

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
«Терновская средняя общеобразовательная школа»  
х. Терновка, Фроловский район, Волгоградская область

**«Использование  
игровых технологий  
на уроках физической культуры»**

Автор: Козлов Сергей Леонидович,  
учитель физической культуры  
МБОУ «Терновская СОШ»

## **Использование игровых технологий на уроке с целью повышения эмоциональности и дальнейшей мотивации к занятиям физической культурой.**

Игровая деятельность занимает важное место в образовательном процессе. Ценность игровой деятельности заключается в том, что она учитывает психолого-педагогическую природу ребенка, отвечает его потребностям и интересам. Игра формирует типовые навыки социального поведения, специфические системы ценностей, ориентацию на групповые и индивидуальные действия, развивает стереотипы поведения в человеческих общностях.

Игровая деятельность на уроках в школе дает возможность повысить у обучающихся интерес к учебным занятиям, позволяет усвоить большее количество информации, основанной на примерах конкретной деятельности, моделируемой в игре, помогает ребятам в процессе игры научиться принимать ответственные решения в сложных ситуациях. Использование игровых форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению материала. Самоценность игры заключается в том, что она осуществляется не под давлением жизненной необходимости. Игра – это проявление желания действовать. Игровые формы работы в учебном процессе могут нести ряд функций:

- обучающая;
- воспитательная;
- развивающая;
- психотехническая;
- коммуникативная;
- развлекательная;
- релаксационная.

Убыстрение темпа современной жизни ставит задачу более активно использовать игру для воспитания подрастающего поколения. Сейчас очевидно, что игры необходимы для обеспечения гармоничного сочетания умственных, физических и эмоциональных нагрузок, общего комфортного состояния. Исследования игровой деятельности подчеркивают ее уникальные возможности в физическом и нравственном воспитании детей, особенно в развитии познавательных интересов, в выработке воли и характера, в формировании умений ориентироваться в окружающей действительности. Говоря о содействии умственному развитию, следует отметить, что она вынуждает мыслить наиболее экономично, укрощать эмоции, мгновенно реагировать на действия соперника и партнера. Ученые находят, что игра развивает так называемую внутреннюю речь и логику. Ведь игроку приходится выбирать и совершать из множества возможных операций одну, наиболее, по его мнению, целесообразную. Все это очень важно для развития личности.

Поэтому я использую на своих уроках физической культуры игровую технологию, которую сочетаю с технологией успеха. Их сочетание повышает эмоциональность урока, что благотворно влияет на развитие и здоровье обучающихся.

Можно выделить несколько условий и средств, повышающих эмоциональность урока:

- источником радости должен стать сам процесс обучения: успешное преодоление трудностей, познание нового, развитие своих способностей;
- обстановка урока и поведение учителя: эстетика зала, спортивная форма, стиль общения, интерес самого учителя;
- разнообразие приемов и форм проведения, используемых учителем на уроке; установлено, что однообразная физическая деятельность приводит к снижению восприятия;
- использование игровых и соревновательных методов: повышается эмоциональное состояние, элемент соревнований всегда создает приподнятое настроение, воспитываются стремление к победе и коллективизм.

Постоянен интерес человека к игровой деятельности. Этот вид физической активности восстанавливает физические и духовные силы. Дух соревнования - неперенный спутник игры. Взаимодействие, желание помериться силами, соперничество рождает азарт и увлеченность. Положительное отношение школьников к уроку физической культуры невозможно без радостных переживаний на занятиях, возникающих неоднократно. Позитивный эмоциональный настрой, чувство радости у обучающихся - один из критериев успешного урока. Успех рождает сильный дополнительный импульс к активной работе, содействует становлению достоинства ученика, это залог положительного отношения к учению, к школе, к труду. Ситуация успеха становится фактором развития личности. Технология успеха предполагает создание ситуации успеха на уроке:

1. Первое обязательное условие – **атмосфера доброжелательности** в классе на протяжении всего урока. ( Слагаемые доброжелательности: улыбка, добрый взгляд, внимание друг к другу, интерес к каждому, приветливость, расположенность, мягкие жесты.)
2. Второе условие – **снятие страха** – авансирование успеха (объявить о положительных результатах до того, как они получены, это увеличивает меру уверенности в себе ребенка и повышает активность.)
3. Ключевой момент – **высокая мотивация** предлагаемых действий: Во имя чего? Ради чего? Зачем? Мотив сильнейший механизм.
4. **Реальная помощь** в продвижении к успеху – скрытая инструкция деятельности, посылаемая субъекту для инициирования мыслительного образа предстоящей деятельности и пути ее выполнения.
5. **Краткое экспрессивное воздействие** – педагогическое внушение, собранное в яркий фокус (За дело! Приступаем!)
6. **Педагогическая поддержка** в процессе выполнения работы (краткие реплики или мимические жесты).
7. **Оценивание** – оценка не производится в целом, она не произносится сверху, она ставит акцент на деталях выполненной работы.

