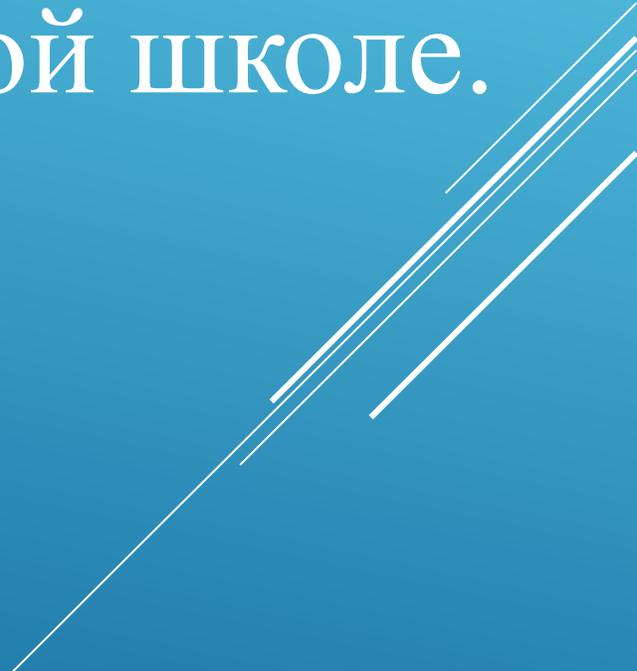


Игровые технологии на уроках

физической культуры в начальной школе.



Актуальность.

В условиях реализации ФГОС игровым технологиям уделяется большое значение. Одно из ведущих мест в системе средств физического воспитания и обучения детей младшего школьного возраста принадлежит игре. Именно игровые технологии способствуют усвоению самым различным умениям, развитию двигательных способностей.

Взаимосвязь игры и учения проявляется во влиянии игры на формирование элементов учебной деятельности.

В последнее время наблюдается «игровая дистрофия» у детей.

А игра - это жизненная лаборатория ребёнка. Задача современных уроков физической культуры восполнить дефицит игровой деятельности обучающихся начальной школы.

## Ожидаемые результаты

- Формирование мотивации к уроку;
- укрепление здоровья обучающихся, развития физических качеств;
- формирование основ здорового образа жизни;
- развитие творческой самостоятельности;
- развитие положительной самооценки, уверенности в своих силах и возможностях;
- приобщение к самостоятельным занятиям физическими упражнениями, подвижными играми, использование их в свободное время;
- обучение простейшим способам контроля за физической нагрузкой;
- воспитание дисциплинированности, смелости и других личностных качеств;
- овладение способностью к рефлексии, оценке и самооценке.

## Противоречия.

- Необходимость развивать у учащихся интерес к физической культуре и отсутствие устойчивой учебной мотивации к учению.
- Необходимость использования игровых технологий для организации оздоровительной деятельности обучающихся на уроках физической культуры и разным уровнем физической подготовки обучающихся.
- Необходимость создавать условия для применения игровых технологий на уроках физической культуры и отсутствие необходимой материально-технической базы (отсутствие большого спортивного зала, недостаточное количество инвентаря)

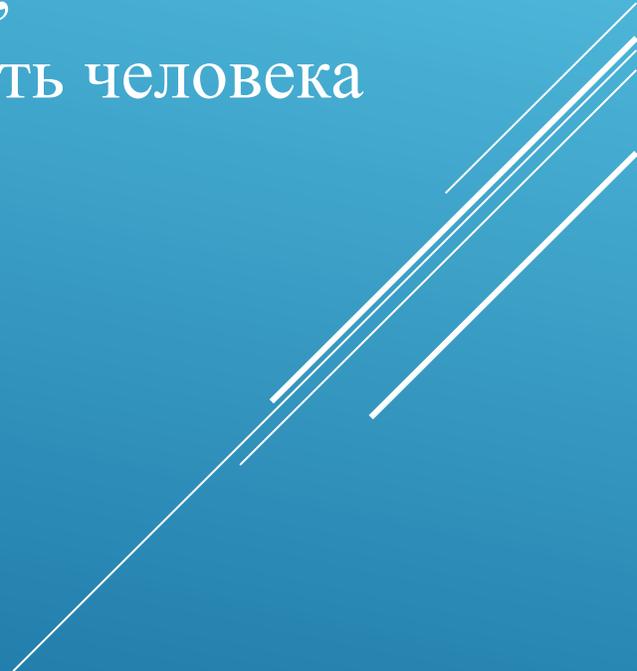
Проблема - отсутствие позитивной мотивации к обучению на уроках физической культуры.

Цель— создать условия для развития мотивации на уроках физической культуры применяя игровые технологии.

Задачи:

- 1) Планирование уроков используя игровые технологии.
- 2) Систематизирование игровых технологий, для успешного использования на уроках физической культуры.
- 3) Организация праздников и мероприятий для развития интереса к уроку.

Мотивация (от лат. *movere*) — побуждение к действию; динамический процесс психофизиологического плана, управляющий поведением человека, определяющий его направленность, организованность, активность и устойчивость; способность человека деятельно удовлетворять свои потребности.



Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – это забота каждого учителя. Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем.

В неё включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определённым признакам; группы игр, в процессе которых у школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, слух, смекалку и т. д.

## Важнейшие функции игры:

- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- по самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;
- терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

## Ключевые моменты игры:

- игра является для ребенка яркой, эмоциональной, образной деятельностью, в которой ребенок чувствует себя свободно и уверенно и это подготавливает его к усвоению новых знаний;
- игра практически сводит на нет пассивность ребенка.
- занимательный сюжет игры, использование дидактического материала, оборудования является дополнительным стимулом для включения в игру.
- игровая задача мотивирует обучающихся на достижение положительных результатов обучения.

