**Название документа: «**Методическая разработка «**Использование технологии игровой деятельности для повышения двигательной активности школьников и развития интереса к занятиям физической культурой».**

Основными условиями реализации технологии являются:

- приоритетность повышения двигательной активности учащихся;

- признание игровой технологии ведущей в силу её соответствия возрастным особенностям учащихся и овладение ею на достаточно высоком уровне;

- достаточный уровень оснащённости спортивным, техническим оборудованием.

Использовать данную технологию для успешной реализации индивидуальных возможностей каждого ученика.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

ГЛАВА 1. Значение и место подвижных игр в физическом воспитании школьников……………………………………………………………………….

* 1. Урок с сюжетной игрой…………………………………………………..

ГЛАВА 2. Игровые задания для комплексного совершенствования физических качеств и двигательных навыков для учащихся

среднего звена……………………………………………………………………

2.1. Многоплановость подвижных игр. Коренная разница двух понятий: «что может игра? и что может учитель?»………………………………………….

ВЫВОДЫ………………………………………………………………………

Анализ выполненной работы…………………………………………………….

Литература……………………………………………………………………..

 **Играя** - **оздоравливать**,

 **играя – воспитывать,**

 **играя – развивать,**

 **играя – обучать.**

ВВЕДЕНИЕ

«Здоровье детей - это будущее нашей страны» - в последнее время часто приходится слышать и говорить. А сегодня проблема здоровья акту­альна, как никогда. И это понятно, поскольку стране нужны личности здоровые, гармони­чески развитые, активные, творческие. Игра – исторически сложившееся средство воспитания и образования подрастающего поколения. Об играх написано и сказано не мало. Игра всегда привлекает детей, повышает интерес к занятию. Игры формируют у детей важнейшие навыки совместной работы, общения. В игровой деятельности воспитывается ответственность школьников, развиваются их способности заботиться о товарищах, сочувствовать и сопереживать, понимать радости и горести, поражения и победы. Разно плановость игр – велика.

**ГЛАВА 1**. Значение и место подвижных игр в физическом воспитании школьников.

Игра может выступать как средство физической подготовки, как средство физической и технической подготовки, как метод, помогающий решить ряд вспомогательных задач, в том числе связанных с активизацией внимания и повышения эмоционального состояния занимающихся. Трудно переоценить значение подвижных игр в развитии ловкости, быстроты и скоростно-силовых качеств, в совершенствовании координации движений, в развитии смекалки и изобретательности. Значимость их очень велика. Они рекомендуются для использования в занятиях гимнастикой, легкой атлетикой, баскетболом, волейболом и лыжах.

Особое место среди подвижных игр занимают сюжетные игры. Чем меньше возраст учащихся, тем больше удельный вес игр. В начальных классах сюжетные игры составляют более половины игрового материала учебной программы. Ребят этого возраста увлекают различные игровые, сказочные образы, в которых им по ходу игры приходиться перевоплощаться.

Такой открытый урок с сюжетной игрой был проведен в 3 классе.

**ОПИСАНИЕ УРОКА**

В классе 24 человека, из них 11 мальчиков и 13 девочек, 5 человек – подготовительная группа. В игре – уроке принимало участие 24 человека. Детям с подготовительной группой на протяжении всего урока уделяется особое внимание. Все виды двигательной деятельности – дозированы.

**Сюжетно ролевой урок: «Робинзонада»**

**Задачи урока:**

1. Проверить умение бегать и метать мяч в цель с 6 метров.
2. Закрепить комплекс упражнений с флажками.
3. Содействовать воспитанию у учащихся чувства дружбы, коллективизма.

**Оборудование и инвентарь:**

Флажки (по 2 на каждого ученика), теннисные мячи (по количеству учеников), щиты для метания в цель.

**Место проведения**: Большой спортивный зал.

 Был проведен урок – игра «Робинзонада», где каждый ученик, борясь за личное первенство, защищал честь одного из необитаемых островов. Дети были разделены на 4 команды (обитателей островов): 2 команды – мальчиков и 2 команды – девочек.

**Ход урока:** Звучит музыкальный сигнал, а затем речитатив учителя: «Дружно, весело, как надо, мы начнем «Робинзонаду». Передвигаясь в колонне по одному, все дети получают по 2 флажка. Звучит свисток и дети вмиг выстраиваются в колонну по четыре (по количеству необитаемых островов). Капитан, выбранный предварительно, становится впереди своей колонны. Они все – представители необитаемых островов. Учитель дает название каждой команде – островитян (были изготовлены 4 эмблемы для островитян). Выполнив построение, класс выполняет комплекс ОРУ с флажками:

 И. П. – О.С., флажки внизу.

