

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКТ ПО ОРГАНИЗАЦИИ
ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ РАЗВИТИЯ
ГУМАНИСТИЧЕСКИХ ЦЕННОСТЕЙ ШКОЛЬНИКОВ



Книга 1

Интеллектуально-спортивные
игры как форма поддержки
самореализации

Санкт-Петербург
2018

Содержание

Раздел 1. Интеллектуально-спортивная игра как форма поддержки самореализации школьников

- 1.1. Что такое интеллектуально-спортивные игры?
- 1.2. Зачем нужны интеллектуально-спортивные игры?
- 1.3. Виды интеллектуально-спортивных игр.
- 1.4. Как интеллектуально-спортивные игры способствуют самореализации школьников (диагностика, результаты)?
- 1.5. Как конструировать интеллектуально-спортивную игру.
- 1.6. Список полезных ресурсов.

Раздел 2. Описание интеллектуально-спортивных игр

- 2.1. Игра «Культура, спорт и я»
- 2.2. Игра «За спорт во всем мире»
- 2.3. Игра «Формула здоровья»
- 2.4. Интеллектуально – спортивный марафон.

Раздел 1. Интеллектуально-спортивная игра как форма поддержки самореализации школьников

1.1. Что такое интеллектуально-спортивные игры?

Использование игры в целях поддержки самореализации школьников обусловлено особенностями природы игровой деятельности: самоценность и самопроизвольность, отсутствие практической направленности, ориентации на результат (не внутренний, игровой, а практический).

Интеллектуально-спортивные игры – это вид игр, в которых в которых сюжетная линия предполагает наличие двух обязательных элементов: интеллектуального состязания и состязания в физической подготовке.

Основой интеллектуально-спортивной игры выступает опыт деятельности школьников, который является не основным, а дополнительным, второстепенным по отношению к учебному материалу, подлежащему усвоению. Участвуя в интеллектуально-спортивных играх, учащиеся получают опыт деятельности, сходный с тем, что они получили бы в действительности. При этом интеллектуально-спортивная игра позволяет учащимся не просто быть наблюдателями, а самим решать познавательные проблемы и проявлять свои спортивные возможности.

Интеллектуально - спортивные игры психологически привлекательны для учащихся и создают богатую образовательную среду за счет разнообразия сюжетных линий, количества и разнородности состава участников.

Существует три принципиальных отличия интеллектуально-спортивных игр, от каких либо других.

Во-первых, наличие одной или нескольких сюжетных линий, развитие которых в большинстве случаев зависит непосредственно от предпринимаемых участниками игры действий.

Во-вторых, игра развивается не только вербально, но и на игровом поле, «вживую» в ходе выполнения спортивных упражнений и соревнований. То есть, чтобы достичь какого-либо результата, игроку надо не только обладать знаниями в определенной предметной области, но и совершить ряд поступков, физических действий.

В-третьих, существует свобода выбора для большинства игроков своей стратегии поведения, ограниченная только изначальной установкой, определяющей образ персонажа, которого предстоит играть и правилами игры.

1.2. Зачем нужны интеллектуально-спортивные игры?

Интеллектуально – спортивная игра это способ получения новых знаний и развития физического здоровья, осознания своих способностей и возможностей проявления себя. Актуальность интеллектуально – спортивных игр еще и в том, что сегодня в обществе выдвигается особая задача: спасти гуманистические ценности спорта.

Мы рассматриваем этот вид деятельности, как создание таких условий самоопределения, в которых каждый ребенок мог бы осознать свои потребности, оценить свои возможности и максимально проявить свои способности и таланты, где могла бы формироваться готовность школьника к самореализации в разных видах деятельности.

Педагогический потенциал интеллектуально – спортивных игр как средства самоопределения школьников заключается в том, что:

- проведение интеллектуально-спортивных игр отвечает запросам самих детей;
- во время игры создается пространство взаимодействия детей разного возраста, разных школ с разными взрослыми; в этом новом пространстве дети могут попробовать новые виды деятельности, заявить о себе, т.е. осуществить самореализацию;
- по-другому организуется взаимодействие детей и учителей: учитель передает часть своих функций старшим классам для объяснения заданий младшим и контроль их

выполнения, старшие становятся наставниками для младших. Младшие школьники не только выполняют задания, но и помогают старшим, зарабатывая общие очки для команды;

- меняется сама логика построения процесса обучения: целью деятельности разновозрастных детей становится работа на один результат, коллективный успех; дети получают разновозрастные задания, но вносят вклад в общий результат, происходит процесс взаимообучения старших и младших; учащиеся видят взаимодействие как новый ресурс достижения цели

1.3. Виды интеллектуально-спортивных игр

1. Игры, посвященные истории спорта
2. Военно-патриотические игры
3. Игры, посвященные страноведению и культуре разных стран
4. Игры, ориентированные на формирование здорового образа жизни

1.4. Как интеллектуально-спортивные игры способствуют самоопределению школьников (диагностика, результаты)?

Опыт проведения интеллектуально-спортивных игр в школе 306 позволил выявить следующие значимые изменения, которые происходят в учащихся в ходе участия в интеллектуально-спортивных играх:

Когнитивные изменения: открыли новые знания в разных областях, выявили и оценили свои сильные и слабые стороны, осознали недостатки в знаниях по предметам

Поведенческие изменения: приняли ценности работы в команде, проявили ответственность, продемонстрировали способности, приняли новые взрослые роли (9 класс - наставники), 5 класс - помощники, установили дружеские отношения между классами и школами.

Эмоциональные изменения: проявили свою сопричастность происходящему в мире, продемонстрировали эмоциональную удовлетворенность игрой, преодолели психологические барьеры и страхи в отношении занятий английским языком и физической культурой.

Таким образом, в игре создаются дополнительные условия проявления активности школьниками, способствующие осознанию учащимися своих ресурсов и возможностей самоопределения.

5 классы	9 классы
<ul style="list-style-type: none"> - приняли ценности работы в команде получили новые знания в разных областях - установили дружеские отношения со старшими школьниками - повысили самооценку - проявили интерес к новым спортивным играм - продемонстрировали эмоциональную удовлетворенность игрой 	<ul style="list-style-type: none"> - приняли ценности работы в команде - открыли новое в мире спорта - осознали недостатки в знаниях по предметам - выявили и оценили свои сильные и слабые стороны - преодолели эмоциональные барьеры и страхи в отношении английского языка и физической культуры - приняли ценности работы в команде - ощутили свою сопричастность к событиям в мире, стране (олимпийские игры) - продемонстрировали эмоциональную удовлетворенность игрой

1.5. Как конструировать интеллектуально-спортивную игру?

Примерный алгоритм создания типичной интеллектуально - спортивной игры включает следующие этапы: создание игровой ситуации, проведение игры, подведение итогов игры, рефлексия результатов.



1. Создание игровой ситуации.

Перед проведением игры следует учесть возраст, состояние группы, межличностные связи, потребности, проблемы и т. д. Исходя из этого, следует определить, какие цели и задачи ставятся перед игрой (формирование отношения к здоровому образу жизни, принятие ценностей спорта, формирование патриотических чувств школьников, формирование гуманного отношения к разным народам и культурам...). Следующим этапом станет осознание того, какое знание должно быть актуализировано для достижения целей игры и как оно может быть представлено в игровой форме (задания, конкурсы, викторины). Прописываются действия участников по актуализации этого знания на интеллектуальном этапе игры.

Затем наступает этап определения и прописывания спортивного этапа игры. На этом этапе отбирается содержание спортивных игр и упражнений, тематически связанных с содержанием интеллектуального этапа. Прописываются правила участия и критерии оценивания учащихся.

Необходимо быть очень внимательным к тому, чтобы интеллектуальная и спортивная части соответствовали возрасту участников и лежали в поле их интересов, носили актуальный характер, были приурочены к текущим и значимым событиям.

Затем прописывается ход игры, при этом учитывается ресурсная база школы и школ-партнеров, пространство проведения игры, правила судейства и награды победителям.

