***Методическая разработка***

***внеклассного мероприятия***

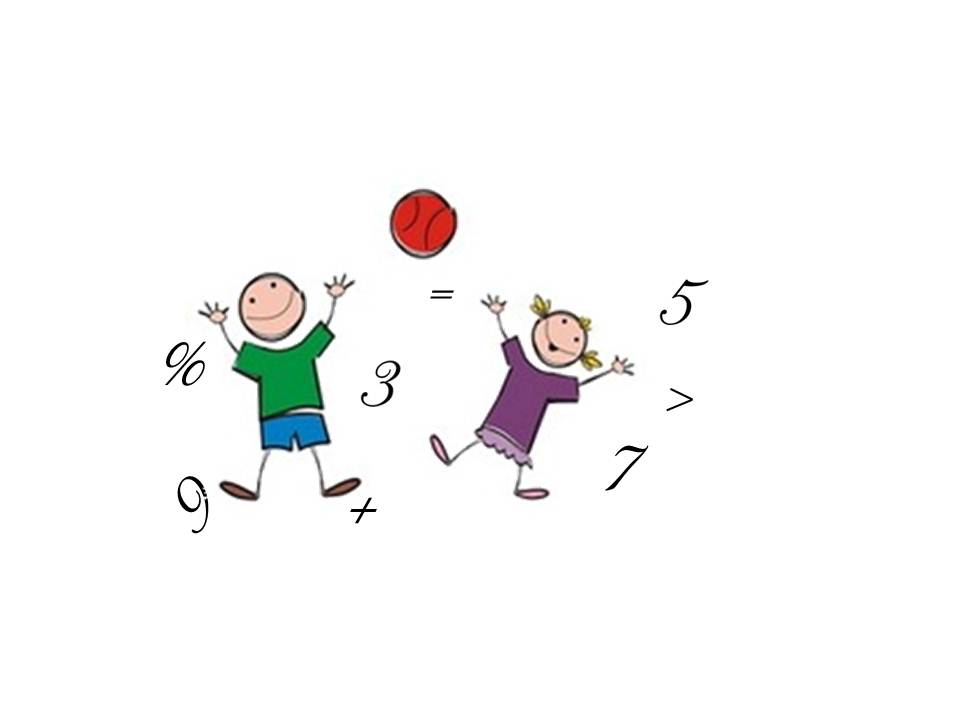
**ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА + МАТЕМАТИКА**

****

**Квест – игра**

****

**РАЗРАБОТАЛИ:**

****

**учитель: учитель:**

**ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ МАТЕМАТИКИ**

**Корнеев А.С. Антипова Н.А.**

**2020г.**

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка……………………………… 3
2. Введение ……………………………………………... 4-5
3. Подготовительная работа …………………………... 6
4. Ход мероприятия …………………………………… 7
5. Используемая литература ………………………….. 8
6. Приложения …………………………………………. 11-23

**Пояснительная записка**

Основной задачей преподавателей физической культуры и математики в специальных учебных заведениях для детей с ограниченными возможностями здоровья, является формирование у обучающихся высокой положительной мотивации и интереса к предмету через включение в активную спортивную, соревновательную и творческую деятельность. Стремление к достижению положительного результата, безусловная поддержка и доброжелательное отношение друг к другу – вот главные мотивационные установки, которые формирует преподаватель у обучающихся на занятиях.

Задача преподавателя - не только дать знания обучающимся, но и способствовать формированию на занятии универсальных учебных действий. Безусловно, что эффективность работы на занятии может быть достигнута лишь при комплексном использовании всего арсенала методов и средств обучения как традиционных, так и инновационных.

Применение различных технологий позволяет занятие сделать «здоровым», то есть: развивающим - с уклоном на способности и интересы обучающихся, но с учетом функциональных возможностей организма; сохраняющим желание обучающихся работать и дальше и т.д.   
Одним из таких методов являются квест-уроки(урок-приключение), которые представляют собой симбиоз игры, поиска и соревнования. Они интересны как в начальной школе так и в среднем и старшем звене.   
Задача такого вида мероприятия - создать положительную психологическую атмосферу, которая позволит максимально раскрыться личности каждого ребенка, вовлечь обучающихся в поисковую и коммуникативную деятельность.

А занятия с использованием квест – урока позволяют повысить интерес, и проводить его с наибольшей продуктивностью. Такие виды мероприятий соответствуют современным требованиям педагогики.

Ярким примером такого урока является квест-урок. Представленное мероприятие является естественным продолжением предыдущих занятий и опирается на теоретические знания и сформированные ранее двигательные умения и навыки. Проведенный квест-урок служит основой для возможности применения двигательных умений и навыков в нестандартных, игровых ситуациях. Очень хорошо проводить совместные квест – уроки по параллелям.