1. – флажки в стороны
2. – флажки вверх, подняться на носках
3. – флажки в стороны, опуститься на всю ступню
4. – И.П.

 И. П. – О.С.

1. – правый флажок в сторону, посмотреть на него
2. – то же в левую сторону
3. – скрестить флажки над головой
4. – И.П.

 И.П. – О.С.

1. - флажки вверх, правую ногу назад на насок, прогнуться
2. – И.П.
3. – то же с левой ноги
4. И.П.

 И.П – О.С.

1. – 2. – наклон вперед, флажки в сторону

3. – 4. – И.П.

 И.П. – О.С.

1. – 2. – приседая на носках, флажки вперед

3. – 4. – И.П.

 И.П. – стойки ноги врозь, флажки вниз

1. – поворот туловища вправо, флажки в стороны

2. – И.П.

3. – поворот туловища влево, флажки в стороны

4. – И.П.

 И.П. – О.С.

1. – выпад правой ногой, флажки вверх, прогнуться

2. – И.П.

3. – то же левой ногой

4. – И.П.

 И.П. – О.С.

1. – прыжком ноги врозь, флажки в стороны

2. – прыжком ноги вместе, флажки вниз

Комплекс завершается ходьбой на месте, флажки внизу.

Затем проводится парад участников и начинается основная часть урока - соревнование.

 1 этап соревнований – разминочный бег в среднем темпе с преодолением препятствий . ( см. рис.)



 1 этап соревнований – бег на 15-20 метров. Первое задание- определение победителей в каждом забеге (среди мальчиков и девочек), затем в дополнительных стартах определяется место для каждого участника - по Олимпийской системе. Судейство осуществляли учитель и победительницы городской олимпиады по физической культуре.

На этом этапе мы определили **самого быстрого « РОБИНЗОНА»** среди мальчиков и девочек.

 2 этап соревнований – метание малого мяча в цель. Здесь мы определяем Пятницу – «ОХОТНИКА». Каждый участник выполняет по 3 броска в цель (два броска – пробных, один бросок – на результат). Команда, которая наберет наибольшее количество баллов при попадании в мишень, завоевывает право поселить на своем «острове» (Робинзонов и Пятниц).

 Последовательность определения «Пятницы - «Охотника»» такая же, как и в беге. на 1—2 м.

 **Финал урока с сюжетной игрой:**

* Урок такого плана положительно сказался на учебно-воспитательном процессе.
* Высокий эмоциональный уровень, азарт.
* Определение победителей (среди девочек и мальчиков): «Пятницы» -(лучшие бегуны), «Робинзоны» - (лучшие метатели в цель).
* Выявлена команда - победительница, которая набрала наибольшее количество очков при попадании в мишень (цель).

**ГЛАВА 2.** Игровые задания для комплексного совершенствования физических качеств и двигательных навыков для учащихся среднего звена.

 Игровые задания занимают достаточно большое место в учебном процессе. Особенно возрастает их роль, когда они тесно увязываются с проходимым на уроке учебным материалом.

 Приведу пример игрового задания для комплексного совершенствования физических качеств и двигательных навыков, которые используются на уроках в 5-8 классах.

 **ИГРА «ПЕРЕСТРЕЛКА» в разделе баскетбол (для развития и совершенствование быстроты, ловли и передачи мяча).**

 Играют 2 команды, каждая выделяет 3-5 игроков, которые располагаются у лицевой линии площадки в коридоре (ширина – 2 метра) – это зона стрелков.

 Остальные играющиеся каждой команды занимают позиции в зоне мишеней на противоположной половине площадки. Задача стрелков каждой команды – осалить б/б мячом «№ 5» ноги прямым ударом или с отскоком о пол полевых игроков команды соперников, используя заданный способ передач (от груди, из-за головы, о пол).

 Полевые же игроки, передвигаясь указанным способом (бег, прыжки на одной, на двух ногах) стараются увернуться от мяча или поймать его и перебросить своим стрелкам. Осаленный игрок выбывает из игры. Если полевой игрок поймает мяч, посланный только соперником, то один из выбывших игроков возвращается на площадку и продолжает игру. Победа команде, которая осалит всех полевых игроков команды соперников. Игра может иметь много вариантов:

1) игра проводится на время с подсчетом осаленных игроков;

2) осаленный игрок не выбывает из игры, а пополняет ряды стрелков;

3) полевым игроком можно салить полевых игроков другой команды в случае ловли мяча.

