

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА УРОКА В СООТВЕТСТВИИ С ФГОС

УТВЕРЖДАЮ Ром /Ковба В.А./ 10.09.24
 « 17 » сентября 2024 г.
 Отметка 5

Учебный предмет	Физическая культура
Класс	2
Тип урока	Урок открытия новых знаний
Технологии построения урока	Оздоровительные технология
Тема	Подвижные игры: «Совушка», «Пиф-паф», «Шишки, желуди, орехи»
Цель	Способствовать формированию умения играть в подвижные игры.
Задачи: •Образовательная •Воспитательные •Оздоровительные	1. Обучить технике подвижных игр: «Совушка», «Пиф-паф», «Шишки, желуди, орехи». 2. способствовать воспитанию трудолюбия, любви к предмету. 3. способствовать формированию установки на здоровый образ жизни. Развивать двигательное качество быстроту, ловкость, выносливость.
Основные понятия	Игра, подвижные игры.
Меж предметные связи	Естествознание, физическая культура.
Учитель	Раднаева Алина Валерьевна
Планируемые результаты	
Предметные	Будут иметь представление о играх «Совушка», «Пиф-паф», «Шишки, желуди, орехи» Освоят правила данных игр.
Мета предметные	Познавательные: правильная оценка достижений, исправление ошибок, строит логические рассуждение с установлением причинно-следственных связей. Регулятивные: планировать учебные действия с соответствии с учебной задачей. Коммуникативные: развитие умения уважительно относится друг к другу.
Личностные	Смогут проявить культуру общения и взаимодействия в процессе урока, способность управлять своими эмоциями, учатся помогать друг другу.
Организация рабочего пространства	
Формы работы	Ресурсы
Индивидуальная, фронтальная.	Учебное пособие Холодов Ж.К, Кузнецов В.С., Теория методики физического воспитания и спорта Учебное пособие Н.М.ЖУКОВ «Подвижные игры».

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА УРОКА В СООТВЕТСТВИИ С ФГОС

УТВЕРЖДАЮ _____ /Ковба В.А./

« _____ » _____ 2024 г.

Отметка

Учебный предмет	Физическая культура
Класс	2
Тип урока	Урок открытия новых знаний
Технологии построения урока	Оздоровительные технология
Тема	Подвижные игры: «Совушка», «Пиф-паф», «Шишки, желуди, орехи»
Цель	Способствовать формированию умения играть в подвижные игры.
Задачи: •Образовательная •Воспитательные •Оздоровительные	1. Обучить технике подвижных игр: «Совушка», «Пиф-паф», «Шишки, желуди, орехи». 2. способствовать воспитанию трудолюбия, любви к предмету. 3.способствовать формированию установки на здоровый образ жизни. Развивать двигательное качество быстроту, ловкость, выносливость.
Основные понятия	Игра, подвижные игры.
Меж предметные связи	Естествознание, физическая культура.
Учитель	Раднаева Алина Валерьевна
Планируемые результаты	
Предметные	Будут иметь представление о играх «Совушка», «Пиф-паф», «Шишки, желуди, орехи» Освоят правила данных игр.
Мета предметные	Познавательные: правильная оценка достижений, исправление ошибок, строит логические рассуждение с установлением причинно-следственных связей. Регулятивные: планировать учебные действия с соответствии с учебной задачей. Коммуникативные: развитие умения уважительно относится друг к другу.
Личностные	Смогут проявить культуру общения и взаимодействия в процессе урока, способность управлять своими эмоциями, учатся помогать друг другу.
Организация рабочего пространства	
Формы работы	Ресурсы
Индивидуальная, фронтальная.	Учебное пособие Холодов Ж.К, Кузнецов В.С., Теория методики физического воспитания и спорта Учебное пособие Н.М.ЖУКОВ «Подвижные игры».

