
Автор: Шитов Арсений Валерьевич

Практическая №23

Тема: составление плана проведения воспитательного занятия (мероприятия) для обучающихся 1-2 классов. Программа "Орлята России».

Задание:

1. Составить план проведения воспитательного мероприятия по программе «Орлята России».
2. В план включить творческие задания и игровую часть. (игровую часть прописать подробно).
3. Практическую работу прикрепить в блог (внеурочная деятельность)

Название мероприятия: Настольная игра «Конструктор»

Цель занятия: обучение детей определять недостающее число в натуральном ряду чисел, называть пропущенное число, находить его и ставить на место, называть соседей числа, закреплять навыки прямого и обратного счёта.

Задачи:

Развивающие: развивать умения считывать схему-задание и правильно её озвучить

Воспитательные: воспитывать усидчивость, самостоятельность, аккуратность при выполнении работы

Планируемые результаты:

Личностные: проявление интереса к математической деятельности

Метапредметные:

а) познавательные:

умение анализировать схему, выявлять закономерность, делать выводы, использовать знаково-символические средства (числа, знаки)

б) коммуникативные:

умение слушать партнёра, договариваться, выражать свои мысли, обосновывать выбор числа

в) регулятивные:

умение принимать и сохранять учебную задачу, планировать действия, контролировать результат, вносить коррективы

Форма проведения: Командная или парная настольная игра с элементами соревнования и взаимопомощи

Методы воспитания: игровой метод, наглядный метод, словесный метод, практический метод.

Средства воспитания:

1. **Аудиальные:** голосовые инструкции педагога, обсуждение в парах, хоровой счёт.
2. **Визуальные:** игровое поле с числовыми рядами (с пропусками), карточки с числами, схемы-задания (например, «Найди пропущенное число»),

Технологии: игровая технология, технология сотрудничества, здоровьесберегающие технологии.

Оборудование: (материалы для творчества, спортивный инвентарь,): игровые поля, набор карточек с числами

План проведения воспитательного мероприятия:

I. Вводная часть (5–7 мин)

1. Приветствие, создание позитивного настроения.
2. Мотивация: загадка или короткий рассказ о «волшебном конструкторе чисел».
3. Объяснение правил игры:
 - команды получают игровое поле и карточки с числами;
 - задача — найти пропущенные числа, назвать их соседей, заполнить пропуски;
 - за каждый правильный ответ — фишка/балл.
4. Деление на команды/пары, раздача материалов.

I. Основная часть (20–25 мин)

1. **Этап 1. «Найди пропущенное число»**
 - Команды по очереди открывают карточки с заданиями (числовые ряды с пропусками).
 - Дети обсуждают в парах, называют пропущенное число и его соседей, ставят карточку на место.
 - Педагог контролирует, задаёт уточняющие вопросы («Почему ты выбрал это число?», «Назови соседей числа 7»).
2. **Этап 2. «Счёт вперёд и назад»**
 - Хоровой счёт от заданного числа (вперёд/назад).
 - Игра «Эхо»: педагог называет число, дети хором называют его соседей.
3. **Этап 3. «Собери числовой ряд»**
 - Команды получают перемешанные карточки с числами. Задача — быстро и правильно выложить ряд от 1 до 10 (или 15).
 - Побеждает команда, которая справится быстрее и без ошибок.
4. **Динамическая пауза (3–5 мин)**
 - Физкультминутка с числовыми заданиями (например, «Присядьте столько раз, сколько показывает число на карточке»).

II. Заключительная часть (5–7 мин)

1. Подведение итогов: подсчёт фишек/баллов, награждение победителей.
2. Рефлексия:
 - «Что было самым интересным?»
 - «Какое задание показалось трудным?»
 - «Чему мы научились сегодня?»

Игра: Импульс 2 класс (на сплочение коллектива)

1. Вводная часть (5 мин)

Учитель (весело, с улыбкой):

— Здравствуйте, ребята! Сегодня у нас необычная игра — «Импульс». Кто знает, что такое импульс?

