

**Календарне планування освітнього процесу зі степ-аеробіки
з використанням гейміфікації для дітей старшого дошкільного
віку на 2021/2022 навчальний рік**

№ п/п	Тема (форма проведення)	Прийоми гейміфікації	Завдання
Вересень			
1.	«Весела дискотека для малят» (вхідне оцінювання) Розробка ігрового дизайну	Ігрова мотивація, сюрпризний момент. Ознайомлення із системним дизайном *	Визначити оцінку рухливості, ритмічності кожної дитини через спостереження за виконанням вільних спортивно-танцювально рухів під музику.
2.	«Ми – майбутні спортсмени» (Перегляд відеофільму з наступним обговоренням)	Ігрова мотивація – виготовлення карти бонусів	Ознайомити дітей з поняттям «Степ-аеробіка», викликати позитивні емоції від спостереження за використанням степ-платформи іншими дітьми.
Жовтень			
№ п/п	Тема (форма проведення)	Прийоми гейміфікації	Завдання
3.	«Степ-аеробікою займаємося – здоров'я краще маємо» (Заняття)	Ігрова мотивація – придумати руховий код доступу (до заняття)	Ознайомити дітей з базовими кроками. Формувати у дітей правильне виконання базових кроків; розвивати координацію рухів ніг, фантазію. Викликати інтерес до нового завдання. Придумати разом з дітьми незвичайні назви складним крокам.
4.	«Красивий крок, красивий рух – степ-аеробіка зміцнює дух» (Заняття)	Ігрова мотивація – фішки за правильно виконане завдання, бонуси за декілька виконаних завдань.	Розучити 1-й базовий крок в центр степ-платформи, 2-й і 3-й базові кроки під рахунок. Розвивати м'язи у вправах із різних видів ходьби, зокрема високим піднімання зігнутої в коліні ноги.
5.	«Подорож до країни Степ-аеробіки.	Ігрова мотивація – карта бонусів	Закріпити 1-й, 2-й і 3-й базові кроки під рахунок, з'єднати рухи ніг і рук під рахунок,

	Знайомство» (Заняття)		продовжувати вправляти у розвитку м'язів стопи, голені та стегон.
6.	«Подорож до країни Степ-аеробіки. Продовжуємо екскурс» (Заняття)	Ігрова мотивація – бонусна скринька	Продовжувати розучувати базові кроки (4-й, 5-й, 6-й та 7-й), закріпити 1-й, 2-й і 3-й базові кроки під рахунок, вправляти у розвитку м'язів стопи, голені та стегон.

Листопад

№ п/п	Тема (форма проведення)	Прийоми гейміфікації	Завдання
7.	«Пригоди у кімнаті Природи. Зустріч з лісовими мешканцями» (Заняття)	Ігрова мотивація – карта бонусів	Закріпити базові кроки (1-7) під рахунок, вправляти у розвитку м'язів стопи, голені та стегон.
8.	«Подорож до країни Степ-аеробіки. Циркові знайомства» (Заняття)	Ігрова мотивація – карта бонусів	Продовжувати розучувати базові кроки (8-й, 9-й, 10-й) під рахунок, закріпити базові кроки (1-7), вправляти у розвитку м'язів спини, живота, стегон і підколінне сухожилля.
9.	«Пригоди маленької краплинки у Природі» (Заняття)	Ігрова мотивація – бонусна скринька	Закріпити базові кроки під рахунок, вправляти у розвитку м'язів стопи, голені, стегон, спини, живота і підколінне сухожилля.
10.	«Веселі та завзяті наші хлопчики й дівчата» (Заняття)	Створення контент-дизайну ^{**} (створення персонажів)	Спільно з дітьми скласти міні-комплекс під музику. Розвивати відчуття рівноваги, координації рухів.

Грудень

№ п/п	Тема (форма проведення)	Прийоми гейміфікації	Завдання
11.	«Щоб здоровим довго жити, треба рухатися, діти!» (Заняття)	Створення дизайну рівнів ^{***} (створення рівнів гри)	Ознайомлення з комплексом стилізованих танцювальних рухів на степ-платформах під рахунок у повільному темпі. Вивчити комплекс вправ степ-аеробіки під рахунок. Продовжувати вчити дітей із

			задоволенням виконувати різні рухи.
12.	«Всім відомо це чудово, коли кожен з нас здоровий» (Заняття)	Ігрова мотивація – карта бонусів	Закріпити вивчені рухи міні-комплексу під музичний супровід. Продовжувати формувати вміння ритмічно-узгоджено виконувати прості рухи під музичний супровід.
13.	«Новорічні дива» (Виступ на святі)	Ігрова мотивація – бонусна скринька	Відчувати радість від самостійності, спритності, впевненості, можливості продемонструвати свої успіхи перед однолітками.
14.	«Подорож до країни Мультляндії». (Заняття)	Створення контент-дизайну (створення персонажів)	Запропонувати малятам придумати рухи, відповідні їх улюбленим героям казок, мультфільмів. Складання сюжетного комплексу за вибором дітей.

Січень

№ п/п	Тема (форма проведення)	Прийоми гейміфікації	Завдання
15.	«Щоб міцним зробилось тіло, тренуватись треба вміло!» (Заняття)	Ігрова мотивація – карта бонусів	Розучити сюжетний комплекс. Вчити дітей емоційно відображати характер героя у комплексі.
16.	«Головне – здоровим бути, це потрібно всім збагнути!» (Заняття)	Ігрова мотивація – карта бонусів	Закріпити вивчені рухи. Упевнено володіти «абеткою» рухів.
17.	«Щоб зробитись дужими, ми зі спортом дружимо!» (Заняття)	Ігрова мотивація – бонусна скринька	Робота над чіткістю виконання знайомих вправ під рахунок. Виховувати відчуття ритму, уміння виконувати рухи в такт музики.