Содержание всего урока построено на основе коллективной деятельности учащихся. В ходе урока ребята научатся работать в команде, применять двигательные умения и навыки, использовать полученные ранее специальные физкультурные знания в нестандартных ситуациях

**Введение**

Здоровый образ жизни складывается из ориентации на здоровье как абсолютную жизненную ценность, на идеалы личности, семьи, нации и природы, из эффективных мер питания, образования, физкультуры и спорта, гигиены тела и духа. Педагоги как носители культуры (в том числе и культуры здоровья) обеспечивают оптимальные психогигиенические условия обучения и воспитания, что способствует решению проблемы сохранения социального здоровья и профилактики социальных недугов. Следовательно, основной путь укрепления здоровья – создание благоприятных социально-педагогических условий.

В настоящее время игры в формате квестов очень востребованы у обучающихся. Игра-квест «Мы – за здоровый образ жизни!» направлена на формирование культуры здорового образа жизни у подрастающего поколения, проявление ответственности, самостоятельности и командного взаимодействия, а также на создание условий для интеллектуальной и творческой самореализации обучающихся и популяризации физической активности и связи с математикой.

Такая работа помогает обучающимся изменить себя и свое отношение к физической культуре и к математике в лучшую сторону.  
 Преподаватель физической культуры в сочетании с классической формой обучения проводит физкультурно-массовые и спортивные мероприятия – дни здоровья и спорта, подвижные игры и соревнования, спортивные праздники, спартакиады, с помощью ко Применение различных технологий позволяет занятие сделать «здоровым», то есть: развивающим - с уклоном на способности и интересы обучающихся, но с учетом функциональных возможностей организма; сохраняющим желание обучающихся работать и дальше и т.д.   
Одним из таких методов являются квест-уроки(урок-приключение), которые представляют собой симбиоз игры, поиска и соревнования. Они интересны как в начальной школе так и в среднем и старшем звене.   
Задача такого вида мероприятия - создать положительную психологическую атмосферу, которая позволит максимально раскрыться личности каждого ребенка, вовлечь обучающихся в поисковую и коммуникативную деятельность.

А занятия с использованием квест – урока позволяют повысить интерес, и проводить его с наибольшей продуктивностью. Такие виды мероприятий соответствуют современным требованиям педагогики.

Ярким примером такого урока является квест-урок. Представленное мероприятие является естественным продолжением предыдущих занятий и опирается на теоретические знания и сформированные ранее двигательные умения и навыки. Проведенный квест-урок служит основой для возможности применения двигательных умений и навыков в нестандартных, игровых ситуациях. Очень хорошо проводить совместные квест – уроки по параллелям.

Содержание всего урока построено на основе коллективной деятельности учащихся. В ходе урока ребята научатся работать в команде, применять двигательные умения и навыки, использовать полученные ранее специальные физкультурные знания в нестандартных ситуациях

торых достигается формирование физической культуры личности.

**Тематика квеста-игры:** «Использование знания математики и умения физической культуре в игре ».

**Форма проведения:** Интегрированная квест-игра в виде игры «Форд БОЯР»

**Цели:**   
1. Способствовать развитию двигательных навыков обучающихся.   
2. Развивать двигательные качества посредством игровых заданий.   
3. Научить взаимодействию обучающихся друг с другом во время выполнения игровых заданий.

4. Создать у обучающихся представление о команде, дружбе.

**Задачи:**   
 **Образовательные:**

1.Применять математические знания по темам «Целые числа» **«**Проценты. Сравнение сложение целых чисел» входе игры

2.Развивать умения при решении задач в нетрадиционной обстановке.

3. Совершенствование навыков бега и ходьбы.

4. Развитие скоростно-силовых способностей.

5. Развитие координации, способности ориентированию в пространстве посредством игровых заданий.

6. Актуализировать знания, полученные на занятиях.

**Оздоровительные:**   
1. Воспитание физических качеств (скоростно-силовые качества, силовая выносливость, двигательно-координационные качества).

2. Укрепление сердечно-сосудистой, дыхательной, нервной системы.   
3. Приобретение положительных эмоций, хорошего настроения.   
 **Воспитательные:**   
1. Воспитание морально-волевых качеств (настойчивость, упорство, смелость, инициативность).

2. Развитие устойчивого интереса к урокам физической культуры и математики, к занятиям различных видов спорта.

3. Формирование представления у обучающихся о коллективе, команде, взаимовыручке и взаимопомощи, дружбе.

Форма организации обучения: групповая, коллективная, индивидуальная.

**Место проведение:** Спортивный зал.

**Подготовительная работа:**

1. Подготовка маршрутного листа для прохождения этапов.
2. Подготовка вопросов и ответов.
3. Выбор участников Квеста, формирование команды игроков.
4. Проведение инструктажа для участников Квеста.
5. Прохождение игровых этапов командой.
6. Подведение итогов.
7. Награждение.

