

Шпет Виктория Викторовна

учитель

Кузнецов Валерий Иванович

учитель физической культуры

МОБУ СОШ №25

г. Сочи, Краснодарский край

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ В ШКОЛЕ

Аннотация: результатом широкого применения игровых технологий на уроках физкультуры стало изменение отношения к предмету. Игровые технологии являются проверенным средством активизации двигательной деятельности на уроке физической культуры за счёт подключения эмоций учащихся. Важным достоинством игрового метода, по мнению авторов статьи, является возможность введения его во все виды учебной программы и применение с одинаковым успехом.

Ключевые слова: школа, учитель, урок, игровые технологии, методы, принципы, физическая культура, применение.

В настоящее время игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определённую часть учебного процесса. Игра является одним из важнейших средств физического воспитания школьников. Она способствует физическому, умственному, нравственному и эстетическому развитию школьника. С её помощью можно моделировать жизненные и учебные проблемные ситуации и сосредоточивать игровые действия вокруг реальных проблем и отношений. Включение игры в учебный процесс заметно повышает интерес к учебному предмету, создаёт ситуации, наполненные эмоциональными переживаниями, стимулирует деятельность учащихся.

В игре удовлетворяются физические и духовные потребности ребёнка, в ней формируются его ум, волевые качества. Подвижные игры – это доступный и очень эффективный метод воздействия на ребенка. В игре обычное становится

необычным, а значит особенно привлекательным. Главный признак подвижных игр – это наличие двигательных действий, благодаря чему они являются отличным средством и методом физического развития. Начиная с игры с простыми правилами, облегчёнными мячами и постепенно усложняя правила игры через принцип наглядности суть этого принципа состоит в том, что учитель, использует показ и различные наглядные пособия, создает ясное представление об изучаемом материале, помогает более отчетливо понять его. Такой принцип как доступность это подбор упражнений по сложности в соответствии с индивидуальными возрастными, половыми особенностями, также степенью подготовленности. Упражнения должны быть доступны и в то же время представлять определённую трудность для занимающихся. – принцип прочности состоит в том, что изученный материал путём повторений доводится до прочного навыка. Игровые технологии используются для развития физических качеств (быстроты, ловкости, силы, выносливости, гибкости); формирования умений и навыков в выполнении физических упражнений.

Подвижные игры на уроках физической культуры используются для решения:

- 1) образовательных задач (закрепление и совершенствование изучаемых приёмов игры, развитие умения ориентироваться на площадке во время игры, увеличение моторной плотности уроков);
- 2) воспитательных задач (чувства солидарности, товарищества, честности, ответственности за действие друг друга);
- 3) оздоровительных задач в соответствии с требованиями программы.

В ходе игр вырабатывается и взаимопонимание партнёров в коллективе необходимое в командных и лично-командных соревнованиях. Многочисленные педагогические наблюдения показывают, что важнейший результат игры – это радость и эмоциональный подъём детей. Благодаря этому свойству игры, в значительной степени игрового и соревновательного характера, больше чем другие формы и средства физической культуры, соответствуют воспитанию двигатель-

ных способностей у учащихся. Игровые виды и действия требуют всего комплекса скоростных способностей от учащегося в связи с тем, что для стимулирования развития быстроты необходимо многократно повторять движения с максимальной скоростью, а также учитывать функциональные возможности учащегося. Использование разнообразных игровых вариантов позволяет повторять знакомые ученику действия с повышенными требованиями, способствует сохранению у него интереса к игре. Взяв во внимание главные мотивы игровой деятельности и взаимоотношений играющих, при достижении стоящих перед игрой целей можно разделить игры на три группы: некомандные игры – это игры в которых отсутствуют общие цели для играющих. В этих играх дети подчиняются определённым правилам, которые предусматривают личные интересы играющего, например: «Пустое место», «Удочка», «День и ночь», «Чай – чай – выру-чай». игры переходные к командным – это игры, в которых отсутствует постоянная общая цель для играющих и нет необходимости действовать в интересах других. Именно в этих играх дети начинают включаться в коллективную деятельность, например: «Жуки», «Светофор», «Два медведя». командные игры – это игры, характеризующиеся совместной деятельностью, направленной на достижение общей цели, например: «Скакуны», «Воробы и вороны», «Две улицы», «Перестрелка», «Огонь с четырёх сторон». Для организации интересного урока или весёлого мероприятия учитель подробно знакомится с основными видами игровых технологий. Продумывает весь ход игры. Каждый урок физической культуры в школе дети называют уроком хорошего настроения, уроком творческого вдохновения и радости. Неподдельный интерес к этим урокам стимулирует у детей развитие волевых качеств, побуждает детей к творческому самовыражению. Важнейшей особенностью игровых технологий на уроках физкультуры является связь с другими предметами. Практически на каждом уроке детям приходится работать с мячами, скакалками, обручами. Дети применяют на практике знания, полученные на уроке физкультуры. На каждом уроке физической культуры применяются элементы игровой технологии: – для обучения двигательным действиям (подвижные игры, спортивные игры – баскетбол, волейбол, футбол) –

