

Игровые технологии как условие повышения эффективности процесса физического воспитания ШКОЛЬНИКОВ.

**Учитель I квалификационной категории
МОУ «СОШ» №15
Смородина О.А.**



**Человек играет только тогда,
когда он в полном значении слова
человек,
и он бывает вполне человеком
лишь тогда,
когда он играет.
Ф. Шиллер**



Условия возникновения опыта

МОУ «Средняя школа № 15» округа Муром - учреждение, образовательная программа которого ориентирована на обеспечение повышенного уровня подготовки обучающихся по предметам оборонно-спортивного профиля, готовности выпускников к интенсивному интеллектуальному труду и продолжению образования в учреждениях высшего профессионального образования соответствующего профиля.

Актуальность опыта

Интенсивность физического развития детей, состояние их здоровья во многом зависит от их двигательной активности.

Общепринятая система физического воспитания не всегда может решить данные проблемы, так как:

- не учитывает конкретных условий обучения;
- не предусматривает дифференцированного подхода к детям в соответствии с их индивидуальными потребностями и физическими возможностями;
- недостаточно реализует потребности детей в движении.



Игровые технологии - одно из основных средств физического воспитания школьников. Огромную потребность в движении дети обычно стремятся удовлетворить в играх. Играть для них - это, прежде всего, двигаться, действовать.

Во время подвижных игр у детей совершенствуются движения, развиваются такие качества, как инициатива и самостоятельность, уверенность и настойчивость. Они приучаются согласовывать свои действия и соблюдать определенные правила.



Основная идея опыта работы

**ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ОПЫТА
ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В РАЗРАБОТКЕ СИСТЕМЫ
УРОКОВ И ВНЕКЛАССНЫХ ЗАНЯТИЙ ПО
ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ С ЭЛЕМЕНТАМИ
ПОДВИЖНЫХ И СПОРТИВНЫХ ИГР И ИХ
ВКЛЮЧЕНИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ
ПРОЦЕСС.**

Длительность работы над опытом

1 этап. Аналитико-диагностический.

Анализ теоретической и методической литературы, изучение передового опыта физического воспитания, подбор диагностического инструментария для проведения исследований в рамках работы над опытом, проведение диагностики исходного состояния физической подготовленности обучающихся, их уровня мотивации к занятиям физкультурой и спортом.

2 этап. Практический.

Разработка системы уроков и внеклассных занятий на основе подвижных и спортивных игр их проведение в системе физкультурно-оздоровительной работы школы .

3 этап. Аналитико-обобщающий.

Подведение итогов работы. Проведение итоговой диагностики. Обобщение опыта.

Теоретическая база опыта

ПОДВИЖНАЯ ИГРА – это активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами

- В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:
- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

Классификация педагогических игр (по Г.Селевко)

По области деятельности

- Физические
- Интеллектуальные
- Трудовые
- Социальные
- Психологические

По характеру педагогического процесса

- Обучающие, тренинговые, контролирующие
- Познавательные, воспитательные, развивающие
- Репродуктивные, продуктивные, творческие
- Коммуникативные, диагностические, профориентационные