Здесь надо быть очень внимательным, так как от этого зависят многие игровые факторы – динамика, плотность и характер взаимодействия отдельных игроков, степень возможной конфликтности на игре, то, как определяют для себя дети свои игровые цели и многое другое. Типаж может быть задан теми внутренними целями, которые определяют для игроков мастера: игра-спасение, игра-обсуждение, игра-выбор, игра-изучение, игра-отстаивание, игра-экспансия и т.д. Естественно, что сколько-нибудь сложные игры сочетают в себе несколько различных типажей. После того, как выбран типаж игры, следует осознать, как в целом выглядит игровой мир. Игра может проходить на историческом (например, Нижний Новгород 12-го века или Москва 1812 года), фантастическом (будущее Земли), социальном фоне (современный мир, в котором легко угадать всем известные лица и события – предвыборные кампании в регионах, сложные социально-экономические и межнациональные проблемы и др.).

2. Ход игры

Непосредственно перед игрой следует довести правила поведения и ход игры до игроков. Это может быть сделано в виде рассказа или видеофрагмента.

Пуск игры определяет ее динамику на начальный период, раскручивает ее движение. От начала зависит эмоциональная окраска игры, осознание игрокам и правил, их текущих и перспективных целей и задач.

Помимо контроля хода игры, ведущие игры должны внимательно следить за игрой каждого человека. Это нужно как для того, чтобы выделить на игре тех, кто особенно удачно проявляет себя, так и для последующего обсуждения игры.

3. Подведение итогов игры

подведение итогов игры проводится по заранее разработанным листам оценки. Суммируются результаты интеллектуального и спортивного этапов игры.

4. Обсуждение хода и результатов игры (рефлексия).

Обсуждение игры лучше всего проводить через 20 – 40 минут после ее окончания, когда немного улягутся эмоции и появится возможность объективного анализа.

1.6. Список полезных ресурсов

1. Иванов А. В. Методические рекомендации по организации и проведению игр // Детский досуг. - 2011. - № 4. - С. 46-74.

2. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игр, дискуссии (Анализ зарубежного опыта). - Рига, НПЦ «Эксперимент», 1998. - 180с.

3. Мандель Б. Р. От «просто игры» до игры интеллектуальной. На перекрестке научных дисциплин // Вопросы культурологии. – 2006. - N 4. - С. 54-59.

4. Формирование здорового образа жизни российских подростков: Для классных руководителей 5-9 кл.: Учеб. - метод. Пособие / Под ред. Л.В. Баль, С.В. Барканова. - М.: Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС, 2009. - 192 с.

Ниже представлены описания нескольких интеллектуально-спортивных игр.

Раздел 2. Описание интеллектуально-спортивных игр

2.1. Игра «Культура, спорт и я»



Игра разработана студентами физической культуры РГПУ им. А.И. Герцена.

Раздел: урочная деятельность класс 9.

Ценности, на развитие которые направлена данная форма: Ценность самореализации, ценности спорта и здорового образа жизни

Особенности современных детей данного возраста. В возрасте 14-15 лет у ребят все еще существует потребность чередовать учебу с активными видами деятельности. Интеллектуально-спортивная игра – это еще и способ чередовать учебу с отдыхом и отвлечься от рутинной работы, а также развить в себе что-то новое. А еще это способ получения новых знаний и развития физического здоровья. Сегодня общество выдвигает задачу: спасти гуманистические ценности спорта. Гуманистические и воспитательные ценности спорта все еще не подлежат сомнению, хотя сегодня в обществе все больше о дегуманизации спорта вместе с развитием современного высококвалифицированного спорта. Идея гуманизма в спорте кажется нам очень актуальной.

Тип создаваемой ситуации поддержки: ситуация действия.

Цель активности детей. Углубления познаний обучаемых о культуре, подвижных играх и национальных видах спорта в разных странах мира. Участие в спортивных соревнованиях по национальным играм.

Ожидаемый результат развитие у учащегося ценностного отношения к спорту, формирование общего представления о разных странах, проявление потребностей в самовыражении и самореализации

Способы оценивания. Эффективность освоения ценностей проводится с помощью листа самооценки и оценки жюри.

Критерии оценивания: Участники зарабатывают баллы за быстрые и правильные ответы и победу в подвижных играх.

Идея: Объединение физической культуры, страноведения и географии.

Лозунг: Будь здоров, культурен и просвещен.

Цитата: География, физ-ра и культура с нами вместе навсегда!

Условия регистрации: Школьники 8-9 классов. Играют 2 класса. От каждого класса выбираются по 2 команды, по 6 человек.

Подготовка к игре:

Выбираются 4 страны и подготавливаются 4 плаката с вопросами по каждой стране, которые размещаются в спортивном зале на 4-х стендах, а также выбираются 1 национальная спортивная игра, в которую будут играть команды.

Этапы деятельности:

Подготовительный – представление команд (название команды, девиз команды, имена участников)

Игра состоит из 2-х этапов по каждой стране.

На I-м этапе каждая команд подходит к стенду и фиксирует на плакате ответы на вопросы по стране. Время выполнения 5 мин. По истечению времени тьюторы передают плакаты членам жюри.

На II-м этапе – команды играют в национальную игру каждой страны. По завершению игры жюри определяет победителя. Данные по интеллектуальному и спортивному турниру заносятся в таблицу (приведена ниже)

III этап – подведение итогов, награждение победителей.

IV этап - Опрос участников игры. (Пример анкеты приведен ниже)

Примерные вопросы по странам и национальные спортивные игры

Германия



1. Столица Германии?
 - 1) Берлин
 - 2) Гамбург
 - 3) Мюнхен
 - 4) Кёльн
2. Какими морями омывается Германия?
 - 1) Балтийское
 - 2) Черное
 - 3) Северное
 - 4) Красное
3. Какие реки протекают на территории Германии?
 - 1) Рейн
 - 2) Дунай
 - 3) Эльба
 - 4) Везер
 - 5) Одер
4. Какими полезными ископаемыми богата Германия?
 - 1) Нефть
 - 2) Газ
 - 3) Железная руда
 - 4) Кальцит
 - 5) Уголь
5. Какое место по уровню ВВП занимает Германия?
 - 1) 2
 - 2) 5
 - 3) 8

Правильные ответы:

1. Столица Германии?

Берлин

2. Какими морями омывается Германия?

Балтийское

3. Какие реки протекают на территории Германии?

Рейн

Дунай

Эльба

Везер

Одер

4. Какими полезными ископаемыми богата Германия?

Уголь

5. Какое место по уровню ВВП занимает Германия?

8

Игра «Пожарная команда»

Играют 10 и более человек. Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем

Игра «Автогонки»

В эту игру могут играть от 2 человек. Необходимо взять две игрушки-автомобиля, две деревянные палочки и два длинных шнура (примерно 6-9 м).

Игрушечные автомобили следует привязать к шнурам, которые, в свою очередь, привязать к палкам. Деревянные палочки должны держать в руках двое детей. Суть игры в том, чтобы по команде как можно быстрее намотать шнур на палку, притянув, таким образом машину к себе.

Англия



1. Какова Официальная денежная единица в Англии?
 - 1) Доллар
 - 2) Евро
 - 3) Фунт стерлингов
2. Какая известная спортивная игра, включенная в Олимпийские игры, родилась в Англии?
 - 1)
 - 2)
 - 3)
3. Как называется музыкальный инструмент, представляющий собой кожаный мешок с трубой, через которую вдувают воздух?
 - 1)
 - 2)
 - 3)
4. Из каких блюд состоит традиционный рождественский ланч?
 - 1)
 - 2)
 - 3)
5. Какому литературному персонажу посвящен музей на Бейкер - стрит в Лондоне?
 - 1)
 - 2)
 - 3)

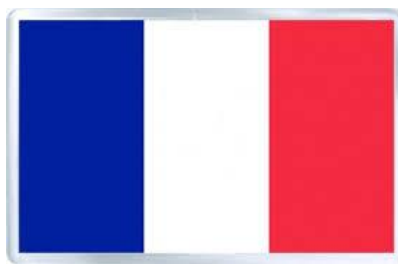
Правильные ответы:

1. Какова Официальная денежная единица в Англии?
Фунт стерлингов
2. Какая известная спортивная игра, включенная в Олимпийские игры, родилась в Англии?
футбол
3. Как называется музыкальный инструмент, представляющий собой кожаный мешок с трубой, через которую вдувают воздух?
волынка
4. Из каких блюд состоит традиционный рождественский ланч?
Индейка и пудинг
5. Какому литературному персонажу посвящен музей на Бейкер - стрит в Лондоне?
Шерлок Холмс

Игра «Петух на насесте»

Игроки проводят две параллельные линии и выстраиваются на них. Посередине между линиями на одной ноге стоит петух. Один из игроков стремится добраться до противоположной линии тоже на одной ноге. Если петух настигнет его в пути, то, обхватив друг друга, они стараются вывести один другого из равновесия. Если победит бегун, он может продолжать путь; если победит петух, то побежденный становится петухом, и теперь водят двое. Затем делает попытку новый игрок и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока на линии останется один игрок, который не стал петухом. Он считается победителем.