Развитие игровой ситуации.

Для игр, в которых требуются капитаны или водящие, учитываю, какая роль особенно полезна ученику. Так, например, чтобы роль позволяла неавторитетным укрепить авторитет, неактивным проявить активность, недисциплинированным стать организованным. Стараюсь следить за тем, чтобы не проявлялось зазнайство, превышение власти командных ролей над второстепенными.

При организации игр придерживаюсь следующих принципов:

- принцип развития игровой динамики;
- принцип поддержания игровой атмосферы;
- принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности;
- принципы перехода от простейших игр к сложным.

# Классификация игры

-Подвижные игры- являются универсальным и незаменимым средством физической культуры. Характерной чертой таких игр является не только богатство и разнообразие движений, но и свобода их применения в разнообразных игровых ситуациях, что создаёт большие возможности для проявления инициативы и творчества. Все подвижные игры имеют ярко выраженные черты и эмоциональный характер. В таких играх ребёнок испытывает радость от физической нагрузки. Достижение цели в таких случаях приносит большое моральное удовлетворение.

- Игры – состязания - это игры носящие явные признаки соперничества и лидерства. Целью таких игр является достижение превосходства над остальными. Такие игры помогают самоутвердиться, выявить скрытые способности и продемонстрировать имеющиеся.

- Хороводные игры – это игры, в которых принимают участие все желающие. Эти игры рассчитаны на большое количество игроков. Подобные игры повышают настроение, предполагают заучивание песен, стихотворений. Данные игры примиряют, способствуют развитию здорового детского коллектива, учат дружбе и равенству.

- Групповые игры - это такие игры, которые деление всего числа играющих на небольшие группы. Играя в такие игры группы, могут соревноваться, а могут и совсем не соперничать. Правила, бесспорно, устанавливает учитель. Такие игры помогают учителю не только разрядить обстановку но дать детям возможность выбрать соперников или помощников. Вообще выбор в свою команду того, кого захочется, не приносит никаких разногласий и противоречий.

- Командные игры. Обычно в таких играх участвуют две команды и основа таких игр, несомненно, соперничество. Играя в командные игры, дети должны выбрать капитанов или командиров, которые будут отвечать за порядок в команде и правила выполнения заданий. Чаще всего по окончании командной игры должно произвестись награждение победителей

- Игры – эстафеты – это игры, в которых принимает участие две или несколько команд, поэтому такие игры носят характер командных игр. Подобные игры предполагают наличие инвентаря и справедливого жюри. Игры – эстафеты – это скоростные игры, игры на время или на максимальную скорость команд. Иногда в таких играх возникают разногласия, недовольство соперников, поэтому необходимо выбрать справедливое и бесстрастное жюри.

- Подражательные игры - это игры весёлого и игривого характера. Такие игры не требуют выбора команд и жюри. Участие принимают все без исключения. Обычно это дразнилки, пантомимы, которые помогают детям открыть свои актёрские способности. К этим играм так же относятся имитации и отгадки. Для проведения таких игр выбирают ведущего, которого меняют после непродолжительного времени или после выполнения определённых действий.

- Командные игры. Обычно в таких играх участвуют две команды и основа таких игр, несомненно, соперничество. Играя в командные игры, дети должны выбрать капитанов или командиров, которые будут отвечать за порядок в команде и правила выполнения заданий. Чаще всего по окончании командной игры должно произвестись награждение победителей.
- Игры – эстафеты – это игры, в которых принимает участие две или несколько команд, поэтому такие игры носят характер командных игр. Подобные игры предполагают наличие инвентаря и справедливого жюри. Игры – эстафеты – это скоростные игры, игры на время или на максимальную скорость команд. Иногда в таких играх возникают разногласия, недовольство соперников, поэтому необходимо выбрать справедливое и беспристрастное жюри.

-Игры на развитие внимания - эти игры созданы для поднятия настроения, развития внимания и реакции. Зачастую такие игры требуют озвучивание некоторым инструментами (колокольчик, бубен, свисток...)

Такие игры помогают активизировать учащихся, заставить их мобилизовать всё внимание и выдержку, умение не только концентрировать своё внимание и зачастую умение держать равновесие.

- Музыкальные игры. Данные игры требуют музыкального сопровождения и необходимой аппаратуры или музыкального инструмента. Эти игры развивают чувство ритма и такта. Музыкальные игры очень популярны у младших школьников и не вызывают разногласий и ссор.

-Спортивные игры- самостоятельные виды спорта, связанные с игровым противоборством команд или отдельных спортсменов, и проводимые по определённым правилам.

- Патриотические игры (Зарница)

Для успешной реализации овладения детьми подвижными играми необходимо провести изменения образовательного процесса и в контроле результатов.

- Выставка рисунков и поделок «Мы играем!»
- Проектная деятельность «Подвижные игры наших пап и мам»
- Физкультурные досуги «День подвижных игр!»
- Для этого используются методы ознакомления детей с подвижными играми. Уже в младшем дошкольном возрасте у детей наблюдается интерес к подвижным играм, поэтому целесообразно выявить методом наблюдения предпочтения детей и выбрать некоторые виды подвижных игр с правилами.
- Контроль результатов осуществляется при помощи системы мониторинга «Оценка физического развития детей»

## Выводы:

-Игровая деятельность занимает важное место в образовательном процессе. Ценность игровой деятельности заключается в том, что она учитывает психолого-педагогическую природу ребенка, отвечает его потребностям и интересам.

-Результатом применения игровых технологий стало изменение отношения к предмету.

-Игровые технологии позволяют развивать не только физические качества, но и раскрывать творческий потенциал обучающегося.

Спасибо за  
внимание