 **ИГРА «ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ» (быстрота, ведение мяча)**

 Играют две равные команды по составу. Одни – «воробьи», другие – «вороны». Каждая команда выстраивается спиной в ширину у средней линии, распределяясь попарно на расстоянии 1-2 метра друг от друга.

 Учитель по слогам произносит название из команд. Каждый игрок названой команды, передвигаясь с ведением мяча, стремится осалить своего соперника, который пытается убежать за лицевую линию (ведя тоже мяч).

 Подсчитывается количество осаленных игроков, и команды возвращаются на исходную позицию. Игра повторяется снова. Победитель, та команда, которая осалит наибольшее количество игроков другой команды.

ВАРИАНТЫ:

* + 1. изменить И.П. (сидя, лежа, стоя на коленях, ….)
		2. варианты способа ведения (правой, левой рукой)

 Учителя физической культуры, выбирая ту или иную подвижную игру, ясно представляют, для решения каких педагогических задач она будет использована на уроке. Я не могу допустить стихийных моментов в ее организации и проведении. Отсутствие определенной педагогической цели отрицательно сказывается на использовании игры, искажает ее результаты. Более того, это приводит к отрицательным воспитательным эффектам. Вот почему постановка, формулировка и методика решения педагогической задачи игры в каждом конкретном случае имеет совершенно определенный смысл.

**2.1. Многоплановость подвижных игр. Коренная разница двух понятий: «что может игра? и что может учитель?».**

 Анализируя задачи, которые способна решать та или иная подвижная игра, становится ясна многоплановость подвижных игр. Примером может служить игра **– «НАСТУПЛЕНИЕ»,** которая способствует развитию быстроты (физическое качество), помогает целенаправленно воспитывать решительность и выдержку (волевые качества), прививает чувство коллективизма (моральные качества), воспитывает внимательность и дисциплинированность (личностные качества) и т. д.

 Существует ли возможность одновременно воздействовать на весь спектр качеств, свойств и способностей? Да и нужно ли?

 Для решения этого вопроса нужно, разрешить коренную разницу двух понятий «что может игра?» и «что может учитель?». Опять же примером будет служить игра «НАСТУПЛЕНИЕ» (см. приложение). Проводя эту игру, принимая в ней косвенное участие (наблюдая, не делая замечаний, …), многие перечисленные выше и некоторые другие способности учащихся, так или иначе все-таки будут развиваться.

 Замечу, что вряд ли передвижение учащихся будет быстрым, качественным (например, ровная шеренга при наступлении). Возможны варианты, например со стороны решительности. Для этого достаточно лишь не акцентировать внимание наступающих игроков на обязательности движения, навстречу ожидающей команде до сигнала. Стоит наступающим почувствовать возможность торможения, преждевременное расцепления рук и т.д., как игра становится мощным средством восстановления ТРУСОСТИ, ИНДИВИДУАЛИЗМА, а может быть - ПОДЛОСТИ. Вот все-таки какое значение имеет управление игрой. Это и есть ответ на вопрос «что может игра?».

 Хочу ответить на вопрос, а «что же может учитель?», проводящий игру? В игре «НАСТУПЛЕНИЕ» главным направлением педагогического воздействия может быть воспитание у учащихся ВЫДЕРЖКИ, а вспомогательным – развитие скоростных качеств. Чтобы воспитать выдержку, нужно мотивировать детей на её проявление. Например, перед игрой вводится правило: игроки, изменившие И.П. до свистка, не имеют право догонять и солить соперника, а наиболее выдержанные игроки поощряются, не взирая на количество осаленных ими соперников.

 Развитию скоростных качеств уделяется значительно меньше внимания, так как сам **игровой сюжет** способствует скоростным проявлениям. Но не нужно забывать и акцентировать внимание играющих на моментах, которые могли бы способствовать оптимальному развитию скоростных качеств. Для этого следует объявить о том, что будут отмечены игроки, совершившие самые быстрые стартовые рывки. Так же перед игрой можно напомнить о последовательности набора максимальной скорости (наклон туловища, частота шагов, …). Но даже в старших классах в игре нельзя решать одновременно две равноценные задачи, одна из них обязательно должна быть главной, а другая – вспомогательной. Наверно, в другой раз значимость этих задач может меняться, чтобы добиться непременного решения поставленной в игре задачи, необходимая определенная последовательность педагогических действий.

