

ПНЗ «ЗАПОРІЗЬКИЙ ЦЕНТР КОЗАЦЬКОГО
ВІЙСЬКОВО-ПАТРІОТИЧНОГО ВИХОВАННЯ
«ШКОЛА ДЖУР»

Конспект відкритого заняття
гуртка «Основи туристської підготовки»

Тема заняття:
**«Умовні топографічні знаки.
Умовні знаки спортивних карт.»**

Керівник гуртка:

Остапова Тетяна Валентинівна

Група: основний рівень І рік навчання

Вік дітей: 10-13 років



Дата проведення: 01.11.2018р.

Тема заняття: Умовні топографічні знаки. Умовні знаки спортивних карт (закріплення знань та вмінь).

Тривалість: 1 година (45 хв.)

Тип заняття: комбіноване заняття.

Формула проведення: ігровий марафон.

Мета:

1) навчальна:

- узагальнити та систематизувати знання гуртківців з вивченої теми;
- вдосконалити навички та вміння працювати з картою;
- актуалізувати і розширити знання гуртківців з відомостей про спортивне орієнтування;
- сприяти поглибленню знань вихованців з історії, географії, екології рідного краю;

2) розвиваюча:

- сприяти розвитку пізнавальних здібностей;
- розвивати пам'ять, уяву, здатність до імпровізації, уміння грамотно формулювати та аргументувати свою думку;

3) виховна:

- виховувати морально-вольові якості, необхідні для спортсмена-орієнтувальника;
- формувати чітку позицію щодо дбайливого ставлення до природи;
- виховувати дружні стосунки між гуртківцями та вміння працювати в колективі.

Базові поняття і терміни: ландшафт, рельєф, гідрографія, рослинність, штучні об'єкти і знаки дистанції.

Обладнання: краєзнавчо-туристична карта острова Хортиця, спортивні карти о. Хортиця; відео-, фото-матеріали, комп'ютер, дидактичні матеріали: картки, пазли.

Очікувані навчальні результати:

- опанування предметних термінів та понять в обсязі теми заняття;
- уміння працювати з картою, з роздатковим матеріалом;
- вміння розпізнавати умовні знаки на карті та викреслювати їх;
- вміння по умовним знакам розпізнавати об'єкти на місцевості;
- вірно і грамотно відповідати на поставлені питання, аргументовано виражати свої думки.

Структура заняття

I. Організаційний момент (3хв.).

- привітання;
- знайомство з гостями (діти розповідають про себе та гурток);
- оголошення теми та мети заняття.

II. Актуалізація опорних знань і умінь гуртківців (3 хв.).

На минулому занятті ми вивчали Заповіді джур.

- Скільки всього заповідей джур?
- Чи добре ви їх запам'ятали?

Зараз перевіримо. Поділимося на команди. Як називається перша команда? А друга?

Інтелектуальна гра «Склади заповідь».

(Гравці отримують конверти з фрагментами заповідей. Треба скласти речення на швидкість. Переможці отримують фішки).

Перш ніж ми розглянемо нову тему хочу спитати.

- Чи подобається вам ходити у походи?

- Що дає юним туристам туристичний похід?

Під час походів діти набувають багатьох корисних практичних навичок: вчать скласти маршрут походу, опановують техніку влаштування бівуаку, розпалювати багаття одним сірником, швидко і смачно варити обід, вчать легко, не стомлюючись ходити, долати перешкоди.

Вони навчаються бачити красу рідної природи!

Отже, похід – це дуже цікава справа.

- А без чого, без якого предмета туристська група не може вирушити в мандрівку по незнайомій місцевості?

Правильно, без карти.

- На минулих заняттях ми з вами вивчали топографічні карти, навчилися відрізняти спортивну карту від інших видів карт.

- Чим відрізняється спортивна карта від інших топографічних карт?

(Діти відповідають).

III. Мотивація навчальної і пізнавальної діяльності гуртківців (9 хв.).

- Зараз проведемо конкурс і дізнаємось, хто з вас кмітливіший, хто краще навчився розуміти карту?