Франция



1. Назовите цвета государственного флага Франции
2. Какую продукцию выпускают заводы фирмы «Рено»?
3. Назовите столицу Франции
4. На какой реке стоит Париж?
5. Назовите главную достопримечательность Парижа

Правильные ответы:

1. Назовите цвета государственного флага Франции
Красный, белый, синий
2. Какую продукцию выпускают заводы фирмы «Рено»?
Автомобили
3. Назовите столицу Франции
Париж
4. На какой реке стоит Париж?
Сена
5. Назовите главную достопримечательность Парижа
Эйфелева башня

Игра «Пожарная команда»

Играют 10 и более человек. Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

ЮАР



1. Как расшифровывается аббревиатура ЮАР?
2. Какая национальная валюта в ЮАР:
 - 1) ранд
 - 2) соль
 - 3) доллар
3. Назовите столицу ЮАР.
4. Как звучит государственный девиз ЮАР?
 - 1) Разные люди объединяются
 - 2) Свобода и труд
 - 3) Единство, право и свобода
5. Какое спортивное событие имело быть в ЮАР в 2010 году?
 - 1) Летние олимпийские игры
 - 2) Зимние олимпийские игры
 - 3) Чемпионат мира по футболу

Правильные ответы:

1. Как расшифровывается аббревиатура ЮАР?

Южно-Африканская республика

2. Какая национальная валюта в ЮАР:

ранд

3. Назовите столицу ЮАР.

Кейптаун

4. Как звучит государственный девиз ЮАР?

Разные люди объединяются

5. Какое спортивное событие имело быть в ЮАР в 2010 году?

Зимние олимпийские игры

Игра «Посол прибывает»

Две группы игроков, две «деревни», выстраиваются друг против друга, девушки попеременно с юношами. Одна деревня отправляет посла (лучшего бегуна группы) в другую. Посол несет подарок — набивной мяч. Подарок посол отдает одному из игроков второй деревни и тотчас убегает. Вся деревня преследует его. Если его поймают прежде, чем он доберется до дому, его уведут с собой, как пленника. Если ему удастся убежать, преследователи отдадут своего игрока.

Бразилия



1. Колонией какого государства являлась Бразилия до 1822 года?

- 1) Испании
- 2) Великобритании
- 3) Португалии
- 4) Франции.

2. Столица Бразилии

- 1) Бразилиа
- 2) Рио-де-Жанейро
- 3) Сан-Паулу

- 4) Санта-Мария
3. Самая крупная река Бразилии
- 1) Парана
 - 2) Парагвай
 - 3) Уругвай
 - 4) Амазонка
4. В каком году сборная Бразилии потерпела крупнейшее поражение от сборной Германии в рамках Чемпионата Мира по футболу?
- 1) 2016
 - 2) 2014
 - 3) 2010
 - 4) 1950
5. Популярный на весь мир прозаик и поэт, выходец из Бразилии
- 1) Габриэль Гарсиа Маркес
 - 2) Пауло Коэльо
 - 3) Гарсиа Лорка
 - 4) Эрнест Хемингуэй.

Приложение 2

Лист подведения итогов интеллектуально-спортивной игры

1. Интеллектуальный турнир

Название команды	Германия	Франция	Англия	ЮАР	Бразилия	Итог	Примечание

2. Спортивный турнир

Название команды	Германия	Франция	Англия	ЮАР	Бразилия	Итог	Примечание

Победители интеллектуально-спортивной игры

Название команды	Итоговые баллы

Победитель: команда _____

Опросник об игре для учащихся

Оцените проект по 5-ти бальной шкале:

1. Что вам понравилось в проекте и почему?
2. Что вам не понравилось в проекте и почему?
3. Что вам хотелось видеть в проекте в будущем?
4. Хотелось ли вам больше свободы творчества в проекте?
5. Как повлияла на вас игра?
6. Опишите в общем ваши впечатления о проделанной работе.

Пример результатов анализа проведения игры со школьниками

Анализ анкет школьников, участвовавших в игре, показал, что:

1. **Общая оценка игры** школьниками по 5 балльной шкале: 4,5 балла
2. **В игре понравилось:** общеигровая схема, балльная система, тайминг игры; работать вместе со студентами и с другими школьниками; интеллектуальная часть (вопросы по странам) и спортивные игры.
3. **В игре не понравились:** иногда простые вопросы по странам, отсутствие специального оборудования; качество спортивного инвентаря в школе; игры, где надо бегать.

4. **В будущем школьники хотели бы видеть в игре:** больше стран, неизвестных и странных; больше спортивных конкурсов; больше игр с мячом, в которых надо работать в команде; творческие задания; больше заданий.
5. **Больше свободы и творчества в игре хотят** 25% участников, остальные учащиеся считают, что смогли проявить себя свободно и творчески.
6. **Влияние игры на школьников** проявилось в следующем: 25 % узнали новое про страны; 30% захотелось узнать о культуре разных народов; 5 % поняли, 5% поняли, что имеют плохую память и кругозор; 35 % получили приятное впечатление;
7. **Общие впечатления школьников о проделанной в ходе игры работе:** интересная и веселая игра, помогла сплотиться и понять свои недостатки.

По итогам игры могут быть сделаны следующие выводы. Интеллектуально-спортивная игра как форма поддержки развития гуманистических ценностных ориентаций школьников позволяет влиять на принятие учащимися ценностей самореализации. Игра развивает интерес к познанию культур других стран, способствует самооценке своих способностей и возможностей, а также ресурсов развития (когнитивный критерий), вызывает позитивные эмоции и удовлетворенность от сочетания интеллектуальной и физической активности (эмоциональный компонент), побуждает интеллектуальную и физическую активность и формирует установки на участие в игре (поведенческий компонент).

2.2. Игра «За спорт во всем мире»



Раздел: внеурочная деятельность класс 9

Ценности, на развитие которые направлена игра: Ценность самореализации, ценности спорта и здорового образа жизни.

Особенности современных детей данного возраста. В возрасте 14-15 лет у ребят все еще существует потребность чередовать учебу с активными видами деятельности. Интеллектуально-спортивная игра – это еще и способ чередовать учебу с отдыхом и отвлечься от рутинной работы, а также развить в себе что-то новое. Гуманистические и воспитательные ценности спорта все еще не подлежат сомнению, хотя сегодня в обществе все больше говорят о дегуманизации спорта в связи с развитием современного высококвалифицированного спорта. Привитие идеи гуманизма в спорте кажется нам очень актуальной.

Тип создаваемой ситуации педагогической поддержки: ситуация действия.

Цель активности детей. Участие в спортивных соревнованиях по баскетболу, вместе с обобщением знаний по истории спортивного движения и использование активного словаря по теме «спорт» на иностранном языке.

Ожидаемый результат развитие у учащегося ценностного отношения к спорту, проявление потребностей в самовыражении и самореализации.

Способы оценивания. Эффективность освоения ценностей проводится с помощью листа самооценки ученика и оценки жюри.

Лозунг: Спорт и знания едины!

Цитата: «Нет ничего постыдного, чтобы упасть. Настоящий позор – это не подняться снова»

Условия регистрации: от каждого 9-го класса по команде из 10 человек (желательно спортивные, знающие историю олимпийского движения и владеющие

лексику по теме «спорт» на англ. языке) и две команды пятиклассников по 5 человек. Участвуют как минимум учащиеся 2-х школ или 2 параллели одной школы.

