

**Игровые технологии как  
условие повышения  
эффективности процесса  
физического воспитания  
ШКОЛЬНИКОВ.**

**Учитель I квалификационной категории  
МОУ «СОШ» №15  
Смородина О.А.**



**Человек играет только тогда,  
когда он в полном значении слова  
человек,  
и он бывает вполне человеком  
лишь тогда,  
когда он играет.  
Ф. Шиллер**



# Условия возникновения опыта

МОУ «Средняя школа № 15» округа Муром - учреждение, образовательная программа которого ориентирована на обеспечение повышенного уровня подготовки обучающихся по предметам оборонно-спортивного профиля, готовности выпускников к интенсивному интеллектуальному труду и продолжению образования в учреждениях высшего профессионального образования соответствующего профиля.

# Актуальность опыта

Интенсивность физического развития детей, состояние их здоровья во многом зависит от их двигательной активности.

Общепринятая система физического воспитания не всегда может решить данные проблемы, так как:

- не учитывает конкретных условий обучения;
- не предусматривает дифференцированного подхода к детям в соответствии с их индивидуальными потребностями и физическими возможностями;
- недостаточно реализует потребности детей в движении.



**Игровые технологии** - одно из основных средств физического воспитания школьников. Огромную потребность в движении дети обычно стремятся удовлетворить в играх. Играть для них - это, прежде всего, двигаться, действовать.

Во время подвижных игр у детей совершенствуются движения, развиваются такие качества, как инициатива и самостоятельность, уверенность и настойчивость. Они приучаются согласовывать свои действия и соблюдать определенные правила.



# Основная идея опыта работы

**ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ОПЫТА ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В РАЗРАБОТКЕ СИСТЕМЫ УРОКОВ И ВНЕКЛАССНЫХ ЗАНЯТИЙ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ С ЭЛЕМЕНТАМИ ПОДВИЖНЫХ И СПОРТИВНЫХ ИГР И ИХ ВКЛЮЧЕНИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС.**

# Длительность работы над опытом

## 1 этап. Аналитико-диагностический.

Анализ теоретической и методической литературы, изучение передового опыта физического воспитания, подбор диагностического инструментария для проведения исследований в рамках работы над опытом, проведение диагностики исходного состояния физической подготовленности обучающихся, их уровня мотивации к занятиям физкультурой и спортом.

## 2 этап. Практический.

Разработка системы уроков и внеклассных занятий на основе подвижных и спортивных игр их проведение в системе физкультурно-оздоровительной работы школы .

## 3 этап. Аналитико-обобщающий.

Подведение итогов работы. Проведение итоговой диагностики. Обобщение опыта.

# Теоретическая база опыта

**ПОДВИЖНАЯ ИГРА - это активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами**



- В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:
- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

# Классификация педагогических игр (по Г.Селевко)

## По области деятельности

- Физические
- Интеллектуальные
- Трудовые
- Социальные
- Психологические

## По характеру педагогического процесса

- Обучающие, тренинговые, контролирующие
- Познавательные, воспитательные, развивающие
- Репродуктивные, продуктивные, творческие
- Коммуникативные, диагностические, профориентационные

