

Деятельность учителя	Деятельность ученика	Формируемые УУД	Коррекционная работа	Время
<p><b>Подготовительная часть.</b></p> <p>Организационный момент.</p> <p>Мотивационный настрой.</p> <p>-Здравствуйте, ребята! Я рада видеть на своем уроке!</p> <p>- Кто сегодня хочет получить 5? Получить высокую оценку может каждый из Вас, главное быть: активным, быстрым, внимательным, говорящим по делу, дисциплинированным. В конце урока мы сравним оценки, поставленные мной с оценками, которые вы поставили себе сами. Я буду делать пометки себе и сравним с вашей.</p> <p>- Тема нашего урока: «Развитие двигательных качеств в подвижных играх».</p> <p>Постановка цели.</p> <p>- Какие качества нужны чтобы вас не поймал водящий?</p> <p>- Цель нашего урока развитие тех качеств, которые вы перечислили.</p> <p>- С чего начинается урок? Конечно же с разминки!</p>	<p>Дети входят в зал.</p> <p>Построение.</p> <p>Приветствие.</p> <p>Дети слушают и задают вопросы.</p>	<p>Проявление положительного отношения к учебной деятельности, формирование мотивации к учению (личностные).</p> <p>Проявление положительного отношения к учебной деятельности, формирование мотивации к учению (личностные)</p> <p>Самоопределиться к задачам урока и принять цель занятия (личностные).</p> <p>Распознавать и выполнять двигательное действие (познавательные).</p> <p>Выполнять упражнения по</p>	<p>Коррекция нормализации учебной деятельности.</p> <p>Мотивация и психологический настрой.</p>	<p>2 мин</p> <p>1 мин</p> <p>1 мин</p>

		<p>укреплению осанки (регулятивные).</p> <p>Самоопределиться с заданием и принять решение по его выполнению (личностные); планировать, контролировать, оценивать деятельность (регулятивные); активно включаться в коммуникацию со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания (коммуникативные)</p>		
<p>- С чего начинается урок? Конечно же, с разминки!</p> <p><b>Разминка</b></p> <p>1. Разновидность ходьбы: на носках; на пятках; на внутренней и внешней стороне стопы;</p> <p>2. Разновидность бега: равномерный бег; приставными шагами левым и правым боком; подскоками с ноги на ногу; спиной.</p> <p>3. <b>ОРУ на месте на формирование правильной осанки.</b></p>	<p>Выполняют разминку в движении по</p>		<p>Развитие самостоятельно го выполнения двигательных действий, смена видов деятельности.</p>	<p>5 мин</p> <p>5 мин</p>

	<p>кругу. По ходу выполнения заданий в ходьбе и беге.</p>		<p>Корректировать выразительность движений учитывая индивидуальные особенности.</p>	
<p><b>II. Основная часть.</b>  - Сейчас будем играть в игру «Гуси-лебеди».  (Объяснение игры и правил).  В начале игры мелом или палочкой очерчивается «гусятник» — дом, в котором живут гуси и где их ждет хозяин.  На другой стороне площадки очерчивается «поле» — туда гуси уходят гулять.  Между «гусятником» и «полем» рисуется круг — «логово», там будет жить волк.  — Гуси, гуси!  — Га-га-га!  — Есть хотите?  — Да-да-да!  — Так летите же домой!  — Серый волк под горой. Не пускает нас домой!  — Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!  По окончании игры учитель выделяет самых быстрых.  Построение и объяснение новой игры.  <b>Волк во рву.</b>  По правилам игры на площадке рисуется коридор (ров) шириной 1 метр. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где</p>	<p>Соблюдать правила игр.</p> <p>Соблюдать технику безопасности.</p>	<p>Дать самооценку собственной деятельности (регулятивные).</p> <p>Рефлексия мотивации, способов деятельности, общения. (личностные).</p>	<p>Коррекция психических процессов посредством двигательной активности.</p>	<p>20 мин</p>

<p>шире.  Во рву располагаются водящие - волки двое или трое игроков. Все остальные играющие - зайцы - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться пойманными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится волком.  Волки могут поймать зайцев только находясь во рву. Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога зайца коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.  По окончании игры учитель выделяет самых быстрых.  Построение и объяснение новой игры.  <b>Гном-великан.</b>  Все стоят в строю. По команде «Гномы», обучающие выполняют действие, названное учителем, по команде «Великаны» - не делаю ничего. Ошибающийся делает шаг вперед. Выигрывает тот, кто остался стоять на месте.  По окончании игры учитель выделяет самых внимательных.  <b>Салочки на одной ноге.</b>  Очерчивается прямоугольник. За границу прямоугольника заходить нельзя. Водящий прыгает на одной ноге и салит остальных. Осаленный выходит из прямоугольника.  По окончании игры учитель выделяет самых выносливых.</p>	<p>Уважать соперника.</p>		<p>Корректировать выразительность движений в игре, дифференцировки усилий, времени и пространства.</p>	
<p><b>III. Заключительная часть. Релаксация.</b>  Создает ситуацию, связанную с приятными эмоциями, чувством удовлетворения от работы, ощущением собственной компетентности, самоуважения.</p>	<p>Слушают учителя, выражают свои эмоции.</p>		<p>Повышение самооценки развития.</p>	<p>6 мин.</p>

<p>Построение.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребята, как вы себя чувствуете сейчас?</li> <li>Если вы полны сил и энергии – попрыгайте на месте 5 раз, если вы устали – присядьте.</li> <li>- Какое у вас настроение? Если весёлое – помашите руками, поднятыми вверх, грустное – спрячьте руки за спину.</li> <li>- Оценим себя: балл за активность, быстроту в играх, дисциплинированность. Какая отметка получилась?</li> <li>- У кого 5, подняли руки.</li> <li>- У кого получилась 4?</li> <li>- Есть ли такие, кто считает, что не получил положительной оценки?</li> <li>- Дома выполняем домашнее задание в тетради.</li> <li>- Урок окончен. До свидания!</li> </ul>	<p>Строятся, оценивают свою работу на уроке.</p>			
---	--	--	--	--