**Моделирование системы деятельности педагога, направленной на решение профессиональной проблемы.**

1.Анализ недостатков в результатах, в основном процессе и в условиях профессиональной деятельности. Актуальность выбранной темы не вызывает сомнения: необходимым условием развития личности школьника является не достаточная двигательная активность. До 85% дневного времени большинство учащихся находится в статическом положении (сидя). Даже у младших школьников произвольная двигательная деятельность (ходьба, бег, игры) занимает только 16-19% времени суток. Малоподвижный образ жизни ведет к снижению работоспособности всего организма и особенно мозга: снижается внимание, ослабляется память, нарушается координация движений, увеличивается время мыслительных операций. 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. Проблема актуальна, так как однотипность и шаблонность уроков снижают интерес к обучению, делают учебный процесс скучным и бесперспективным. В начальной школе такое проведение уроков не желательно. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Основываясь на этой особенности в развитии младших школьников можно сделать вывод о том, что именно через игровые технологии можно привлечь внимание детей к предмету, развить у них интерес, заинтересованность в получении знаний. В игре на уроке у учащихся развиваются психические процессы, а изучаемый материал усваивается и запоминается лучше, чем на обычных уроках. В стандарте нового поколения содержание образования детально и подробно не прописано, зато четко обозначены требования к его результатам, не только предметным, но и метапредметным, и личностным. И теперь задача системы образования - делать все возможное для достижения обозначенных результатов: разрабатывать новые образовательные программы, программы по предметам, применять эффективные образовательные технологии, совершенствовать условия, в которых учатся дети.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно, в игровую. И поэтому игровые технологии являются   основными при обучении физической культуре. Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. Особенно важно это в младших классах школы, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, прежде всего познавательные процессы и отношение к себе как субъекту познания (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству и пр.) Задача первоначального образования состоит не в учении в обыкновенном смысле этого слова, а в организации игры. Оставаясь игрой, она должна пронизана уроком.

Противоречия:

- Необходимость развивать у учащихся интерес к физической культуре и отсутствие устойчивой учебной мотивации к учению.

-Необходимость использование 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)

**2.** Формулировка проблемы на основе проведенного анализа.

На основе проведенного анализа возникла проблема в отсутствие позитивной мотивации к обучению на уроках физической культуры.

Необходимо предусмотреть такую организацию учебного материала и учебного процесса (использование игровых технологий) которые заинтересуют младших школьников к занятиям физической культуры.

3. Тема, цель, задачи. Тема работы: «Игровые технологии на уроках физической культуры

в начальной школе»

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 технологии, для успешного использования на уроках физической культуры.

3) Организация праздников и мероприятий для развития интереса к уроку Ожидаемые результаты:

-формирование мотивации к уроку;

-укрепление здоровья обучающихся, развитие 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.

 4.Описание нового образовательно результата, сформированного у обучающихся.

Овладение учащимися Универсальными Учебными Действиями используя современные технологии.

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

5.Характеристика изменений (содержание, средства обучения и воспитания, контроля)

В чем же я вижу пути повышения мотивации, на уроках физической культуры, улучшения физических качеств учащихся. Мотивация (от [лат.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *movere*) — побуждение к [действию](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B5%D1%8F%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C); динамический процесс [психофизиологического](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D1%84%D0%B8%D0%B7%D0%B8%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F) плана, управляющий поведением [человека](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B5%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%BA), определяющий его направленность, организованность, [активность](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C_%D0%BB%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8) и устойчивость; способность человека деятельно удовлетворять свои потребности. Прежде всего, реализуя игровые технологии по физической культуре, которые направлены на развитие интереса к уроку, развитие жизненно необходимых двигательных умений и навыков, развитие таких физических качеств как сила, ловкость, выносливость, гибкость, быстрота.

Занимательность игр является средством привлечения интереса к предмету или процессу обучения. Кроме того, они развивают воображение, прививают участникам умение достигать цели, приходить на помощь другу при разных обстоятельствах. 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, фонематический слух, смекалку и т. д. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – это забота каждого учителя. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий.

В жизни детей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

- 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.

При использовании игр на уроках физической культуры придерживаюсь следующего алгоритма.

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

2. 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.

3. 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.

4. Деление на команды, группы, распределение ролей в игре. На уроках физической культуры при проведении игр разделяю 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.

5. Развитие игровой ситуации. 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 сложному.

Игра обладает существенным признаком — наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

      Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

       В развивающих играх, в этом заключается их главная особенность — удалось объединить один из основных принципов обучения — от простого к сложному — с очень важным принципом творческой деятельности — самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Предполагается, что в игре ребенок примеряет на себя совсем иные роли и ему легче преодолеть трудности, которые он не может преодолеть в реальности. Такой выбор не случаен - игра является ведущим видом деятельности младших школьников. Детская игра – средство активного обогащения личности, поскольку обеспечивает ребенка деятельностью, развивающей его неограниченные возможности и таланты. Игровая мотивация, как известно доминирует над учебной, что особенно важно. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и другие. Особенностью игровой деятельности детей, разработка научно - методических аспектов применения игры в образовательном процессе можно отнести следующие ключевые моменты:

* 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.

Двигательные задания в этих играх выполняются в необычных условиях и часто включают элемент соревнования. Подвижная игра – незаменимое средство пополнения знаний и представлений ребёнка об окружающем мире, развития мышления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных волевых качеств. Подвижные игры с правилами- это сознательная, активная двигательная деятельность детей. Игры с правилами имеют очень большое развитие в физическом, эмоциональном, умственном развитии ребёнка. В процессе игры происходит не только упражнение в уже имеющихся двигательных навыках, их закрепление и совершенствование, но и формирование качеств личности. Существует огромное количество игр. Из всего многообразия игр можно раз на разделить на несколько подгрупп: - Подвижные игры. Такими играми называют игры, исчерпывающие все виды свойственных человеку движений: ходьбу, прыжки, ползание, лазание, метание, упражнения с предметами, броски и ловля. Подобные 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. - Драматические игры – это целые пьесы и диалоги. Чаще всего это продолжительные по времени игры в которых важен сюжет и ролевая принадлежность. Такие игры приносят огромное удовлетворение детям, особенно тем, у кого от природы нет тяги к соперничеству и лидерству. - 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 приносил 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 разногласии, 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. - 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](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82), связанные с игровым противоборством команд или отдельных [спортсменов](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82%D1%81%D0%BC%D0%B5%D0%BD), и проводимые по определённым правилам. - Патриотические игры (Зарница) Для успешной реализации овладения детьми дошкольного возраста подвижными играми с правилами 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!»

- Папка- передвижка «Подвижные игры в семье»

- Утренняя гимнастика с элементами 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»

6.Характеристика изменений условий, обеспечивающих достижение новых образовательных результатов (кадровые, научно-методические, материально-технические, нормативно-правовые, информационные, организационные).

Материально-технические:

- создание игрового пространства школьного учреждения;

- увеличение количества инвентаря (30 обучающихся в класса- 30 мячей, и т.п)

7. Выводы

Результатом применения игровых технологий стало изменение отношения к предмету. Результативность уроков зависит как от систематического их использования, так и от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными физическими упражнениями.

Игровые технологии позволяют развивать не только физические качества, но раскрывать творческий потенциал обучающегося. Для организации интересного урока или весёлого мероприятия учителю необходимо познакомиться с основными видами игровых технологий. Продумать весь ход игры, тогда каждый урок физической культуры в школе дети будут называть 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 (развитие метапредметных, межпредметных УУД) Дети применяют на практике знания, полученные на уроке физкультуры.