

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Лицей №6»

Использование ИКТ в соответствии с ФГОС

Конспект урока «Подвижные игры»

Мухина Ирина Алексеевна

учитель физической культуры

Тольятти

2019

Тема урока: «Подвижные игры»

Тип урока: урок-игра;

Место проведения: спортивный зал

Дата проведения: 22.04.2019

Класс: 3 «В»

Цель урока: Развивать интерес детей к физической культуре на основе подвижных игр; сохранять и укреплять здоровье, воспитывать культуру эмоционального поведения в спортивно-игровой деятельности.

Задачи урока:

Образовательные задачи (предметные результаты):

- совершенствовать технику прыжков на скакалке;
- совершенствовать строевые упражнения;
- закреплять понятия двигательных действий.
- укреплять здоровье обучающихся посредством развития физических качеств, координационных и силовых способностей.

Развивающие задачи (метапредметные результаты):

- формировать умения адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих в коллективной игре (коммуникативное УУД);
- формировать умения контролировать, оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации (регулятивное УУД);
- развивать умения выделять и формулировать то, что усвоено и что нужно усвоить, определять качество и уровень усвоения знаний (регулятивное УУД);
- развивать умения выполнять прыжки на скакалке на высоком качественном уровне (познавательные УУД).

Воспитательные задачи (личностные результаты):

- формировать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, установку на здоровый образ жизни (самоопределение, личностные УУД).
- формировать мотивацию учебной деятельности (смыслообразование, личностные УУД);
- формировать навыки сотрудничества в разных ситуациях, умение не создавать конфликты и находить выходы из спорных ситуаций, воспитывать культуру эмоционального поведения в спортивно-игровой деятельности.

Планируемые результаты:

Предметные:

Учащиеся научатся

- соблюдать требования техники безопасности;
- организовывать и проводить со сверстниками игровые упражнения и подвижные игры;
- регулировать физическую нагрузку во время занятий;

- взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижной игры;

Метапредметные:

- познавательные: оценивают свои достижения, отвечают на вопросы, соотносят изученные понятия с примерами;

- коммуникативные: овладевают диалогической формой речи, умением вступать в речевое общение;

- регулятивные: овладевают способностью понимать учебную задачу урока и стремятся ее выполнять.

Личностные:

- развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения,

- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях.

Используемые технологии: здоровьесберегающая, игровая, соревновательная технология.

Методы: Словесные (объяснение, беседа, распоряжение, команда, подсчет) ;наглядные (показ упражнения учеником, демонстрации техники выполнения упражнений) ;практические (практически выполнения упражнений).

Образовательные ресурсы: свисток, скакалки, мячи, мелки, плакаты.

Этап образовательного процесса	Деятельность учителя	Деятельность учащегося	Универсальные учебные действия
1	2	3	4
Подготовительная часть (12 мин)			
1. Приветствие	<p>- Приветствие учеников учителем. <i>«Смотрим прямо, дышим ровно, глубоко, Спинка ровная у нас, а осанка высший класс....»</i></p> <p>- Постановление проблемных вопросов. <i>«Что вам даёт урок физкультуры (мы становимся сильными, ловкими, быстрыми). Зачем вы приходите в зал? (за здоровьем)»</i></p> <p>- Планирование деятельности совместно с учениками. <i>«А теперь внимание! Гуси-гуси га-га-га..... Вам знакомы эти слова? Как вы считаете, чему посвящён наш урок? (подвижным играм). Как вы считаете, дети, какие физические качества развиты у спортсменов, которые занимаются волейболом, баскетболом и футболом? (быстрота, выносливость, сила, ловкость). Какие задания сегодня мы будем делать? Что мы сейчас делали?»</i></p>	<p>- Построение учащихся в спортивном зале в шеренгу, приветствие учителя.</p> <p>- Определение и формулирование цели деятельности на уроке совместно с учителем, настраивание на рабочий лад.</p>	<p>1. Воспитывать доброжелательные отношения между детьми в совместной двигательной деятельности. (К)</p> <p>2. Прививать детям стойкий интерес к подвижным играм, поддерживать в них жизненный оптимизм и здоровый соревновательный дух, поощрять творчество и разнообразную двигательную деятельность.(К)</p> <p>3. Участвовать в диалоге; слушать и понимать других, высказывать свою точку зрения на события, поступки. (К)</p> <p>4. Проявить дисциплинированность, трудолюбие, упорства в достижении цели урока. (Л)</p> <p>5. Установить роль разминки при подготовке организма к основной части занятия. (Л)</p> <p>6. Прививать интерес к здоровому образу жизни. (Р)</p>
2. Правила техники безопасности.	Мы планировали свою деятельность».		
3. Разминка.	<p>- Ознакомление с техникой безопасности в игровой форме. (Приложение 1)</p> <p>- Подготовка организма занимающихся к работе в основной части урока.</p> <p>1. Дыхательная гимнастика. (Приложение 2)</p> <p>Игра: «Воробы – вороны»</p> <p>Упражнение для разминки. (Приложение 3)</p>	<p>- Выполнение упражнений.</p> <p>Перестроение в 2-колонны.</p> <p>Определить размер площадки,</p> <p>- Соблюдение правил игры.</p>	
Основная часть (28 мин)			

Учитель физической культуры:

И.А. Мухина

Приложение 1. Правила техники безопасности.