Першим вашим завданням буде складання топографічної карти на швидкість.

Топографічна гра „Пазли”

Гуртківці поділяються на дві команди. Кожній команді даються однакові завдання – скласти пазли і розповісти про складене зображення.

Під час гри вихованці опираються на отримані знання під час вивчення теми «Топографічні та спортивні карти».

(Гуртківці складають пазли).

Підсумок. Молодці, ви добре впорались (видача фішок за виконану роботу).

- А що за карти в нас склалися? Чи впізнаєте, яка місцевість зображена на них?

Так, це карти Хортиці, північної та північно-західної її частини.

У нас є карта, на якій зображено острів Хортиця повністю.

- Покажіть, яку частину острова зображено на картах, що ви склали.

(Діти показують).

Наступне завдання для обох команд.

- Виберіть один пазл і уважно на нього подивіться. В своїх зошитах викресліть знайомі вам топографічні знаки з обраного пазлу. Хто швидше викреслить 5 знаків? Поясніть їх значення.

(Діти кольоровими олівцями малюють знаки).

IV. Вивчення нового матеріалу(15 хв.).

Спортсмен при подоланні дистанції повинен швидко обирати і реалізовувати оптимальний шлях руху. Ця задача пов'язана з умінням "читати карту". Читання карти - це розуміти і об'ємно уявляти все те, що зображено на карті за допомогою умовних знаків.

- Ми вже знаєте, що є три види умовних знаків. Які саме?
(масштабні, поза масштабні, лінійні).
- Наведіть приклади з цих видів знаків.

Всі умовні знаки спортивних карт поділяються ще й на певні групи: рельєф, скелі та каміння, гідрографія, рослинність, штучні об'єкти і знаки дистанції.

Рельєф місцевості – це різноманітні нерівності на місцевості: пагорби, ями, яри, круті та пологі схили, насипи, вимоїни, урвища тощо. Усі ці деталі ландшафту зображуються за допомогою ліній – горизонталей.

- Яким кольором позначаються знаки рельєфу?
(Коричневим кольором).

Горизонталі отримують під час проектування на горизонтальну площину умовного перетину горизонтальними площинами нерівностей місцевості, проведеними через однакові інтервали. Якщо це невеликий пагорб або яма - то отримаємо ряд концентричних кілець - горизонталей (рис 2.7.). Для того, щоб не переплутати зображення пагорбу і ями використовують невелику риску – бергштрих, який завжди спрямований в напрямку зливу води.

Щільність горизонталей (відстань між ними) показує нахил схилу, його крутість. Чим менша відстань між горизонталями - тим крутіший схил, і навпаки, великі проміжки свідчать про похилі схили.

У спортивному орієнтуванні, крім пагорбів та ям, є необхідність зображати і такі форми рельєфу: канава, вимоїна, яр, мікрояма, воронка, мікробугор, ґрунтовий обрив.

- Яким кольором зображуються скелі та каміння?
(Чорним кольором).

- Скелі є особливою категорією форм землі. Відображення скель надає корисну інформацію про безпеку та прохідність і, крім того, забезпечує орієнтири для читання карти і розташування КП (контрольного пункту). Скелі, на відміну від інших елементів рельєфу, показують чорним кольором. Зовнішня лінія знаку повинна точно передавати форму скелястого краю, спроектованого на горизонтальну площину. На картах для спортивного орієнтування зображають такі орієнтири групи «скелі і каміння»: скельні стіни, скельні уступи, скельна яма, печера, камінь, кам'яний осип, кам'яні плато. До цієї групи також відноситься умовний знак "відкриті піски".

Гідрографія (голубий колір).

Ця група знаків включає в себе як відкриту воду, так і специфічні типи ґрунтів та рослинності, які спричиненні наявністю води. Ця інформація є важливою, оскільки показує спортсмену міру перешкоди і забезпечує орієнтири для КП. До точкових орієнтирів гідрографії відносяться: джерело, криниця, калюжа або заглиблення з водою, маленьке озеро. Лінійні орієнтири гідрографії: струмок, річка, канава з водою, річка або струмок, які в суху погоду пересихають. Такі орієнтири, як озера та болота відносяться до

площинних орієнтирів гідрографії. Звичайно, болота бувають різного ступеню прохідності, що теж відображається різними умовними знаками.

