

Карта здоровьесберегающей технологии

№ п.п.	Раздел описания технологии	Применение квест-игр на внеурочных занятиях спортивной направленности
1.	Название технологии	Квест-игра
2.	Вид здоровьесберегающих технологий	Физкультурно-оздоровительная
3.	Получатели технологии	Обучающиеся 5 класса
4.	Научные основы технологии	Руководство для ведения подвижных игр в учебных заведениях А. Скотак.
5	Формально-описательная часть технологии	В ходе внеурочного занятия используется квест-игра физкультурно-оздоровительной направленности «Платета ЗОЖ». Квест-игра состоит из 6 станций здоровья, где обучающиеся выполняют определенные физические упражнения и за это получают часть пазла – формулу здоровья. В конце занятия обучающиеся должны проявить свои интеллектуальные возможности и собрать всю формулу воедино. Занятие содержит познавательный материал, соответствующий возрастным особенностям детей данного возраста. В сочетании с практическими заданиями: беседа, общеразвивающие упражнения для формирования физических умений и навыков, дыхательные упражнения, рациональное чередование физических нагрузок и отдыха несут в себе здоровьесберегательный потенциал, необходимый для сохранения и укрепления здоровья обучающихся.
5.1	Цель	Способствовать развитию двигательных навыков обучающихся, научить их взаимодействовать друг с другом во время выполнения игровых заданий, создать у обучающихся представление о команде и дружбе.
5.2	Задачи	Образовательные: • совершенствование навыков бега и ходьбы; • развитие скоростно-силовых способностей; • развитие координации, способности ориентироваться в пространстве посредством игровых заданий. Оздоровительные: • воспитание физических качеств (скоростно-силовые качества, силовая выносливость, двигательно-координационные качества); • укрепление сердечно-сосудистой, дыхательной, нервной системы. Воспитательные: • воспитание морально-волевых качеств (настойчивость, упорство, смелость, инициативность); • развитие устойчивого интереса к урокам физической

		культуры; • формирование представления учащихся о коллективе, команде, взаимовыручке и взаимопомощи, дружбе. Коррекционно-развивающие: • развитие пространственных представлений (лево-право, верх-низ и т.д); • развитие способности ориентироваться в схеме собственного тела, в окружающем пространстве; • развитие зрительного восприятия и внимания; • развитие слухового восприятия и внимания; • развитие мыслительных операций (анализ, синтез).
5.3	Результаты реализации технологии	По результатам освоения технологии планируется следующие повышения уровней учащихся, таких как: • знаний по вопросам здоровьесбережения; • приоритета здорового образа жизни; • мотивации к учебной деятельности; • навыков коммуникации в процессе выполнения заданий спортивной квест-игры; • умственных, нравственных, эстетических, и физических способностей обучающихся; • физической подготовки школьников.
6.	Процессуально-действенная часть технологии	1. Подготовительный (обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности); 2. Организация предметно-развивающей среды (создание условий для игровой, познавательной, исследовательской и творческой активности всех воспитанников, экспериментирования с доступными материалами.) 3. Описание построение педагогической ситуации (Образовательная ситуация планируется и организуется педагогом для решения задач развития, воспитания и обучения ребёнка.) 4. Запланированная образовательная; поисково-образовательная деятельность (в рамках образовательной ситуации педагог формирует у детей новые представления и умения в разных видах деятельности, обобщает знания по теме, развивает способность рассуждать и делать выводы); 5. Контроль и коррекция деятельности обучающихся (Выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль и коррекция знаний и способов действий); 6. Результат деятельности (в ходе образовательной ситуации появляется образовательный результат (продукт) в ходе специально организованного взаимодействия педагога и ребёнка); 7.Подведение итогов (при подведении итогов определяется уровень достижения целей, мера участия всех обучающихся и каждого в отдельности, оценка их работы и перспективы познавательного процесса).
6.1	Описание процесса реализации технологии	В связи с внедрением ФГОС все больше требований предъявляется как к учителю, так и преподаваемому предмету. Задача учителя – не только дать знания обучающимся, но и способствовать формированию на уроке универсальных учебных действий. Безусловно, что

		эффективность работы на уроках физической культуры может быть достигнута лишь при комплексном использовании всего арсенала методов и средств обучения как традиционных, так и инновационных. Применение различных технологий позволяет сделать урок «здоровым», то есть: развивающим – с уклоном на способности и интересы учащихся, но с учетом функциональных возможностей организма: сохраняющим желание учащихся работать дальше и т.д. Одним из таких методов являются квест-уроки (урок-приключения), которые представляют собой симбиоз игры, поиска и соревнований. Задача такого урока – создать положительную психологическую атмосферу, которая позволит максимально раскрыться личности каждого ребенка, вовлечь учащихся в поисковую и коммуникативную деятельность. А занятия с компьютерной поддержкой позволяют повысить интерес к уроку и продлить его с наибольшей продуктивностью. Такие уроки соответствуют современным требованиям технологий.
6.2	Методы и формы, применяемые при реализации технологии	• Квест-игры; • Совместные праздники с родителями и детьми, досуги и развлечения.
6.3	Диагностика результатов	1 раз в четверть. Форма: тестирование, викторина.
7.	Контактная информация	Федорова Надежда Олеговна. ГБОУ школа №25 Учитель адаптивной физической культуры, педагог дополнительного образования. 89203384832 fedorovabadya1996@gmail.com