Если верное высказывание (правило), вы хлопните в ладоши, если я произнесу ложное высказывание - топаете.

1. Во время занятия необходимо следить за своим самочувствием.
2. Строго выполнять указания и рекомендации учителя.
3. На уроке ФК можно есть конфеты, жвачки, нужно громко чавкать.
4. Необходимо соблюдать дистанцию в строю и при выполнении упражнений.
5. Можно кричать и драться.
6. Завязывать шнурки нужно вне строя.

7. Можно резко и быстро выполнять все упражнения, чтобы достигнуть лучшего результата.
8. Запрещается толкаться, ставить подножки товарищу, заниматься с развязанными шнурками, перебивать учителя, общаться с товарищем на интересные темы.

Приложение 2. Дыхательная гимнастика.

1. Переходим на шаг. При этом на раз, два - вдох, руки вверх; три, четыре - выдох, руки вниз.
2. Как пыхтит тесто? — пых!
3. Как паровоз выпускает пар? — иссс!
4. Как шипит гусь? — ш-ш-ш!
5. Как мы смеёмся? — ха-ха-ха!

Приложение 3. Подвижная игра. «Воробьи, вороны!»

Во втором варианте игры также требуется две команды, только теперь потребуются два вида разных предметов - например, мячики и кубики. Предметы раскладываются по разные стороны от команд. Игроки по командам водящего-взрослого выполняют несложные задания (приседают, наклоняются, поднимают руку или ногу). Водящий может неожиданно произнести слово «воробьи» (тогда все бегут и хватают по мячику) или «вороны» (тогда все должны схватить по кубику). За каждый принесённый правильный предмет команда получает по очку. Побеждает та команда, которая по итогам нескольких раундов заработает большее число очков.

Приложение 4.

Считалки старинные

Во многих играх есть водящий: в одной игре это медведь, в другой - челночок. Чтобы начать игру, нужно водящего выбрать. Его назначают или выбирают по считалке. Дети очень любят шуточные, веселые стихи считалки, быстро их запоминают. Все участники игры встают в круг, в ряд, один из них выходит на середину, громко, четко выговаривая слова, произносит нараспев считалку.

Раз, два, три, четыре, Пять, шесть, семь, Восемь, девять, десять. Выплывает белый месяц! Кто до месяца дойдет, Тот и прятаться пойдет.	Тара-бара, Домой пора Ребят кормить Телят поить, Коров доить Тебе водить!
Катился горох по блюду. Ты води, а я не буду.	Аты-баты, шли солдаты, Аты-баты на базар,

<p>Лиса по лесу шла, Лиса лычки драла, Лиса лапотки плела – Мужу двое, себе трое, А детишкам по лаптишкам!</p> <p>Ахи, ахи, ахи, ох, Маша сеяла горох. Уродился он густой, мы помчимся, ты постой!</p>	<p>Аты-баты, что купили? Аты-баты, самовар!</p> <p>За морями, за горами, За железными столбами. На пригорке теремок, На двери висит замок, Ты за ключиком иди И замочек отопри.</p>
--	---

Катилось яблочко мимо сада,
Мимо ограды.
Кто поднимет,
Тот и выйдет.

Тик-так, тик-так,
Под мостом жил синий рак,
Рак схватил кота за хвост.
Мяу-мяу, помогите!
С хвоста рака отцепите!
Все бегут и ты беги,
Коту Ваське помоги.

В круг широкий, вижу я,
Встали все мои друзья.
Я для вас, мои дружки,
Затеваю пирожки:
Быстро нужно их испечь,
Ты пойдешь, затопишь печь.
Тиличинчики гостили
У веселых Чиличилей,
Пили чай, печенье ели,

Кто-то пролил сладкий чай,
Тот, кто пролил, отвечай!
Подогрела чайка чайник,
Пригласила в гости чаек,
Прилетели все на чай!
Сколько чаек? Отвечай! — Семь!
Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь. (Седьмой выходит)

Ахи, ахи, ахи, ох!
Маша сеяла горох,
Уродился он густой.
Мы помчимся, ты постой!

Тели-тели, — птички пели,
Взвились, к лесу полетели.
Стали птички гнезда вить,
Кто не вьет, тому водить!

В грязи у Олега
Увязла телега.
Сидеть бы Олегу
До самого снега.
Ты выйди из круга
И выручи друга.

