ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ В ШКОЛЕ

Разработал: Грошев Илья Сергеевич

Учитель физической культуры

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.

Включение игры в учебный процесс заметно повышает интерес к учебному пред-мету, 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.

Главный признак подвижных игр – это наличие двигательных действий, благодаря чему они являются отличным средством и методом физического развития.

Подвижные игры на уроках физической культуры используются для решения:

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

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 – выручай».

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», «Воробьи и вороны», «Две улицы», «Перестрелка», «Огонь с четырёх сторон».

На каждом уроке физической куль-туры 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