

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ЗАНЯТИЯ

«Отработка навыков ориентировки в пространстве»

(с использованием технологии «Образовательный геокешинг»)

Ф.И.О. инструктора по физической культуре	Судакова Галина Валерьевна		
Тема: «Отработка навыков ориентировки в пространстве»			
КУЛЬТУРНАЯ ПРАКТИКА: двигательная деятельность		Возрастная группа: старшая группа.	
Цель:	Развитие навыков ориентировки в пространстве через поиск Азбуки для Буратино в двигательной деятельности.		
Задачи:	-развивать навыки ориентироваться в пространстве; - развивать у детей умение ориентироваться по карте – схеме, определять направление маршрута; - научиться использовать QR – коды для поиска необходимой информации; - учиться соблюдать правила игры, взаимодействовать с партнёрами по игре; - развить двигательные качества: ловкость, координацию, равновесие		
Планируемые результаты	Дети смогут: – ориентироваться в пространстве детского сада с использованием карты-схемы, определять направление маршрута; – использовать QR – коды с помощью планшетов для поиска подсказок в игре; – договариваться в процессе игры, согласно правилам; – пройти по полосе препятствий, не уронив кегли, пройти по дорожке-балансиру, не оступившись, пронести мешочек с песком на голове не менее 3 м.		
Оборудование	Смарт доска, планшет, карта-схема, 1 ключ, мягкие модули, тоннель, обручи, канат, фрагменты подсказок, пазл, мешочек с песком, сундук, дорожка-балансир		

Задачи этапа	Деятельность педагога	Ожидаемый результат
I Вводная часть		
Заинтересовать детей на предстоящую деятельность	Ребята, а вы знаете кто такой Карабас Барабас? Он украл у Буратино азбуку, без которой Буратино не сможет учиться в школе. Как вы считаете, для него важно пойти в школу? Поможем найти азбуку, чтобы Буратино смог пойти в школу? Для этого нам придется отправиться на поиски. Сегодня нас ждёт интересная игра-путешествие. В этой игре не обойтись без смекалки, логического мышления, эрудиции, а также ловкости, быстроты и умения взаимодействовать с товарищами.	Желание помочь Буратино. понимание важности обучения в школе. Мотивация на дальнейшую деятельность.
II Основная часть (содержательный деятельный этап)		
Настроить детей на предстоящую деятельность.	Книгу Карабас Барабас спрятал в сундуке, который нам предстоит с вами тоже найти и открыть ключиком, чтобы найти ключ, нужно выполнить все задания. За каждое задание получите конверт с одним словом из загадки. Отгадать загадку вы сможете только тогда, когда соберете все конверты со словами. Смотрите, Карабас оставил нам карту, она подскажет нам, в каком направлении мы должны двигаться. Ну что, ребята, вы готовы помочь Буратино?	Знакомство с QR-кодами и использование их для поиска информации
Активизировать мыслительную деятельность	1 задание «Пазлы» (с использованием QR-кода) Спортивный зал Задание будет простое, зашифрованное, с помощью QR-коды. (показать QR-код). Кто знает, как его расшифровать? В этом нам поможет планшет. Посмотрите, на столе лежат пазлы, Карабас Барабас их все перепутал, нам нужно из них собрать первую подсказку. (навести планшет на QR-код, узнать, какая цифра в коде, найти пазлы, на которых эта цифра и сложить из них пазл).	



Молодцы! Как вы быстро справились с этим заданием! Одну подсказку мы нашли! (в конверте фраза «КЛЮЧ НАХОДИТСЯ»)

Посмотрите на карту и определите, куда нам дальше нужно идти.

Развить двигательные качества: ловкость, координацию, равновесие

2 задание «Полоса препятствий»

Музыкальный зал

По карте дети приходят в музыкальный зал, где на экране появляется Карабас. Он предлагает пройти полосу препятствий.

Оборудование расположено по кругу. Дети выполняют упражнения поточным способом.

1.Тоннель

Препятствие выстраивается из обручей на ровной поверхности, надежно прикрепляется к ней с помощью подручных средств. Обручи ставятся один за другим, образуя тоннель. Задача проползти через обручи не сбив их.

2.С кочки на кочку

Препятствие выстраивается из плоских колец. Задача прыгать из кольца в кольцо на двух ногах.

3. Ходьба по дорожке – балансир с мешочком на голове

Препятствие выстраивается из дорожки-балансир на ровной поверхности. Задача пройти по дорожке сохраняя равновесие и не уронив мешочек с песком.

4. Хожение змейкой между предметов

Препятствие выстраивается из кегель, стоящих на ровной поверхности, в форме змейки, на расстоянии 1 метра друг от друга. Задача пробежать змейкой между кегель и не сбить их.

Молодцы, ребята, справились с заданием и получаем ещё одну подсказку.
(в конверте фраза «В ЛУКОШКЕ»)

Ориентируются на карте-схеме

Укрепляют мышц ног, стопы

Формируют правильную осанку

Развивают координацию движений

Воспитывать самостоятельность, умение использовать полученные навыки в деятельности	Куда идти дальше? Ключ есть, а сундука с Азбукой в кабинете нет? Может карта поможет? <i>(на карте нет дальнейшего маршрута)</i>. Зато в лукошке есть знакомые вам QR- коды. QR- кодов. <i>(Подвести детей к мысли, что информацию для дальнейшего поиска можно найти, используя штрих коды. В них зашифрованы фрагменты спортивного зала. Дети возвращаются в спортивный зал).</i>  <i>В физкультурном зале стоит сундук, в котором лежит Азбука. В сундуке лежит две Азбуки. Предложить одну взять в группу, а другую передать Буратино.</i>	Самостоятельное использование штрих кодов для поиска информации
III Заключительная часть (рефлексивный этап)		
Рефлексия. Соотнесение педагогической и «детской» цели.	Вам понравилась игра? Получилась у вас выполнить все задания и помочь Буратино? Вы довольны своим результатом?	Способность адекватно оценивать результаты своей деятельности.