятельная работа. Запись в тетрадь. Проверка. Подсчет количества правильных ответов.*

ДАОВ, АУТЧ, АЫРД, АЯЗР, ИАЗМ, ОЛЕТ, НЕСГ, ШАКА, РЕАК.

*Ответы:* вода, туча, дыра, заря, зима, лето, снег, каша, река.

 Чтобы проверить слуховую память, достаточно внимательно послушать слова, которые я назову, затем по памяти записать их в тетрадь, желательно в том же порядке. Приготовились? Слушаем: *мел, молоко, загадка, ребус, линейка, карандаш, магнитофон, наушники, компьютер, мышь.*

 Последнее задание поможет понять, обладаете ли вы артистическими способностями. Изобразите с помощью жестов и мимики Следующие действия:

* Вы вдеваете нитку в иголку и никак не можете попасть в ушко.
* Вы пришли на прием к стоматологу и страшно боитесь.
* Вы ловите надоедливую муху
* Вы только что, объевшись встали из-за стола.
* Вы резко, в порыве гнева, пнули ногой кирпич.

 Изучать себя можно бесконечно. Это очень интересно, поверьте. Но гораздо важнее – не стоять на месте, а все время развиваться, достигать новых результатов, например, в развитии памяти, внимания, мышления, воображения.

Именно этим мы занимаемся на наших развивающих занятиях.

 А теперь подведем итог. Продолжите, пожалуйста, фразу: «Сегодня я узнал о себе…» *(Ответы детей).*

**Массовая форма досуга детей**

 **интеллектуально-познавательная игра**

**«Что? Где? Когда?»**

 Для проведения игры понадобятся: магнитофон, музыкальные записи, центральный игровой стол, волчок (юла) со стрелкой, конверты с вопросами, бумага и авторучки для команд, стол для ведущего, черный ящик, для выноса реквизита к вопросам, символ игры - Мудрая Сова.

 **Ход игры**

 Звучит музыка А. Манойло «Что наша жизнь, игра!»

 *Ведущий.* Сегодня мы впервые проводим интеллектуальную игру «Что? Где? Когда?». В ней вы должны проявить сообразительность, остроумие, эрудицию и смекалку. В игре принимают участие четыре команды: «Почемучки», «Читарики», «Умники и умницы», «Радуга».

 Поговорим о правилах нашего состязания. Команды будут поочередно садиться за стол и отвечать на три вопроса. Капитан команды крутит волчок. По остановившейся стрелке волчка берется конверт с вопросом. Капитан решает, кто из игроков (или он сам) будет отвечать на вопрос. На обдумывание ответа каждой команде отводится одна минута. Если участники захотят ответить без обсуждения и ответ окажется правильным, то они сэкономят минуту и смогут в любой момент игры использовать это дополнительное время. После ответа на три вопроса команда уступает место соперникам.

 Прошу подойти капитанов команд и с помощью жеребьевки определить последовательность их участия в игре.

 Приведу примеры вопросов, которые могут находиться в конвертах.

1. Грибы, как известно, невысокие, поэтому грибникам приходится внимательно смотреть под ноги. Однако есть места где грибы поднимаются выше деревьев. Такое чудо возможно там, где растут карликовые березы и осины. Ростом эти деревья не превышают 10-12 см, а подосиновики в этих местах вырастают до 16 см, так что остается, глядя на такое чудо природы, удивляться. Назовите место, где грибы выше деревьев (Тундра)
2. Блиц-опрос.
3. Какой герой русских сказок самый умный? (Иван-дурак)
4. Как начинается сказка К.И. Чуковского «Мойдодыр»? («Одеяло убежало, улетела простыня…»)
5. «Однажды Лебедь, Рак да Щука

 Везти с поклажей воз взялись

 И вместе все в него впряглись».

 Сколько впряглось рыб? (Одна)

1. Это животное самое высокое на земле. Его рост может достигать 6 м. преследуемое хищником, это животное может развить скорость до 50 км/ч, т.е. оно в состоянии обогнать самую резвую скаковую лошадь. (Жираф)
2. Замени выражение одним глаголом:
3. Клевать н6осом – спать
4. Зарубить на носу – запомнить
5. Чесать языки – говорить
6. Дать стрекоча – (убежать)
7. Сломать голову – (думать.
8. Блицопрос.
9. Какое время суток находится между ночью и днем? (Утро)
10. Почему на Масленицу пекут блины? (Блин – символ солнца)
11. Позовите Сивку-бурку.(«Сивка-бурка, вещая каурка! Стань передо мной, как лист перед травой!»)
12. Как большой дом превратить в маленький? (Добавить суффикс –ик-)
13. Назовите этих животных в мужском роде: корова – (бык), курица – (петух), овца – (баран).
14. Эти птицы откладывают самые большие яйца длиной 15-17 см, а диаметром 13-15 см. Масса одного яйца равна массе 12-18 куриных яиц. (Страус).
15. О животном, изображение которого находится в черном ящике, можно сказать, что оно очень хорошо видит в темноте, поэтому охотится ночью; ловит грызунов, чем приносит огромную пользу. (Сова)
16. Назовите морское транспортное средство царицы и ее сына (Бочка)
17. Блицопрос.

Кто из сказочных персонажей мог дать следующие телеграммы?

1. Купила самовар. Приглашаю к чаю. (Муха-Цокотуха)
2. Хвост нашел, плакать перестал. (Ослик Иа)
3. В гости не прилечу. Мотор забарахлил. (Карлсон)

12.В честь какого бога Древней Греции проводились Олимпийские игры? (В честь бога Зевса)

13. Блицопрос

1. Кто основал Москву? (Князь Ю. Долгорукий)
2. Кого называют отцом космонавтики? (К. Циолковского)

После подведения итогов все участники получают медали с символом игры, а лучшая команда награждается дипломом игры «Что? Где? Когда?»