

**МБОУ ДО «Центр развития творчества детей и юношества  
Тамбовского района»**

**Технологическая карта образовательного события**

Разработчики: Гущина М.А., педагог – организатор,  
Левина А.А., методист

Этапы	Содержание занятия
1. Организационный	Создать у детей положительный эмоциональный фон, вызвать у интерес к проблемной ситуации и данной теме.
Тема события	Игровой стрейчинг «Путь к здоровью»
Название события	«Приятно и полезно»
Форма события	Квест-игра
Образовательное пространство	Парк, класс
Проблемное поле	раскрывать секреты здорового образа жизни на основе использования технология игрового стретчинга
Возраст участников	8-11 лет
Меж предметные связи	Музыка, ритмика, хореография, литература
Продолжительность	90 мин.
Цель события	организация деятельности образовательной среды, позволяющей создать «модель» здорового человека
Задачи	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ сформировать у детей понятия о здоровом образе жизни в процессе совместной (командной) игровой деятельности;</li><li>➤ развить у детей представления о значении физических упражнений как способе сохранения здоровья;</li><li>➤ развивать познавательный интерес, творческую активность;</li><li>➤ мотивировать на желание вести здоровый образ жизни;</li><li>➤ способствовать профилактике асоциального поведения;</li><li>➤ развивает способность к эмоциональному самоконтролю.</li><li>➤ развивать гибкость, выносливость, и координационные способности;</li><li>➤ научить эмоционально выражать себя в движениях.</li></ul>

Для педагогов	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ повысят уровень профессиональной компетентности,</li> <li>➤ отработают методику проведения образовательного события.</li> </ul>
Планируемые результаты	<p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ сформируется правильное понимание о значении физических упражнений как способе сохранения здоровья;</li> <li>➤ сформируется осознанный выбор и построении траектории здорового образа жизни.</li> </ul> <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ повысят уровень коммуникативной культуры;</li> <li>➤ приобретут опыт работы в группах;</li> <li>➤ отработают навыки работы с информацией;</li> </ul> <p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ получение навыков физических упражнений;</li> <li>➤ активная позиция по здоровому образу жизни</li> </ul>
Образовательные ресурсы	<a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> <a href="https://www.yaklass.ru/">https://www.yaklass.ru/</a>
Контроль	<p>Осуществляется форма самоконтроля. По правилам квеста при неверном решении одного задания, переход к следующему невозможен.</p> <p>Педагог–наблюдатель, консультант, наблюдатель, помощник</p>

Этап	Задание	Инвентарь	Форма предоставления результатов
Подготовительный ( до 5 мин).	Формирование групп (команд) Представление	<b>Средства обучения, в том числе ЭОР</b>	Фотографии, заполненная

<p>Мотивация( до 10 мин)</p>	<p>Учащимся (команда, индивидуально) получают маршрутные карты, с подробным описание алгоритма действий.</p>	<p>Планшеты для обучающихся и гостей с выходом на сайт.... (25шт.),</p>	<p>маршрутная карта</p>
<p>Погружение в тему( до15)</p>	<p>Учащиеся погружаются в атмосферу образной игры отвечают на вопрос «Какие нужно выбирать игры, чтобы сохранить здоровье?»</p>	<p>мультимедийное рабочее место педагога, интерактивная доска Smart Board, столы (стиль кафе), стулья (25шт), колонки, кубы (7 шт),</p>	
<p>Основной этап спланированная и организованная деятельность,</p>	<p>Квест-игра -Выполнение заданий и упражнений: упражнения игрового стретчинга, (Складочка», «Перевесалки», «Змея», «Свечка», «Грустный медвежонок», Мельница», « Тянемся к солнцу», «Дятел», «Страус», «Павлин», «Белка», Собака мордой вниз," «Березка» с «велосипедом» и «ножницами», «Затяжка» ; .ситуации, задания -упражнения, связанные игровыми ситуациями, заданиями, составляют основу сюжетно-ролевых игр: «Научи учить слепого», «На полянке на опушке», «Звериная зарядка», «</p>	<p>цветная бумага, маркеры, клей, ножницы</p>	

	<p>Кто больше?», Я-чайник ); «Танцевальные этюды» ( « Утешение», « Баба Яга», "Соленый чай" и др.);</p> <p>-сюжетно-ролевые игры формируют личность ребенка, формируют навыки своим телом, («мышечная радость»), снимают закомплексованность, высвобождает скрытые творческие возможности подсознания.</p> <p>- стретчинг тексты сказок, с указанием в маршрутной карте упражнений, которые учащиеся должны выполнить«-Кнут - музыкант», «Королевич, который ничего не боялся», «Как звери филина лечили», «Золотая птица», « Два колдуна».</p> <p>Алгоритм проведения упражнений одинаков для всех: продолжительность от 10 до 20 минут, выполняются 6-8 упражнений на различные группы мышц, каждое упражнение удерживается 5-10-секунд, на каждом занятии применяются упражнения на все группы мышц и обязательное сочетание</p>		
--	---	--	--

<p>Заключительный (до15)</p>	<p>динамических и статистических форм. Проводятся систематически дыхательное упражнение на восстановление дыхания "" Упражнение "Птица", Мошки", "Мельница вперед", "Мошки покусали»</p> <p>Защита командных и индивидуальных творческих маршрутов</p>		
			<p>пост в соц. сетях</p>
			<p>фотоколлаж</p>
<p>Рефлексия (7 мин)</p>	<p>Оценивание своей работы и работы группы. Задаются вопросы учащимся: интересной ли была игра, что что понравилось в игре, что не понравилось, ( что было сложным, неинтересным. Кто будет заниматься дома? Кто почувствовал, что здоровье каждого человека зависит от него самого,. Оценивается по поднятию руки.</p>		