Лютий

№ п/п	Тема (форма проведення)	Прийоми гейміфікації	Завдання
18.	«Пригоди у кімнаті Природи сонячних промінчиків». (Виступ дітей на	Обговорення дизайну світу**** продумування просторів, локацій.	Відчувати радість від самостійності, спритності, впевненості, можливості продемонструвати свої успіхи

	степ-платформах під час розваги у дітей молодшого дошкільного віку.)		перед іншими дітьми.
19.	«Коли спорт полюбиш – сильним, спритним будеш!» (Заняття)	Ігрова мотивація – карта бонусів	Продовжувати удосконалювати виконання базових кроків під музичний супровід.
20.	«Щоб зросли здорові, дужі, зі степ-платформою ми дружимо!» (Заняття)	Ігрова мотивація – карта бонусів	Розучити I частину комплексу вправ ранкової гімнастики під рахунок у повільному темпі. Розучити різноманітні вправи на розвиток сили, спритності, витривалості у повільному темпі під рахунок.
21.	«Ви погляньте, як завзято роблять вправи всі малята!» (Заняття)	Ігрова мотивація – бонусна скринька	Закріпити рухи I частини комплексу вправ ранкової гімнастики під рахунок. Закріплювати різноманітні вправи на розвиток сили, спритності, витривалості у повільному темпі під рахунок.

Березень

№ п/п	Тема (форма проведення)	Прийоми гейміфікації	Завдання
22.	«З фізкультурою в садочку дружимо щодня! Значить будемо здорові, разом – ти і я!» (Заняття)	Ігрова мотивація – карта бонусів	Удосконалювати рухи I частини комплексу, розучити II частину комплексу у повільному темпі під рахунок. Продовжувати формувати вміння ритмічно-узгоджено виконувати прості рухи.
23.	«Спорт – здоров'я, спорт – наш друг, спорт – це гра, радість та рух!» (Заняття)	Ігрова мотивація – карта бонусів	Відпрацювання рухів I частини комплексу вправ ранкової гімнастики у швидкому темпі. Закріпити рухи II частини під рахунок. Розширювати руховий досвід дітей.
24.	«Спорт – здоров'я, спорт – це сила, що	Ігрова мотивація – карта бонусів	Поєднання двох частин комплексу під рахунок у

	дають всім дітям крила!» (Заняття)		швидкому темпі, робота над важкими місцями. Продовжувати удосконалювати основні фізичні якості, формувати вміння ритмічно-узгоджено виконувати прості рухи.
25.	«В нашому садочку весело зростати – мріють дошкільнята спортсменами стати» (Заняття)	Ігрова мотивація – бонусна скринька	Удосконалювати дві частини комплексу під рахунок. Розвивати естетичний смак і інтерес до занять.

Квітень

№ п/п	Тема (форма проведення)	Прийоми гейміфікації	Завдання
26.	«Будемо веселі та здорові, спритні, дужі та бадьорі!» (Заняття)	Ігрова мотивація – карта бонусів	Поєднати дві частини комплексу під музику. Удосконалювати рухи двох частин під музику.
27.	«Щоб міцне здоров'я мати слід зарядку поважати, в гарнім настрої бувати!» (Заняття)	Ігрова мотивація – бонусна скринька	Закріпити рухи комплексу вправ ранкової гімнастики під музику. Виховувати відчуття ритму, уміння виконувати рухи в такт музики.
28.	«Ми – веселі моряки на степ-платформах затанцюємо залюбки» (Заняття)	Ігрова мотивація – карта бонусів	Відпрацювання рухів комплексу, робота над синхронним виконанням рухів рук, ніг у перешиковуванні. Удосконалювати рухи комплексу в темпі під музику, розвивати основні фізичні якості (силу, витривалість, швидкість, координацію).
29.	«Всім нам дуже до вподоби й не виходить з норми, аеробіка чудова для здоров'я й вроди!» (Заняття)	Ігрова мотивація – бонусна скринька	Закріпити всі раніше вивчені базові рухи степ – аеробіки під музику. Впевнено володіти «абеткою» рухів.

Травень			
№ п/п	Тема (форма проведення)	Прийоми гейміфікації	Завдання
30.	«Здоров'я – це сила! Здоров'я – це клас! Хай буде здоров'я у вас і у нас!» (Виступ на святі)	Обговорення дизайну світу****	Формувати позитивне ставлення та радість від самостійності, спритності, впевненості, можливості продемонструвати свої успіхи перед однолітками.
31-32.	«Всі ви діти спритні, дужі і до спорту не байдужі! Тож дружіть зі спортом далі і отримуйте медалі!»	Ігрова мотивація – бонусна скринька	Діагностування дітей. Оцінювання фізичної підготовленості й рухових умінь дітей наприкінці року.

Ігровий дизайн – процес створення форми і змісту ігрового процесу (геймплея) розроблюваної гри.

Карта бонусів (*накопичених*) – карта, на яку дитина викладає фішки (*отриманих нею*). За певну кількість яких наприкінці місяця отримує бонус зі скриньки.

Руховий код доступу (до заняття) – рух для привітання за бажанням дитини (*обійми, оплеск, веселий танцювальний рух*).

Бонусна скринька – бонуси заохочення (*смайлики, наліпки, повітряні кульки, іграшки із кіндер-сюрпризу, тощо*)

* **Системний дизайн** – створення правил для гри.

** **Контент-дизайн** – створення персонажів, предметів.

*** **Дизайн рівнів** – створення рівнів гри, що включає ландшафт карти і розташування на цій карті об'єктів.

**** **Дизайн світу** – продумування просторів, локацій, як вони ув'язуються із загальною задумкою гри.