Этапы урока

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащегося	Универсальные учебные действия
Организационный момент	В одну шеренгу становись! Равняйся! По порядку рассчитайтесь! Смирно! Здравствуйте, дети!	Становятся в шеренгу выполняют команды учителя. Рассчитываются по порядку. Отвечают на вопрос учителя.	Личностные Уметь проявлять дисциплинированность и внимание. Коммуникативные: Планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками. Регулятивные: контролировать свои действия по инструкции
Мотивационный этап	Прием «Оратор» Попробуй убедить своего собеседника, что навыки полученные на уроке физкультуры пригодятся в жизни за минуту.	У тебя появится полезная привычка к спорту, здоровому образу жизни.	Познавательные: Формирование положительной мотивацию. Коммуникативные: Планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками.
Постановка целей, и задач урока.	Ребята, попробуйте отгадать загадку, и вы узнаете, чем мы будем заниматься на уроке. Согласится со мной детвора, В детстве главное дело -...(игра) Какие игры вы знаете? Но для того, чтобы подготовить наш организм к уроку, что мы должны сделать?	-Игра -Игры бывают спортивные, настольные, подвижные, компьютерные игры. -Провести разминку.	Познавательные: Коммуникативные: Планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками. Регулятивные: Применять и сохранять учебную задачу.
Применение теоретических положений в условиях выполнения задач.	Даю команду: «Направо!», «В обход налево шагом марш!»; Даёт команду: «Руки на пояс, на носках марш!» Даю команду: «Руки за голову, ходьба на пятках!» Даю команду: «Руки на пояс, ходьба с перекатом с пятки на носок!» Даю команду: «Руки на коленях, ходьба в полуприседе!» Даю команду: «Бегом марш!» Даю команду: «Руки на пояс,	Выполняют команды учителя.	Личностные- управляет своими эмоциями в различных ситуациях и условиях; умеют проявлять дисциплинированность, упорство в достижении целей; находят общие интересы со сверстниками. Коммуникативные: Планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками. Регулятивные-действуют с

	приставные шаги правым боком вперед!» «Левым боком!» Даю команду: «С высоким подниманием бедра марш!» Дает команду: «Захлест голени!» Дает команду: «Подскоки!» «Шагом марш!» Дает команду: «Подскоки!» «Шагом марш!» Даю команду: «Направо!», «Налево!», «Кругом!» Дает команды: «На 1-ый, 2-ой, 3-ой рассчитайсь!», «В две шеренги стано-вись!», «В одну шеренгу стано-вись!» И.п. – ноги на ширине плеч, руки на поясе. - круговые движения головой 1-4 раза вправо, 1-4 раза влево. - И.п. — ноги на ширине плеч, руки на поясе. - наклоны головой. 1-вперед, 2-назад, 3-влево, 4-вправо. - И.п. – ноги на ширине плеч, руки перед грудью. - отведение руками с поворотом вправо, влево. 1-2 отведение согнутых рук. 3-4 прямые руки. - И.п. – руки на поясе, ноги на ширине плеч. -наклоны туловища вперед, назад, вправо, влево. 1-вперед, 2-назад, 3-влево, 4-вправо. - И.п.- то же 1- присесть, руки вперед. 2- и.п. 3- присесть, руки вперед. 4-и.п. И.п.- руки на поясе -10 прыжков на правой ноге, 10 прыжков на левой ноге, 10 прыжков на обеих ногах.		учётом выделенных учителем ориентиров; адекватно воспринимают оценку учителя.
--	---	--	--

