|  |  |
| --- | --- |
| **Раздел** |  |
| **ФИО педагога** | **Ибрагимжанова.Г.Ш** |
| **Дата** | **20.09.22** |
| **Класс** | Количество присутствующих: отсутствующих: |
| **Тема урока** | Бег и ходьба |
| **Цели обучения, которые достигаются на данном уроке (ссылка на учебную программу)** | **1.1.2.2.** Знать основные физические движения и как они могут быть взаимосвязаны с простыми физическими упражнениями  |
| **Цель урока** | отрабатывать навыки ходьбы в колонне, закрепить умение построения в шеренгу разучить упражнения с малым мячом, ознакомить с правилами игры «Удочка», «Мяч по кругу» развивать координацию движений в прыжках, ловкость и глазомер в упражнениях с малым мячом; |
| **Критерии успеха** | Имеют представление об эстафетах, организовывать здоровье сберегающую жизнедеятельность с помощью разминки с мячом Учиться положению упор-присев и перекату назад в группировке.перенимать и сохранять задачи учебной деятельности, находить средства её осуществления, определять наиболее эффективные способы достижения результата, общие цели и пути их достижения, договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности. |
| Ход урока |
| **Этапы урока** | **Деятельность учителя** | **Деятельность обучающихся** | **Оценивание**  | **Ресурсы** |
| Начало | **(**Игра «Удочка»**Описание игры**Участники встают в круг. Ведущий в центре крутит веревку, на конце которой маленький набивной мяч. Мяч должен проходить под ногами игроков. Кто заденет веревку, временно выбывает из игры. Выигрывают те, кто ни разу не задел веревку**Правила игры**Участники встают в круг. Ведущий в центре крутит веревку, на конце которой маленький набивной мяч.Мяч должен проходить под ногами игроков. Кто заденет веревку, временно выбывает из игры. Выигрывают те, кто ни разу не задел веревку.Выигрывают те, кто ни разу не задел веревку | Ученики строятся в три колонки. Картинка рисуется пальцем на спине каждого последнего члена команд Ученики заполняя перфокарту демонстрируют свои знания и умения..  |  | Большое свободное пространство.Ссылка на технику безопасностинауроках легкой атлетики<http://osh92.ru/publ/4-1-0-126> |
| середина | Учащиеся играют в игру «Лиса и кролики». Все участники игры строятся в одну шеренгу. Учитель идет вдоль шеренги за спинами учащихся и задевает одного из них – это “лиса”. Затем все учащиеся (“кролики”) расходятся по залу и говорят такие слова: “Если миску уронить - разобьётся миска, если близко лисий хвост – значит близко Лиска”. После этих слов “лиса” громко кричит “Здесь я!”, при этом одновременно подпрыгивает вверх и поднимает руки, после чего ловит “кроликов”. Тот, кого “лиса” поймала, уходит в “лисий дом”. После остановки игры, все ее учащиеся снова строятся в шеренгу, и выбирается новая “лиса”. Игра продолжается.При выборе “лисы” учащиеся стоят с закрытыми глазами и сложив руки “лодочкой” за спиной. Кого учитель задевает за руки – тот “лиса”; если учащийся не хочет быть водящим, он кладет руки на живот. По мере усвоения игры учитель должен объяснить, что “лиса” не только быстрая, но и хитрая, поэтому она должна обмануть “кроликов” – не выдать себя раньше времени и выбрать в зале такое место, где больше всего участников игры (чтобы можно было сразу кого-то из них задеть). Если “лиса” не крикнула “Здесь я!”, или не подняла руки (т.е. ее не было видно и слышно) – игра прекращается и выбирается новая “лиса”. Оценка ставится самой быстрой “лисе” – она хорошо поохотилась; самой “хитрой лисе” – за хитрость; “кроликам”, которые не попались за все время игры или попались, но перед этим очень долго и ловко убегали от “лисы | Каждый выполняет по две попытки прыжка, после заравнивает за собой яму.Во время челночного бега обязательно касаться пальцами линии. Организованный уход с урока | Взаимооцениваниесамооценивание | свисток, секундомер, прыжковая яма, рулетка |
| Конецрефлеция | **. Итог урока**. Организует систематизацию и обобщение совместных достижений. Проводит рефлексию.- Понравился ли вам урок?- Что было трудным для вас?- Что вам больше понравилось? | Оценивают свою работу. На стикерах записывают свое мнение по поводу урока. |  | свисток, секундомер, прыжковая яма, рулетка |