По игровой методике

- Предметные
- Сюжетные
- Ролевые
- Деловые
- Имитационные
- Драматизация

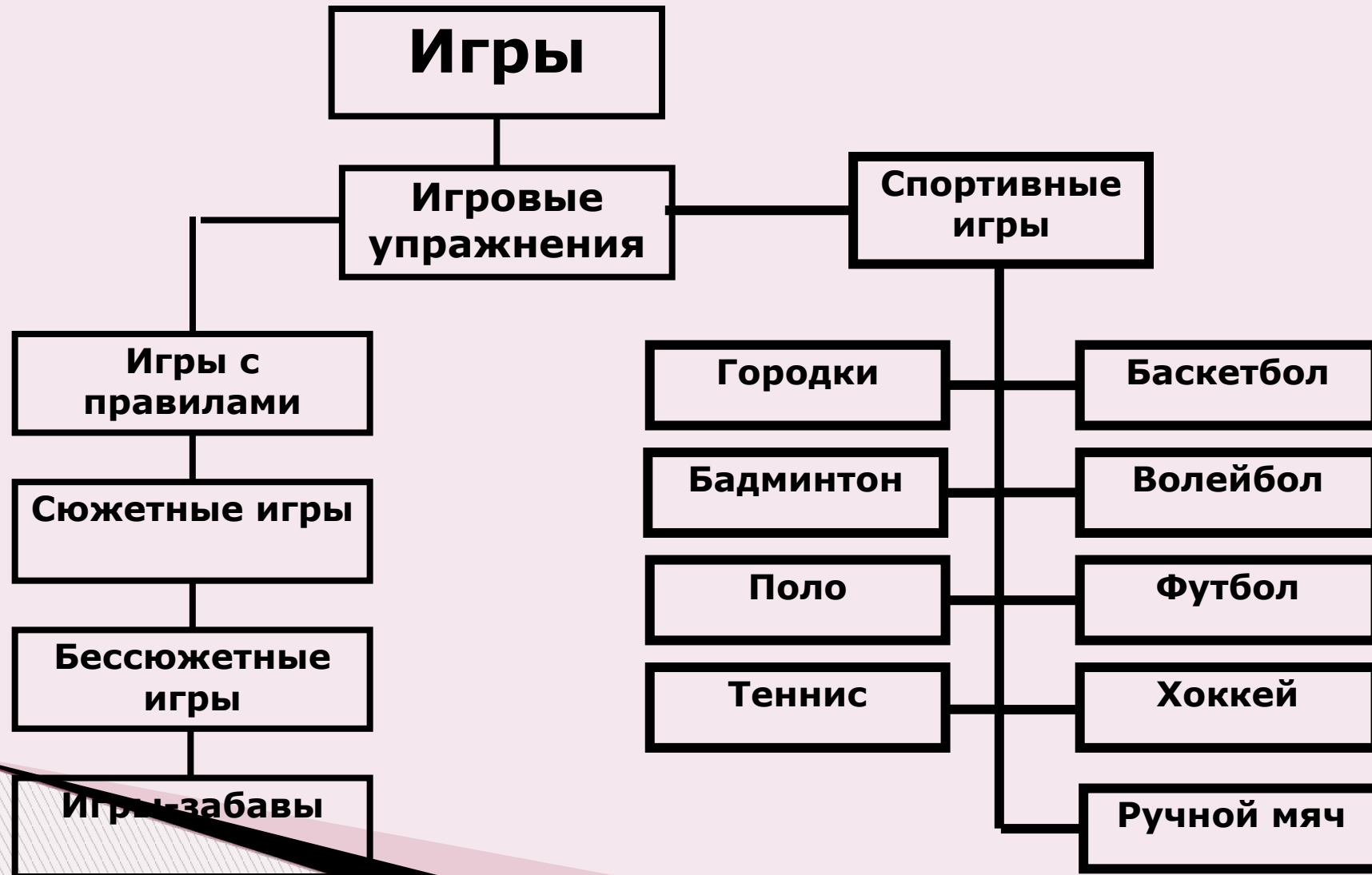
По предметной области

- Математические, химические, биологические, физические, экологические
- Музыкальные, театральные, литературные
- Трудовые, технические, производственные
- Физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные
- Обществоведческие, управленческие, коммерческие

По игровой среде

- Предметные, беспредметные
- Настольные, комнатные, уличные, на местности
- Компьютерные, телевизионные, ТСО
- Технические, со средствами передвижения.

Классификация подвижных игр





Воспитательное значение игры выражается в развитии у обучающихся во время игры морально – волевых качеств, целеустремлённости, стремлению к победе через преодоление трудностей.



