



Автор: Айтбатыров Ануарбек Байкешевич

Предмет: Физическая культура

Класс: 8 класс

Раздел: Игры с акцентом на казахские народные традиции

Тема: Казахские национальные игры

Цели обучения (ссылка на учебную программу):	7.2.7.1 - обсуждать и адаптировать поведение, отражающее честную игру, патриотизм, сотрудничество во время соревнований; 7.2.3.1 - уметь обсуждать и демонстрировать ряд навыков совместной эффективной работы по созданию благоприятной учебной
Цели урока:	Учащиеся изучают казахские национальные игры, посредством которых знакомятся с традициями и культурой казахского народа. Демонстрировать игры, отражающие честную игру, патриотизм, сотрудничество
Языковые цели:	Учащиеся могут: обсудить основные навыки движения в условиях разнообразия командных заданий Предметная лексика и терминология: • Национальные игры • Патриотизм, честность • «Теңге алу», «Ітеріспек» Полезные фразы для диалога: • Что необходимо улучшить, чтобы содействовать физическому развитию? • Что помогает вам хорошо владеть основными двигательными навыками? • Возникали ли во время выполнения задания вопросы безопасности?
Ожидаемый результат:	Ожидается что у учащихся развиты когнитивные навыки, опорно-двигательный аппарат и навыки объектного контроля с учетом обучения в предыдущих разделах программы, посвященных физической культуре, полученными в классе, а также дома и вне школы..
Критерии успеха:	Знает правила игры Демонстрирует физические качества в играх Учащиеся смотивированы на урок.
Привитие ценностей:	Уважение, честность, сотрудничество
Навыки использования ИКТ:	-
Межпредметная связь:	Математика, биология, физика, история Казахстана
Предыдущие знания:	

Ход урока

Этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
-------------	---------------------------------------	---------

Начало урока	Д) Учитель знакомит с традициями и культурой казахского народа. О подвижных и спортивных играх и состязаниях, которые характеризуют быт казахского народа. Ознакомить учащихся с казахскими национальными играми, объясняя историю возникновения данных игр. Воспитывать уважение к истории, традициям казахского народа. Используйте интернет ресурс. (К)Белый лютый — серый лютый (Ак каскыр — байланган каскыр) Команда, получившая по жребию право начать игру, поет: Белый лютый, Серый лютый, Кого вы у нас хотите разозлить? Имя назовите! Другая команда отвечает: Нужен нам самый храбрый, храбрый, Тот, кто врагов в бою победил, Тот, кто в походы ходил, Тот, кто в стремених вставал. Злому волшебнику рога отрубал. Белый лютый при белой луне, Серый лютый при бледной луне До орды добежит, к нам от вас самый смелый(имя выбранного учащегося) прибежит. Тот, на кого выпал выбор соперников, выбегает из своего логова под восторженные возгласы своих товарищей. В это время та команда, которая приглашает «волка», становится в шеренгу, держа перед собой раскрытые ладони. Храбрый «волк» бежит вдоль строя и, выбрав того, кого он считает слабее себя, т. е. уверен, что он не сможет догнать самого «волка», ударяет ладонью в ладонь и бежит в сторону своей команды. Игрок, задетый храбрым волком», бежит за ним, стараясь поймать его (коснуться рукой), пока «волк» не достигнет границы. Если он это сделает, то возвращается в свою команду, ведя за собой храброго «волка» в качестве пленника. Если же храбрый «волк» уйдет от преследования и добежит до своего «логова», то тот, кого он задел, окажется пленником. В игре участвуют две команды — это волшебные храбрые волки. Каждая команда имеет свое «логово» и «клетку». «Логово» — это круг, рассчитанный на то, чтобы все играющие каждой команды поместились в нем свободно. «Клетка» — это тоже круг, начерченный рядом с логовом, предназначенный для вероятных пленников. В центре площадки прочерчена линия — это граница между «логовами», находящаяся на равном расстоянии от каждого из них. Касаться рукой «волка», перешедшего границу, нельзя. Формативное оценивание: ответьте на вопросы. Знакома ли вам эта игра? Каковы правила этой игры? Перечислите основные моменты игры. Ответы учащихся. Наблюдение. Прослушивание ответов. Оценивание. Деление на группы (команды). «Лидеры». Учитель быстро и неожиданно командует: «Кто считает себя лидером!» Первые двое (трое, четверо – в зависимости от того, сколько надо подгрупп), кто вскочил со своего места, объявляются руководителями, имеющими право набрать свои команды. Лидеры получают право по очереди называть имя человека, которого они берут в свою команду. 2.Формативное оценивание: демонстрировать физические качества в игре. Участники каждой из команд выбегают по сигналу. Задача команды: подобрать монеты, лежащие на полу с учетом времени. Команда, которая быстрее подберет монеты, получает очко. Каждый член команды по сигналу выбегает и должен подобрать на своей территории по одной монете, расположенные вдоль волейбольной линии. См. приложение №1. Нельзя: останавливаться участнику при подъеме монет. В процессе игры нужно постоянно имитировать скачку на лошади. Подсчет очков в командах. Применение подвижной игры «Ітеріспек». 2.Формативное оценивание: ответить на вопросы Кому знакома эта игра? Кто знает правила игры? Расскажите правила игры. См. приложение №2 3.Формативное оценивание: демонстрировать физические качества в игре. Для проведения игры можно использовать баскетбольную площадку (круг). Участники каждой из команд образуют пары. По сигналу пары выходят и встают напротив друг друга (по диаметру круга). Прыгая на одной ноге, участник должен вытолкнуть руками соперника из круга. Если ему это удастся, ему присуждается очко. Так игра продолжается до последней пары. См. приложение №2 Нельзя: демонстрировать агрессивное поведение, толкать одноклассника в спину. Подсчет очков в командах. Опрос учащихся: Что необходимо улучшить, чтобы содействовать физическому развитию? Какие физические качества развивают казахские национальные игры? Ответы учащихся. Наблюдение. Прослушивание ответов. Оценивание	
--------------	--	--

