

Ларионова Галина Васильевна

бакалавр, инструктор по физической культуре

Галкина Татьяна Юрьевна

бакалавр, инструктор по физической культуре

Васильева Светлана Сергеевна

бакалавр, воспитатель

МБДОУ «Д/С №205 «Новоград»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

«СОРСИ» КАК ИНТЕГРИРОВАННЫЙ ИНСТРУМЕНТ ФИЗИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Аннотация: в статье представлен сценарий мастер-класса с педагогами. Авторами отмечено, что мероприятие направлено на оказания педагогической поддержки и помощи молодому педагогу в ходе сюжетно-оздоровительной развивающей соревновательной игры (СОРСИ), в которую включены различные формы решения задач речевого, математического, и физического воспитания детей.

Ключевые слова: педагог, наставник, молодой специалист, наставничество, СОРСИ, интеграция, физическое развитие.

Актуальность. Потребности современного общества, диктуют необходимость разностороннего развития личности. Основным требованием ФГОС по ФОП ДО, является формирование личности – физически здоровой, творчески развитой, с активной познавательной позицией. Сегодня на детей обрушивается огромный поток информации, с которой надо справляться, обрабатывать, анализировать. Все вышеперечисленные факторы, приводят к поиску новых форм организации воспитательно – образовательной работы в ДОУ, среди которых наибольшее распространение получили технологии, основанные на укреплении здоровья дошкольников.

Мастер-класс для педагогов.

Наставник. Добрый день, коллеги! Меня зовут Татьяна Юрьевна, а я – Ларионова Галина Васильевна и мы инструктора по физической культуре столичного детского сада №205.

1 слайд.

Наставляемый. Сегодня мы хотим с вами поделиться одной интересной находкой...

Наставник. Игровой технологией СОРСИ, и рассмотреть ее, как интегрированный инструмент физического развития детей старшего дошкольного возраста.

Это современная технология, которая набирает свою популярность. В настоящее время, на экранах телевизоров мы часто видим игры с участием взрослых. Взрослые играют в эти игры с увлечением, полностью погружаются в испытания, которые им предлагаются.

2 слайд.

Наставляемый: В детских садах все реже наблюдаются игры, которые сочетали бы в себе физическую активность и интеллект. Тем самым, перед нами возникла необходимость сделать обучение дошкольников занимательным, в котором интегрируется развитие интеллекта и совершенствование двигательных навыков, что наталкивает на использование технологии СОРСИ. Автором и разработчиком является канд. пед. наук Егоров Баатр Борисович. Нас так заинтересовала эта технология, что мы нашли около пяти различных трактовок аббревиатуры СОРСИ.

3 слайд.

- 1) СОРСИ – сюжетно-образовательная развивающая соревновательная игра.
- 2) СОРСИ – современная образовательная развивающая сюжетная игра.
- 3) СОРСИ – сюжетно-образовательная развивающая спортивная игра.
- 4) СОРСИ – спортивная оздоровительная развивающая сюжетная игра.
- 5) СОРСИ – сюжетно-оздоровительная развлекательная соревновательная игра.

Таким образом, мы видим, что СОРСИ – эффективное средство для развития как физических, так и психических качеств в дошкольном возрасте.

С целью и задачами данной технологии вы можете ознакомиться на слайде №4.

4 слайд.

Главной целью технологии СОРСИ является оздоровление детей, и это относится не только к физическому развитию, но и к интеграции нескольких об-

разовательных областей: познавательного развития, речевого развития, художественно-эстетического развития и социально-коммуникативного развития.

Задачи.

1. Обогащение двигательного опыта детей.
2. Развитие познавательной, творческой активности в двигательной деятельности.
3. Развитие самостоятельности, настойчивости, организованности и любознательности.
4. Закаливание за счет использования циклических упражнений.

Наставник. Как вы считаете, какая практическая значимость и новизна представляемого опыта? (ответы участников)

Правильно. Она заключается в универсальности используемых элементов спортивных игр, позволяющих учитывать принцип интеграции образовательных областей. В игре используются проблемные образовательные ситуации, которые требуются по новым государственным стандартам, с обязательным участием догадок, предположений, ребусов, вопросов и игровое экспериментирование.

5 слайд.

Наставляемый. Структура игры включает в себя 3 блока, каждый блок имеет двигательный и познавательный этапы, с которыми вы можете познакомиться на слайде №5.

1 блок предварительная работа (организационно-подготовительный).

Цель: создание проекта единого образовательного пространства (выбирается микро-тема игры, ведется отбор приемов и методов);

1. Двигательный этап – придумывание и планирование физических упражнений.

2. Познавательный этап – планирование совместной деятельности по определенной теме.

2 блок – взаимодействие педагогов и детей.