Раз, два, три, четыре!
Жили мыши на квартире,
Чай пили, чашки били,
По три денежки платили
Кто не хочет заплатить,
Тому надо и водить!

Ехал мужик по дороге,

Сломал колесо на пороге.
Сколько ему нужно гвоздей?
Говори поскорей,
Не задерживай добрых людей. — Пять!
Раз, два, три, четыре, пять. (Пятый выходит)

Шла кукушка мимо сети,
А за нею — малы дети.
Кукушата просят пить,
Выходи, тебе водить.
Раз, два, три, четыре,
Кто не спит у нас в квартире?
Всем на свете нужен сон,
Кто не спит, тот выйдет вон!

Приложение 5. Подвижная игра.

«Невод» (Игра на сплоченность и развитие скоростно-силовых качеств)

В подвижную игру «Невод» можно играть с детьми, начиная с 5 лет. Минимальное число игроков 6-7 человек.

Правила подвижной игры «Невод» не слишком сложные, но надо следить за тем, чтобы «невод» не хитрил, не хватал детей руками, а ловил по правилам.

Перед началом игры нужно выбрать двух водящих. сделать это можно с помощью любой детской считалки. Эти двое детей берутся за руки. Они «невод». Остальные ребята – рыбки. «Невод» должен ловить «рыбок». Но дотронуться до «рыбки» недостаточно. Пара детей-водящих должна поймать «рыбку», соединив руки, чтобы пойманный оказался как бы в кольце. Тот, кого поймали, присоединяется к «неводу». Постепенно «невод» разрастается, увернуться от него, казалось бы, сложнее – такой он большой. Но большой «невод» становится еще и неповоротливым! Играют до тех пор, пока в «море» не останется всего две «рыбки». Затем игру можно повторить, а «неводом» те две «рыбки», которых не поймали в прошлом коне.

Приложение 6. Подвижная игра. «Волк во рву»

(Игра на развитие прыгучести, скоростно-силовых качеств, быстроты реакции с прыжками и отталкиванием одной ногой) Ход игры. Посредине площадки проводится две параллельные черты на расстоянии 80-100 см одна от другой – это ров. По краям площадки на расстоянии 1-3 шагов от ее границ очерчиваются дома коз. Из числа играющих выбираются волк, остальные изображают коз. Все козы располагаются в одном из домов. Волк становится в ров. По сигналу: «Волк во рву!» - козы бегут на противоположную сторону площадки (в другой дом), перепрыгивая через ров, а волк в это время старается их поймать (коснуться). Пойманных он отводит в сторону. Затем ведущий снова говорит: «Волк во рву», - козы перебегают на другую сторону, перепрыгивая через ров.

После 3-4 перебежек (согласно условию) все пойманные козы возвращаются в свой дом и выбирается другой волк (но не из числа пойманных коз). Игра повторяется.

Приложение 7. Подвижная игра «Пустое место». Игроки, образующие круг, должны стоять, держа руки за спиной. Водящий не декламирует считалку, а бежит вдоль круга и в любой момент может стукнуть игрока по спине. Когда водящий и выбранный игрок попадают навстречу друг другу, они должны «поздороваться» — поднять руки, поклониться, присесть. Участники игры, образующие круг, не должны мешать бегущим участникам подвижной игры. _

Приложение 8. Игра «Дотронься до...»

В спортивном зале много различных предметов разного цвета, формы, размера... Ведущий (на начало учебного года это учитель) выкрикивает: «Дотронься до...синего!» Игроки должны мгновенно сориентироваться и не мешая друг другу, обнаружить в зале что-то синее и дотронуться до этого цвета. Затем он дает следующее задание.

Приложение 9. Игра «Совушки» На одной стороне зала обозначается гнездо совы. В гнезде помещается водящий сова. Остальные играющие изображают птиц, бабочек, жуков и т. д.; они разлетаются по всему залу. Через некоторое время водящий произносит: «Ночь!». Играющие останавливаются на месте в той позе, в какой их застала ночь. Сова вылетает из своего гнезда, машет крыльями и смотрит, кто шевелится. Того, кто пошевелился, уводит в свое гнездо, а воспитатель произносит: «День!» Бабочки, жуки, птицы оживают и опять начинают кружиться, летать. После двух вылетов на охоту подсчитывается количество пойманных. Выбирается другая сова.

Список литературы.

1. *Лукьяненко В.П.* Концепция модернизации системы среднего физкультурного образования в России / В. П. Лукьяненко. – М.: Советский спорт, 2007. – 120с.
2. Примерные программы основного общего образования. Физическая культура. – М.: Просвещение, 2010. – 64с.
3. Универсальные учебные действия в основной школе: от действия к мысли /под ред. А. Г. Асмолова. – М.: Просвещение, 2010. – 159с.
4. Фундаментальное ядро содержания общего образования / Под ред. В. В. Козлова, А. М. Кондакова. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2010. – 59с.
5. Ресурсы интернета.