**Технологическая карта урока**

**Тема урока:** Подвижные игры на уроке физкультуре.

**Цель:** развитие физических качеств на основе подвижных игр.

**Задачи урока:**

Образовательные задачи*(предметные результаты):*

- закрепить умение играть, в раннее изученные игры.

Развивающие задачи *(метапредметные результаты):*

- развивать навык взаимодействия учащихся, быстроту, ловкость, внимание, координацию движений *(познавательное УУД).*

Воспитательные задачи*(личностные результаты):*

- воспитывать чувство коллективизма и осознанное отношение к здоровому образу жизни *(личностное УУД)*

**Тип урока:** урок повторения.

**Место проведения:** спортивный зал.

**Необходимое оборудование:** гимнастические палки, гимнастические маты, обручи, мел, карточки.

**СТРУКТУРА И ХОД УРОКА**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Этап урока** | **Деятельность учителя** | **Деятельность ученика** | **Формируемые УУД** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| **1** | **Подготовительная часть (10 минут)**  1. Построение, сообщение темы и задачи урока.  2. Ходьба.  3. Ходьба с заданиями:  - на носках, руки на пояс;  - на пятках, руки за спину;  - в полуприсиде;  - в полном приседе.  4. Бег.  5. Бег с заданиями:  - правым боком приставным шагом;  - левым боком приставным шагом;  - с высоким подниманием бедра;  - захлёст голени назад;  - преодоление препятствий.  4. О.Р.У.:  Игра : «Колдуны»  5. Перестроение для эстафет. | Организация учащихся на урок.  Следить за осанкой, за правильным выполнением упражнений через ходьбу.  Закрепить знания по двигательным действиям через бег.  Закрепление знаний по двигательным действиям через игру (см. приложенте №1)  Закрепление знаний по двигательным действиям. | Построение в одну шеренгу.  Соблюдатют интервал дистанции.  Соблюдать правила игры. | Постановка учебных задач урока.  Умение правильно выполнять двигательнsе действие.  Понимание необходимости выполнения упражнений для предупреждения плоскостопия.  Умениераспознавать и называть двигательное действие через бег.  Умение взаимодействовать со сверстниками. |
| **2** | **Основная часть (25 минут)**   1. *Игры:*   - «Дед Мазай»;  - «Прыгуны и бегуны».   1. *Эстафеты:*   - Прочитай, найди и запиши имя существительное (русский язык);  - Подтянись и не упади;  - Посчитай и запиши (математика); | Закреплять знания по двигательным действиям через игры.  (см.приложение № 2, 3).  Соотносить задания учителя с двигательными действиями учеников (см.приложение № 4,5,6) | Дети активно играют, соблюдая правила игры. | Умение самоопределиться с заданием и принять решение по его выполнению.  Умение работать в команде.  Умение технически правильно выполнять двигательное действие.  Умение активно включаться в коллективную деятельность. |
| **3** | **Заключительная часть (5-7 минут)**   1. Построение в одну шеренгу. 2. *Игра «Одна минутка»;* 3. *«Узнай по голосу».* 4. Подведение итогов урока. 5. Домашнее задание. | Умение организовывать коллективную совместную деятельность через игры (см. приложение № 7,8)  Умение работать в команде через подвижные игры. Умение определять физические качества во время урока.  Составить комплекс ОРУ для формирования правильной осанки (5-6 упражнений). | Дети активно играют, соблюдая правила игры.  Придумывают упражнения для разминки на все группы мышц  Повторяют за педагогом и запоминают  . | Умение выполнять задание по команде.  Умение применять полученные знания на уроке. |
|  |  |  |  |  |

Приложение:

1. **Игра : «Колдуны»:**

Выбирается «Колдун», по команде «Колдун» он начинает колдовать детей. Ребёнок, которого заколдовал «Колдун» встаёт ноги врозь, руки в стороны и ждёт пока не заколдованный ребёнок проползёт под ногами, как только он прополз, заколдованный ребёнок расколдовывается и начинает убегать снова.

**2. «Дед Мазай»:**

Выбирается «Дед Мазай», который уходит в сторону. Ребята, которые остались, загадывают любой вид спорта, подходя к «Деду Мазаю» говорят:

**Ребята:**

-Здравствуй «Дедушка Мазай» из коробки вылезай;

**«Дед Мазай» отвечает:**

- Здравствуйте ребята, что вы делали вчера?

**Дети:**

Что мы делали не скажем, а что делали, покажем (они показывают тот вид спорта, который загадали).

Если «Дед Мазай» отгадывает, то дети убегают на свои места, кого заколдовали, тот идёт с «Дедом Мазаем».

**3. «Прыгуны и бегуны».**

Дети делятся на две команды. Одна команда «прыгуны», другая «бегуны», разыграв, кто «прыгуны», встают около стенки, а «бегуны» в квадрат. По сигналу «прыгуны» начинают прыгать на одной ноге и задевать «бегунов», кого «прыгун» задел, «бегуна» выходит из игры. Выигрывает, та команда, которая за меньшее время заденет «бегунов».

**4. Прочитай, найди и запиши имя существительное (русский язык).**

Каждой команде выдается карточка со словами (в которых содержатся части речи), нужно найти имя существительное.

По сигналу, подбежав к карточки, нужно найти имя существительное и записать. Побеждает та команда, которая не сделала ни одной ошибки.

**5. «Подтянись и не упади».**

По сигналу первый участник бежит к гимнастической скамейке, ложится на неё и на животе подтягивается по ней. Встав с неё бежит до следующего игрока. Выигрывает, та команда, которая закончила быстрее.

**6. «Посчитай и запиши» (математика):**

По сигналу, первый участник бежит до гимнастического мата, где лежит карточка с примерами. Подбежав , он считает пример и записывает на гимнастический мат. После эстафеты, дети проверяют правильность решений. Выигрывает, та команда, которая ни сделала ни одной ошибки.

**7. Игра «Одна минутка»:**

По сигналу учителя, дети начинают отсчёт 1 минуты, как только по мнению ребенка минута проходит, дети делают шаг вперёд. Выигрывает ребенок, который был ближе к одной минуте.

**8. «Узнай по голосу»:**

Выбирается один ребёнок, который стоит около учителя, он показывает на ребёнка, который называет по имени с изменённым голосом. Если ребёнок угадывает, кто позвал его, тот меняется местами.