Этапы игры:

I этап – Историческая викторина. Цель данного этапа проверить знания по олимпийскому движению, научить учащихся 9-го класса и 5-го класса сотрудничать в ходе выполнения заданий.

II этап – Спорт на английском языке. Цель данного этапа вовлечь учащихся в активное использование английского языка для выполнения заданий. Перед третьим этапом ребята выполняют тест на знание истории баскетбола и правил игры.

III этап – Спортивный. Представители команд выполняют спортивные эстафеты, во время которых они отрабатывают движения для игры в баскетбол. Далее предлагается выполнить движения под музыку. Самые удачные отбираются для игры в спортивной команде. На этом этапе 9-е классы выполняют роль наставников, обучая 5-классников «музыкальному баскетболу».

Ход игры

I этап – Историческая викторина. На этом этапе проверяются знания учащихся 9-х классов по истории олимпийского движения. Учащиеся 5-х классов внимательно слушают ответы 9-классников и после этого выполняют свое задание. Учащихся 9-х классов выступают в роли наставников и помогают учащимся 5-х классов выполнить задания.

Историческая викторина для 9 классов

1. Назовите дату первых Олимпийских игр?
(776.г. до н.э.)
2. Назовите 5 видов состязаний на играх?
(бег, прыжки в длину, борьба, метания копья, метание диска)
3. Что такое пятиборье?
(Пятиборье – это участие атлета в пяти видах соревнований)
4. Чем награждали атлетов?
(пальмовая ветвь, оливковый венок, пурпурные ленты, прижизненная статуя - для победителей 3-х Олимпиад)

5. Когда была возрождена традиция проведения Олимпийских игр? **(1896 год)**
6. Сколько лет не проводились Олимпиады?
(1503 года)
7. Что нового внесено в современное Олимпийское движение?
(появились зимнее Олимпийские игры, новые виды спортивных состязаний, участие женщин в играх)
8. Что означают цвета Олимпийского флага?
(синий – Европа, черный – Африка, красный – Америка, желтый – Азия, зеленый – Австралия).

Историческая викторина для 5-х классов

1. Родина первых Олимпийских игр?
2. Когда проходили первые Олимпийские игры?
3. Что такое пятиборье?
4. В честь какого греческого бога проходили Олимпийские игры?
5. Чем награждали Олимпийских чемпионов?

II этап – спорт на английском языке.

Сначала участники (9 класс) должны правильно назвать виды спорта на английском языке, обсудить их и выстроить интересное высказывание по каждому представленному виду спорта на иностранном языке. Учащиеся 5-х классов наблюдают за игрой, выступают в роли болельщиков команд своих школ.

Check your vocabulary: matching

- | | |
|---|---------------|
| 1..... Sports that include running, jumping and throwing | a. boxing |
| 2..... Two people fight just using their hands. They wear special gloves. | b. athletics |
| 3..... Jumping or falling into water. | c. rowing |
| 4..... Two people fight using swords. | d. diving |
| 5..... Similar to dancing. You need a lot of strength, balance, co-ordination and flexibility. | e. hockey |
| 6..... A team sport. You have to move the ball into the opponent's goal With a stick. | f. marathon |
| 7..... A long-distance running race. It's 42.195km. | g. fencing |
| 8..... Athletes race in boats on rivers or lakes. | h. swimming |
| 9..... Athletes race in the water. | i. volleyball |
| 10.... A team sport with six players on each side. You hit the ball over the net with your hands. | j. gymnastics |

Answers

1. b	6. e
2. a	7. f
3. d	8. c
4. g	9. h
5. j	10. i

Далее команды 9-х классов получают картинки разных видов спорта и называют спортивное снаряжение для этих видов спорта. Ниже представлены картинки, которые должны описать команды.



После этого, учащиеся 5-х классов приглашаются в команду 9-х классов для выполнения заданий «Интеллектуальный баскетбол» на английском языке. Команды получают вопросы на бумажных листках в виде мячей. Если ответ правильный, то листок - мяч прикрепляется к плакату с эмблемой команды и команда зарабатывает баллы. Таким образом, ребята из разных школ показывают свои знания и кругозор в интеллектуальном туре.

Задания для интеллектуального тура:

1. Write places for sport competitions.
2. Write winter sports.
3. Write sports equipment.
4. Write summer sports.

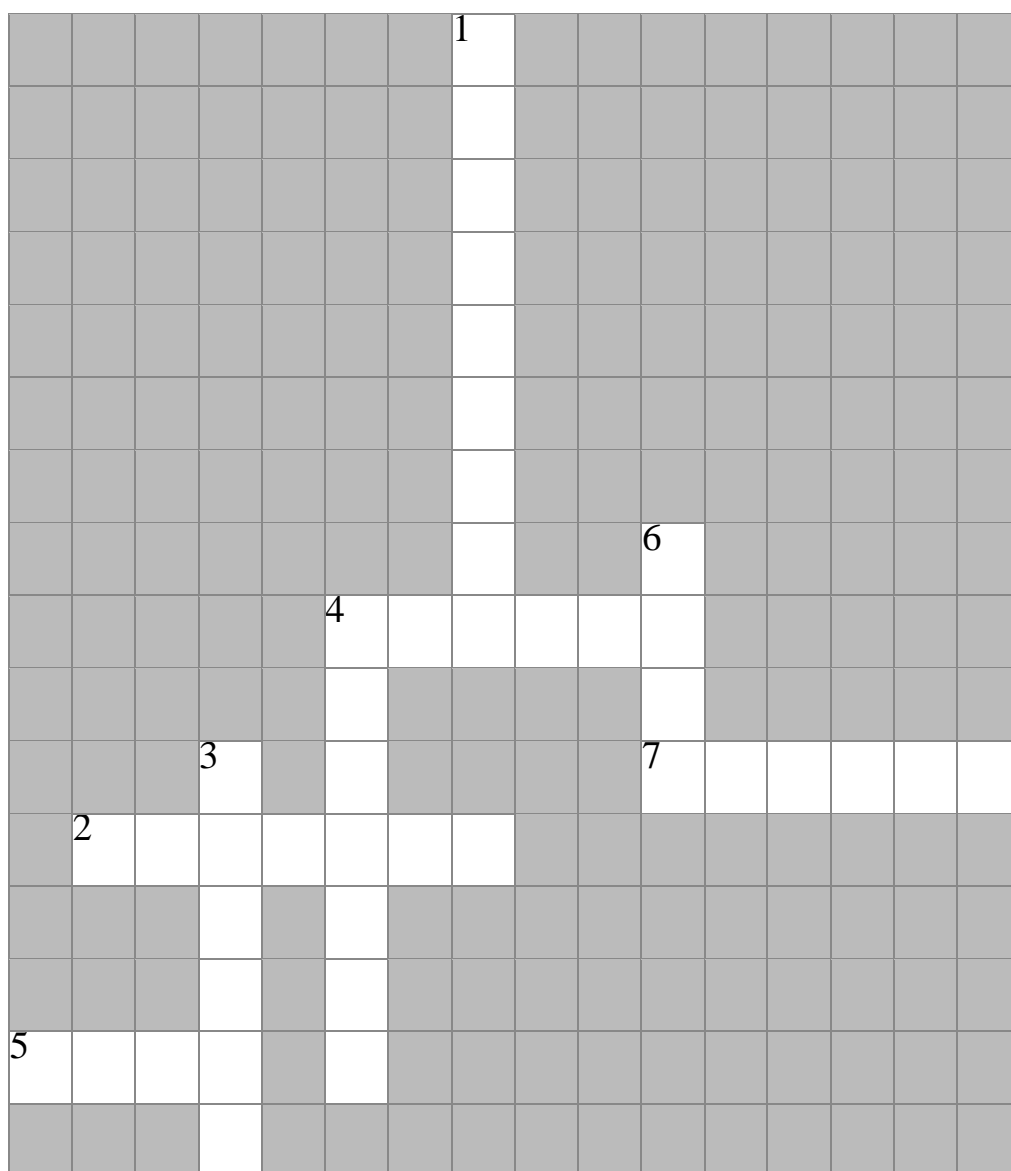
5. Write Olympic capitals.

