|  |  |
| --- | --- |
| **Раздел 6** |  **Игры с акцентом на казахские народные.** |
| **ФИО педагога** |  **Мурадилов Нурсултан Серикович** |
| **Дата 29.12.2021** |  |
| **Класс: 8** | Количество присутствующих: отсутствующих: |
| **Тема урока** | Казахские национальные игры |
| **Цели обучения, которые достигаются на данном уроке (ссылка на учебную программу)** | 8.2.6.1 - демонстрировать и сравнивать правила соревновательной деятельности и правила судейства; |
| **Цель урока** | Учащиеся могут:обсуждать и демонстрировать знания национальных казахских игр .**Большинство учащихся смогут:**Определять собственные возможности участия в физической деятельности**Некоторые учащиеся смогут:**технически правильно выполнять двигательные действия из базовых видов спорта, использовать их в игровой и соревновательной деятельности. |
| **Критерии успеха** | . Знает правила игрыДемонстрирует физические качества в играх |
| Ход урока |
| **Этапы урока** | **Деятельность учителя** | **Деятельность обучающихся** | **Оценивание**  | **Ресурсы** |
| Начало | 1.Организационный момент. Построение. Приветствие. Сәлеметсіңдерме. Учитель, задавая наводящие вопросы учащимся, знакомит их с темой урока, с целями обучения, ожидаемым результатом и целями урока.**Организующие команды и приемы:**- «На первый-второй рассчитайсь!», «В две шеренги становись!», «Направо!», «Налево!», «Кругом!», На месте шагом марш!», «Вперед марш!». Передвижениестроевым и гимнастическим шагом двумя колоннами; перестроение из двух |  Построение.Приветствие.Участвуют в определении задач урока. Осмысливают поставленную цель. |  Формативное оценивание:выделяет отличившихся учеников. | Большое свободное пространство.  |
| середина | **Изучение новой темы.**У каждого народа есть свои национальные игры, и [Казахстан](https://welcome.kz/ru/kazakhstan/) – не исключение. Задание: «Назови игру». Я буду вам показывать картинки, а вы называете название игры.И сегодня на уроке вы проявите творческие способности в создании собственных игр. Но перед началом, я расскажу вам, как будут оцениваться наши игры. Оценивание будет групповое. Учитывается выполнение двигательных действий, быстрота выполнения заданий, умение работать в команде.**2.Техника безопасности при проведении подвижных игр**.Учащийся должен:-выполнять упражнения с разрешения учителя; - внимательно слушать объяснение правил игры и запоминать их- начинать игру по сигналу учителя.**Объясняет правила игр.**1. игра **«Теңге алу»** - «Подними монету». Правила игры: В эту игру играют верхом на конях. Всадники должны на скаку поднять с земли платочек с монетой. Ваша задача: на бегу поднять крышку и, обогнув стойку, вернуться в свою команду

https://avatars.mds.yandex.net/i?id=e9ceb9e22062457b82660a996a6444cded4db704-8497452-images-thumbs&n=132.игра. **«Бәйге»** - Конные бега.https://avatars.mds.yandex.net/i?id=2a00000179fa3356e035cd6df0fbc55d7209-4567270-images-thumbs&n=133. игра. **«Арқан тартыс»** - «Перетягивание каната». Правила игры: ученики, держась за концы каната, стараются перетянуть соперников на свою сторону.https://avatars.mds.yandex.net/i?id=96e552e38c901e0f9aad8432f7edf3c5-4079166-images-thumbs&n=13&exp=14.играПрименение казахской национальной игры **«Қыз қуу».**https://avatars.mds.yandex.net/i?id=b56a3b93cbfb36c965dc9420b6fb1fb9576d86d5-8172987-images-thumbs&n=13&exp=1Деление на 2 команды. Участники распределяются в парах. Они имитируют движения всадников.Один участник является девушкой, другой джигитом. Участники, сидя на «лошадях», выбегают по сигналу. Дистанция забега: 1 круг В первой половине игры джигит преследует девушку (пробегает 1 круг), если он догнал, касается рукой плеча девушки. Во второй половине игры девушка преследует джигита. Если участникам не удается догнать своих героев, то команде присваивается очко. Подсчет очков в командах.**Дескрипторы:**- учащиеся соблюдают ТБ; - учащиеся соблюдают правила;- учащиеся догоняют впереди бегущего;5.игра **“Асыки”.** В асыки (альчики) играют не  только мальчики. Основная цель – выиграть побольше асыков. Асыки- это раскрашен­ные овечьи и надкопытные бабки. Суть: оба аула вы­страиваются друг за другом. У каждого в руке по од­ному асыку. Впереди каждой команды выстроены в ряд 10 асыков, расстояние между ними 10см. Задача – сбить впереди стоящие асыки. Выигрывает тот аул, который сбил большее количество.Опрос учащихся: какие качества развивает эта игра?**Наблюдение. Прослушивание ответов. Оценивание** | Отвечают на вопросыУченики строятся в 2 колонки. Перечисляют казахские национальные игры.Повторяют основные правила.Соблюдают правила игры.Играют.Работают в команде.Учащийся по сигналу учителя участвуют в игре..Активно участвуют в игре.Работа в команде.Играют в парах.Переживают за успех игры.Играют,стараются выбрать больше асыков. | Формативное оценивание.**Формативное оценивание:** перечислить правила игры.ПохвалаВзаимооцениваниесамооцениваниеФормативное оценивание:ВзаимооцениваниесамооцениваниеВзаимооценивание по дескрипторам. | Картинки.Казахские национальные игры.<http://igrushka.kz/vip83/kazigr1.php>ресурс (казахские и национальные игры)Свисток, секундомер,Инвентарь для игр, согласно требованиямАркансвисток, секундомер, прыжковая яма, рулетка |
| Конецрефлеция | **Заключительный- рефлексия (5минут)**1. **Вопросы учащимся:**

*1.Какие игры мы изучили сегодня?* *2.Какие качества они развивают?* 3.Кому понравилось на уроке?4.Что не понравилось на уроке?5.Назовите самый интересный момент урока?6.Назовите самый сложный момент урока? | Оценивают свою работу. На стикерах записывают свое мнение по поводу урока. |  |  |