## По игровой методике

- Предметные
- Сюжетные
- Ролевые
- Деловые
- Имитационные
- Драматизация

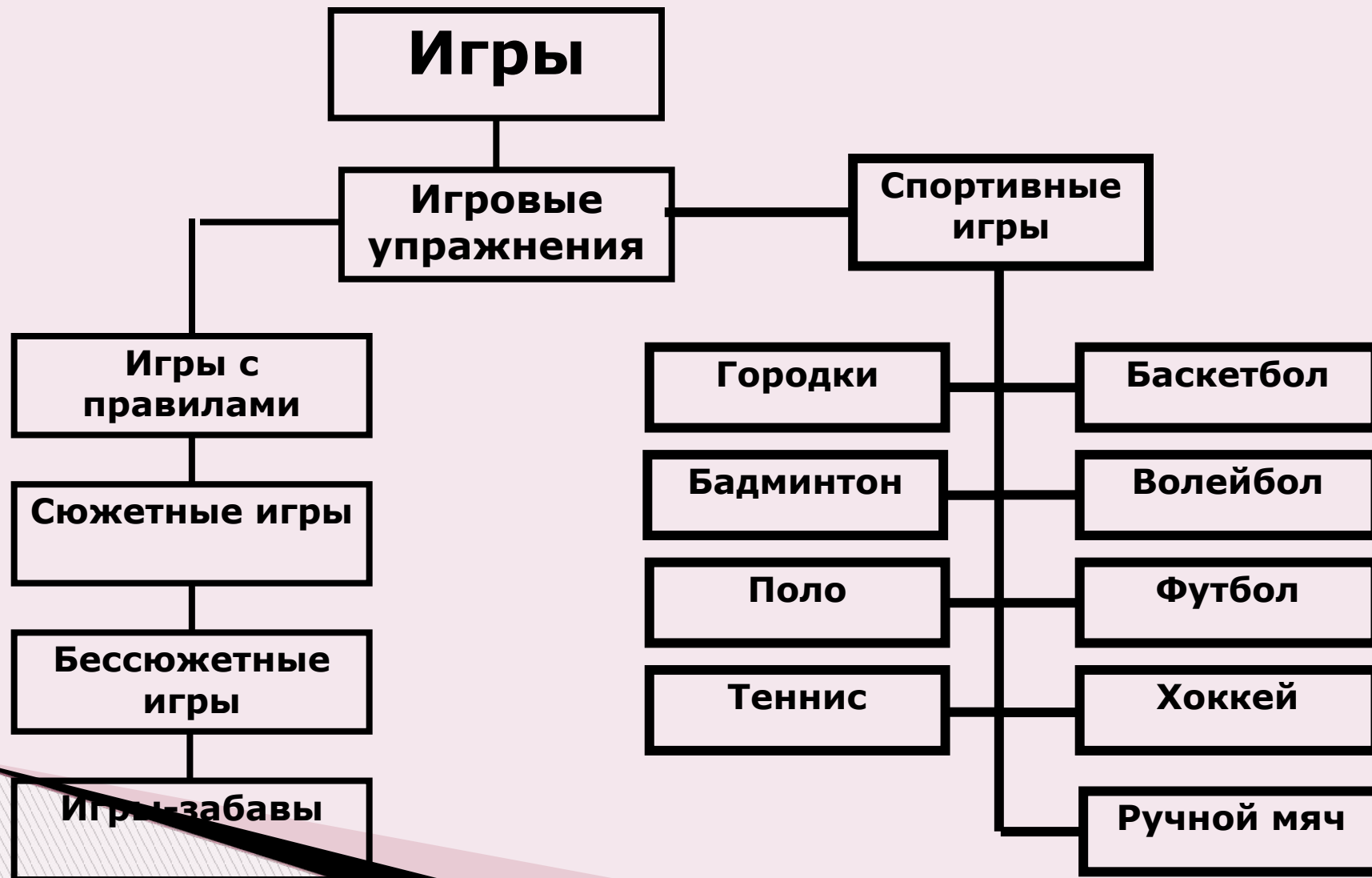
## По предметной области

- Математические, химические, биологические, физические, экологические
- Музыкальные, театральные, литературные
- Трудовые, технические, производственные
- Физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные
- Обществоведческие, управленческие, коммерческие

## По игровой среде

- Предметные, беспредметные
- Настольные, комнатные, уличные, на местности
- Компьютерные, телевизионные, ТСО
- Технические, со средствами передвижения.

# Классификация подвижных игр





**Воспитательное значение** игры выражается в развитии у обучающихся во время игры морально – волевых качеств, целеустремлённости, стремлению к победе через преодоление трудностей.





*Образовательное значение* имеют игры, родственные по двигательной структуре отдельным видам спорта (спортивным играм, лёгкой атлетике, гимнастике, борьбе, плаванию и др.). Такие игры направлены на закрепление и совершенствование разученных предварительно технических и тактических приёмов и навыков того или другого вида спорта.



# Образовательное значение игры

- направлено на закрепление и совершенствование разученных предварительно технических и тактических приёмов и навыков того или другого вида спорта

# Новизна опыта

- ▣ **Новизна опыта** заключается в выделении педагогического потенциала подвижных и спортивных игр, обосновании особенностей их использование в образовательном процессе в условиях массовой школы, показана возможность использования игр как условия повышения эффективности процесса физического воспитания
- ▣ **Практическая значимость опыта** состоит в разработке календарно – тематического планирования уроков физической культуры с использованием подвижных и спортивных игр на основе базовой программы по физической культуре.