Образовательное значение имеют игры, родственные по двигательной структуре отдельным видам спорта (спортивным играм, лёгкой атлетике, гимнастике, борьбе, плаванию и др.). Такие игры направлены на закрепление и совершенствование разученных предварительно технических и тактических приёмов и навыков того или другого вида спорта.



Образовательное значение игры

- направлено на закрепление и совершенствование разученных предварительно технических и тактических приёмов и навыков того или другого вида спорта

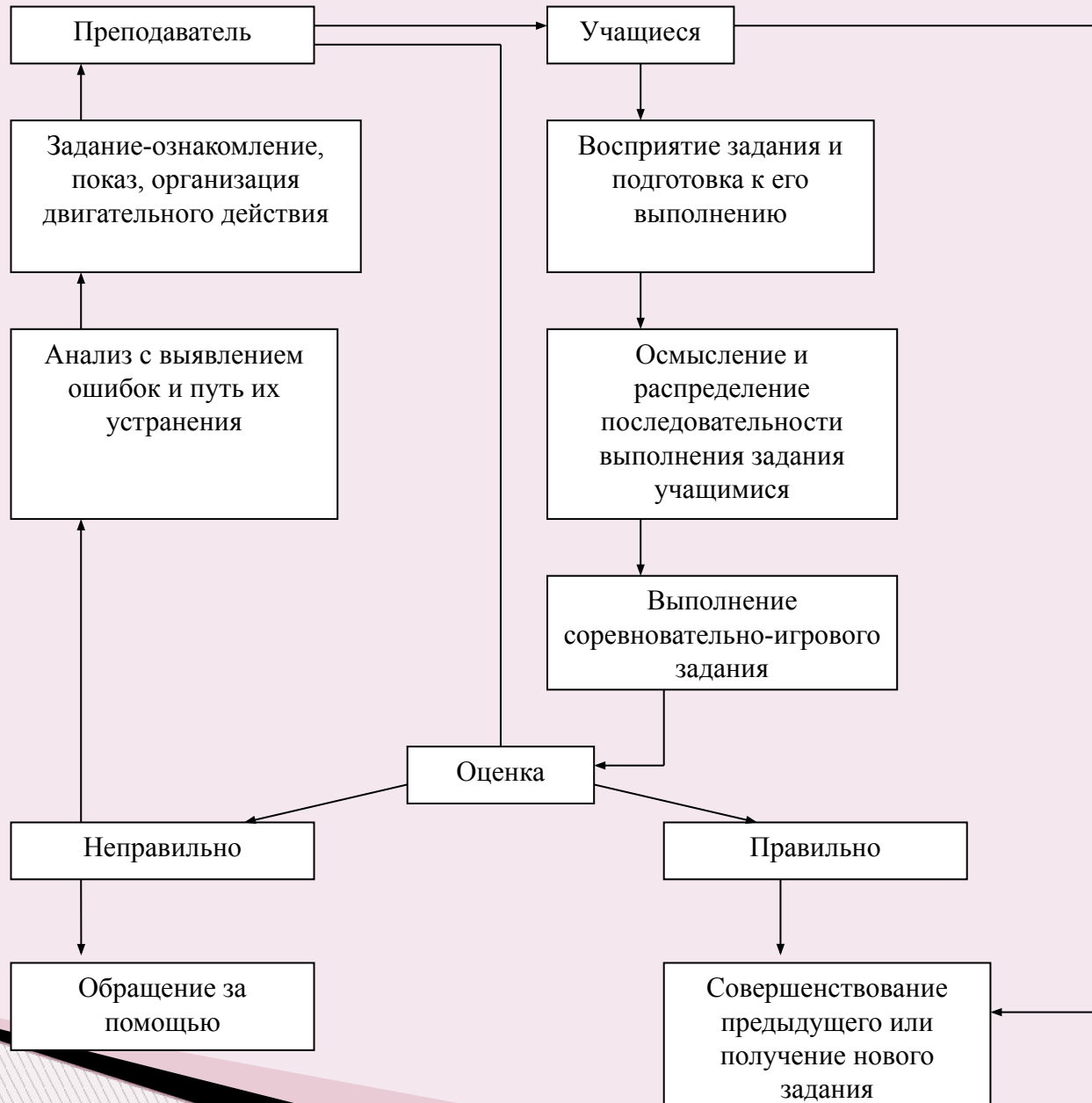
Новизна опыта

- ▣ **Новизна опыта** заключается в выделении педагогического потенциала подвижных и спортивных игр, обосновании особенностей их использование в образовательном процессе в условиях массовой школы, показана возможность использования игр как условия повышения эффективности процесса физического воспитания
- ▣ **Практическая значимость опыта** состоит в разработке календарно – тематического планирования уроков физической культуры с использованием подвижных и спортивных игр на основе базовой программы по физической культуре.