 **1 этап решения задач:** Рассказ о правильной технике выполняемого элемента, показ её, характерные ошибки. Например, игра «ПЕРЕДАЛ - САДИСЬ». Учитель поставил задачу: в игре совершенствование технической передачи мяча от груди двумя руками. После объяснения игры, ответив на все вопросы учащихся, учитель должен заострить внимание на правильное выполнение передачи. Уже проверено на практике, что НЕЛЬЗЯ сочетать разом показ и рассказ. Это может затруднить понимание игры и процесс совершенствования технического элемента. Осуществив показ и рассказ, учитель должен остановиться на ошибках:

1) не разводить локти – грубая ошибка

2) руки (предплечья) должны быть параллельны друг другу

3) те учащиеся, которые будут забывчивы, т.е. разводить локти во время передачи будут наказываться 2 штрафными очками.

 Команда, закончив игру первой, получает одну сумму очков (10 очков), а другая – (8 очков). За каждую ошибку, связанную с поставленной задачей, из этой суммы вычитается 2 очка, а за все другие (уронил мяч, зашел на линию передачи – 1 очко).

 **2 этап решения задач:** Исправление ошибок, о которых учитель предупреждал на 1 этапе (в ходе игры). Не исправлять ошибки нельзя. Пассивность учителя может привести не только к отсутствию прогресса в совершенствовании передачи, но и к закреплению старых и рождению новых ошибок.

 **3 этап решения задач:** Третий этап решения педагогического задания проводится по окончании игры (объявленный победитель – кто лучше (или хуже) проявил себя в игре). Необходимо отделить анализ допущенных ошибок. Так как одни играющие могут стать фактическими победителями, а другие лучшими исполнителями. Когда педагогическая задача имеет воспитательный характер или связана с развитием физических, морально-волевых и личностных качеств занимающихся, схема её решения не меняется.

 В игре «СКАКУНЫ» может стоять задача развитие силы ног. Исходя из её решения, обуславливаются её параметры прыжка на одной ноге (длина, высота, частота), время, размер игровой площадки и количество скакунов, одновременно атакующих соперников. Осознанный подход к организации подвижной игры, максимальное использование её педагогических возможностей путем рациональной методики проведения – несет за собой полезную отдачу, на которую проводимая игра рассчитана.

**ВЫВОДЫ:**

1. В игре, как и в труде, имеется цель, которую желательно достигнуть.
2. Игра, как и работа, которая по душе, связанно с чувством удовлетворения, удовольствия.
3. Если труд проходит через свои закономерности, то и игра связана с применением правил, без которых она не осуществима.
4. Как бы интересна и эмоциональна игра ни была, если её применять слишком часто, у учащихся, может притупиться к ней интерес.
5. Постепенно усложняя подвижные игры (игровые задания), я ввожу элементы противоборства, учу детей к самостоятельному выбору решений. Подобные действия позволяют закрепить нужный навык и совершенствовать его в условиях, приближенных к соревновательным.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

 Выбранная мной тема не случайна. Так как игра, в моем понимании есть ни что иное, как жизнь, молодость, здоровье, физическое совершенство. Проявление свойств личности в условиях игры носит более естественный характер. Ведь не даром шутка «человек познается в беде, а ребенок – в игре» - справедлива. Именно в процессе игровой деятельности проявляются особенно ярко индивидуальные особенности, как детей, так и взрослых.

 Суть такова, что, играя в игры, будь то взрослый или ребенок, мы раскрепощаемся, раскрываемся. Происходит сбалансирование состояние физической и психической сферы. Возможности такого самоусовершенствования – беспредельны.

 Играя, дети и подростки тренируют себя физически, обогащают себя новыми представлениями. Но только ли дети? Перефразируя А.С. Пушкина, можно без преувеличения сказать, что «игре все возрасты покорны». Это, в частности, объясняется теми чертами игровой деятельности, которые сближают её с трудом, любым видом работы.

 Я считаю, что и личный пример учителя (взрослого человека), будь-то игра, показ какого-нибудь упражнения, участие учителя в соревнованиях, носит в себе много положительного. А самое главное учитель «влюбляет» в себя детей.

 Конечно, наивно считать, что в этой работе все прекрасно и нет проблем. Они есть и они решаемы.

ЛИТЕРАТУРА

1. Подвижные игры. Пособие для института физической культуры/ Былеева Л.В. и Коротков И.М. – М: Ф и С,1982г.
2. Васильков Г.А., Васильков В.Г. От игры к спорту.
3. Подвижные игры в занятиях спортом/ Коротков И.М. – Издательство.: ФиС, 1971г.
4. Использование подвижных игр для развития двигательных качеств у школьников. Методические рекомендации.
5. Методика обучения физической культуре 1-11 классы./ Байбородова Л.В., Бутин И.М., Леонтьева Т.А. – М. 2003г. (см. стр. 69)