

Государственное общеобразовательное учреждение
«Черновская специальная (коррекционная) школа-интернат»



Утверждено Педагогическим советом

Протокол №1 от 03.09.2024г

Директор

Перфильева Е.А.

Рабочая образовательная программа
по внеурочной деятельности
клуб «Настольных спортивных игр»
для обучающихся 7 класса
(1 Вариант АООП УО (ИН)
На 2024-2025 учебный год

Ответственный за реализацию программы
Учитель: Русан И.В.

Пояснительная записка

Рабочая образовательная программа по внеурочной деятельности клуб «Настольных спортивных игр» для обучающихся 7 класса специальной (коррекционной) общеобразовательной школы VIII вида соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, составлена на основе Адаптированной основной общеобразовательной программы обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) ГОУ «Черновская специальная (коррекционная) школа - интернат».

Рабочая программа по настольным спортивным играм составлена на основании следующих нормативно - правовых документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Федеральный закон Российской Федерации от 24 сентября 2022 г. № 371-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации"» и статью 1 Федерального закона «Об обязательных требованиях в Российской Федерации»;
- Указ Президента РФ от 09 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно – нравственных ценностей»;
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления обучающихся и молодежи» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28);
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания " (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. № 2);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 22.03.2021г. № 115 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования";
- Федеральный государственный образовательный стандарт образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) №1599 от 19.12.2014г.;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 24 ноября 2022г. № 1026 «Об утверждении федеральной адаптированной основной общеобразовательной

программы обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями)»;

- Приказ Министерства просвещения РФ от 24 ноября 2022г. № 1023 «Об утверждении федеральной адаптированной образовательной программы начального общего образования для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья;
- Адаптированная основная общеобразовательная программа обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) ГОУ «Черновская специальная (коррекционная) школа - интернат».

Занятие спортивными и подвижными играми обогащают участников новыми ощущениями, представлениями и понятиями. Игры расширяют круг представлений, развивают наблюдательность, сообразительность, умение анализировать, сопоставлять и обобщать виденное, на основе чего делать выводы из наблюдаемых явлений в окружающей среде. В спортивных и подвижных играх развиваются способности правильно оценивать пространственные и временные отношения, быстро и правильно реагировать на сложившуюся ситуацию в часто меняющейся обстановке игры. Большое образовательное значение имеют игры, проводимые в свободное время от обучения.

Что такое настольные спортивные игры? Все игры народов мира подвижные и, прежде всего, являются средством физического воспитания. Они дают возможность развивать и совершенствовать движения. Разнообразные движения требуют активной деятельности крупных и мелких мышц, способствуют лучшему обмену веществ, кровообращению, дыханию, т.е. повышению жизнедеятельности организма. Такие адаптивные настольные спортивные игры, как Новус, Шаффлборд, Джакколо, Кульбуто и Корнхолл, большое влияние оказывают также и на нервно-психическое развитие играющего, формирование важных качеств личности. Они вызывают положительные эмоции, развивают тормозные процессы: в ходе игры играющим приходится реагировать движением на одни сигналы и удерживаться от движения при других. В этих играх развивается воля, сообразительность, смелость, быстрота реакций и др. Совместные действия в играх сближают игроков, доставляют им радость от преодоления трудностей и достижения успеха. Источником подвижных игр с правилами являются народные игры, для которых характерны яркость замысла, содержательность, простота и занимательность.

Актуальность программы

В современном обществе физкультура и спорт с каждым годом укрепляет свои позиции, всё больше людей отдают предпочтение здоровому образу жизни. В последнее время существенно повысилась роль государства в развитии физкультурно- оздоровительной работы среди детей с ограниченными возможностями здоровья. Физкультурно-массовая работа в учреждениях для умственно отсталых детей, занимает свое важное, значительное место. Благотворно сказывается на здоровье воспитанников, развивает у детей физическую и умственную работоспособность, укрепляет положительные личностные качества. Однако,

учитывая уровень интеллектуального развития и психолого-возрастных особенностей умственно отсталых детей, определено принципиально новое содержание методик с игровой направленностью.