**Ход мероприятия:**

Команда придумывает для себя название и записывает данное название в маршрутный лист с заданиями квеста, который выдается капитану команды. По сигналу класс готовится по этапам. Цель команды как можно раньше закончить этапы с минимальным количеством штрафных очков (баллов). В конце квеста подсчитывается количество очков (баллов) и суммируется с количеством штрафных очков (баллов). Побеждает команда, у которой меньше всех очков (баллов) в итоговой строке.

**Этапы:**

**1ЭТАП «Колесо препятствий» (*место проведения спортивный зал*)**

Проводится поочередное выполнение всех участников команды кругового задания в спортивном зале, после прохождения круговой полосы препятствий все направляются к следующему этапу. На каждом этапе есть математические задания, дающие дополнительные баллы (каждое задание -1 балл)

**2 ЭТАП «Спортивная викторина»**

****

**3 этап « Самый меткий »**

Попавший в цель получает математический пример, если 2 промаха уч-ся выбывает из данного этапа

1. **ЭТАП «Загадки»**

**1.**Кто предупреждает курильщиков о вреде курения? (Минздрав.)  
2. Какой орган поражается у курильщиков прежде всего? (Легкие.)  
**3.** Самая опасная болезнь 21 века. (СПИД, короновирус -19)

**4.** Его капля убивает лошадь. (Никотин.)

**5.** Напиток, который может погубить и семью и жизнь. (Водка.)  
**6.** Слабоалкогольный напиток, который многие люди считают безвредным. (Пиво.)  
**7.** Какой цвет зубов у курильщиков?(Желтый.)

**8.** Что происходит с людьми, когда они курят, употребляют алкоголь, напитки, принимают наркотики? (Деградация личности – утрата положительных качеств.)

**5 ЭТАП «Длинномер» (*место проведения коридор 1 этаж, около спортивного зала)***

Прыжок в длину с места с опорой на две ноги. В зачет идет общая длина прыжка каждого участника команды и решение примеров .

**6. УСЛОВИЯ КВЕСТ – ИГРЫ**

**5.1.**  Обязательным условием Квест – игры является выполнение правил Квест – игры и техники безопасности. За их нарушение команда наказывается (добавляются штрафные баллы).

**5.2.** Участие в Квест – игре подразумевает полное согласие с данным положением.

**6. НАГРАЖДЕНИЕ**

**6.1.** Награждение проходит после завершения и подведения итогов игры.

**6.2.** Команда награждаются грамотами.

**Используемая литература:**

Умнова М.С. «Театрализованные мероприятия в школе линейки, праздники, вечера, сказки, игры. – М.: Глобус; Волгоград: Панорама, 2008. – 253с.

 М.В.Дубова, «Организация проектной деятельности младших школьников», М.: «Баласс», 2012г.

Н.В.Лободина, Т.Н.Чурилова, «Здоровьесберегающая деятельность», В.:Учитель», 2011г.

Т.М.Анохина, «Внеклассные меропритяия», В.: «Экстремум», 2004 г

[**http://spb188school.ucoz.ru/\_ld/0/39\_\_\_**](https://www.google.com/url?q=http://spb188school.ucoz.ru/_ld/0/39___&sa=D&ust=1493320276582000&usg=AFQjCNGm7ovqsxbNX2xt_UdE-7DKA8j9SA)

[**http://planeta.tspu.ru/files/file/1370923803.doc**](https://www.google.com/url?q=http://planeta.tspu.ru/files/file/1370923803.doc&sa=D&ust=1493320276583000&usg=AFQjCNFr2Ik60IC6S7MqQPIttAy9HXe0uw)

**FB.ru:**[**http://fb.ru/article/248308/kvest-tehnologiya-v-obrazovanii-i-vospitanii-rol-kvest-tehnologiy**](http://fb.ru/article/248308/kvest-tehnologiya-v-obrazovanii-i-vospitanii-rol-kvest-tehnologiy)

**Заключение**

Как видим, любая квест - технология призвана не только улучшить восприятие, скажем, учебного материала или способствовать моральному становлению подростка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие. Кроме того, в основе этой методической разработки, двоякий смысл, из двух взаимоисключающих правил: поиск правильного логического мышления и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи. А ведь если копнуть в историю, личностей, которые использовали не только сугубо научный подход к решению какой-то проблемы, можно найти немало. Само собой разумеется, что зацикливаться на компьютерных играх или их моделировании не стоит. А ведь современные игры рассчитаны на непредсказуемый конечный результат. Тут варианты прохождения зависят только от того, какое именно решение примет сам стратег. И ребята, по сравнению со взрослыми умеют справляться с этим намного лучше.

