|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 игры  Демонстрирует 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!».  Передвижение  строевым 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=13  2.игра. **«Бәйге»** - Конные бега.  https://avatars.mds.yandex.net/i?id=2a00000179fa3356e035cd6df0fbc55d7209-4567270-images-thumbs&n=13 3. 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=1  4.играПрименение казахской национальной игры **«Қыз қуу».**  https://avatars.mds.yandex.net/i?id=b56a3b93cbfb36c965dc9420b6fb1fb9576d86d5-8172987-images-thumbs&n=13&exp=1  Деление 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 вопросы  Ученики 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.  Похвала  Взаимооценивание  самооценивание  Формативное оценивание:  Взаимооценивание  самооценивание  Взаимооценивание по дескрипторам. | Картинки.  Казахские национальные игры.  <http://igrushka.kz/vip83/kazigr1.php>  ресурс (казахские и национальные игры)  Свисток, секундомер,  Инвентарь для игр, согласно требованиям  Аркан  свисток, секундомер, прыжковая яма, рулетка |
| Конец  рефлеция | **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. |  |  |