Наряду с физическими упражнениями, всё большую популярность набирают адаптивные настольные игры, оказывающие влияние на двигательное, интеллектуальное и эмоциональное развитие детей с нарушением интеллекта. Президент ФНСИР (федерации настольных спортивных игр России) Гунтарс Бралитис, принимает активное участие в развитии инклюзивного спорта для детей инвалидов. По его инициативе в детских учреждениях появились настольные игры, направленные на социализацию и реабилитацию детей с умственной отсталостью. Эти игры развивают глазомер, мелкую моторику, учат соизмерять силу и расстояние, вырабатывают координацию движений. Они дают возможность испытать себя, заставляют ребёнка делать то, что раньше не получалось, расширяют круг общения и самое главное – дарят радость. Лечебное и развивающее воздействие настольных игр на ребёнка можно объединить одним названием – игротерапия. Отличительной особенностью адаптивных игр является то, что они дают каждому ребёнку, независимо от его психофизического развития, возможность пробовать играть в разные игры т.к. эти игры легки, доступны и адаптированы для детей инвалидов. Настольные спортивные игры – это мир равных возможностей, где ребёнок с любой формой инвалидности, может найти себе игру по интересу и получить удовольствие от игрового процесса. Систематическое обучение адаптивным настольным играм, и сам игровой процесс, направлены на устранение недостатков физического развития и двигательных функций у детей и позволяют сократить это отставание.

Целесообразность программы - в овладении физической, технической и тактической подготовками адаптивных настольных спортивных игр занимающимися для успешного участия в школьных, городских, краевых и всероссийских соревнованиях и использование этих игр во внеурочное время. В основе принципов создания программы лежит **концепция** личностного и деятельностного подходов.

Программа по внеурочной деятельности клуб «Настольные спортивные игры» призвана сформировать у обучающихся устойчивые мотивы и потребности в бережном отношении к своему здоровью и физической подготовленности, в творческом использовании средств физической культуры в организации здорового образа жизни. В программе представлены доступные для обучающихся упражнения, способствующие овладению элементами техники и тактики адаптивных настольных спортивных игр, развитию физических способностей. Настольные спортивные игры большое влияние оказывают на нервно-психическое развитие детей с ОВЗ, вызывают положительные эмоции. Совместные действия в играх сближают игроков, доставляют радость от преодоления трудностей и достижения успеха. Игры расширяют круг представлений, развивают наблюдательность, сообразительность, умение анализировать, сопоставлять и обобщать виденное, на основе чего делать выводы для успешной игры. В процессе игры формируются у детей с ОВЗ такие важные качества: координация, внимание, реакция, глазомер, мышление и др. Детям с ОВЗ регулярные тренировки и соревнования по адаптивным настольным

спортивным играм дают возможность достичь социальной интеграции, максимально приблизиться к полноценному общественному бытию, оказывает на них социализирующее влияние, расширяют возможности для самоутверждения и самореализации, социальной адаптации. Для ребенка инвалида важнейшей задачей является расширение сферы его самостоятельности, в идеале преодоления им обособленности за счет снятия комплекса неполноценности, приобретение навыков коммуникации, умения осваивать и применять новые знания и навыки, чему и способствуют настольные спортивные игры.

Цели: укрепление и развитие здоровья и привитие у детей потребности к систематическим занятиям физической культурой и спортом.

В процессе работы по изучению адаптивных настольных спортивных игр решаются следующие **задачи:**

- дать возможность детям с ОВЗ достичь социальной интеграции;
- воспитание у обучающихся потребности в систематическом занятии физической культурой и спортом, привитие основ здорового образа жизни;
- развитие духовных и физических качеств личности;
- формирование умений: правильное выполнение приемов данных игр, владение индивидуальными и групповыми действиями, знания правил соревнований;
- коррекция нарушений здоровья (координации, точности движений, выносливость, ловкость, быстроту реакции; и т.д.)
- формировать навыки самостоятельных занятий физическими упражнениями во время игрового досуга.

Курс введен в часть учебного плана, формируемого участниками образовательного процесса в рамках спортивно-оздоровительного направления. В процессе изучения данной программы учащиеся имеют возможность расширить свои знания и приобрести практические навыки по адаптивным настольным спортивным играм.

Направленность программы «Адаптивные настольные спортивные игры» - коррекционно- развивающая, ориентирована на создание у школьников представления о данных играх, направленных на развитие физических качеств и укрепления здоровья, снижение стресса, воспитания чувства товарищества, солидарности, социализации в общество.

Формы занятий: индивидуальная, групповая, коллективное творчество, работа в паре, мини-исследование, проект, работа с родителями.

Методы проведения занятий:

- познавательные беседы;

- игры;
- соревнования;
- дискуссия, обсуждение;
- практическая работа;
- просмотр видеороликов.

Практические методы:

Метод упражнений (многократное повторение упражнений);

Метод соревновательный (применяется после образования необходимых навыков).