Рослинність.

Рослинність є найбільш непостійним компонентом ландшафту. Вигляд її різко змінюється у зв'язку зі зміною пори року. Зрілий ліс підлягає вирубці, а нові посадки і самосів на вирубках швидко підрастає. Тобто, старіння спортивних карт відбувається перш за все у зображенні рослини. Хоча вважається, що названі причини дозволяють вважати рослинність менш достовірними об'єктами на картах, але умови прохідності та видимості, що є дуже важливим, перш за все залежать від рослинності.

Основні принципи зображення рослинності полягають у використанні різних кольорів:

- білим позначається чистий ліс, який практично не впливає на швидкість бігу;
- жовтим зображуються відкриті площі, що поділяються на декілька категорій;
- зелений показує щільність лісу згідно з прохідністю і поділяється на декілька категорій. Критерієм вибору тої чи іншої градації слугує зниження швидкості бігу у порівнянні із швидкістю бігу по "чистому" лісу.

Прохідність.

Білий колір показує типовий для даної місцевості чистий ліс, який вільно пробігається. Якщо в жодній частині лісу неможливо вільно бігти, на карті не слід показувати білого кольору.

Прохідність залежить від характеру рослинності лісу (щільності кущів і наявності підліску, папороті, кропиви тощо), але без огляду на болота, кам'янистий ґрунт та інше, що зображуються окремими знаками.

Прохідність може бути в певному напрямку, коли є посадки дерев з широкими прогалинами - на карті зображується зелена площа з білими смугами для показу напрямку доброї прохідності.

Штучні об'єкти.

Штучні об'єкти - дуже важливий компонент для орієнтування. Вони цікавлять спортсмена як найбільш достовірні об'єкти для читання карти і як шляхи руху. Більшість знаків групи "штучні об'єкти" складають різного роду дороги та стежки. Крім того, до лінійних орієнтирів відносяться: просіка, огорожа, кам'яний мур, тунель, залізниця, лінія електропередачі, трубопровід. Мережа шляхів забезпечує важливу інформацію для спортсмена, особливо важливою є класифікація маленьких стежок. Повинна враховуватися не тільки ширина, але й те, наскільки виразним для спортсмена є шлях. Інші штучні об'єкти також є важливими, як для читання карти, так і для точок розташування КП. Серед площинних штучних об'єктів на картах зображуються: поселення, майданчики для паркування, район, що постійно заборонений для бігу. До точкових орієнтирів відносяться: будівля, стрільбище, могила, вежа, годівниця тощо.

Бліцопитування. Хто швидше дасть назву умовним топографічним знакам. Завдання ускладнюється тим, що одна команда називає тільки знаки рослинності і рельєфу, інша – гідрографії та штучних об'єктів.

(Демонструються топографічні знаки – діти їх називають. Той, хто краще упорався отримує фішку).

Гра «Юні шифрувальники».

Обидві команди отримують картку з описом топографічного знаку; завдання: знайти відповідне графічне зображення, тобто «зашифрувати» предмети місцевості. (Команда, яка швидше виконала завдання заохочується фішками).

V. Закріплення нових знань і вмінь гуртківців (6 хв.).

Гра «Складання казки».

Діти по черзі беруть зі скриньки по одній картці з зображенням топографічного знаку, називають його та придумують по реченню сюжет казки-подорожі.

VI. Підсумки заняття (5 хв.).

Керівник гуртка називає найактивніших на занятті гуртківців, визначає команду-переможця у конкурсах (за підрахунком отриманих фішок) та задає домашнє завдання:

- Перебуваючи на природі, йдучи до школи, уважно придивляйтеся до навколишніх предметів місцевості, подумки визначайте, чи можна їх зобразити на спортивній карті, якими саме топографічними знаками.