Интегрированный урок  (физическая культура, русский язык, технология, информатика).

Тема: «Учимся в туристической походе».

Форма урока: урок-игра.

**Цель:** формирование умений организовать собственную деятельность при организации бивуака в туристическом походе.

Обучающая цель: обучение последовательности (алгоритму) организации бивуака в туристическом походе.

Развивающая цель: развитие умений и навыков работы с интерактивной доской, графическим редактором Paint.

Воспитательная цель: воспитание бережного отношения к природе, чувства коллективизма.

**Задачи:**

1. Обучить алгоритму действий при организации бивуака в туристическом походе;
2. Совершенствовать умения и навыки работы с интерактивной доской, графическим редактором Paint; развивать координационные способности;
3. Воспитывать чувство коллективизма, бережное отношение к природе.

**Место проведения урока:**

Может проводиться как в классе, так и на улице.

**Методическая карта урока:**

1. Организация класса. Введение в ситуацию общения (подготовительная части урока):

1.  Сообщение темы и цели урока, настроить учащихся на деятельность, предложить учащимся разделиться на 4 команды по 6 человек.

2.  Задания выполняем по станциям. Огласить, как оцениваются задания (задания выполняются на время, каждая команда получает балы за выполнение заданий. За 1-е место – 1 бал, за 2-е место – 2 бала, за 3-е место – 3 бала, за 4-е место – 4 бала. Выигрывает команда, набравшая в сумме наименьшее количество балов, набранные за выполнение 5-ти заданий).

2. Актуализация знаний и пробное учебное действие (основная часть урока):

1.  «Поставь палатку». Работаем с интерактивной доской (в условиях класса) или вписываем пропущенные буквы в слова (в условиях улицы). Ведущий предмет – русский язык.

2.  «Разжечь костер». Работа в графическом редакторе  Paint (в условиях класса) или составляем алгоритм действий для того, чтобы разжечь костер (в условиях улицы). Ведущий предмет - информатика.

 3.  «Готовим обед».  Работаем с интерактивной доской (в условиях класса) или самостоятельно готовим обед на костре в котелке (в условиях улицы). Ведущие предметы – информатика (в условиях класса), технология (в условиях улицы).

4. «Вымой посуду грамотно». Эстафета. Ведущие предметы – физическая культура, русский язык.

5. «Собираем рюкзак». Собрать в рюкзак необходимые вещи для туристического похода из предложенных. Ведущий предмет – физическая культура.

3. Рефлексия учебной деятельности на уроке (заключительная часть урока):

1.  Способствовать понижению нагрузки, проверка внимания.

2.  Подведение итогов урока, подсчет балов, выявление победителя. Выставление оценок: за 1-2-е места – оценка «5»; за 3-4-е места – оценка – «4".