Технологии: здоровьесберегающие технологии, игровые, информационно-коммуникационные, практически-действенные технологии.

Основные формы контроля:

- мониторинг;
- практикумы;
- участие в городских и краевых соревнованиях.

Описание места внеурочной деятельности в учебном плане

В соответствии с Учебным планом время, отводимое на внеурочную деятельность клуб «Настольных спортивных игр» в 7 классе – 1 час в неделю.

Сроки реализации программы

Рабочая образовательная программа рассчитана на 1 год обучения.

Результаты освоения программы по внеурочной деятельности

Воспитательные результаты внеурочной деятельности школьников распределяются по трем уровням.

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися с умственной отсталостью социальных знаний (о Родине, о ближайшем окружении и о себе, об общественных нормах, устройстве общества, социально одобряемых и не одобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие обучающегося со своими учителями (в основном и дополнительном образовании) как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов – получение опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие обучающихся между собой на уровне класса, образовательной организации, т. е. в защищенной, дружественной про социальной среде, в которой обучающийся получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретенных социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов — получение обучающимися с умственной отсталостью начального опыта самостоятельного общественного действия, формирование социально приемлемых моделей поведения. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие обучающегося с представителями различных социальных субъектов за пределами образовательной организации, в открытой общественной среде.

Достижение трех уровней результатов внеурочной деятельности увеличивает вероятность появления эффектов воспитания и социализации обучающихся. У обучающихся могут быть сформированы коммуникативная, этическая, социальная, гражданская компетентности и социокультурная идентичность.

Переход от одного уровня воспитательных результатов к другому должен быть последовательным, постепенным, а сроки перехода могут варьироваться в зависимости от индивидуальных возможностей и особенностей обучающихся с умственной отсталостью.

Основные личностные результаты внеурочной деятельности:

- ценностное отношение и любовь к близким, к образовательному учреждению, своему селу, городу, народу, России;
- ценностное отношение к труду и творчеству, человеку труда, трудовым достижениям России и человечества, трудолюбие;
- осознание себя как члена общества, гражданина Российской Федерации, жителя конкретного региона;
- элементарные представления об эстетических и художественных ценностях отечественной культуры.
- эмоционально-ценностное отношение к окружающей среде, необходимости ее охраны;
- уважение к истории, культуре, национальным особенностям, традициям и образу жизни других народов;
- готовность следовать этическим нормам поведения в повседневной жизни и профессиональной деятельности;
- готовность к реализации дальнейшей профессиональной траектории в соответствии с собственными интересами и возможностями;
- понимание красоты в искусстве, в окружающей действительности;
- потребности и начальные умения выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных видах практической, художественно-эстетической, спортивно-физкультурной деятельности;
- развитие представлений об окружающем мире в совокупности его природных и социальных компонентов;
- расширение круга общения, развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях; принятие и освоение различных социальных ролей;
- принятие и освоение различных социальных ролей, умение взаимодействовать с людьми, работать в коллективе;
- владение навыками коммуникации и принятыми ритуалами социального взаимодействия;

- способность к организации своей жизни в соответствии с представлениями о здоровом образе жизни, правах и обязанностях гражданина, нормах социального взаимодействия;
- способность ориентироваться в окружающем мире, выбирать целевые и смысловые установки в своих действиях и поступках, принимать элементарные решения;
- способность организовывать свою деятельность, определять ее цели и задачи, выбирать средства реализации цели и применять их на практике, оценивать достигнутые результаты;
- мотивация к самореализации в социальном творчестве, познавательной и практической, общественно полезной деятельности.

Содержание программы:

Каждая игра имеет свои характерные особенности. Вместе с тем у различных спортивных игр имеются исходные признаки позволяющие разделить их на определенные группы: командные и неkomандные, без соприкосновения, с дополнительным снарядами (кий, клюшка, бита).

Настольная игра «Матрешка». Древнерусская игра, для детей и взрослых, развивает глазомер и координацию движений. В ней присутствует национальный колорит. Матрешки на роликовой основе легко скользят по игровому полю и попадая в цель набирают очки (покупают бараночки)! Фигурки «Матрешки» на роликовой основе ставятся на стороне игрового поля с рисунком «Матрешка» и два игрока (у каждого игрока один цвет матрешек) поочередно пускают их в сторону кружочков с цифрами – «бараночки». Цель игры – набрать как можно больше количество очков. Фигуры «Матрешки» соперника допускается сбивать с очковой зоны своими «Матрешками».