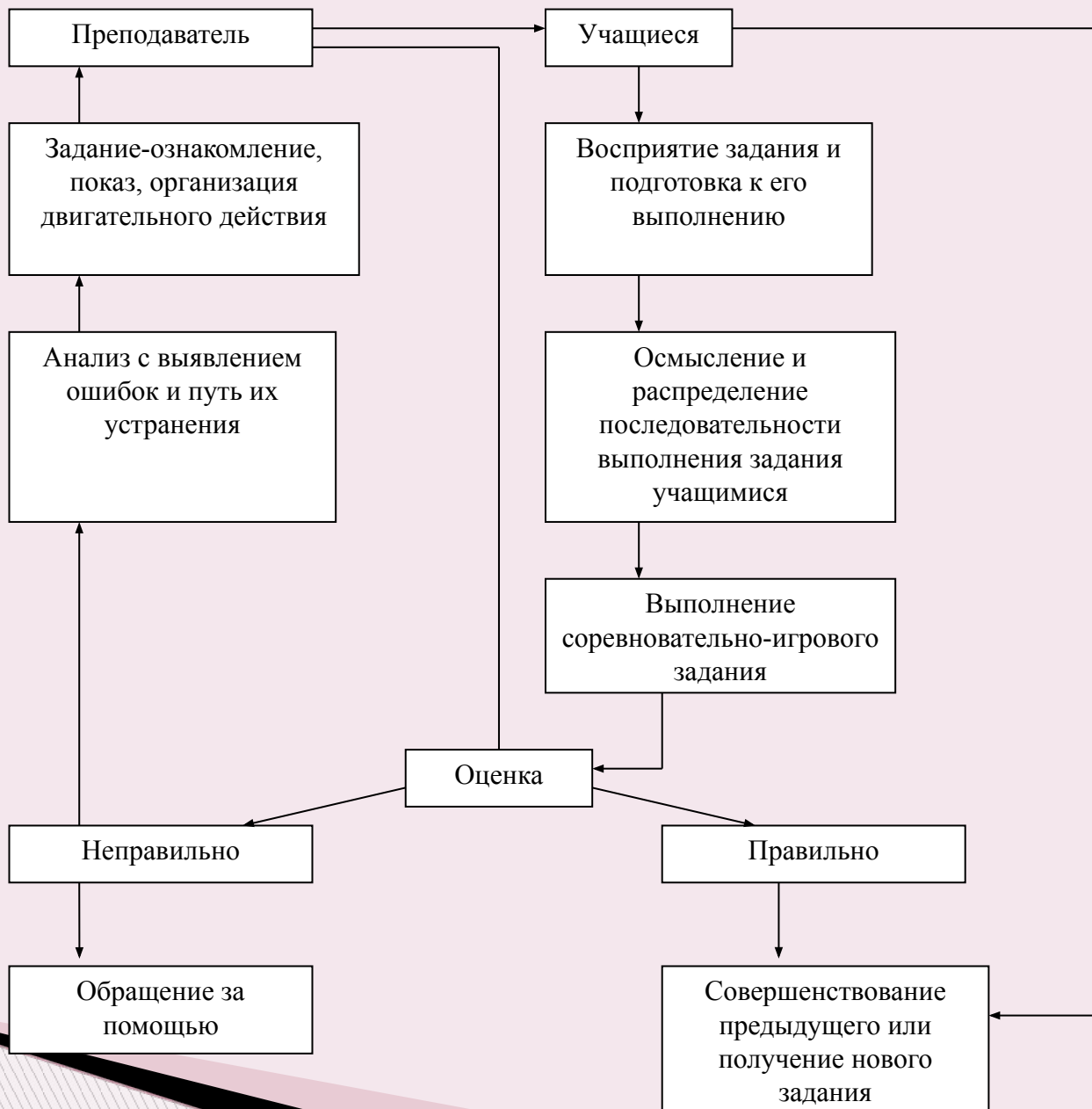


# Технология опыта

В соответствии с целями и задачами деятельности по введению в образовательный процесс подвижных и спортивных игр на первоначальном этапе реализации опыта был проведён анализ литературы и педагогической практики по соответствующей опыту тематике. В результате была собрана картотека спортивных и подвижных игр. Для начальной школы это, прежде всего подвижные игры (их в картотеке более 50), а начиная с 5 класса, это технические игры. Описание каждой из игр содержит не только её правила, но и историю возникновения игры, особенности её проведения и что наиболее важно при использовании игры в образовательном процессе её направленность на развитие тех или иных качеств личности.



