**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА ВЫБОРГСКОГО РАЙОНА**

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

**(ГБУ ДО ДДЮТ Выборгского района Санкт-Петербурга)**

**Методическая разработка**

**«Своя игра»**

к образовательной программе «Спортивное ориентирование»

и «Спортивный туризм. Путешествие»

**Форма проведения дела:** игра.

**Адресат:** учащиеся 2-3 года обучения

Авторы:

Косов Василий Николаевич,   
Кузнецов Александр Александрович,   
Хафизова Инга Фаритовна,   
педагоги дополнительного образования ГБУ ДО ДДЮТ Выборгского района

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ  
 2019

1. **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Данная игра разработана в помощь педагогам по спортивному ориентированию и спортивному туризму. Используется для учащихся начального уровня подготовки 2-го и 3-го годов обучения на занятиях с педагогом. Также может использоваться дистанционно в виде теста или игры с родителями.

Группы 2,3 годов обучения разновозрастные. В этом возрасте активно формируется личность ребенка, происходит его социализация в обществе. Игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива. Данная форма проведения занятий, как нельзя лучше помогает решать задачи по реализуемым программам. В процессе занятий реализуются следующие задачи:

* воспитательные: развитие морально-волевых качеств личности, социализация и адаптация к жизни в обществе, формирование культуры общения и культуры поведения, формирование нравственных качеств личности;
* развивающие: развитие мотивации к занятиям спортом, развитие мотивации к достижению высоких результатов, умение планировать и анализировать свою деятельность;
* обучающие: технико-тактическая, психологическая подготовка учащихся к соревнованиям, развитие специальных качеств учащихся.

Представленные диагностические материалы призваны упростить контроль пройденного на занятиях материала теоретической подготовки учащимися. Контроль может осуществляться как для группы, так и быть индивидуальным, что помогает решить педагогические задачи образовательного процесса (выявление лидера, умение работать в команде, умение работать самостоятельно, выявление и развитие индивидуальных качеств учащихся).

На начальной подготовке учащиеся изучают условные знаки спортивных карт, которые являются "алфавитом" спортивного ориентирования и спортивного туризма; изучают основные узлы и осваивают способы их применения. С помощью представленного материала можно подводить промежуточные итоги по курсу изучения условных знаков спортивных карт и основ спортивного туризма, а также материал может использоваться как итоговый тест пройденных тем: «Условные знаки спортивных карт», «Масштаб спортивной карты», «Узлы в спортивном туризме» «Основы спортивного туризма». Также такой формат можно использовать для развития мышления, командной работы и обучения в игровой форме.

Разработка очень гибкая в использовании, ее можно задействовать в различных областях и для различных целей в процессе обучения. Задания составлены в форме интересной для школьников младшего возраста. Мотивационной основой являться участие в соревновании и желании командной победы, что помогает в решении воспитательных и личностных задач обучения.

1. **СОДЕРЖАНИЕ**

Для игры необходим проектор либо телевизор с большой диагональю, видеокабель для подключения, компьютер, листки бумаги, ручки или карандаши. Для педагога (судьи) лист с таблицей для подсчета баллов (таблица произвольная).

Вся игра построена по принципу телевизионной игры с одноименным название «Своя игра» и включает подготовительный и основной этапы (сама игра)

**Подготовительный этап.**

До начала игры озвучиваются правила, и все участники с ними знакомятся. На предварительном этапе учащиеся делятся на несколько команд, можно делиться произвольно, можно по желаниям детей. Учащиеся придумывают названия своим командам. Количество человек в команде ничем не ограниченно, но их должно быть равное количество в каждой команде. Оптимальный состав команды составляет 5-7 человек. В игре задействованы 3-4 команды, что составляет от одной до двух групп учащихся. Затем каждая команда получает пустые листки бумаги, в которые вписывает название команды. Листки отдаются ведущему. Затем ведущий (педагог) знакомится со всеми командами и записывает название команд в подготовленную заранее таблицу для подсчета баллов. После подготовительного этапа можно приступать к самой игре.