Настольная игра «Шаффлборд» уходит корнями вглубь истории доброй старой Англии. В XVII веке вместе с переселенцами она перекочевала за океан, в Америку. Где получила достаточно широкое распространение, шаффлборд признавался «игрой на мастерство». Сегодня Санкт-Петербург – мировая столица шаффлборда. К сожалению, не наш Санкт-Петербург, не российский, а его тезка в американском штате Флорида. Именно там, в заокеанском Питере, был создан первый клуб по данному виду спорта. Были разработаны, и в 1924 году унифицированы правила шаффлборда. В 1931 году была создана национальная ассоциация шаффлборда, в том же году проведены представительные мужские, а годом позже – женские соревнования. Хороший результат могут показать, и игроки с нарушением мелкой моторики рук. Цель игры – каждый из игроков поочередно направляет все свои четыре биты таким образом, чтобы они, скользя по поверхности доски, достигли зоны с наивысшими очками и не упали с края стола с желоб. Чтобы очки игрока были засчитаны, его бита (ы) должна располагаться на доске дальше биты (бит) противника. Этого можно достичь, сбив биту (бит) противника с доски или запустить ее так, чтобы она оказалась дальше бит противника. Замечание: Шаффлборд биты

часто называют шайбами, но общепринятый термин – настольного шаффлборда бита (биты).

Задачи: Если 1 игрок участвует в игре, счет ведется до 27. Игрок запускает биту с одного конца. Игрок выпускает все восемь бит и после того ведется подсчет очков (максимальный набор очков $8 \times 3 = 24$). Игрок возвращает все 8 бит на исходное положение и продолжает набор очков до тех пор пока не наберет сумму очков 27. Если при последнем броске сумма очков превышает сумму 27, восстанавливается исходная ситуация и продолжается игра пока игрок не наберет сумму 27. После чего подсчитывается сумма бит которыми игрок набрал сумму 27 очков. Сумма бит записывается в таблицу как результат. Если 2 игрока участвуют в игре, будет две команды по 1 игрока. Игра идет до 21 очка. Игроки поочередно запускают свои биты и побеждает игрок который первый набрал сумму 21 очко. Основные правила: Игроки подбрасывают монетку или каким-то другим способом определяют, кто начинает игру – запускает первую биту, и какого цвета биты будут у каждого. Первый игрок запускает первую биту в противоположный конец доски, который становится зоной подсчета очков. Затем его соперник таким же образом запускает свою первую биту, стараясь при этом или сбить биту противника с доски или запустить ее так, чтобы она оказалась на доске дальше биты противника. Игроки продолжают запускать свои биты поочередно, пока не закончатся все 4 бит. Биты закончились – раунд завершен. Игрок, чья бита находится на доске дальше всех – победитель раунда. Его очки подсчитываются и размещаются на табло. Чтобы быть засчитанной, шайба должна находиться в зоне полностью. У вас 3 зоны – 1, 2 и 3. Победитель раунда запускает первую шайбу по столу в следующем раунде, таким образом, давая своему сопернику или команде-сопернице «молоток» в этом раунде (т.е. преимущество последнего хода). Игра продолжается до тех пор, пока одна команда или игрок не наберут победное количество очков (21 или 15). Шайбы, упавшие в желоб или сбитые с доски противником, не засчитываются.. Любая шайба, пересекая линию фола, ближайшую к игроку (в середине доски) считается законной и остается на доске. Чтобы заработать одно очко, шайба должна быть в зоне 1, которая простирается от зоны 2 до самой дальней линии фола (в середине доски). Короче, любая шайба, которая пересекает линию фола, имеет 1 очко. Подсчет очков: после окончания раунда, когда все биты запущены, определяется победитель раунда. Им является игрок, чья бита находится на доске дальше всех остальных. Счет определяется путем сложения очков всех его бит, которые находятся на доске перед лидирующей битой противника. Только игроку –победителю засчитываются очки в раунде.