	Ходьба на месте. Подняли руки через стороны вверх, потянулись на носочках! Вдох! Опустили руки! Выдох!» «Направляющий на месте! Стой! Раз-два! Нале-во! »		
Изучение новой темы. Актуализация знаний.	Наводящими вопросами, и загадкой подвожу учащихся к выводу о том, что прыжки имеют большое значение в жизни человека. - Как вы думаете, какие физические качества лучше всего развиваются во время подвижных игр? -Как вы думаете, нам полезна физкультура? -Зачем нам нужно делать разные физические упражнения, играть? Правила техники безопасности: «Напоминаю о правилах техники безопасности. Проверьте шнурки, чтобы ничего вам не мешало. Используем инвентарь только по назначению» Подвижная игра «Совушка» Подготовка. Из числа играющих выбирается «совушка». Ее гнездо в стороне от площадки. Оно может быть очерчено, отгорожено гимнастической скамейкой. Играющие на площадке располагаются произвольно. «Совушка» в гнезде. Содержание игры. По сигналу ведущего: «День наступает, все оживает!» — дети начинают бегать, прыгать, подражая полету бабочек, птичек, жуков, изображая лягушат, мышек, котят. По второму сигналу: «Ночь наступает, все замирает — сова вылетает!» — играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. «Совушка» выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося	Во время подвижных игр развиваются: ловкость, быстрота, сила, выносливость, гибкость, координация движений. -Да, она помогает развивать эти качества. - Я думаю, нам нужно делать разные упражнения для развития физических, качеств и укрепления здоровья. Повторяют понятия «право» и «лево», поднимают сначала правую руку, берут ее в кулачок, затем поднимают левую руку, оставляют ее ладошкой. Приносят делать упражнение полезно для организма. Я умею прыгать с пятки на носок. Я умею прыгать с скакалкой. Выполняют команды учителя.	Личностные- управляет своими эмоциями в различных ситуациях и условиях; умеют проявлять дисциплинированность, упорство в достижении целей; находят общие интересы со сверстниками. Коммуникативные: Планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками. Регулятивные-действуют с учётом выделенных учителем ориентиров; адекватно воспринимают оценку учителя.

	игрока, она берет его за руку и уводит в свое гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трех играющих. Затем «совушка» опять возвращается в свое гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке. Побеждают игроки, которые не были пойманы ни разу. Также можно отметить лучшего водящего - поймавшего большее количество игроков. Правила игры: 1. «Совушке» запрещается подолгу наблюдать за одним и тем же игроком, а пойманному - вырываться. 2. После двух-трех выходов «совушки» на охоту ее сменяют новые водящие из числа тех, которые ей ни разу не попались. Теперь сыграем в игру «Пиф-Паф» Правила игры: Все игроки становятся в круг. Игроков должно быть не менее 6-7 человек. Сначала ведущий называет имя любого игрока. Названный должен присесть. А его соседи справа и слева начинают дуэль. Ее принцип очень прост. Надо вытянуть руку в виде пистолета в сторону противника и сказать: "Пиф-Паф". Проигрывает тот, кто сделает это чуть позже своего противника или вместо "Пиф-Паф" скажет, например, "Птыж" (что случается очень часто). Если человек, имя которого назвали, вовремя не присел, то он убит, т.к. он оказывается между двумя стреляющими. Убитый (проигравший) выходит из круга. Выигравший поединок называет чье-нибудь имя и все повторяется. Нельзя называть		
--	--	--	--

	имена своих соседей. Победители - двое оставшихся в круге. При желании можно устроить дуэль и между ними. Спорные моменты (если выстрелили одновременно) можно решать следующим образом: если игроков много - убиты оба, мало - переигрывается. «Шишки, желуди, орехи» Подготовка. Игроки образуют круг, в середине которого становится водящий, а остальные, разбившись по тройкам, встают один за другим лицом к центру (первый номер — в трех-четыре шага от водящего. Руководитель дает всем играющим названия: первые в тройках «шишки», вторые «желуди», третьи «орехи». Содержание игры. По сигналу водящий громко произносит, например: «Орехи». Все играющие, названные «орехами», должны поменяться местами, а водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Если водящий скажет «желуди», меняются местами стоящие в тройках вторыми, если «шишки» - стоящие в тройках первыми. Когда игра освоена, водящему можно вызывать двух или даже трех игроков в тройках, например: «шишки, орехи». Вызванные также должны поменяться местами. Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими. Правила игры: 1. Вызванным запрещается оставаться на месте. 2. Игроки не могут перебегать в какую-либо другую тройку (в противном случае игрок становится водящим).	
--	---	--

Рефлексия	-С какими играми мы с вами познакомились? - Какое у вас сейчас настроение? - Что вам больше всего понравилось на уроке?	Подвижными играми: «Совушка», «Пиф-паф», «Шишки, желуди, орехи»: Хорошее. Играть в игры.	Личностные: понимают значение знаний для человека. Коммуникативные: Планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстникам Регулятивные: прогнозируют результаты уровня усвоения изучаемого материала.