6. Write sports which begin with the letters “r”, “c”, “b”, “w”, “s”.

Задания для учащихся 9-го классов носят обобщающий характер, а задания для учащихся 5-х классов – ознакомительный.

Например, для выполнения следующего задания учащиеся 9-го класса используют активный словарь по теме «Олимпийские игры», и изображают в виде схемы «Olympic games» фактический материал. Пятиклассники на основе полученных знаний зарабатывают дополнительные баллы, решая кроссворд по теме «Олимпийские игры». Жюри оценивает выступления общих команд.

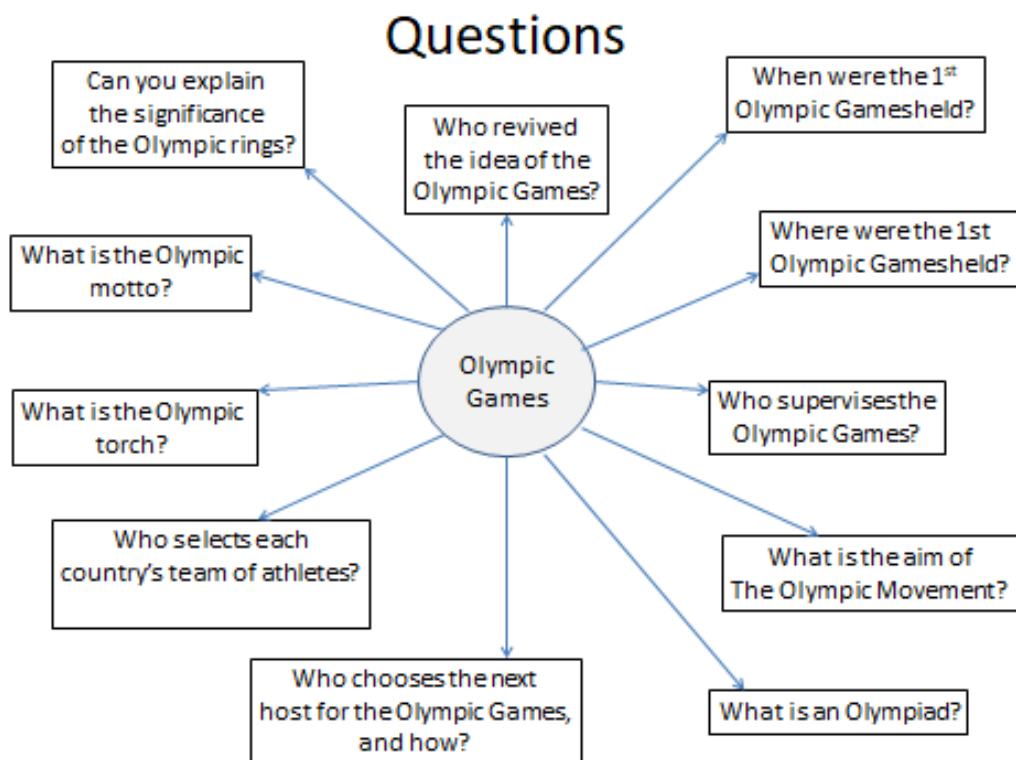
Кроссворд по теме «Олимпийские игры»



По горизонтали:	По вертикали:
<p>2. "Баскетбольное кольцо" по-другому.</p> <p>4. «Ловушка» для мяча в баскетболе.</p> <p>5. Единица счёта для количественной оценки результатов спортивного соревнования.</p> <p>7. Специалист, руководящий тренировкой спортсменов.</p>	<p>1. Один из олимпийских видов спорта.</p> <p>3. Действие игрока команды, чтобы попасть мячом в кольцо соперников.</p> <p>4. Лидер команды.</p> <p>6. Один из основных критериев отбора игроков в команду.</p>

Ответы на кроссворд:

По горизонтали:	По вертикали:
<p>2. Корзина.</p> <p>4. Кольцо.</p> <p>5. Очко.</p> <p>7. Тренер.</p>	<p>1. Баскетбол.</p> <p>3. Бросок.</p> <p>4. Капитан.</p> <p>6. Рост.</p>



Для заполнения схемы старшеклассники обсуждают следующие вопросы:

The Modern Olympic Games

Who revived the idea of the Olympic Games?

—

When and where were the first modern Olympic Games held?

—

Who supervises the Olympic Games?

—

What is the aim of the Olympic Games?

—

What is an Olympiad?

—

Who chooses the next host for the Olympic Games, and how?

—

Who selects each country's team of athletes?

—

What is the Olympic torch?

—

What is the Olympic creed?

—

What is the Olympic motto?

—

Can you explain the significance of the Olympic rings?

При выполнении таких заданий ребята принимают ценности работы в команде, устанавливают дружеские отношения со старшими школьниками, повышают самооценку, получают новые знания в разных областях, демонстрируют эмоциональную удовлетворенность игрой.

Перед третьим этапом ребята выполняют тест на знание истории баскетбола и правил игры.

Тест на знание истории баскетбола и правил игры.

1. В каком году начали играть в баскетбол в Европе?

1. 1734
2. 1900
3. 1893
4. 1983

2. Сколько времени у игрока для передачи мяча другому игроку команды?

1. 5 секунд
2. 10 секунд
3. 24 секунды
4. 30 секунд

3. Что означает термин «дриблинг»?

1. Пас между нападающим и принимающими игроками
2. Вбрасывание мяча на площадку судьей
3. Поворот на опорной ноге
4. Перемещение игрока по полю, стуча мячом о пол и удерживая его разгибанием кистей

4. В каком году женский баскетбол включен в олимпийские виды спорта?

1. 1967
2. 1976
3. 1996
4. 1955

5. Сколько игроков по международным правилам должно входить в основной состав команды?

1. Семь
2. Десять
3. Пять
4. Четыре

6. Из чего был сделан первый баскетбольный мяч?

1. Натуральная кожа с вставками из искусственной кожи

2. Латекс
3. Куски кожи со шнуровкой посередине мяча
4. Резина

7. Чем отличаются баскетбольные кроссовки от спортивной обуви для других видов спорта?

1. Завышены в области голеностопа
2. Имеют пружинистую основу
3. Шнурки автоматически завязываются
4. С силиконовой подошвой

8. Кто из баскетболистов сыграл более тысячи игр подряд и стал мировой знаменитостью?

1. Шерил Свупс
2. Андрей Кириленко
3. Майкл Джордан
4. Тони Кукоч

9. Какой рост у самого высокого баскетболиста в мире?

1. 2 метра 5 см
2. 2 метра 45 см
3. 2 метра 1 см
4. 1 метр 98 см

Ответы на тест по теме «Баскетбол»

1. 1893 г.
2. 5 секунд
3. Перемещение игрока по полю, стуча мячом о пол, удерживая его разгибанием кистей
4. 1976
5. 5
6. Куски кожи со шнуровкой посередине мяча
7. Завышение в области голеностопа
8. Майкл Джордан
9. 2.45

III этап – спортивный.

Представители команд выполняют спортивные эстафеты, во время которых они отрабатывают движения для игры в баскетбол. Эстафета проводится для разминки команд и для выполнения подводящих упражнений при выполнении целостных приемов в баскетболе. Учителями физической культуры для поднятия эмоционального фона учащихся вводится «музыкальный баскетбол». Девятиклассники работают в «двойках», «тройках» и «квадратах». Ребята учатся передавать баскетбольный мяч одной и двумя руками из различных положений в разных направлениях. Самые удачные и ритмичные ученики отбираются для игры в баскетбол в спортивной команде. На этом этапе 9-е классы выполняют роль наставников, обучая пятиклассников «музыкальному баскетболу». Спортивный этап заканчивается игрой в баскетбол 4х4.

Жюри оценивает команды по следующим критериям:

- правильность ответов в Исторической викторине;
- правильность ответов в заданиях на английском языке;
- правильность ответа и грамотность речи в туре «Интеллектуальный баскетбол»;
- ритмичность и правильность выполнения физических упражнений в спортивной эстафете, победа в баскетболе.

Данные интеллектуального этапа и спортивного суммируются, и определяется команда – победитель.