1. Двигательный этап – первоначальное разучивание, углублённое разучивание физических упражнений.

2. Познавательный этап – совместная деятельность взрослых и детей в рамках познавательной, продуктивной деятельности.

3 блок. Игра, которая является своеобразным продолжением процесса обучения дошкольников. Для него характерно готовность ребенка к творческому применению навыка.

1. Двигательный этап – знакомые физические упражнения наполняются, новыми структурными частями.

2. Познавательный этап – совместная деятельность взрослых и детей в рамках познавательной, продуктивной деятельности.

Внимание, игра СОРСИ строится следующим образом.

Дети, отправляясь в путешествие, погружаются в воображаемую ситуацию исследователя. Детей заинтересовываем и ставим их в ситуацию субъекта «собственной познавательной деятельности», развивая у них яркие положительные эмоции, мотивацию деятельности, игровую позицию.

Сегодняшняя игра включает в себя 7 испытаний, состоящих из 2-х этапов.

Первый этап – двигательный, второй этап включает в себя задания на развитие творческого воображения, образного мышления, самосознания. За каждое выигранное испытание вы получаете ключ (в форме мяча). Пройдя все испытания у вас должно быть не менее 7 ключей (мячей).

Работу по двум блокам мы провели с вами самостоятельно, так как занятие у нас в рамках мастер-класса. Мы выбрала тему, методы и приемы, затем с вами предварительно как будто разучили упражнения и сформировали знания по заданной теме.

Наставник. Итак, переходим к практической части мастер-класса. Обратите внимание, перед вами две коробки, в одной коробке лежат геометрические фигуры, в другой – баскетбольные мячи.

6 слайд. Игра «Мозговой штурм».

Внимание на экран. Как вы думаете, как и где можно использовать эти геометрические фигуры в работе с детьми дошкольного возраста? (на занятиях по ФЭМП и т д). А где используются мячи? (на занятиях по физической куль-

туре). А как вы думаете игры с мячом в большей степени командные или индивидуальные? (Ответ.)

Какая взаимосвязь между геометрическими фигурами и мячами?

А теперь возьмите, пожалуйста, геометрические фигуры и расскажите, какие они? (теплые, шершавые, мягкие, яркие и пр.). Все правильно! Молодцы!

7 слайд. (На слайде участники игры видят анимацию прыгающего баскетбольного мяча «Чемпиона».)

Игровая ситуация. У нас в саду очень много мячей, но среди них был самым ловким, быстрым, прыгучим и смелым. Кто бы его из ребят не взял в руки, становился сильным и смелым! И за это мяч прозвали Чемпионом. После одной из игр, он ускакал. Коллеги, предлагаем вам отправиться на поиски мяча Чемпиона, и чтобы его найти, нам нужно пройти испытания.

8 слайд.

1. Задание. Найдите баскетбольный мяч. Под каким он номером?

Наставляемый. Коллеги обратите внимание на экран! На слайде вы видите 9 мячей, нужно отгадать под каким номер баскетбольный мяч.

Здорово, продолжаем. А теперь соберите мяч на полу, используя геометрические фигуры, так, чтобы рядом стоящие фигуры не повторялись ни по размеру, ни по цвету, ни по форме.

Получают 1 букву.

2. Задание. «Найдите картинку, которая подходит к баскетболу».

Наставник. На слайде 4 картины с видами спорта (хоккей, бадминтон, слалом, баскетбол). Нужно назвать картину, которая подходит к баскетболу. Молодцы, теперь возьмите, пожалуйста, мячи и встаньте возле любой геометрической фигуры. Двигаемся по кругу обычным шагом, по сигналу останавливаемся около какой-нибудь геометрической фигуры и выполняем задания: круг – отбивание мяча на месте, треугольник – вращение вокруг туловища, квадрат – подбросить и поймать мяч.

Получают 2 букву.

9 слайд.

3. Задание на экране. Разгадай кроссворд. По вертикали: 1. спортивная игра с мячом (баскетбол), 2. По горизонтали: куда нужно забросить мяч в игре баскетбол? 3. По вертикали: что нужно для игры баскетбол (мяч) 4. По горизонтали: с какой линии производят бросок (штрафной). 5. По вертикали: как называется персональный контакт с соперником, с нарушением правил игры (фол).

Наставляемый. Молодцы. Сейчас возьмите, пожалуйста, геометрические фигуры в левую руку, а правой рукой держим баскетбольный мяч.

Ведение мяча правой рукой с изменением высоты, рука вверх – высокое ведение, рука опущена вниз – низкое ведение (в свободной руке фигура), так же по сигналу меняем руку.

Получают 3 букву.

10 слайд.

4. Задание на экране. Забрось мяч в кольцо.