Настольная игра «Джакколо». Развивает глазомер, мелкую моторику, укрепляет мышцы кисти, концентрирует внимание и точность. Спортивная настольная игра получила широкое распространение еще в 19-ом веке в Германии и Голландии. У игрока есть три попытки для того, чтобы забить 30 шайб в специальные лузы. Если с первой попытки забиты не все шайбы, то отскочившие шайбы перебрасываются (порядок может изменяться в различных вариантах игры). В конце каждой попытки шайбы в лузах складываются в стопку так, чтобы они не мешали залетать в лузу

другим шайбам. Игра заканчивается после того, как каждый игрок совершит все свои попытки забить шайбы. По результатам игры подсчитываются очки по международным правилам игры Jakkolo. Общие правила: состав игры – 1 игровая доска, – 30 деревянных шайб (фишек) Цель игры: Забить 30 деревянных шайб в небольшие пронумерованные отверстия (лузы или дома) и набрать наибольшее количество очков. Подготовка к игре. Разложите игровую доску на ровной поверхности, некоторые модели устанавливаются на ножках. Подготовьте 30 шайб. Договоритесь о количестве партий и правилах игры. Ход игры. У игрока есть три попытки для того, чтобы забить 30 шайб в специальные лузы. Если с первой попытки забиты не все шайбы, то отскочившие шайбы перебрасываются (порядок может изменяться в различных вариантах игры). В конце каждой попытки шайбы в лузах складываются в стопку так, чтобы они не мешали залетать в лузу другим шайбам. Завершение игры Игра заканчивается после того, как каждый игрок совершит все свои попытки забить шайбы.

Настольная игра «Кульбута». Кульбута французская образовательная игра, берет свое начало в конце 19 -го начале 20-го века. Название игры Кульбута переводится с французского как «неваляшка», аналогично русскому «Ваньке-Встаньке». Игра направлена на развитие глазомера, концентрации внимания, соизмерения приложении силы относительно расстояния. А задача игрока – управляя столом, который установлен на специальной подставке, закатить шарики по различным лункам, которые дают баллы и их удвоение. На игровом поле 8 отверстий. Задача игрока закатать все шары в лунки на время. На игровом поле 7 шаров, один из которых другого цвета – «Король». Шар «Король» попадая в любую лунку, удваивает очки. Подсчет очков: 1. Сумма очков 6-ти шаров одного цвета + удвоенная сумма шара «Король». 2. От суммы очков отнимаются секунды, за которые игрок закатил шары в лунки. Пример: 430 очков – 47 секунд = 383 очка.

Настольная игра «Корнхолл»- одна из самых древних американских игр: корни её уходят в 14 век. Игра развивает меткость, координацию. Цель игры попасть мешочками в отверстие на специальной игровой доске. Метание мешочков происходит с расстояния 5 метров от края игровой доски. Игрок бросает 8 мешочков. Общие правила: Играть в неё могут и двое человек, и команды по двое-четверо участников. основной смысл игры, казалось бы, простой – попасть мешочком с сушёными бобами (горох или кукуруза) в отверстие на специальной доске – однако же для этого нужен определённый навык! Правила достаточно просты: за попадание в лузу начисляется 3 очка, за попадание на стенд – 1 очко. Счёт фиксируется по итогам парного броска (каждая сторона выполняет по попытке) – в гору записывается разность результатов. Игра ведётся либо до 21 очка, либо победитель определяется по прошествии заранее оговоренного количества сетов.

Настольная игра «Эластик» Еще более 1400 лет назад в Израиле зародилась игра тейбл эластик. Нынешний вид игра приобрела в начале XX века, в период двух мировых войн игра была на время забыта. В 1965 году восстановились турниры по эластик— в 2012 году игра была представлена на олимпиаде неолимпийских видов спорта «ТАФИСА». Захватывающая игра на ловкость и скорость реакции. Развивает

мелкую моторику, быстроту, укрепляет мышцы кисти и пальцев. Играть могут и слабовидящие дети. Игра начинается сразу после рукопожатия двух игроков. Цель игры – с помощью эластичной резинки фишки со своего поля перебросить через отверстие посередине игрового поля на поле соперника. Игра может проводиться на скорость, когда соперники «перестреливаются» своими и чужими фишками одновременно. Побеждает игрок, на чьей стороне нет фишек, т.е. все фишки находятся на стороне соперника.

Вариативность программы.

Особенностью Программы является её вариативность. Учитель вправе - выбирать или менять предложенное Программой содержание, исходя из поставленной цели обучения и построенных задач-сам решать, какое количество часов отводить на изучение каждой из запланированных тем в рамках обучения.

Основные требования к знаниям и умениям обучающихся:

Обучающиеся должны *знать*:

Правила игры в «Джакколо», правила поведения игроков во время игры. Что значит «тактика игры», роль судьи.

Правила игры в «Шаффлборд». Что значит «тактика игры», правила поведения игроков во время игры, роль судьи.

Правила игры в «Матрешка». Что значит «тактика игры».