Самооценивание детей после игры происходит следующему листу самооценки:

Name _____

Subject _____

Exit Ticket

Today I learned _____

I may need more practice with _____

I have a question about _____

2.3. Игра «Формула здоровья»



Цель: приобщение участников данного массового мероприятия к ведению здорового образа жизни.

Задачи:

1. Дать представление о том, что такое здоровый образ жизни.
2. Выработать у учащихся верное понимание ЗОЖ: заставить задуматься о необходимости быть здоровым.
3. Разобрать составляющие здоровья.
4. Подвести итог, что способствует здоровью, а что приносит вред.
5. Дать наглядное подтверждение всем плюсам и минусам
6. Создать благоприятную атмосферу для каждого участника.
7. Развить творческие способности, память внимание, познавательный интерес.
8. Сделать так, чтобы учащиеся были не только зрителями, но и участниками.

Подготовительный период: За неделю до проводимого вечера всем желающим выдается опросник «Здоровый образ жизни», по которому впоследствии определяется, что учащиеся знают по этому вопросу (приложение 1).

Методы:

1. Словесный - слово ведущего, выступление приглашенных гостей.
2. Наглядный - использование плакатов на данную тему, сценки о здоровом и нездоровом образах жизни.
3. Практический - тесты, игровые задания, кроссворд, викторина, физкультминутка.

Ход игры

На стене висит ватман: Факторы здоровья – «+» и «-».

В течение мероприятия идет заполнение: вписываются факторы, положительно и отрицательно влияющие на здоровье. Под знаком «+» в течение праздника приписываются: «Режим», «Закаливание», «Питание», «Движение». Под знаком «-» - «Курение», «Алкоголь», «Наркомания».

Ведущий:

Здравствуйте, дорогие друзья!

Я говорю вам «здравствуйте», а это значит, я всем вам желаю здоровья!

Задумывались ли вы когда-нибудь о том, почему в приветствии людей заложено пожелание друг другу здоровья?

Наверно потому, что здоровье для человека - самая главная ценность. Но, к сожалению, мы начинаем говорить о здоровье тогда, когда его теряем!

Сегодня у нас необычный день, сегодня вы не просто зрители действия, которое будет происходить, сегодня мы вместе с вами выведем формулу здоровья, от каждого из вас будет зависеть успех нашего общего дела. Каждый класс - это команда, а в команде, как известно, необходима четкость, слаженность. От этих качеств зависит успех команды. На протяжении всего мероприятия каждая команда может заработать баллы, в конце вечера мы определим победителя.

Ведущий:

Каждый из вас знает, потеряв здоровье, люди идут к врачу, а когда вроде бы ничего не болит, то и к врачам обращаться не стоит.

Но давайте вернемся к началу: Прежде чем вывести формулу здоровья, давайте уточним:

ЧТО ЖЕ ТАКОЕ - ЗДОРОВЬЕ? (Ответы из зала, самым активным командам ставятся баллы)

До 1940 года считалось, что здоровье - это отсутствие болезней. Вы согласны с этим?

А вот такой пример: у человека ничего не болит, но у него плохая память. Или еще пример: идет пьяный человек по улице, у него тоже ничего не болит, но можно ли считать его здоровым?

ТАК ЧТО ЖЕ ТАКОЕ ЗДОРОВЬЕ? (Ответы детей)

На экране проектора появляется надпись: «Здоровье - это не просто отсутствие болезней, - это состояние физического, психического и социального благополучия».

Скажите, пожалуйста, от чего зависит здоровье? (Ответы детей)

На экране проектора появляется надпись: «Главные факторы здоровья - движение, закаливание, питание, режим. И другая надпись: Факторы, ухудшающие состояние здоровья - Употребление алкоголя, Курение, Наркомания».

Давайте остановимся на этих составляющих более подробно.

Ведущий:

Есть ли в нашем зале люди, которые хорошо разбираются в вопросах здоровья? Я приглашаю на сцену по одному представителю от каждого класса. Если отвечаете правильно, делаете шаг вперед, если неправильно - шаг назад.

1. Согласны ли вы, что зарядка - это источник бодрости и здоровья? - ДА.
2. Верно ли, что жвачка сохраняет зубы? - НЕТ.
3. Верно ли, что кактусы снимают излучение от компьютера? - НЕТ.
4. Верно ли, что от курения ежегодно погибает более 10.000 чел? - ДА.
5. Правда ли, что бананы снимают плохое настроение? - ДА.
6. Верно ли, что морковь замедляет процесс старения? - ДА.
7. Правда это или ложь, что есть безвредные наркотики? - ЛОЖЬ.
8. Отказаться от курения легко? - НЕТ.
9. Правда ли, что молоко полезнее йогурта? - НЕТ.
10. Взрослые чаще, чем дети, ломают ноги? - ДА.
11. Правда ли, что недостаток солнца вызывает депрессию? - ДА
12. Правда ли, что летом можно запасть витаминами на целый год? - НЕТ.
13. Правда ли, что надо ежедневно выпивать 2 стакана молока в день? - ДА
14. Правда ли, что детям до 15 лет нельзя заниматься тяжелой атлетикой? - ДА
15. Правда ли, что ребенку достаточно спать ночью 8 часов? - НЕТ.

Ведущий:

Все, кто оказался в 1 линии, получают по баллу за участие и садятся на места, а кто во второй линии - остаются стоять.

Предлагаю вам сделать прыжок вперед. Подровняйте носочки.

Прошу вас ладонями достать пол.

Сцепите руки за спиной и присядьте несколько раз.

Мы с вами сделали разминку. Теперь каждая команда покажет, какую разминку он делает дома сам. Спасибо ребята. Каждый из вас получает по 2 балла.

Эстафета (любая по выбору организаторов игры)

Ведущий:

Чтобы говорить о здоровье, надо обязательно вспомнить о стрессах. Они нас подстерегают на каждом шагу. Говорят, что резкое пробуждение и подъем - это уже стресс. Уроки - стресс. Дорога - стресс. Родители ругают - С друзьями поссорился и так далее...

Приглашаю на сцену по 4 человека от каждого класса, которые умеют писать стихи. Объединитесь и попробуйте написать стихи, как уберечься от стресса в виде компьютера, улицы, телевизора, рекламы и т. д. (*Уходят*)

Ведущий:

Я знаю людей, которые говорят: “А ты закури, и все пройдет”. И вы знаете, как они ошибаются. Как вы думаете, как можно снять стресс?

Ответы (дети):

- Выйти в лес, закричать: «А-а-а...».
 - Залезть под душ.
 - Сосчитать до 10.
 - Включить музыку, закрыть глаза, представить себя животным и попробовать потанцевать.
 - Каждой команде придумать, как быстро выходить из стрессового состояния.
- (*Проводится упражнение*).

Эстафета (любая по выбору организаторов игры)

Ведущий:

Алкоголь, Курение, Наркомания - как это ни прискорбно, но эти слова известны каждому взрослому, подростку и даже ребенку.

Алкоголь и курение известны человечеству давно. Но в последнее время проблема состоит в том, что к ним прибегают очень молодые люди, которые порой еще и не осознают, какой вред может нанести их здоровью употребление всего этого.

Послушайте рассказ и помогите герою разобраться в его проблеме. После рассказа мы выслушаем мнение каждой команд.

«У меня есть два друга: Коля и Толя. Коля очень самостоятельный. Он в последнее время стал курить и теперь выглядит как взрослый. Девочки обращают на него внимание. Но я слышал, что это очень вредно: в сигаретах есть яд, он отравляет организм. Курящие люди чаще всего болеют и чаще умирают.

А Толя не выглядит так модно, как Коля с сигаретой. Но Толя, зато всегда бодрый, веселый и сильный. Он занимается спортом.

А я все думаю, что мне делать: закурить, как Коля, или спортом заняться, как Толя?»

Вопросы:

- Какой выбор надо сделать мальчику?
- Почему курящие люди чаще болеют?

А сейчас приглашаем наших стихотворцев. Слушаем их сочинения. За каждый стих по 1 баллу, победителю 2.