# Алгоритм взаимосвязи между преподавателем и учащимися при совершенствовании соревновательно - игрового двигательного действия



# Использую различные методы диагностики результатов:

1. Анкетирование учащихся;
2. Анализ результатов физической подготовленности учащихся;
3. Наблюдение;
4. Тестирование;
5. Анкетирование родителей.

# Результативность применения технологии

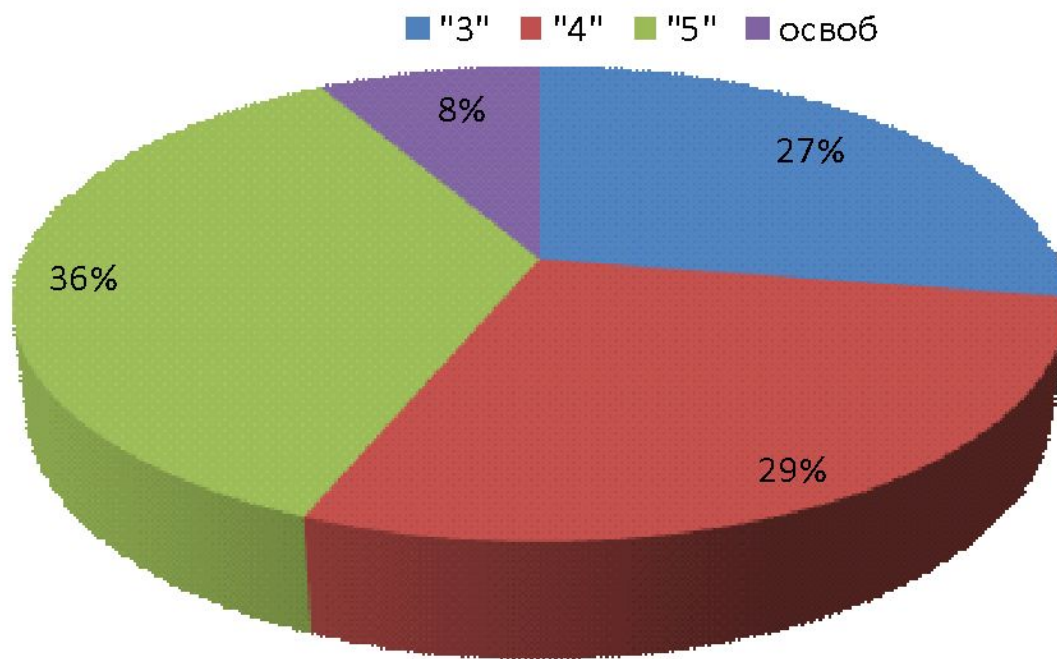
Класс	Всего в классе	2009			
		Гибкость +7 и >	Скорость	Выносливость (высокий уровень)	Сила (высокий и средний уровень)
8 «Б»	27	33%	52%	15%	54%
6 «Б»	27	28%	48%	18%	48%
1 «А»	27	31%	42%	29%	20%
1 «Б»	25	34%	45%	28%	25%

# Результативность применения технологии

Класс	Всего в классе	2010				% >
		Гибкость +7 и >	Скорость	Выносли- вость (высокий уровень)	Сила (высокий и средний уровень)	
9 «Б»	27	42%	58%	30%	68%	12%
7 «Б»	27	38%	57%	27%	62%	11%
2 «Б»	27	44%	52%	38%	28%	10%
2 «А»	25	47%	56%	40%	30%	10%