Правила игры в «Эластик». Что значит «тактика игры», правила поведения игроков во время игры, роль судьи.

Правила игры в «Шаффлборд». Что значит «тактика игры», правила поведения игроков во время игры, роль судьи.

Правила игры в «Корнхолл», правила поведения игроков во время игры.

Обучающиеся должны *уметь*:

-концентрировать внимание, образно мыслить,

-правильно располагаться возле доски,

- правильно бросать шайбы или биты в лузы, ориентироваться на игровой доске,

- подсчитывать очки и тактически грамотно вести игру,

- адекватно оценивать своё поведение в жизненных ситуациях.

Материально-техническое обеспечение

Доска для игры «Джакколо», 24 деревянных шайб.

Доска для игры «Шаффлборд», биты-8 шт.

Доска для игры «Матрешка», матрешки-6шт.

Доска для игры «Корнхолл», 6 мешочков.

Доска для игры «Кульбуто», 6 мячиков.

Доска для игры «Эластик», фишки — 8 шт.

Перечень учебно-методического обеспечения

1. Бралитис Г.Р. Многоборье НСИ. Новус, джакколо, шаффлборд, кульбуто, корнхол. Литагент Ридеро, 2016. <https://www.libfox.ru/650419-guntars-bralitis-mnogoborensi>.

2. М.А.Панфилова. «Игротерапия общения» Москва, 2005 г.

3. Дмитриев А.А. Развитие и коррекция двигательной сферы детей с интеллектуальными нарушениями: -Красноярск: РИО КГПУ, 2002. -320с.

4. Л.В.Токарская, Н.А.Дубровина, Н.Н.Бабийчук «Особенности преподавания физической культуры детям и подросткам с умеренной и тяжёлой умственной отсталостью» . Екатеринбург, издательство Уральского университета, 2015г.

5.Справочник «Многоборье НСИ».

6. ФСНИР «Программа развития инклюзивного спорта «Детям безграничные возможности» Москва 2016г.

Приложение

Календарно-тематическое планирование

№	Дата	К- во ч-в	Наименование раздела. Тема урока.	Оборудование	Вид Контроля
1		1	История адаптивных настольных спортивных игр. Правила этикета настольных спортивных игр.	Видео фильмы	Текущий
2		1	Правила игры в Кульбуто. Терминология игры. Правила и организация соревнований.	Презентация	Текущий
3-7		5	Тактика игры «Кульбуто». Отработать технику закатить шары в лунки.	Практика	Текущий
8		1	Соревнования.	Практика	Итоговый
9		1	Правила игры в «Матрешку». Терминология игры. Правила и организация соревнований	Презентация	Текущий
10- 12		3	Отработка техники приложения усилий проката матрёшки до цели.	Практика	Текущий
13- 15		3	Бросок шайбы в лузы 1,2,3,4. Стойки возле игровой доски, хват шайбы перед броском	Презентация	Текущий
16		1	Соревнования	Практика	Итоговый
17		1	Правила игры в Шаффлборд. Терминология игры. Правила и организация соревнований	Видео фильм	Текущий
18- 19		2	Техника бросков биты (сильный, средний, слабый). Бросок бит в зоны 1,2,3.	Практика	Текущий
20		1	Бросок биты от борта. Бросок биты об биту в игре Шаффоборд.	Практика	Текущий
21		1	Соревнования	Практика	Итоговый
22		1	Правила игры в Джакколо. Терминология игры. Правила и организация соревнований.	Практика	Текущий
23- 25		3	Тактика бросков шайб в зависимости от расположения шайб на доске в игре «Джакколо»- тактика игры.	Презентация	Итоговый
26		1	Соревнования	Практика	Итоговый
27		1	Правила игры в «Эластик». Терминология игры. Правила и организация соревнований	Практика	Текущий
28- 29		2	Техника бросков биты (сильный, средний, слабый). Тактика бросков бит в зависимости от расположения бит на доске.	Практика	Текущий
30		1	Соревнования.	Практика	Итоговый
31		1	Правила игры в «Корнхолл». Терминология игры. Правила и организация соревнований	Видео фильм	Текущий
32		1	Метательные упражнения, упражнения на меткость, координацию.	Презентация	Текущий
33		2	Отработка разновидностей техники броска (снизу, сверху).	Практика	Текущий
34		1	Прием контрольных нормативов на умение и знание техники и тактики игр.	Тестирование Соревнование	Итоговый

Имею право внести коррективы во все структурные элементы программы

Учитель И.В. Русан.