Эстафета (любая по выбору организаторов игры)

Ведущий:

Я хочу пригласить на сцену по одному человеку от объединения. О пьянстве и алкоголизме сложено немало пословиц и поговорок. Я раздаю вам половинки пословиц, а вы попробуйте соединить половинки и объяснить, как вы понимаете их смысл.

1. «Пьяному море по колено, ... а лужа по уши» (думает, что всё может, а на самом деле из лужи выбраться не в состоянии).
2. «Что у трезвого на уме ... у пьяного - на языке» (пьяный не контролирует свою речь, может обидеть словом, может разболтать лучшие секреты).
3. «С хмелем погнаться ... с честью расстаться» (стать нечестным, легко обмануть, не сдержат слово). Пьянство заглушает рассудок и совесть.
4. «Пить до дна ... не видать добра» (пьяница теряет здоровье, друзей на работе, его не любят, дома никого не радуется).

Каждая из команд зарабатывает по 1 баллу. Если не справилась с заданием, то 0 баллов.

Ведущий:

Мы сегодня еще ничего не сказали о питании, а ведь, как известно, от питания зависит порой вся наша жизнь, недаром мудрецы древности говорили: «Скажи, что ты ешь, и я скажу, кто ты есть».

И это правда. Известно, что молодому растущему организму нужно еженедельно съедать множество разнообразных продуктов. Каких вы мне сейчас скажете сами.

Я приглашаю представителей из разных команд.

На стенде в конце зала висит 4 листочка, на котором указаны названия продуктов. Поочередно бежите к плакату и вычеркиваете название продукта, который вреден для вашего здоровья.

Победившая команда, правильно зачеркнувшая вредные продукты получает 2 балла, остальные по 1.

Ведущий:

Вот мы с вами и разобрали все основные составляющие факторы здоровья. Но не отметили, что же относится к «+» формулы здоровья, а что к «-».

Какой же можно сделать вывод?

Конечно, формулой здоровья являются - физкультминутки и разминки, правильное питание, активный образ жизни.

Объявит победителя.

(Если победит дружба, значит, каждая из команд знает формулу здоровья.)

2.4. Интеллектуально – спортивный марафон

Завершающим этапом интеллектуально-спортивных игр является интеллектуально-спортивный марафон «Военное искусство России как источник патриотического и спортивного воспитания современных школьников».

Раздел: внеурочная деятельность класс 8, 9, 10, 11 классы.

Ценности, на развитие которые направлена игра: Ценность самореализации, ценности патриотизма и спорта.

Особенности современных детей данного возраста. В возрасте 14-17 лет школьники готовы к восприятию исторического прошлого России, осознать значение военно-исторической личности и принять ценности патриотизма. Образ воина – защитника Родины может служить образцом для физического развития и спортивных достижений.

Тип создаваемой ситуации педагогической поддержки: ситуация действия.

Цель активности детей. Участие в спортивных соревнованиях по мини-футболу, вместе с обобщением знаний по военной истории и использование активного словаря по теме «спорт» на иностранном языке.

Ожидаемый результат развитие у учащегося ценностного отношения к российской истории, спорту, проявление патриотических чувств.

Цель: способствовать воспитанию патриотизма и ценностей спорта у школьников.

Задачи:

- 1) Знакомство и изучение военной истории прошлого нашей страны в 18-19 вв.
- 2) Развитие критического мышления учащихся при проведении марафона на английском языке (этап посвящен истории футбола, главным мировым футбольным клубам, командам и футболистам).
- 3) Популяризация детско-юношеского футбола (проведение соревнований по мини-футболу в зале).

Этапы марафона:

I-й этап– Исторический. - проводится городская ученическая конференция в здании ЦРБ, Юношеский читальный зал. Принимают участие учащиеся разных школ 8-х, 10кл и 11кл.

II-й этап-Английский. Играют две команды, состав команды по 5 человек уч-ся 8-х и 9-х классов.

III –й этап – Спортивный. Вначале разминка – 4 эстафеты. Команды по 5 человек, учащиеся 8, 9, 10 классов. Затем, мини – футбол команда по 4 человека из 8-х, 9х и 10-х классов по 1 человеку из параллели и один по выбору команды.

Особенности проведения марафона:

- 1) Исторический этап марафона проводится на базе Российской Национальной библиотеки в юношеском читальном зале в форме городской ученической конференции (уч-ся 10-х классов и 11 классов в качестве экспертов).
- 2) В рамках городской ученической конференции проводится виртуальная экскурсия по школьному музею ГБОУ Гимназии № 652 Выборгского района, где рассказывается об истории подвига героя ВОВ К.Д. Карецкого для всех участников марафона.
- 3) Английский этап проводится на базе гимназии № 652 Выборгского р-на (уч-ся 8-х классов).

4) Спортивный этап на базе ГБОУ СОШ № 306: соревнование школьных команд по мини-футболу (уч-ся 8-х , 9-х и 10-х классов).

I-й этап – Исторический - проводится городская ученическая конференция в здании ЦРБ, Юношеский читальный зал.

Тема: «Взгляд современного поколения на военную историю России 18-19 веков.

Учащимся 8-х и 10-х классов предлагаются следующие темы рефератов для выступлений:

- 1) Политический портрет фельдмаршала Ф.А.Головина.
- 2) Развитие науки и техники на рубеже 19-20 веков.
- 3) Журналистика 18-19 столетий (обзор военных событий через печатные издания)
- 4) Герои Отечественной войны 1812 года.
- 5) Завоевание Крыма - эпоха русско-турецких войн.
- 6) Создание русского флота Петром 1.

Для оценки выступлений учащихся 8 и 10 классов приглашаются ученики 11 класса в качестве экспертов.

Требования к оформлению работы

Работа оформляется следующим образом:

- Объем работы должен составлять 15-25 страниц для учащихся старших классов (не более 30) без приложений.
- Шрифт Times New Roman, размер шрифта 12, интервал 1,5.

Структурное содержание:

1. **«Введение»** - обосновывается выбор темы и ее актуальность, анализ историографии вопроса;
2. **«Основная часть»** (разбивается на две, три или более глав, которым присваиваются порядковые номера). Важно показать место проблемы в исторической науке, привести конкретный фактический материал, систему аргументированных доказательств собственной точки зрения на событие, явление или жизнь и деятельность исторической личности, показать знание исторических источников и историографии. При оценке работы учитывается знание степени изученности проблемы, авторское видение ее нерешенных аспектов, оригинальность изложения.
3. **«Заключение»** - кратко формулируются основные полученные результаты, выводы.

4. «Приложение» - должны быть пронумерованы (отдельно фото, рисунки, карты, схемы и т.д.), каждый рисунок или фото, график, карта должны быть подписаны, а тексте должно быть указание на приложения.

5. При использовании иллюстраций необходимо давать ссылку на источник.

5.1. Список использованной литературы - источники должны быть расположены в алфавитном порядке по фамилиям авторов, в случае, если количество авторов более трех - по названию книги, остальные материалы в хронологическом порядке. Обязательно указывать ссылки на использованные Интернет-ресурсы.

5.2. В списке использованной литературы указываются все выходные данные книги: фамилия и инициалы автора, название книги, место издания, название издательства и количество страниц.

5.3. Сноски в работе обязательны. Сноски могут быть как постраничные, так и в конце глав или в конце исследовательской работы.

6. Критерии оценки исследовательских работ:

Подсчет количества баллов, набранных участниками конкурса, осуществляется по следующим позициям:

1) Оценка научного оформления исследования – до 3 баллов

2) Оценка содержания исследования - до 15 баллов

Начисление баллов по содержанию исследования производится по следующим составляющим:

А) Источниковедческий компонент – 0-4 балла

- в работе отсутствует источниковедческий анализ основных работ, использованных при написании исследования, источниковедческий компонент не является органичной частью исследования – 0 баллов.

- в работе присутствует анализ основных работ, использованных при написании исследования – 2 балла.

- в работе присутствует анализ основных работ, использованных при написании исследования. Источниковедческий компонент является органичной частью исследования.

Б) Структурный анализ содержания – 0-2 балла

- в работе отсутствует «введение» с обоснованием выбора темы и «заключение» с соответствующими выводами – 0 баллов.

- в работе отсутствует «введение», либо «заключение» - 1 балл.