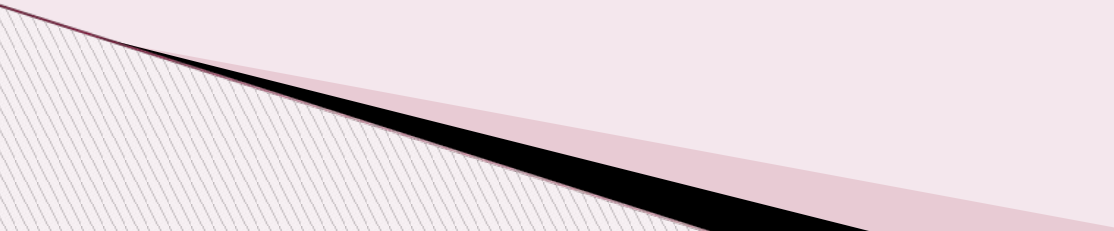
Технология опыта

В соответствии с целями и задачами деятельности по введению в образовательный процесс подвижных и спортивных игр на первоначальном этапе реализации опыта был проведён анализ литературы и педагогической практики по соответствующей опыту тематике. В результате была собрана картотека спортивных и подвижных игр. Для начальной школы это, прежде всего подвижные игры (их в картотеке более 50), а начиная с 5 класса, это технические игры. Описание каждой из игр содержит не только её правила, но и историю возникновения игры, особенности её проведения и что наиболее важно при использовании игры в образовательном процессе её направленность на развитие тех или иных качеств личности.

Алгоритм взаимосвязи между преподавателем и учащимися при совершенствовании соревновательно - игрового двигательного действия



Использую различные методы диагностики результатов:

1. Анкетирование учащихся;
 2. Анализ результатов физической подготовленности учащихся;
 3. Наблюдение;
 4. Тестирование;
 5. Анкетирование родителей.
- 