В МБОУ «Терновская средняя общеобразовательная школа» подвижным и спортивным играм уделяется большое внимание. Особое внимание было уделено подвижным играм в начальном и среднем звене, так как в этом возрасте закладываются основы игровой деятельности, направленные на совершенствование игровых умений и технико-тактических взаимодействий, необходимых при дальнейшем изучении и овладении спортивными играми. И, конечно, подвижные игры, это прекрасная база по развитию двигательных способностей и умений. В раздел программы « легкая атлетика» я планировал подвижные игры, направленные на закрепление и совершенствование навыков бега, прыжков и метаний, на развитие скоростных, скоростно-силовых способностей, способностей ориентирования в пространстве и т.п. В разделе программы « спортивные игры»- игры и эстафеты на овладение тактико-техническими навыками изучаемых спортивных игр. В разделе «гимнастика» - подвижные игры с элементами единоборств.

Во внеклассной работе в нашей школе также огромное внимание уделяется спортивным и подвижным играм. Младшие школьники занимаются в кружке «Будь здоров», где много времени уделяется играм. Старшеклассники посещают секцию каратэ. В школе проводятся турниры по волейболу, баскетболу, мини-футболу, « Веселые старты», Дни здоровья и др. Это все дало положительный результат. Последние три года команды юношей и девушек выходят в финал районных соревнований по волейболу, баскетболу и становятся призерами. Игроки команд защищают честь района на областных соревнованиях. Школа показывает высокие результаты в летней и зимней спартакиаде школьников.

Нет детей – есть люди, но с иным масштабом понятий, иными источниками опыта, иными стремлениями, иной игрой чувств. ( Януш Корчак.)

## **Приложение.**

### ***Игры для уроков легкой атлетики.***

#### **Вызов номеров.**

Играют 2-3 команды. Игроки строятся в колонны и рассчитываются по порядку номеров. Учитель называет номер и игроки с этим номером, с каждой команды бегут, оббегают предмет и возвращаются в строй. Выигрывает команда, игроки которой побеждали большее количество раз. Если играют дети младшего школьного возраста, то вместо номеров можно называть игроков зверушками. Тогда это будет «Эстафета зверят».

#### **Мячом в цель.**

Посередине площадки кладут волейбольный мяч. Играющие, с теннисными мячами в руках стоят в 10 шагах от него за чертой. Каждый по очереди метает свой мяч в волейбольный мяч. Выигрывает тот, кто не промахнулся и у кого после удара мяч откатился дальше.

#### **Волк во рву.**

Играющие выстраиваются на одной стороне площадки. В середине «ров» шириной 2-3 метра. Во рву водящий (волк). Игроки, разбежавшись, перепрыгивают ров, стараясь «не попасть в лапы волку». Если игрок заступил или его коснулся водящий, то он выбывает.

### ***Подвижные игры с элементами спортивных игр.***

#### **Пионербол.**

Играют две команды по 6-8 человек. Команды располагаются по разные стороны от сетки. Мяч вводится в игру с помощью волейбольной подачи. Игроки противоположной команды должны поймать мяч, и используя правило трех передач, перекинуть его на сторону противника. С мячом разрешается делать не более трех шагов. Перекидка продолжается до тех пор, пока мяч не коснется земли, на площадке соперника, или улетит в аут. Игра продолжается до 15 очков, до двух побед в партии.

#### **Своему ловцу.**

Игра напоминает баскетбол. Играют две команды. Каждая старается овладеть мячом и бросить его по цели. Цель – свой игрок (ловец), стоящий в круге. Ловя мяч, ловец не имеет право выходить за круг. Круг опоясывает нейтральная зона (1 метр). В эту зону не разрешается заходить игрокам обеих команд. За это и другие технические нарушения мяч передается противоположной команде. За грубую игру – штрафной с 6 метров от ловца. Бросающему может мешать перехватчик, располагающийся перед ловцом, возле нейтральной зоны. Каждый меткий бросок ловцу 1 очко. Играют 2 тайма по 10 минут.

### ***Подвижные игры с элементами единоборств.***

#### **Наступи на носок.**

Стоя лицом, друг к другу и положив обе руки на плечи партнера, по сигналу каждый игрок, используя обманные движения ногами, старается своей ногой прижать ногу соперника к полу.

#### **Бой кенгуру.**

Игрок располагает между ног мяч и сжимает его, стараясь не уронить на пол. По сигналу, каждый стремится толчками обеих ладоней вынудить противника выронить мяч.

**Борьба за шапочку.**

Каждый участник поединка надевает головной убор. По сигналу соперники, используя перемещения, захваты, обманные движения, стремятся завладеть шапочкой соперника и в то же время сохранить свою собственную.

**Борьба на линии.**

Игроки стоят на линии в 1 метре друг от друга, захватив за кисть одноименную руку противника. По сигналу, стремятся перетянуть противника, вынудить сойти с линии.

**Петушиный бой.**

В круге диаметром 3 метра лицом друг к другу, стоя на одной ноге, а другую, поддерживая рукой за голень, находятся два игрока. Упираясь плечом и грудью, соперники стремятся заставить друг друга покинуть пределы круга или коснуться другой ногой пола.

***Литература:***

журнал « Физическая культура в школе» - № 3, №7, №8 (2007г.) № 2 (1993г.);  
И.М.Коротков « Подвижные игры во дворе» - Знание, 1997г.;\  
Е.В.Советова « Эффективные образовательные технологии» - Феникс, 2007г.;  
Е.В.Советова « Педсовет» - Феникс, 2007г.