ХОД УРОКА

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Содержание** | **Вид деятельности учителя** | **Планируемые результаты** | | | **Вид деятельности обучающихся** |
|  |  | **Личностные** | **метапредметные** | **предметные** |  |
| Организационный момент. Приветствие. Сообщение темы и цели урока. Разделение детей на команды по 6 человек.  Учитель: Ребята! А вы любите путешествовать? Я сегодня предлагаю вам отправиться в  Туристический поход. А вы знаете что такое поход?(ответы детей, рассуждения) Учитель:  Туристический поход – это такое путешествие, где за каждым деревом и за каждым кустом подстерегают  опасности, и препятствия. Туристический поход – это приключения. Как вы думаете! Какие  умения вам пригодятся, чтобы преодолеть все препятствия и справится с трудностями?   -Тема нашего урока – «учимся в туристическом походе».  -Мы выполним 5 заданий, которые выполняются на время, каждая команда получит балы за выполнение этих заданий.  За 1-е место – 1 бал, за 2-е место – 2 бала, за 3-е место – 3 бала, за 4-е место – 4 бала. Выиграет команда, набравшая в сумме наименьшее количество балов, набранные за выполнение этих заданий -Какие правила вы должны соблюдать на уроке?  2. Выполнить задание «Поставить палатку». На интерактивной доске написаны слова с пропущенными буквами:  1. «Пр..вал»  2. «К..стер»  3. «Рю..зак»  4. «П..латка»  Чтобы выполнить задание, необходимо вписать правильные буквы в слова. Если все правильно сделано, на интерактивной доске появляется собранная палатка. Если задание выполнено не правильно, то палатка рассыпается. | Организация детей, сообщение темы урока.  Учитель следит за выполнением задания. | Мотивировать детей на безопасный, здоровый образ жизни.    Понимание необходимости выполнения задания. | Осуществлять сотрудничество с учителем и сверстниками  Формирование умения планировать и организовывать.  Оценивать правильность выполнения задания. | Правильно выполнять задания  Знание правильности написания слов | Ответы на вопросы, деление на команды.  Ребята вписывают буквы в слова на интерактивной доске. |
| 3. Продолжаем выполнять задания:  «Разжечь костер». В  графическом редакторе  Paint необходимо нарисовать дрова, собрать их в костер и создать анимацию для пламени. | Учитель следит за выполнением задания. | Понимание необходимости выполнения задания. | Оценивать правильность выполнения задания. | Запомнить действия при работе в графическом редакторе  Paint | Ребята выполняют задание на компьютерах. |
| Можно просто попросить ребят встать в круг  и внимательно послушать.  Беседа.  -Как вы думаете, приятно смотреть на стройного человека?  -Конечно, приятно. Стройные люди радуют глаз. Но дело не только в красоте, у стройного, подтянутого человека правильно формируется скелет. При правильном питании легче работать сердцу и другим важным органам.  Поэтому вам взрослые всё время говорят: «Надо кушать полезную пищу!». Если в детстве приучиться кушать здоровую пищу, тогда и в  старшем возрасте не будут мучить боли в животе, не будет проблем с лишним весом.  -Как вы думаете, может ребёнок сам приготовить пищу?  -А знаете ли вы как правильно это сделать?  4. «Готовим обед». Работа с интерактивной доской. На доске появляются изображения ингредиентов для приготовления похлебки (картофель, морковь, луковица, редис, горох, тушенка, капуста и др.) и продуктов, которые не годны для приготовления похлебки (например. Хлеб, сахар, банан и др.).  В каждом слове, которое написано, рядом с изображением, пропущена буква. Если все буквы с выбранными изображениями в словах вставлены правильно, то ингредиенты сами прыгают в котелок. Всего надо выбрать 6 ингредиентов. Каждому ученику по одному. Задание выполняется на время.  5 . Эстафета « Вымой посуду грамотно».  Каждый ребенок должен пробежать до места, где лежат буквы, нужные для вставки в слово с пропущенной буквой и вернуться обратно, чтобы вставить буквы в слово.   1. Ло..ка 2. Но.. 3. К..стрюля 4. П..в..ре..ка (надо угадать) 5. П..суда 6. К..т..лок   6. «Собрать рюкзак». Кто быстрее из нужных вещей соберет рюкзак. Выполнить на время.  **Заключительная часть урока.**  Рефлексия: на интерактивной доске изображения смайликов. Каждый ребенок подходит и нажимает на интерактивную кнопку смайлика. Если с улыбочкой, то урок понравился, если без улыбки, то - нет. Статистика.  Подводим итоги. Подсчитываем балы. Выставляем оценки.  -Вывод: каждый человек должен заботиться о своём здоровье. Ведь никто не позаботится о тебе лучше, чем ты сам. | Для беседы ребята встают свободно в круг, учитель организовывает диалог.  Учитель следит за выполнением задания.  Подведение итога урока, оценивание, награждение победителей.  Учитель дает домашнее задание. | Формирование установки на здоровый образ жизни.  Умение оценивать себя.  Понимание необходимости выполнения задания | Учитывать разные мнения и обосновывать собственную позицию.  Формирование умения делать правильный выбор и отстаивать свою точку зрения, учитывать и координировать в сотрудничестве позиции других людей.  Формирование умения делать правильный выбор и отстаивать свою точку зрения, учитывать и координировать в сотрудничестве позиции других людей. | Формирование первоначальных представлений о значении правильного питания для укрепления здоровья человека.  Овладение умениями организовывать здоровьесберегающую жизнедеятельность.  Овладение умениями организовывать собственную деятельность. | Учащиеся участвуют в диалоге, отвечают на вопросы, делятся своим жизненным опытом.  Ученик должен добежать до интерактивной доски, быстро выбрать нужное изображение, вставить правильную букву, и передать эстафету следующему участнику, самому встать в конец команды.  Дети делают вывод, что нового они узнали на уроке, какую полезную информацию для себя возьмут. |