Результативность применения технологии

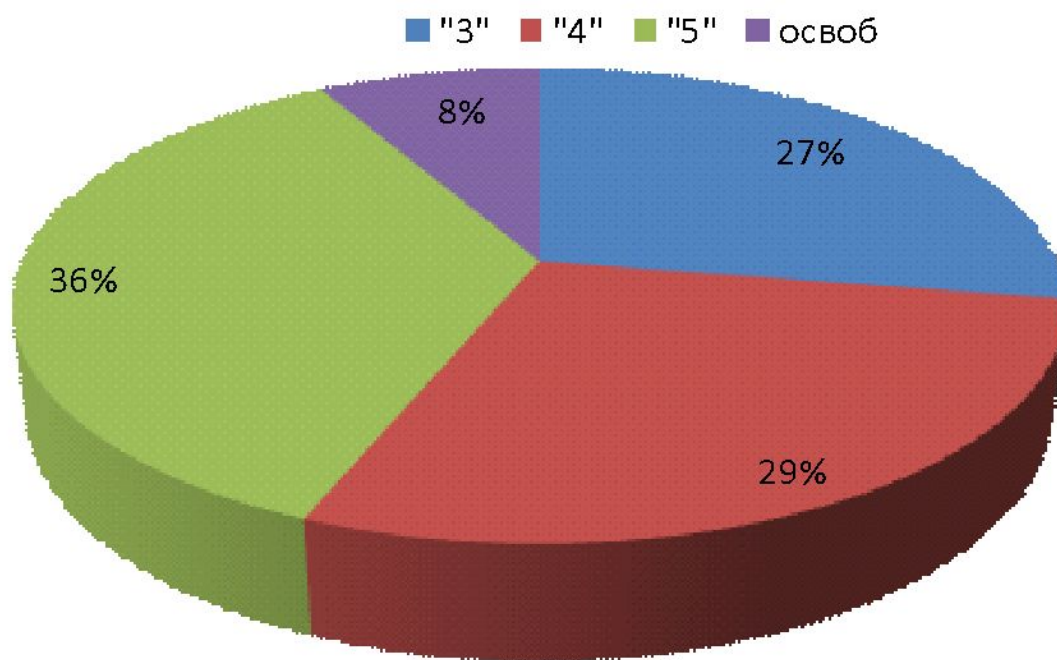
Класс	Всего в классе	2009			
		Гибкость +7 и >	Скорость	Выносливость (высокий уровень)	Сила (высокий и средний уровень)
8 «Б»	27	33%	52%	15%	54%
6 «Б»	27	28%	48%	18%	48%
1 «А»	27	31%	42%	29%	20%
1 «Б»	25	34%	45%	28%	25%

Результативность применения технологии

Класс	Всего в классе	2010				
		Гибкость +7 и >	Скорость	Выносли- вость (высокий уровень)	Сила (высокий и средний уровень)	
9 «Б»	27	42%	58%	30%	68%	12%
7 «Б»	27	38%	57%	27%	62%	11%
2 «Б»	27	44%	52%	38%	28%	10%
2 «А»	25	47%	56%	40%	30%	10%

