

Проектная задача
«Национальные подвижные игры»

Предмет: ритмика

Программа : Перспектива

Класс: 3

Планируемый результат:

организовывать и проводить подвижные игры и соревнования во время отдыха на открытом воздухе и в помещении (спортивном зале и местах рекреации), соблюдать правила взаимодействия с игроками;

Умения, характеризующие достижения этого результата:

- организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры и элементы соревнований, осуществлять их объективное судейство;
- бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения;
- взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований;
- применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях.

Задание базового уровня

Распределитесь на команды по 8-10 игроков. Получите у капитана своей команды карточку с национальной игрой, которую будет необходимо провести в своей группе. (Капитана команды назначает учитель из числа учащихся, претендующих на повышенный уровень освоения предмета.)

Карточки выдаваемые учащимся:

У медведя во бору

Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадке для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – это дом, для всех остальных участников игры.

Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

И на нас рычит.

После того, как дети произносят эти слова, "медведь" выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.

Волки во рву

Для этой игры потребуются "волки", не более 2-х, 3-х человек, а все остальные дети назначаются "зайцами". В центре площадки чертится коридор шириной около 1-го метра (ров). "Волки" занимают пространство внутри коридора (рва). Задача "зайцев" – перепрыгнуть ров и не быть осаленными одни из "волков". Если "зайчика" осалили и он попадает, ему следует выйти из игры. Если во время прыжка "заяц" ногой наступил на территорию рва, то он провалился и тоже выходит из игры.

Горелки

Для этой игры необходим водящий, его и выбирают до начала игры. Все остальные образуют пары, преимущественно мальчик – девочка, а если в игре принимают участие и

взрослые, то мужчина- женщина. Пары встают друг за другом, а водящий спиной к первой паре на определенном расстоянии и ему строго воспрещается оглядываться назад. После кто-то один или все вместе начинают приговаривать: "Гори, гори ясно! Чтобы не погасло. Взглянь на небо, там птички летают!" (Встречаются и другие рифмовки). После чего водящий смотрит в небо. После чего задняя пара бежит через стороны вперед, один человек через правую сторону, другой через левую сторону. Задача задней пары постараться встать перед водящим, взявшись за руки. Водящий старается поймать или хотя бы осалить одного из передвигающейся пары. Если это происходит, тот, кого осалили, становится водящим, а "старый" водящий занимает его место в паре. Игра продолжается до потери интереса или появления усталости у игроков.

Прочитайте задание в карточке, обсудите с капитаном роли для проведения игры. Капитан команды будет следить за нарушениями правил игры. По команде капитана можно начинать проведение игры. Другие две команды, тем временем, могут предлагать название игры, так как вначале название не оглашается.

После проведения игры (5 минут) каждый игрок отвечает на один из вопросов:

1. Какие группы мышц или системы организма задействованы в этой игре?
2. Какие правила необходимо соблюдать при проведении этой подвижной игры?
3. Какой инвентарь необходимо подготовить для проведения этой игры?

Капитан команды либо подтверждает правильность ответа, либо дает свой ответ.

Задание повышенного уровня

На повышенном уровне оцениваются действия и ответы капитанов команд, а также результаты наблюдений игроков других команд, которые по ходу проведения игры и ответов на вопросы заполняют специальные оценочные листы.

Оценочный лист

1. Правильно ли проведена игра? Поставь + (правильно) или — (неправильно).
2. Правильно ли каждый выполнил правила игры? Поставь + (правильно) или — (неправильно) за выполнение правил игры.

	1		4		7
	2		5		8
	3		6		9

3. Был ли дан игроком правильный ответ на вопрос? Поставь + (правильно) или — (неправильно) за каждый ответ.

	1		4		7
	2		5		8
	3		6		9

Сценарий проведения проектной задачи

1. **Цель проведения проектной задачи – научиться** организовывать и проводить подвижные игры и соревнования во время отдыха на открытом воздухе и в помещении (спортивном зале и местах рекреации), соблюдать правила взаимодействия с игроками
2. **Примерное время выполнения проектной задачи.**

Занятие рассчитано на 45 минут. Ниже представлено примерное распределение времени на проведение.

Этапы занятия	Время
Организационный	5 минут
Основная часть (выполнение проектной задачи)	20 – 30 минут
Работа с оценочными листами, рефлексия.	6 – 10 минут
Подведение итогов, выставление оценок	5 минут
Итого	45 –50

3. Организация рабочего пространства класса.

В зале одновременно работает три - четыре группы. В зале должны быть:

- карточки с заданием (по числу групп),
- листы самооценки (по числу участников группы),
- ручки, карандаши
- бейджики с номерами от 1 до 4, или стикеры, для определения групп по цветам (крепить на футболку)

4. Организация наблюдения и помощи учащимся в работе..

Функции учителя:

- поддержка организованного проведения урока;
- оказание необходимых консультаций и помощи детям, в том числе – по организации их деятельности;

Примечание. Помощь не должна носить характера прямой подсказки

- общее наблюдение за процессом работы групп,

5. Организация деятельности учащихся

1) Учитель объявляет тему урока и делит детей на 3,4 группы по 8-10 человек в каждой группе. Группы составляются по списку детей в журнале: первые 6 человек в списке – первая группа, вторые 6 человек в списке – вторая группа и т.д.

Внимание. При выполнении данной проектной задачи недопустимо составлять группы по желанию детей.

2) Учитель предлагает каждой группе выбрать себе цвет стикера и приклеить его к свои футболкам или надевают бейджики с порядковыми номерами.

3) Учитель

А) сначала предлагает детям **прочсть текст задания**, обращает внимание на то, что они самостоятельно должны провести игру.

Б) дает команду приступить к работе (весь этап не должен занять более 3 мин).

4) После проведения игр учитель просит каждого взять с футболки свой стикер и прикрепить его к оценочному листу, с которым работал ученик.

5) В конце занятия учитель строит класс и подводит итоги поведения проектной задачи. Учитель благодарит детей за хорошую и слаженную работу, интересные и содержательные ответы и просят каждую группу собрать листы самооценки.

Инструкция по проверке и оценке проектной задачи

№ задания	Планируемый результат	Критерии оценивания / Максимальный балл
1 Проведение игры	организовывать и проводить подвижные игры и соревнования во время отдыха на открытом воздухе и в помещении (спортивном зале и местах рекреации), соблюдать правила взаимодействия с игроками;	Ученик (в роли капитана) полностью справился с заданием. Игра проведена без помощи учителя, все игроки соблюдали правила игры и реагировали на

		замечания капитана.
2 Ответы на вопросы	ориентироваться в понятии «физическая подготовка», характеризовать основные физические качества (силу, быстроту, выносливость, координацию, гибкость) и различать их между собой;	Правильно ответил на все дополнительные вопросы
3 Работа с оценочным листом	организовывать и проводить подвижные игры и соревнования во время отдыха на открытом воздухе и в помещении (спортивном зале и местах рекреации), соблюдать правила взаимодействия с игроками;	Не допустил ошибок в работе с оценочным листом

Способ определения итоговой отметки в табличной форме.

Итоговая оценка определяется на основе «принципа сложения» по проценту от максимального балла за всю работу. Целесообразно использовать уровневую шкалу, включающую три уровня: повышенный, базовый, недостаточный.

Оценивание на основе «принципа сложения»

% выполнения от максимального балла	Количество баллов	Уровневая шкала
90-100%	5	Повышенный
90-80%, 80-70%	4, 3	Базовый
Менее 70%	2	Недостаточный