

Бабенко Егор Иванович

преподаватель, Мастер спорта России по Легкой атлетике

Дмитриева Наталья Александровна

студентка

Академия физической культуры и спорта

ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет»

г. Ростов-на-Дону, Ростовская область

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ФИЗКУЛЬТУРЫ

***Аннотация:** на сегодняшний день одной из главных задач педагога по физической культуре является умение разбираться и правильно применять игровые технологии на уроках физкультуры. Успешность действий преподавателя поможет детям с малого возраста уметь бороться с главной проблемой современного общества – гиподинамией. В статье приведены характеристики педагогических технологий и их разделение по свойствам.*

***Ключевые слова:** игра, физическая культура, физкультура как игра, физическое развитие, игровая физкультура, игровые технологии.*

Гиподинамия – низкая двигательная активность – одна из главнейших проблем прогрессирующего общества. Данный недуг является почвой для произрастания многих болезней, в особенности – для сердечно-сосудистой системы. В современном обществе детям прививается малоподвижный образ жизни, а потому ребенок предпочитает прогулкам на свежем воздухе и спорту просмотр телевидения или видеоигры. Чтобы исправить положение педагогам необходимо с раннего возраста приобщать детей к спорту и подвижным играм.

Всем известно, что главным видом деятельности для школьника является игра. Данный факт педагог может использовать для успешного формирования навыков и развития физических качеств. По опыту преподавателей можно убедиться, что использование игровых технологий вне зависимости от возраста (младшая, средняя или старшая школа) не теряет эффективности. Игровые технологии являются частью педагогических технологий, которые в свою

очередь делятся на: игровые, развивающие, объяснительно-иллюстративные, догматические, репродуктивные, информационные (компьютерные), саморазвивающие, творческие, диалогические, проблемные, поисковые, программированные.

Игра в жизни детей выполняет важные функции:

- 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;
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- по самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;
- терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес).

Как правило игры разделяют на два основных типа: с открытыми, фиксированными правилами, а также со скрытыми правилами. К первому типу игр относят большую часть дидактических, подвижных и познавательных игр, к ним же можно добавить игры-забавы, аттракционы, музыкальные и развивающие интеллектуальные игры. Ко второму же типу относят сюжетно-ролевые игры, в которых правила существуют неявно, в связи с тем, что ребенок самостоятельно соотносит себя с исполняемой ролью и следит за тем, чтобы правила игры не нарушались. К примеру, играя в «Дочки-матери» и являясь «мамой», девочка не станет отыгрывать роль «папы» и выполнять поставленные для него игрой цели. Дидактические игры отличаются по обучающему содержанию, игровым действиям и правилам, по роли преподавателя,

познавательной деятельности детей, организации и взаимоотношениям детей. Вышеупомянутые признаки характерны всем играм, но в разной степени. В разных источниках представлено более 500 дидактических игр, однако строгой классификации игр по видам нет. Чаще всего игры соотносят с содержанием воспитания и обучения, по этому критерию можно выделить следующие виды игр: словесные игры, игры по сенсорному воспитанию, по формированию математических представлений, игры по ознакомлению с природой.

Из-за переплетения игровых механик многие игры являются составными частями других сценариев, а потому разделить их на классы или группы довольно трудно. Однако, из общего количества можно выделить основные подгруппы игр: подвижные игры, игры-соревнования, драматические игры, хороводные игры, групповые игры, командные игры, игры эстафеты, подражательные игры, игры на развитие внимания и музыкальные игры.

Для создания интересного и веселого урока или мероприятия учитель должен научиться с основными типами игровых технологий, уметь продумать ход игры от начала до конца. Это поможет создать у детей образ урока физкультуры как вида развлечения, а не самоистязания. Слово «физкультура» должно ассоциироваться с радостью, вдохновением и эмоциональным расслаблением. Только таким образом образовательная система сможет с ранних лет привить ученику любовь к подвижной жизни и сберечь его здоровье для дальнейшего процветания.

Список литературы

1. Гришина Ю.И. Общая физическая подготовка. Знать и уметь: Учебное пособие / Ю.И. Гришина. – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – 249 с.
2. Грудницкая Н.Н. Современные оздоровительные системы и виды кондиционной тренировки: Учебное пособие / Н.Н. Грудницкая, Т.В. Мазакова. – Ставрополь: Изд-во СКФУ, 2015. – 131 с.
3. Евсеев Ю.И. Физическая культура / Ю.И. Евсеев. – Изд. 9-е стер. – Ростов н/Д: Феникс, 2014. – 448 с.

4. Лях В.И. Координационные способности: диагностика и развитие. – М.: ТВТ Дивизион, 2006. – 290 с.