**Описание игры**

Открывается 2 слайд с выбором тем. Произвольно (либо по жребию) выбирается команда, которая начинает игру, затем по часовой стрелке ход переходит к следующей. Команда выбирает тему и номер задания, после чего ведущий открывает задание и зачитывает вопрос. На ответ командам даётся примерно 20-30 секунд, отвечают все команды одновременно. Ответы команды записывают на листке, которые сдают ведущему. На основе ответов он присуждает командам по 1 баллу за правильный ответ или 0 баллов, если ответ частично правильный или неправильный совсем. Затем ведущий объясняет, почему именно данный ответ является правильным или просит объяснить участника той команды, которая ответила правильно. И так проходит ход за ходом, пока не выйдет отведенное время (время занятия) или не закончатся вопросы. Затем подсчитываются баллы, набранные каждой командой. В ходе игры необходимо точно соблюдать регламент.

**Заключительный этап.**

Победителем игры объявляются команды/команда, которые правильно выполнили все задания игры или набрали наибольшее количество очков за отведённое время.

После завершения игрового процесса проводится рефлексия с учащимися. В ходе обсуждения анализируется работа команд в целом и выясняются причины как успехов, так и затруднений, возникающих у команд в ходе игры.

Таким образом, вместо выполнения «скучных» тестов учащиеся соревнуются в ходе весёлой и динамичной игры, а результат достигается тот же.

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

Прежде чем судья огласит правильный ответ на впрос, он должен проверить ответы, написанные командами.

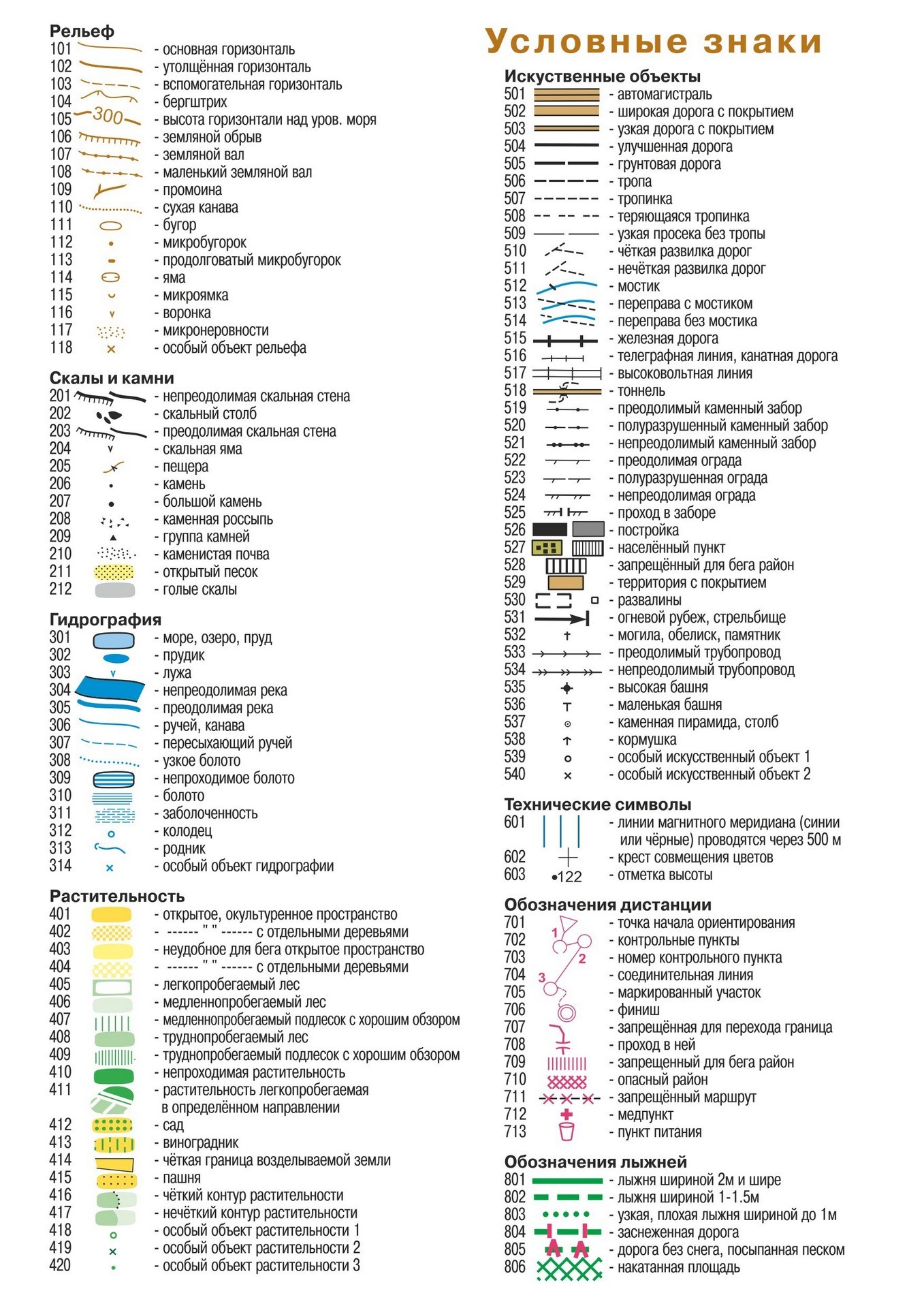
Ведущий должен очень тщательно ознакомиться с вопросами игры и ответами на них, чтобы четко аргументировать правильные ответы и не превысить лимит времени на игру.