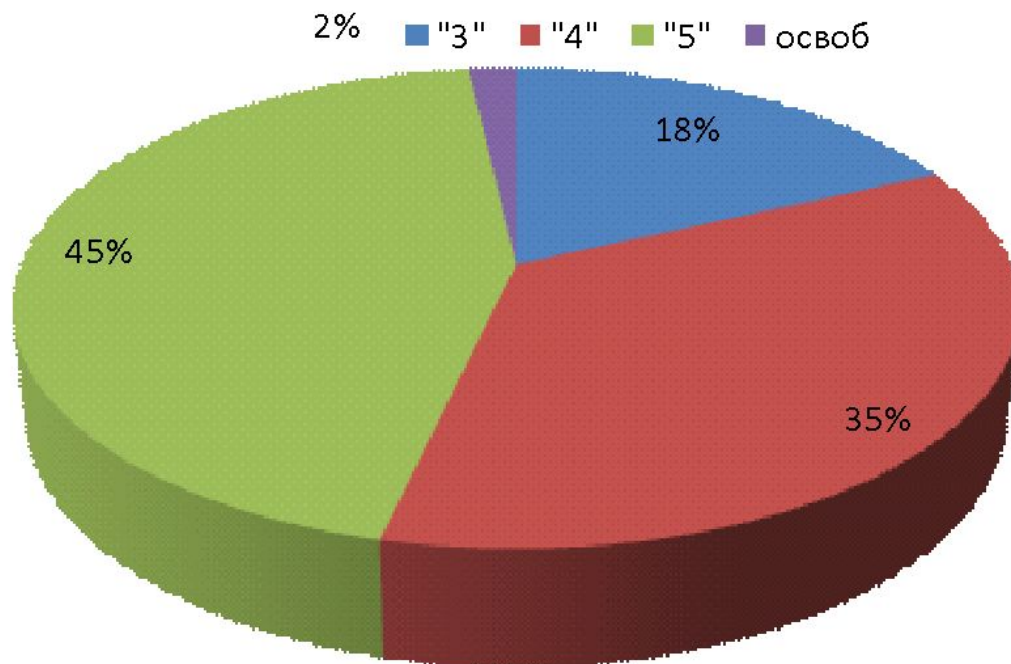
# Успеваемость по предмету

2008-2009 учебный год

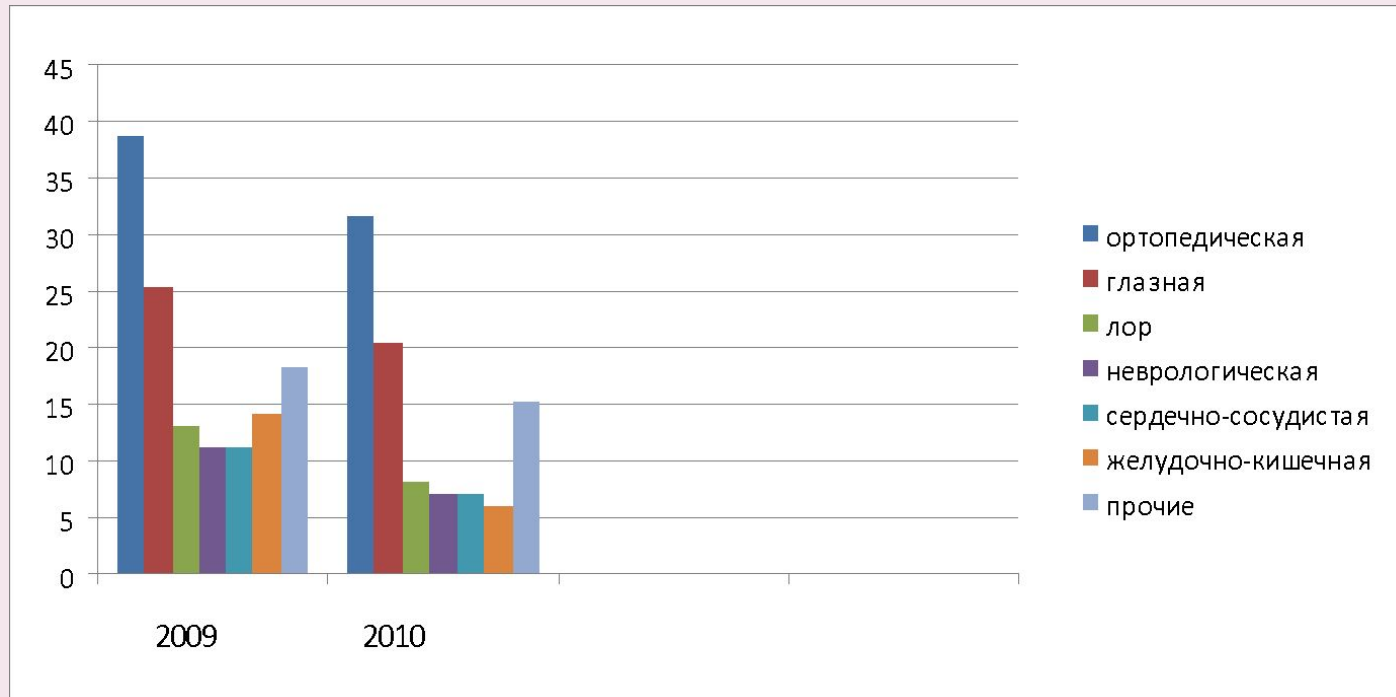


# Успеваемость по предмету

2009-2010 учебный год



# Сравнительные данные по заболеваемости учащихся



# Результаты участия в окружных конкурсах и соревнованиях

- В 2009-2010 учебном году учащиеся школы стали победителями и призёрами окружных соревнований:
- - 1 место по баскетболу(юноши) ;
- - 2 место по баскетболу (девушки);
- - 2 место в Новогоднем турнире по баскетболу(юноши) ;
- -3 место по волейболу(юноши);
- -2 место в легкоатлетической эстафете;
- - 2 место в соревнованиях « Вперёд, мальчишки !»
- - Кубок призывника (3 место – общий зачет, 1 место - гиря)
- - кубок сильнейших (1 место – 5-6 классы, 3 место – 10-11 классы)
- - Военно-спортивная игра «Зарница» - 3 место
- 2010-2011 год
- - кубок призывника – 2 место
- - Военно-спортивная игра «Вперед мальчишки»(5-6 классы)- 3 место
- -1 место по баскетболу(юноши) ;
- - 1 место по баскетболу (девушки)





# ПОЧЕТНАЯ ГРАМОТА



округ Муром

Управление образования  
администрации  
округа Муром

## НАГРАЖДАЕТ

СМОРОДИНУ ОЛЬГУ АНАТОЛЬЕВНУ,

