

## Визитная карточка проекта «Подвижные игры народов мира»

|  |   |
|--|---|
| <b>Автор проекта</b>   |   |
| Фамилия, имя, отчество   | Сидорова Марина Федоровна                     |
| Город, область   | Нижегородская область ГО г. Шахунья п. Вахтан |
| Номер, название школы  | МАОУ «Вахтанская средняя школа»               |
| <b>Описание проекта</b>  |   |
| Название темы вашего учебного проекта  |   |
| <i>Подвижные игры народов мира</i>   |   |
| Краткое содержание проекта   |   |
| Проект разработан в рамках учебного предмета физическая культура, для обучающихся 1 класса, данный проект предусматривает знакомство с играми. Проект рассказывает о подвижных играх разных народов мира, о их происхождениях, отражает традиции и культурные ценности своего народа. Говорит о правилах игр и их пользе.  |   |
| Предмет(ы)   |   |
| Физическая культура  |   |
| Класс(-ы)  |   |
| 1 класс  |   |
| Приблизительная продолжительность проекта  |   |
| <i>2 недели</i>  |   |
| <b>Основа проекта</b>  |   |
| Образовательные стандарты  |   |
| Согласно ФГОС начального общего образования, учебный проект предполагает разнообразие организационных форм и учет индивидуальных особенностей каждого обучающегося (включая одаренных детей и детей с ограниченными возможностями здоровья), обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности. |   |
| <b>Планируемые результаты обучения</b>   |   |
| После завершения проекта учащиеся <b>приобретут следующие умения:</b>  |   |
| <b>- личностные:</b>   |   |
| Формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;  |   |
| Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;   |   |
| Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;   |   |
| <b>- метапредметные:</b>   |   |

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;

Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;

**- предметные:**

формирование первоначальных представлений о значении физической культуры для укрепления здоровья человека (физического, социального и психологического), о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), овладение умениями организовывать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т. д.)

Вопросы, направляющие проект

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| Основополагающий вопрос         | Почему не стареют игры?  |
| Проблемные вопросы учебной темы | Откуда пришла игра?<br>Где рождаются игры?<br>Когда игра в радость?  |
| Учебные вопросы                 | Во что играли наши предки?<br>Когда возникли первые игры?<br>Какими они были?<br>Кто в них играл?<br>У каких народов впервые появились игры?<br>Как в игре отражаются народные традиции?<br>В чем особенность подвижных игр у разных народов?<br>В чем польза подвижной игры?<br>По каким правилам мы играем?<br>Как играть не причиняя вреда? |

План оценивания

График оценивания

| До работы над проектом                         | Ученики работают над проектом и выполняют задания  | После завершения работы над проектом                            |
|--|--|---|
| Мозговой штурм, стартовая презентация учителя. | Оценивание самостоятельной работы, лист продвижения по проекту, индивидуальное консультирование. | Рефлексия, оценивание презентации, оценивание творческих работ. |

Описание методов оценивания

До начала реализации проекта необходимо определить уровень знания учащихся по теме с помощью мозгового штурма и стартовой презентации. В проекте оценивается умение детей самостоятельно работать с информацией, успешность работы фиксируется в листах продвижения по проекту. Итоговое оценивание проводится в форме рефлексии, оцениваются творческие работы обучающихся.

## Сведения о проекте

Необходимые начальные знания, умения, навыки

*Дети должны иметь представление что такое игра, уметь пользоваться интернетом и компьютером.*

Учебные мероприятия

*В проекте дети осуществляют поиск информации, выполняют творческие работы и презентации, разучивают игры и их правила.*

Материалы для дифференцированного обучения

**Ученик с проблемами усвоения учебного материала** (Проблемный ученик)

Для таких учеников предусмотрено индивидуальное задание, которое можно выполнить по образцу.

Ученик, для которого язык преподавания не родной

Для таких учеников предусмотрены несложные письменные задания.

Одаренный ученик

Для таких учеников предусмотрены творческие задания.

Материалы и ресурсы, необходимые для проекта

Технологии — оборудование (отметьте нужные пункты)

компьютер(ы), принтер, проекционная система, видео-, конференц-оборудование, сканер, другие типы интернет-соединений, телевизор

Технологии — программное обеспечение (отметьте нужные пункты)

программы обработки изображений, веб-браузер, текстовые редакторы, программы электронной почты, мультимедийные системы

Материалы на печатной основе

Физическая культура. Учебник. 1 класс. Тарнопольская Р. И., Мишин Б. И.

Другие принадлежности

Спортивный инвентарь

Интернет-ресурсы

<http://bebygarden.ru/podvizhnyie-igryi-raznyih-narodov-mira/>  
<http://www.pravilaigr.ru/igrmir.php>

Другие ресурсы

Родители