

Технологическая карта занятия

1. **Ф.И.О. учителя:** Тюхтеева Татьяна Васильевна
2. **Класс:** 1
3. **Дата проведения:** 13.10.2014
4. **Внеучебная деятельность:**
5. **Тема урока.** Школьные правила
6. **Цель урока:**
 - а. Методическая: представление опыта работы по формированию универсальных учебных действий во внеурочной деятельности в условиях адаптации к школе;
 - б. Образовательная: вывести алгоритм подбора игр для организации отдыха на перемене
7. **Тип урока:** урок введения нового знания
8. **Формы работы:** фронтальная, парная
9. **Ведущие технологии:** технология проблемного диалога, технология развития критического мышления

10. Характеристика этапов урока

<i>Этап урока</i>	<i>Время</i>	<i>ФОУД*</i>	<i>Деятельность учителя</i>	<i>Деятельность обучающихся</i>	<i>Формируемые универсальные учебные действия</i>
Организационный	1 мин.	Ф	Положительный настрой на занятие, вспоминаем по символам правила работы на занятии. «Мы приходим в школу делать открытия!»	Осуществляют самооценку готовности к уроку.	Регулятивные, знаково-символические

причин затруднения персонажей сценки	мин.		вывод, что Моня попал в затруднительную ситуацию, потому что не умеет организовать свои действия в перемену. Вспомним сказку: - Что делали на перемене Моня и Лягушонок? - Почему игра не помогла им отдохнуть?	вопросы, рассуждают.	коммуникативные
Физ.пауза	2 мин.		Игра «Зоопарк» А вот игра «Зоопарк» поможет нам отдохнуть на уроке.	Ребята выполняют игровые действия, соблюдая правила игры.	Регулятивные
Нахождение способа выхода из затруднительного положения	5 мин.	Алгоритм	Итог ответов детей: «Значит не всякая игра подходит для перемены? Не всякая игра помогает отдохнуть?» Давайте исправим ошибки зверят и вместе откроем законы, которые помогут вам выбрать игры для отдыха. При помощи «Блица» (мяч). - Почему звери выбрали игру в ляпки? 1. Игра может быть подвижной.	Отвечают на вопросы, делают выводы под руководством взрослого.	Коммуникативные, логические, знаково-символические

			<p>- Где звери играли?</p> <p>2. Выбор места для игры.</p> <p>- Почему поссорились Моня и Лягушонок? Чего не хватило в игре?</p> <p>3. Игр должна быть с правилами.</p> <p>- Почему звери опоздали на урок?</p> <p>4. Закончить игру за 1 минуту до звонка. Кто или что может в этом помочь?</p> <p>Правила записываются на частях круга.</p> <p>Оставим одну часть белой, незаполненной. Может быть, вы откроете ещё один закон.</p> <p>Мы вместе открыли законы для выбора игр.</p> <p>-Для чего вам пригодятся законы игры?</p>		
Реализация найденного способа в практической ситуации	6 мин.	Мешок идей	Теперь мы можем ответить на второй вопрос зверят: «Во что же можно поиграть на перемене?»	Работа в парах, анализирую т игры по критериям, обосновывают свой ответ.	Коммуникативные, регулятивные

			<p>На доске мешок идей. В него будем помещать названия игр, в которые можно поиграть на перемене. Выбирать их будем используя законы.</p> <p>На доске алгоритм работы в парах. Как будем сейчас работать?</p> <p>Работа в парах. Вспомнить правила парной работы. Каждой паре предлагается две карточки с названием игр, надо выбрать игру, которая соответствует законам, которая поможет отдохнуть на перемене.</p> <p>От каждой пары по одному выступающем у.</p> <p>Ребята выходят к доске и доказывают, что игра подходит для перемены и её можно разместить в мешок идей</p>	
--	--	--	--	--

			<p>(выбрать игру «Бабочки»)</p> <p>Если доказали – помещаем в мешок и играем.</p> <p>- Вы согласны с доказательствами Коли и Ильи?</p> <p>Оцените: руки вверх – согласны, рука на локотке – думаю по-другому, руки на парте – не согласен. (могут быть карточки)</p>		
Практическое применение открытых законов	2 мин.		<p>Давайте проверим. Игра «Бабочки»</p> <p>Как пользоваться мешком. Помещаем мешок в классный уголок.</p>		Регулятивные, коммуникативные
Рефлексия	3 мин.		<p>Мы ответили на вопросы зверят?</p> <p>Что вы уже знали, когда помогали Моне?</p> <p>Что узнали сегодня на занятии?</p> <p>Что бы хотели ещё узнать или чему научиться?</p>		Коммуникативные