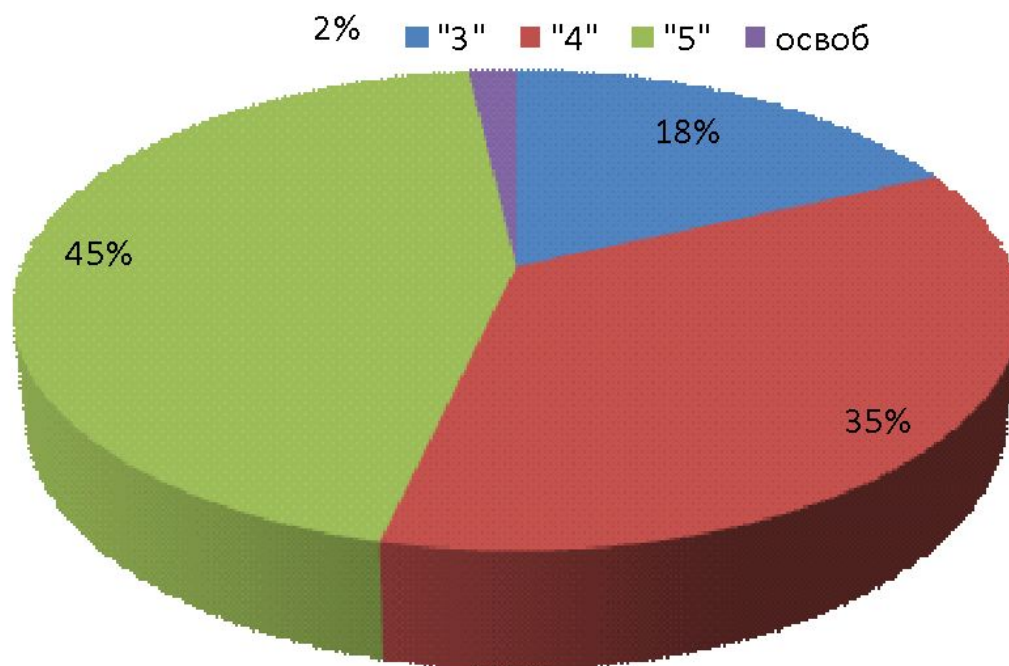
Успеваемость по предмету

2008-2009 учебный год

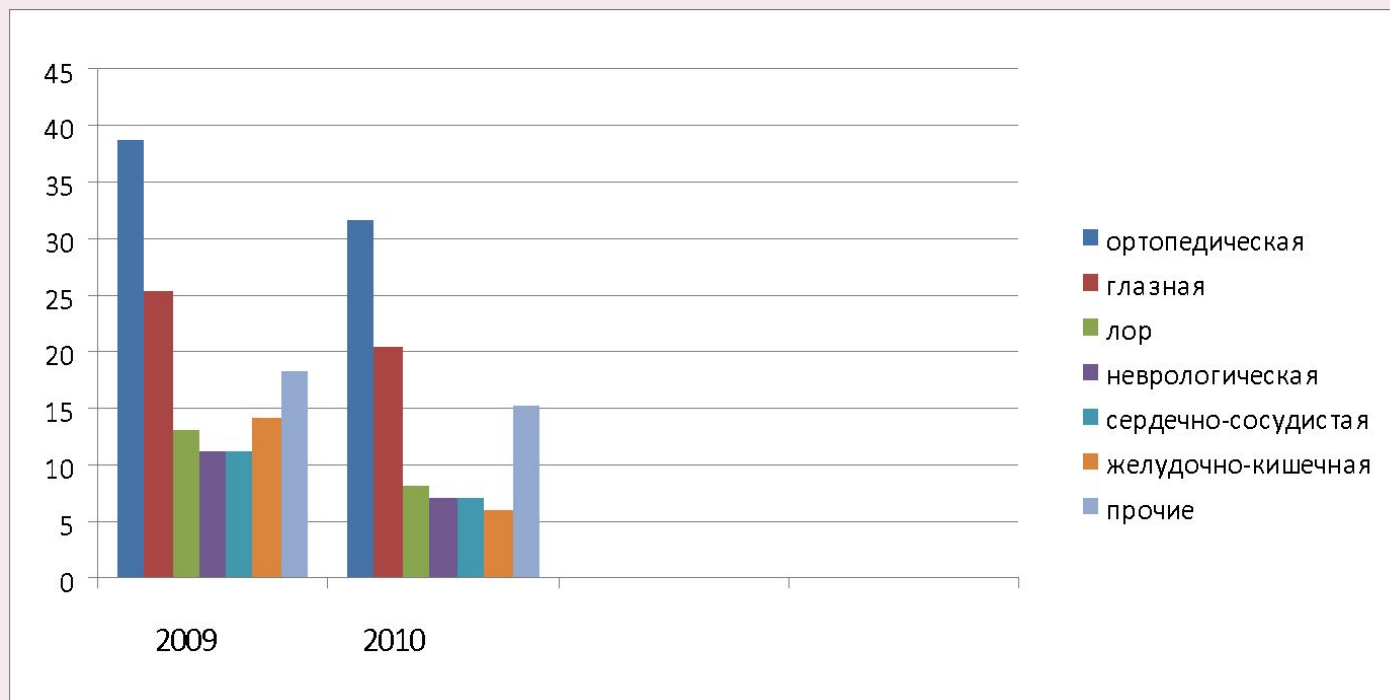


Успеваемость по предмету

2009-2010 учебный год



Сравнительные данные по заболеваемости учащихся



Результаты участия в окружных конкурсах и соревнованиях

- В 2009-2010 учебном году учащиеся школы стали победителями и призёрами окружных соревнований:
- - 1 место по баскетболу(юноши) ;
- - 2 место по баскетболу (девушки);
- - 2 место в Новогоднем турнире по баскетболу(юноши) ;
- - 3 место по волейболу(юноши);
- - 2 место в легкоатлетической эстафете;
- - 2 место в соревнованиях « Вперёд, мальчишки !»
- - Кубок призывника (3 место – общий зачет, 1 место - гиря)
- - кубок сильнейших (1 место – 5-6 классы, 3 место – 10-11 классы)
- - Военно-спортивная игра «Зарница» - 3 место
- 2010-2011 год
- - кубок призывника – 2 место
- - Военно-спортивная игра «Вперед мальчишки»(5-6 классы)- 3 место
- - 1 место по баскетболу(юноши) ;
- - 1 место по баскетболу (девушки)



ПОЧЕТНАЯ ГРАМОТА



округ Муром

Управление образования
администрации
округа Муром

НАГРАЖДАЕТ

СМОРОДИНУ ОЛЬГУ АНАТОЛЬЕВНУ,