Середина урока	(К)Белый лютый — серый лютый (Ак каскыр — байланган каскыр) Команда, получившая по жребии право начать игру, поет: Белый лютый, Серый лютый, Кого вы у нас хотите разозлить? Имя назовите! Другая команда отвечает: Нужен нам самый храбрый, храбрый, Тот, кто врагов в бою победил, Тот, кто в походы ходил, Тот, кто в стременах вставал. Злому волшебнику рога отрубал. Белый лютый при белой луне, Серый лютый при бледной луне До орды добежит, к нам от вас самый смелый(имя выбранного учащегося) прибежит. Тот, на кого выпал выбор соперников, выбегает из своего логова под восторженные возгласы своих товарищей. В это время та команда, которая приглашает «волка», становится в шеренгу, держа перед собой раскрытые ладони. Храбрый «волк» бежит вдоль строя и, выбрав того, кого он считает слабее себя, т. е. уверен, что он не сможет догнать самого «волка», ударяет ладонью в ладонь и бежит в сторону своей команды. Игрок, задетый храбрым волком», бежит за ним, стараясь поймать его (коснуться рукой), пока «волк» не достигнет границы. Если он это сделает, то возвращается в свою команду, ведя за собой храброго «волка» в качестве пленника. Если же храбрый «волк» уйдет от преследования и добежит до своего «логова», то тот, кого он задел, окажется пленником. В игре участвуют две команды — это волшебные храбрые волки. Каждая команда имеет свое «логово» и «клетку». «Логово» — это круг, рассчитанный на то, чтобы все играющие каждой команды поместились в нем свободно. «Клетка» — это тоже круг, начерченный рядом с логовом, предназначенный для вероятных пленников. В центре площадки прочерчена линия — это граница между «логовами», находящаяся на равном расстоянии от каждого из них. Касаться рукой «волка», перешедшего границу, нельзя. .Формативное оценивание: ответьте на вопросы. Знакома ли вам эта игра? Каковы правила этой игры? Перечислите основные моменты игры. Ответы учащихся. Наблюдение. Прослушивание ответов. Оценивание. Деление на группы (команды). «Лидеры». Учитель быстро и неожиданно командует: «Кто считает себя лидером!» Первые двое (трое, четверо – в зависимости от того, сколько надо подгрупп), кто вскочил со своего места, объявляются руководителями, имеющими право набрать свои команды. Лидеры получают право по очереди называть имя человека, которого они берут в свою команду. 2.Формативное оценивание: демонстрировать физические качества в игре. Участники каждой из команд выбегают по сигналу. Задача команды: подобрать монеты, лежащие на полу с учетом времени. Команда, которая быстрее подберет монеты, получает очко. Каждый член команды по сигналу выбегает и должен подобрать на своей территории по одной монете, расположенные вдоль волейбольной линии. См. приложение №1. Нельзя: останавливаться участнику при подъёме монет. В процессе игры нужно постоянно имитировать скачку на лошади. Подсчет очков в командах. Применение подвижной игры «Ітеріспек». 2.Формативное оценивание: ответить на вопросы Кому знакома эта игра? Кто знает правила игры? Расскажите правила игры. См. приложение №2 3.Формативное оценивание: демонстрировать физические качества в игре. Для проведения игры можно использовать баскетбольную площадку (круг). Участники каждой из команд образуют пары. По сигналу пары выходят и встают напротив друг друга (по диаметру круга). Прыгая на одной ноге, участник должен вытолкнуть руками соперника из круга. Если ему это удастся, ему присуждается очко. Так игра продолжается до последней пары. См. приложение №2 Нельзя: демонстрировать агрессивное поведение, толкать одноклассника в спину. Подсчет очков в командах. Опрос учащихся: Что необходимо улучшить, чтобы содействовать физическому развитию? Какие физические качества развивают казахские национальные игры? Ответы учащихся. Наблюдение. Прослушивание ответов. Оценивание	
Конец урока	Пальчиковая гимнастика. (Упражнение выполняют стоя. Дети сплетают пальцы, вытягивают руки ладонями вперед, а потом поднимают их вверх и тянутся как можно выше.) Трехязычие: повторение. Итог урока. Рефлексия. Почему так говорят? «Знания обретишь - нигде не пропадешь».	

Рефлексия	Дифференциация Каким образом Вы планируете оказать больше поддержки? Какие задачи Вы планируете поставить перед более способными учащимися? Оценивание Как Вы планируете проверить уровень усвоения материала учащимися? урока. Здоровье и соблюдение техники безопасности Здоровьесберегающие технологии. Используемые физминутки и активные виды деятельности. Наблюдая за работой учащихся в группе, их самостоятельной работой. Задавая вопросы по ходу урока. Задание для Лежебоки. Раз, два, три, четыре, пять, Гномик вышел погулять. Натянул свой колпачок, Закрыл дверцу на крючок. По лесу весело шагал, Громко песню напевал. В берлоге от шума проснулся медведь, Начал он очень грозно реветь. Гномик от страха весь задрожал И быстро домой к себе побежал. (Дети показывают подходящие движения.)	
-----------	---	--