Учащимся нужно читать задания внимательно, там указано количество ответов, которое должна дать команда на текущий вопрос.

**СПИСОК ЭЛЕКТРОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ**

Для составления заданий по ориентированию использовалась данная таблица, находящаяся в открытом доступе в интернете на сайте:

<http://life4health.ru/znaki-v-sportivnom-orientirovanii/>



Для заданий по туризму использовались фотографии, находящиеся на специальных сайтах в открытом доступе: <http://tourlib.net/books_tourism/kodysh1.htm>

**Приложение1**

**Своя игра. Туризм.**

Ответы на вопросы.

Узлы 1

Г

Узлы 2

Стремя

Узлы 3

Схватывающий узел

Узлы 4

Брамшкотовый

Узлы 5

В,Г

Узлы 6

Австрийский схватывающий

Ориентирование 1

Карту, маршрут

Ориентирование 2

В заданном направлении

Ориентирование 3

В

Ориентирование 4

Легенда

Ориентирование 5

Г

Ориентирование 6

В

Снаряжение 1

А, Г

Снаряжение 2

Б

Снаряжение 3

А

Снаряжение 4

Б, Г

Снаряжение 5

Г

Снаряжение 6

Г

Медицина 1

А, Б, В

Медицина 2

А-В-Б

Медицина 3

А, Г

Медицина 4

Жгут

Медицина 5

В

Медицина 6

А, Б

Покушать 1

Гречка

Покушать 2

Б

Покушать 3

Б

Покушать 4

В

Покушать 5

Озеро, ручей, река, дождь, родник

Покушать 6

А, Г, Д, Е

**Приложение2**

**Своя игра. Ориентирование.**

Ответы на вопросы.

Основы 1

А

Основы 2

В

Основы 3

Г

Основы 4

Б

Основы 5

В

Основы 6

Б

Гидрография 1

Синий

Гидрография 2

Болота, непроходимое болото, канава

Гидрография 3

6-А, 5-Б, 4-В, 1-Г

Гидрография 4

2, нет переправы, через ручей.

Гидрография 5

Река, озеро, непроходимое болото

Гидрография 6

В

Искусственные объекты 1

Б, Е, Ж

Искусственные объекты 2

27

Искусственные объекты 3



Искусственные объекты 4

1-Д, 2-Б, 3-А, 4-Г

Искусственные объекты 5



Искусственные объекты 6

Нельзя, до прохода движение.

Растительность 1





Зеленым

Растительность 2

4

Растительность 3

Особый объект растительности, открытое окультуренное пространство, четкая граница растительности

Растительность 4

1-В, 2-Б, 3- А

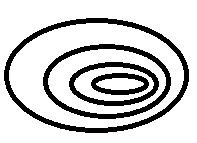
Растительность 5

зеленый

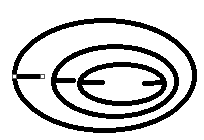
Растительность 6

Легкопробегаемый лес

Я художник 1



Я художник 2



Я художник 3



Я художник 4

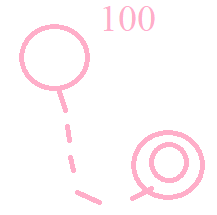


Черный на коричневой горизонтали

Я художник 5

Не бывает такого

Я художник 6



Рельеф 1

Коричневым

Рельеф 2

Высоту над уровнем моря

Рельеф 3

Бергштрих, основная горизонталь, промоина, микробугорок

Рельеф 4



Рельеф 5

1-Д, 2-Ж, 3-Г, 4-Е

Рельеф 6

Высота сечения