учителя физической культуры средней школы № 15,

за достигнутые успехи в обучении и воспитании

подростающего поколения и в связи с 50-летием

со дня открытия школы.



Начальник
управления

В.И. Клещеникова

Приказ управления образования
от 12.12.2006 г. № 345-К

Управление образования
администрации
округа Муром

НАГРАЖДАЕТ

СМОРОДИНУ ОЛЬГУ АНАТОЛЬЕВНУ,

учителя физической культуры МОУ "Средняя

общеобразовательная школа № 15", за успехи, достигнутые

в обучении и воспитании подросткающего поколения.

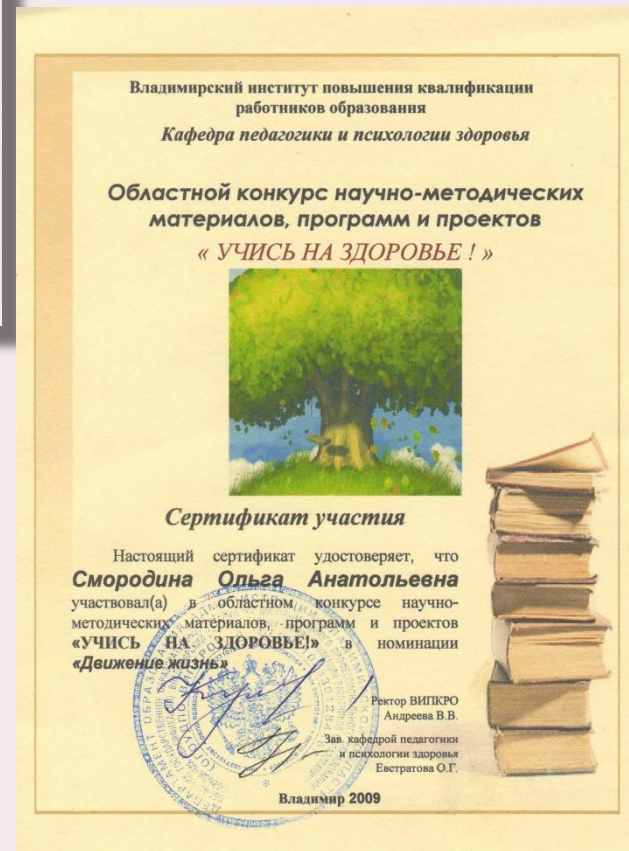


Начальник
управления

В.И. Клещеникова

Приказ управления образования
от 16.07.2009 г. № 248-К





Адресная направленность

Мой опыт адресован преподавателям при подготовке, организации и проведении уроков физической культуры, руководителями физического воспитания при проведении внеклассных мероприятий, а так же классными руководителями.

Вывод

Из проделанной мной работы можно сделать следующий вывод: игра является тем самым средством и методом, которое оказывает положительное влияние на развитие двигательной подготовленности школьника, способствует его умственному развитию, носит оздоровительный характер.