- в работе в полном объеме присутствуют «введение» и «заключение» - 2 балла.

В) Литературно-языковой анализ содержания исследования – 0-3 балла

- работа изобилует языковыми ошибками (орфографическими, синтаксическими),

неудачный литературный стиль – 0 баллов.

- в работе присутствуют отдельные языковые ошибки, стиль изложения сухой, формализованный – 1-2 балла.

- в работе отсутствуют языковые ошибки, исследование написано живым, образным языком – 3 балла.

Г) Реализация исследовательского подхода в содержании исследования – 0-6 баллов

- работа носит репродуктивный характер – 0-1 балл.

- в работе присутствуют элементы исследовательской деятельности – 2- 4 балла.

- работа носит творческий исследовательский характер с выраженной позицией автора в осмыслении поставленных проблем – 5-6 баллов.

7. Устная защита исследования: Для доклада по теме исследования участникам будет предоставлено 7 минут, и для ответа на вопросы жюри 5 минуты (**до 6 баллов**).

II-й этап- Английский. Играют две команды, в состав команд входят 5 уч-ся 8-х классов и 5 уч-ся 9-х классов. Ребятам предлагаются интересные задания на английском языке по знанию истории футбола и футбольных клубов. Продуктом английской станции является создание схемы блога по заданиям этапов мероприятия. Ниже приводятся примеры заданий английского этапа марафона.

Задание 1.

Круглый стол. После работы с текстом об известном футболисте Пеле командам уч-ся предлагается обсуждение личности спортсмена и работа в группе по составлению эссе о личности Пеле. Далее ребята выполняют ролевую игру по предложенным ситуациям.

Pelé.

Summary

This book is a biography of the legendary Brazilian soccer player Pelé. It traces his life from his early days as a poor boy who played barefoot because his family could not afford soccer shoes, to his later life as an ambassador for the Brazilian government, and one of the most successful soccer players the world has ever seen.

Pages 1–7: Pelé was born in 1940 into a poor family. His father was a soccer player. He wanted Pelé to be a soccer player too, but his mother wanted him to be a doctor.

Although he was good at soccer, Pelé's dream was to work at an airport. However, when he was eight years old, he witnessed an air crash and gave up his dream of working with airplanes. Pelé learnt to play soccer from his father and soon became the best player in town. He formed a soccer team with his friends and they soon won the championships. At the suggestion of a local manager, Pelé joined the famous Brazilian team, Santos. He scored a lot of goals for the team and was soon famous.

Pages 7–15: In 1957, Pelé was accepted onto the Brazilian national team. He played in the 1958 World Cup in Sweden and scored six goals in all, which helped Brazil win the championship. He later went on to play in the 1966 and 1970 World Cup championships too. While watching a girl's soccer match in 1958, Pelé met a young girl, Rosemeri Cholby, who later became his wife. Pelé's soccer schedule often took him away from home, which was difficult for his family life. In 1974, Pelé retired from Santos and moved to New York in order to bring soccer to the United States. He played for three more years before retiring from the game. After this, Pelé worked as an ambassador for the Brazilian government and also for the international organization UNICEF, which helps children in trouble around the world.

Background and themes

Ambition: Pelé is born into a poor family, who could not even afford to buy him soccer shoes, but it did not stop him from playing. He works hard to be a good soccer player, and by working hard, he achieves his goals and becomes a world famous and successful player.

Values: When Pelé retired from soccer, he was very famous and very rich. Instead of simply enjoying his retirement, he continued to work to help those less fortunate than himself. He used his talents to improve his life and continued to use his talents to help others

improve theirs.

Discussion activities

Before reading



1 Discuss: Ask students to look at the front cover of the book. Who is the man? Where is he? Do students know anything about Pelé? If so, ask them to write a list of things that they know about him. If not, ask students to look at the picture and talk about what they think about him. What nationality is he? What kind of character is he? What is he doing in this picture?



2 Group work: Put students into groups. Give them five minutes to choose a famous sport star (for less able students ask them to choose a sport). Each group should prepare a few sentences about their sport star/sport – but without using the star's/sport's name. Each group takes it in turns to read out their sentences to the class. The class guesses the sport star/sport. Alternatively, ask students to work individually and to write a few sentences about their favourite sport star/sport.



After reading



3 Role play: Put students into pairs. Ask one student to take the role of Pelé's father and the other to take the role of his mother. Tell students to imagine that they are Pelé's parents talking about their son after Brazil's success in the 1958 World Cup in Sweden. Ask them to prepare a conversation between his mother and father. They should use their imagination and think about how they both feel about the success of their son. Walk round the class and help the students with their dialogues. Give students time to practice before asking confident pairs to role play their dialogues in front of the class.



Задание 2. Брейнринг.



 The FOOTBALL Game 
Where is football from?
Key: From England
2 POINTS



 The FOOTBALL Game 
What was the first football made of?
Key: Paper
2 POINTS



 The FOOTBALL Game 
What was highest score in history?
Key: 149-0
3 POINTS



 The FOOTBALL Game 
What was the biggest number of red cards in one game?
Key: 20
3 POINTS



 The FOOTBALL Game 
Why didn't Indian team play in the World Cup in 1950?
Key: They didn't have shoes
3 POINTS

 The FOOTBALL Game 
How much did the most expensive stadium in Russia cost?
Key: 1,37 billion rubles
2 POINTS

 The FOOTBALL Game 
Is "football" an American or British word?
Key: British. In the US they say "soccer".
1 POINT

 The FOOTBALL Game 
How many km can a player run around the pitch during the game?
Key: 48 km
2 POINTS

 The FOOTBALL Game 
How long is a football match?
Key: 90 min
1 POINT

 The FOOTBALL Game 
Who is the richest football player in the world?
Key: Cristiano Ronaldo
1 POINT

Ш –й этап – Спортивный

Перед началом игры проводится разминка в виде эстафет с мячом и решением кроссворда по возрастам. Команда состоит из шести человек (2х8 кл.; 2х9 кл.; 2х10 кл.). Эстафета начинается по сигналу с установленных исходных положений. Ведение и передача мяча осуществляется ногой.

Эстафета 1: Ведение мяча (касаясь его всё время ногой) по прямой до стойки, игрок обводит стойку справа налево, на обратном пути обводит 6 фишек и передаёт мяч следующему игроку.

Эстафета 2: Ведение мяча (касаясь его всё время ногой) по прямой до стены, на которой висит плакат с заданием. Игрок команды (учащийся 8 класса) выполняет задание № 1 на стене, затем обводит стойку справа налево, на обратном пути обводит фишки восьмёркой и возвращается в команду, ведя мяч. Второй игрок команды (учащийся 8 класса) выполняет задание №1 на стене, затем обводит стойку справа налево, на обратном пути обводит фишки восьмёркой и возвращается в команду, ведя мяч. Остальные участники команды выполняют только спортивное задание.

Эстафета 3: Игроки команды в парах осуществляют передачу между стойками, дойдя до конца, один из игроков обводит стойку вокруг и возобновляет передачи между стоек. Игроки команды (учащийся 9 класса) выполняет задание № 2 на стене, затем обводит стойку вокруг и возобновляет передачи между стоек.

Эстафета 4: Ведение мяча вокруг стоек и до скамейки. Возле скамейки игрок берёт мяч в руки и прокатывает его по скамейке (постоянно касаясь его руками), пробегая в положении ноги врозь (скамейка между ногами). Обегает стойку вокруг и с мячом в руках возвращается в команду. При передаче эстафеты мяч необходимо положить на линию старта. Игрок команды (учащийся 10 класса) выполняет задание № 3 на стене (на английском языке), затем обегает стойку вокруг и с мячом в руках и возвращается в команду. Второй игрок команды (учащийся 10 класса) также выполняет задание № 3 на стене, затем обегает стойку вокруг и с мячом в руках и возвращается в команду.

Для проведения соревнования по мини-футболу приглашаются команды в составе 4х человек из 8-х, 9х и 10-х классов по 1 человеку из параллели и один по выбору команды. Игра проводится в два тайма по 5 минут. При помощи тактических и технических приемов ребята стараются забить мяч в ворота противника. Перед началом игры проводится жеребьевка.