для развития различных физических качеств (различные эстафеты, подвижные игры) – для формирования понятий о нормах общественного поведения, воспитания культурных навыков поведения – для увеличения положительных эмоций от занятий физической культурой и тем самым повышения интереса к занятиям физическими упражнениями и спортом. Результат использования игровой технологии: активная двигательная деятельность игрового характера и вызываемые ею положительные эмоции усиливают все физиологические процессы в организме, улучшают работу всех органов и систем

При использовании игровых технологий на уроках физической культуры можно придерживаться следующего алгоритма:

Выбор игры. Осуществляется исходя, прежде всего, из целей предстоящего урока, возрастных и учебных возможностей учащихся, их физической подготовленности.

Оборудование и оснащение игровой площадки. При планировании учебного занятия обязательно выбираю место для проведения игры и оборудование, которые должны соответствовать гигиеническим нормативам, быть безопасным и удобным для учащихся.

Предложение игры детям. Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели воспитания и желания ребенка. В предложение игры входит объяснение её правил и техники действий. Игру объясняю точно и кратко, непосредственно перед её началом. В объяснение входит название игры, её содержание и объяснение основных правил игры, в том числе роли играющих, объяснение игровых аксессуаров. Второстепенные правила объясняю по ходу игры.

Разбивка на команды, группы, распределение ролей в игре. На уроках физической культуры при проведении игр разбиваю класс на команды, таким образом, чтобы группы были равными по физической подготовленности детей. 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. В соответствии с указанными заранее правилами вместе с учащимися, подводим итог игры, определяем победителей, в качестве жюри привлекают детей, которые по состоянию здоровья не могут в данной игре принимать участие. Применение игрового метода в учебном процессе по физическому воспитанию помогает сделать занятия более интересными. Обучающиеся всех возрастов, в работе с которыми регулярно использовались подвижные игры, посещают уроки физкультуры регулярно и с удовольствием, а также умеют самостоятельно подбирать и проводить их с товарищами в свободное время.

Таким образом, результатом широкого применения игровых технологий на уроках физкультуры стало изменение отношения к предмету. Обучающиеся всех возрастов, в работе с которыми регулярно использовалась игровая технология, посещают уроки физической культуры регулярно и с удовольствием. Показателем успешности применения данной технологии на уроках стали высокие результаты в соревнованиях различного уровня. Включение игры в учебный процесс заметно повышает интерес к учебному предмету, создаёт ситуации, наполненные эмоциональными переживаниями, стимулирует деятельность учащихся. Игровые технологии являются основным и актуальным методом обучения на уроках физической культуры в школе.

Список литературы

1. Веселкова Н.В., Пряников Е.В. Психология физического воспитания: Учебное пособие / Н.В. Веселкова, Е.В. Пряникова. – М. – Екатеринбург: Урал, 2015. – 68 с.
2. Пряникова Е.В. Социальная компетентность школьников. Социология образования: Учебное пособие. – Новосибирск: НиС, 2014. – 45 с.
3. Копылов Ю.А. Третий урок физической культуры в начальной школе: Методические рекомендации. Библиотечка «Первое сентября», серия «Спорт в школе» / Ю.А. Копылов, В.Н. Верхлин. – М.: Чистые пруды, 2005. – 32 с.

4. Шаронова С.А. Компетентный подход и стандарты в образовании. Социол. исслед.: Учебное пособие. – Екатеринбург: Урал, 2015. – 12 с.
5. Яковлев В.Г. Игры для детей / В.Г. Яковлев, А.Н. Гриневский. – М., 1992. – 80 с.
6. Капустина Ю.Н. Использование игровых технологий как средство повышения мотивации к урокам физической культуры [Текст] // Инновационные педагогические технологии: Материалы II Междунар. науч. конф. (г. Казань, май 2015 г.). – Казань: Бук, 2015. – С. 10–11 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.secreti.info/23-2p.html> (дата обращения: 15.09.2017).