Ученики:

— Это когда что-то быстро передаётся!

Учитель:

— Верно! В физике импульс —

это толчок, передача движения. А в нашей игре это будет передача дружеского сигнала по кругу. Мы проверим, какая команда сможет сделать это быстрее и точнее. Готовы?

Дети (хором):

— Да!

Учитель:

— Тогда делимся на команды. Давайте по считалке: *«Раз, два, три, команда, выходи!»*

(Дети делятся на 3 команды, выбирают названия: «Молния», «Ракета», «Звезда».)

Учитель:

— Отлично! Теперь каждая команда встаёт в круг. Возьмитесь за руки. Смотрите внимательно: я покажу, как играть.

(Учитель демонстрирует: слегка сжимает руку соседа, тот передаёт «импульс» дальше.)

Учитель:

— Правила простые:

1. Я даю сигнал — начинаю «импульс».
2. Вы передаёте его по кругу, сжимая руку соседа.
3. Когда импульс вернётся ко мне, я подниму руку — игра останавливается.
4. Побеждает та команда, которая справится быстрее и без ошибок.

Ученик задаёт вопрос:

— А если кто-то забудет сжать руку?

Учитель:

— Тогда команда получает штрафное время. Но не переживайте — мы сначала потренируемся!

2. Основная часть (15–20 мин)

Раунд 1. Тренировочный

Учитель:

— Команды, готовы? Начали!

(Звучит сигнал. Дети передают «импульс».)

Учитель (после завершения):

— Хорошо! Кто заметил, где были заминки?

Ученики:

— Мы долго думали, когда сжимать руку!

Учитель:

— Попробуйте смотреть на соседа —

как только он сжал вашу руку, сразу передавайте дальше. Попробуем ещё раз?

(Команды повторяют. Учитель хвалит: «Молодцы, уже быстрее!»)

Раунд 2. Соревновательный

Учитель (с секундомером):

— Теперь будем засекать время! Первая команда — «Молния». На старт, внимание... марш!

(Команды выполняют задание 2–3 раза. Учитель фиксирует время.)

Учитель:

— «Молния» — 12 секунд! «Ракета» — 10 секунд! «Звезда» — 11 секунд. Отлично, все старались!

Ученики другой команды:

— А можно ещё раз? Мы хотим победить!

Учитель:

— Конечно! Но теперь попробуем усложнить.

Раунд 3. Усложнённый вариант

Учитель:

— Новое правило: передаём «импульс» не рукой, а лёгким касанием плеча. И молча! Только глазами показываем соседу: «Твоя очередь». Готовы? Поехали!

(Дети смеются, пытаются выполнить задание без слов. Учитель подбадривает: «Так, отлично! Смотрите друг на друга!»)

3. Заключительная часть (5–10 мин)

Подведение итогов

Учитель:

— Давайте посчитаем результаты. Победила команда «Ракета» с временем 9 секунд! Все остальные тоже молодцы — вы стали быстрее и дружнее.

(Вручаются символические призы: медали из картона, аплодисменты.)

Рефлексия

Учитель:

— А теперь скажите:

1. Что было самым весёлым?

2. Что оказалось трудным?

3. Как вы помогали друг другу?

Ученики одной команды:

— Нам понравилось, когда мы молчали и только глазами смотрели!

Ученики другой команды:

— Трудно было не смеяться, когда кто-то ошибался.

Ученики третьей команды:

— Мы шептались и подсказывали: «Давай, давай!»

Учитель:

— Вот это и есть командная работа! Вы учились слушать друг друга, быть внимательными. Когда мы вместе, у нас всё получается.

Общий вывод

Учитель (подводит итог):

— Сегодня вы показали:

- умение работать в команде;
- терпение и поддержку;
- скорость и точность.

Давайте похлопаем друг другу за старание!

(Дети аплодируют. Учитель благодарит всех.)

Учитель:

— На следующем занятии придумаем новую игру. А пока — спасибо за активность!

Дети (хором):

— Спасибо!