Кроме того в любых видах деятельности подростки получают эмоциональный подъем, проявляют позитивные качества характера такие как: находчивость, взаимопомощь, смелость, умение сопереживать, умение работать в коллективе, силу воли, целеустремленность, бодрость, интерес к творческим заданиям.

При использовании этой методической разработки повысится интерес у обучающихся к таким предметам, как математика и физическая культура и, что эти предметы совместимы. Данная методическая разработка может быть полезна преподавателям и учителям физической культуры для проведения внеклассных мероприятий

**ПРИЛОЖЕНИЯ** по математике

Отдельные примеры

примеры по темам «Целые числа» **«**Проценты.

Сравнение сложение целых чисел»

-3\*(-5)

12: (-4)

-8-2

15-27

45-(-2)

90:(-9)

1

2

5%

12%

44%

-1\*0

-1\*(-4)

=25\*4\*0

-1\*2\*(-5)

=

=

-5+5

-8+24

+8

**МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ КОМАНДЫ** №\_\_\_\_\_1\_\_\_

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№**  **ЭТАПА** | **БАЛЛЫ ЗА ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ** | **ШТРАФНЫЕ БАЛЛЫ** | **СУММА НА ЭТАПАХ** |
| **1 ЭТАП-**Полоса препятствий |  |  |  |
| **2 ЭТАП**  Спортивная викторина |  |  |  |
| **3 ЭТАП** – САМЫЙ МЕТКИЙ |  |  |  |
| **4 ЭТАП** ЗАГАДКИ СТАРЦА ФУРА |  |  |  |
| **5 ЭТАП-** ПРЫЖКИ В ДЛИННУ С МЕСТА |  |  |  |
| ОБЩАЯ СУММА | | | |
|  | | | |

**Приложение №4**  **«Загадки»**

**1.** Кто предупреждает курильщиков о вреде курения? (Минздрав.)  
**2.** Какой орган поражается у курильщиков прежде всего? (Легкие.)  
**3.** Самая опасная болезнь 21 века? (СПИД.)

**4.** Его капля убивает лошадь? (Никотин.)  
 **5.** Напиток, который может погубить и семью и жизнь. (Водка.)  
 **6.** Слабоалкогольный напиток, который многие люди считают безвредным. (Пиво.)  
 **7.** Какой цвет зубов у курильщиков? (Желтый.)  
 **8.** Что происходит с людьми, когда они курят, употребляют алкоголь, напитки, принимают наркотики? (Деградация личности – утрата положительных качеств.)

**Приложение №3**  **«Пословицы и поговорки»**

1. **Закаляй свое тело с пользой для дела.**
2. **Холода не бойся, сам по пояс мойся.**
3. **Кто спортом занимается, тот силы набирается.**
4. **Солнце, воздух и вода помогают нам всегда.**
5. **Кто любит спорт, тот здоров и бодр.**
6. **И смекалка нужна, и закалка важна.**
7. **В здоровом теле здоровый дух.**
8. **Смолоду закалишься, на весь век сгодишься.**
9. **Солнце, воздух и вода – наши верные друзья.**
10. **Начинай новую жизнь не с понедельника, а с утренней зарядки.**
11. **Крепок телом – богат и делом.**
12. **Пешком ходить — долго жить.**
13. Отдай спорту время, а взамен получи здоровье.
14. Двигайся больше — проживешь дольше.
15. Движение — спутник здоровья.
16. Пешком ходить — долго жить.
17. Физкультура — враг старости.
18. Спорт и туризм укрепляют организм.
19. Закалишься — от болезни отстранишься.
20. Если хочешь быть здоровым — закаляйся!
21. Ледяная вода — для всякой хвори беда.
22. Умеренная еда — отрада уму.
23. Чем тоньше талия, тем длиннее жизнь.
24. Обжорство затуманивает разум.
25. Не все в рот, что око видит.
26. Умеренность в еде целебнее, чем сто врачей.
27. Долгие трапезы — короткая жизнь.
28. Завтрак съешь сам, обед подели с другом, а ужин – отдай врагу.
29. Съеденное на ночь – впрок не пойдёт.
30. Укладываясь спать с пустым желудком, проснешься бодрым.
31. Укоротить ужин — удлинить жизнь.
32. От вкусной и сладкой еды – ничего не жди, кроме беды.
33. Тщательно пережеванное — почти что переваренное.
34. Чем сильнее пожуешь, тем подольше проживешь.
35. Ешь просто — сможешь прожить лет до ста.
36. Сладкого досыта не наешься.
37. Когда я ем я глух и нем.
38. Здоровье, радость и труд – всегда рядом вместе идут.
39. Лень болезнь нагоняет, труд душу очищает.