учителя физической культуры средней школы № 15,

за достигнутые успехи в обучении и воспитании

подростающего поколения и в связи с 50-летием

со дня открытия школы.



Начальник  
управления

В.И. Клещеникова

Приказ управления образования  
от 12.12.2006 г. № 345-К

Управление образования  
администрации  
округа Муром

## НАГРАЖДАЕТ

СМОРОДИНУ ОЛЬГУ АНАТОЛЬЕВНУ,

учителя физической культуры МОУ "Средняя

общеобразовательная школа № 15", за успехи, достигнутые

в обучении и воспитании подрастающего поколения.



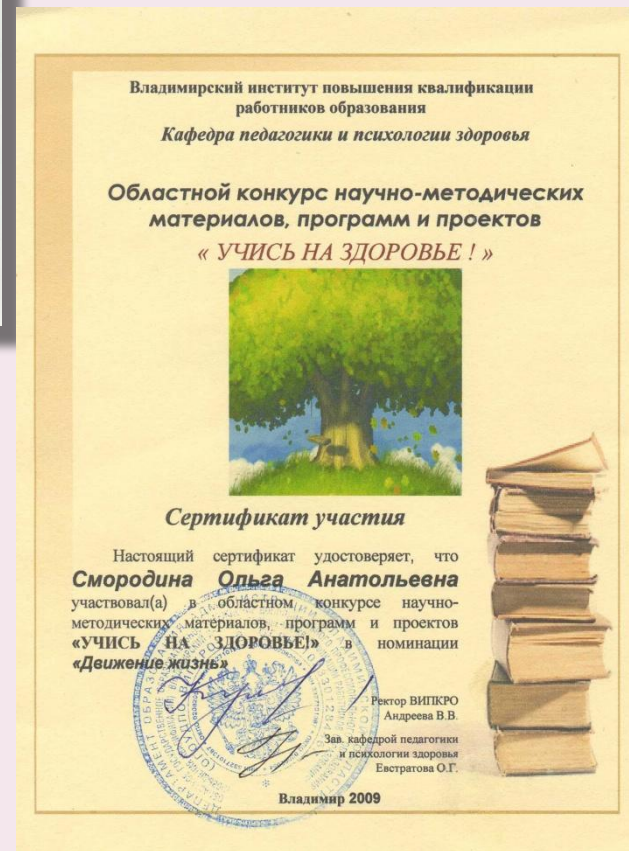
Начальник  
управления

В.И. Клещеникова

Приказ управления образования  
от 16.07.2009 г. № 248-К







# Адресная направленность

Мой опыт адресован преподавателям при подготовке, организации и проведении уроков физической культуры, руководителями физического воспитания при проведении внеклассных мероприятий, а так же классными руководителями.

# Вывод

Из проделанной мной работы можно сделать следующий вывод: игра является тем самым средством и методом, которое оказывает положительное влияние на развитие двигательной подготовленности школьника, способствует его умственному развитию, носит оздоровительный характер.