Наставник. Коллеги, внимание на экран. На слайде вы видите 2 баскетбольные кольца, на щите цифра, а под ней баскетбольные мячи. На каждом мяче есть пример. Решив пример, вам необходимо определить в какое кольцо должен попасть мяч.

Молодцы, а теперь мяч в кольцо мы будем забрасывать сами. Поменяйтесь, пожалуйста, фигурами одного цвета. А теперь бросаем мяч вверх и попадаем им в импровизированное кольцо и ловим после отскока от пола.

Получают 4 букву.

Наставляемый. 5. Передача мяча по кругу сверху с комбинацией.

Коллеги, а теперь задание будет одновременно для логического мышления и физического развития с мячом. Для начала потренируемся: стоя на месте вам необходимо подбросить мяч и поймать его. А теперь необходимо подбросить свой мяч и поймать мяч коллеги справа смещаясь вправо. А теперь усложнение: передаем мяч по схеме 1 раз смещаемся вправо и 2 раза влево.

Получают 5 букву.

Наставник. 6. Передача мяча по кругу снизу с комбинацией.

Коллеги, остаемся на своих местах. Теперь будем передвигаться боковыми шагами отбивая мяч двумя руками. По сигналу вы должны сместиться вправо, оставив свой мяч для ведения соседу слева, а сами продолжаете вести мяч соседа справа.

Получают 6 букву.

Наставляемый. 7. Игра «Геометрическая головоломка».

Перед вами шаблон из 9 ячеек (3 по горизонтали, 3 по вертикали). Участникам необходимо разложить геометрические фигуры в ячейки таким образом, чтобы они не повторялись ни по вертикали, ни по горизонтали

Получают 7 букву.

11 слайд.

Наставник.

Вот наше путешествие и заканчивается. Вы отлично постарались, справились со всеми непростыми испытаниями. Потрудились и собрали семь мячей за все правильно и вовремя выполненные задания. А сейчас вам надо разложить мячи так, чтобы получилось слово, которое поможет нам вернуть мяч. На выполнение задания у вас одна минута.

Участники составляют слово. Мы собрали слово: К-О-М-А-Н-Д-А.

Молодцы, именно результатом командной работы стало возвращение мяча Чемпиона. Наша задача выполнена! Спасибо большое! Молодцы, мяч вернулся к нам.

Наставляемый. Мы так рады, что у вас все получилось! И нам с вами было очень интересно. Таким образом, вы погрузились в технологию СОРСИ. Мы всех благодарим за участие!

Рефлексия.

Наставник. А теперь предлагаем поделиться впечатлениями при помощи геометрических фигур. У кого треугольные фигуры, поделитесь положительными эмоциями. У кого круг, расскажите, какие были затруднения в ходе мастер-класса. Коллеги с квадратными фигурами, какие у вас есть замечания, может у вас что-то не получилось? Спасибо за внимание!

Подводя итог, хочется сказать, создаваемая игрой радостная, увлекательная сфера деятельности способствует проявлению не только ловкости и силы, но и интеллекта. Дошкольники мобилизуют знания и силы, делают самостоятельный выбор решения, объединяются общей целью, совместными усилиями к её достижению, общими переживаниями и т. д.

Таким образом, СОРСИ является одной из современных форм двигательной деятельности, направленной на решение задач физического воспитания, всестороннего развития и укрепления здоровья детей. К тому же, игры можно проводить как в помещении детского сада, так и на улице, что дает возможность дополнительного закаливания детей.

Список литературы

1. Адашкявичене Э.И. Спортивные игры и упражнения в детском саду / Э.И. Адашкявичене. – М.: Просвещение, 1992. – 158 с.
2. Егоров Б.Б. Здоровый дошкольник: физическое развитие в игровой деятельности: методические рекомендации / Б.Б. Егоров. – М., 2020.
3. Егоров Б.Б. Роль циклических упражнений в развитии двигательной активности детей / Б.Б. Егоров, Н.В. Горбунова, Т.П. Ткачук // Дети России образованны и здоровы: материалы VII Всероссийской научно-практической конференции. – М.: НП ДРОЗД, 2009. – 225 с.
4. Антонов Ю.Е. Здоровый дошкольник: социально-оздоровительная технология XXI века / Ю.Е. Антонов, М.Н. Кузнецова, Т.Ф. Саулина. – М., 2000. – 88 с.
5. Змановский Ю.Ф. Воспитательно-оздоровительная работа в детском учреждении / Ю.Ф. Змановский // Дошкольное воспитание – 1993. – №9. – С. 93–95.
6. Щербак А.П. Планирование содержания занятий физкультурой в ДОО / А.П. Щербак // Инструктор по физкультуре. – 2016. – №1. – С. 6–28. EDN UYJAUY