Государственное казённое общеобразовательное учреждение школа-интернат

г. Поронайска

**Мастер-класс по физической культуре**

**Квест «Найти и уничтожить …»**

Выполнила:

учитель физической культуры

Демина Т.М.

Поронайск, 2020

**Мастер-класс по физической культуре**

**Тема: «Найти и уничтожить …»**

**Цель:** Обмен и распространение педагогического опыта по проведению мероприятий с использованием квест-технологий

**Задачи:**

1. Познакомить с методами и приемами применения двигательных умений и навыков в нестандартных, игровых ситуациях.
2. Показать практическую значимость использования квест-технологий.
3. Убедить в целесообразности использования данных методов, форм и приемов в практической деятельности: при проведении физ.пауз, физкультминуток, физкультурно-оздоровительных мероприятий.

**Тип**: мастер-класс

**Технология**: квест-технология

**Форма организации:** групповая

**Метод организации:** игровой

**Предполагаемый результат:**

 - участники мастер-класса получат знания о технологии применения двигательных умений и навыков в нестандартных, игровых ситуациях;

- обсудят возможности эффективного применения методов, форм и приемов данной технологии на уроках и в неурочное время;

- смогут использовать приобретенные знания в своей практике.

**Оборудование:** тактильная дорожка, мишени, конусы, воздушные шарики, теннисные мячики

**Место проведения:** спортивный зал

**Сюжет квеста:**

1. **Вводная часть**

Презентация педагогического опыта

Задачи:

1. Охарактеризовать основные идеи квест-технологий.
2. Определить основные формы и приемы работы, которые будут применяться в ходе мероприятия.
3. Создать положительную психологическую атмосферу, позволяющую максимально раскрыться личности каждого участника квеста и вовлечь их в поисковую, коммуникативную деятельность.
4. **Подготовительный этап**

Цель:Определение задач квеста, количество участников, сюжет и форму квеста.

 Задачи: развивать коммуникативные навыки общения, эмоциональный настрой

Участников квеста разделить на две команды. Объяснить смысл игры и конечный результат.

Для начала игры команде предлагается извлечь первую подсказку (ребус) из контейнера, которая определит дальнейший маршрут движения.

Этапы: «Поводырь», «Тактильная прыжковая дорожка», «Мишень», «Теннис».

На каждом этапе после выполнения двигательного задания команде необходимо разгадывать ребус-подсказку для дальнейшего движения по маршруту.

Команда, которая быстрее завершит выполнение заданий, считается победительницей.

1. **Основной этап**

Цель: прохождение этапов квеста

**Цель педагога:** Координирование деятельности участников при решении поставленной проблемы.

**Задачи**: оказывать методическое сопровождение при работе над квестом

**Деятельность участников:** работа в команде на общий результат. Прохождение маршрута квеста с целью решения главной поставленной задачи, применение знаний и навыков для получения положительного результата и победы команды.

 Этап: «Поводырь»

Задача:

- «уничтожить» и поместить вирусы в контейнер;

- развивать пространственную ориентировку в пространстве.

Один участник становится на определенную точку и с помощью голосового сопровождения ведет второго участника к цели. Второй участник вслепую передвигается по площадке, лопая шарики и собирая вирусы.

Этап: «Тактильная прыжковая дорожка»

Задача:

- прыжками пройти до конца дорожки, извлечь и поместить вирус в контейнер;

- развивать координацию, ловкость движений.

Прыжки выполняются по очереди. Участник допустивший ошибку, возвращается на начало этапа.

Этап: «Мишень»

Задача:

- поразить мишени дротиком по принципу игры в дартс, извлечь и поместить вирус в контейнер;

- развивать глазомер.

Метание выполняется по очереди с обозначенного места.

Этап: «Теннис»

Задача:

- обезвредить зону заражения, поместить вирусы в контейнер;

- развивать ловкость, глазомер.

Участники с помощью теннисного мяча выполняю бросок о пол и помещают вирусы в контейнер.

1. **Заключительный этап**

**Рефлексия:**

**Цель:** выявление положительных и отрицательных моментов квеста

**Деятельность участников:** обмен впечатлениями от участия в квесте, определение самых интересных заданий, обсуждение проблем, возникших при прохождении квеста.

**Подведение итогов квеста.**