

Использование игровых технологий, как средство повышения мотивации к урокам физкультуры.

Физическое образование ребенка есть база для всего остального. Без правильного применения гигиены в развитии ребенка, без правильно поставленной физкультуры и спорта мы никогда не получим здорового поколения.

А. В. Луначарский

Игра — один из древнейших, и, тем не менее, актуальных методов обучения. Она является важнейшим способом передачи накопленного опыта от старшего поколения к младшему. С её помощью можно моделировать жизненные и учебные проблемные ситуации и сосредоточивать игровые действия вокруг реальных проблем и отношений. Включение игры в учебный процесс заметно повышает интерес к учебному предмету, создаёт ситуации, наполненные эмоциональными переживаниями, стимулирует деятельность учащихся. Она является основным видом деятельности в начальной школе на уроках физической культуры. Кроме того, что игры используют в каждом разделе программного материала, ещё подвижные игры выделены в программе в отдельном разделе, что говорит об их важности. Игровая технология является уникальной формой обучения, которая позволяет сделать обычный урок интересным и увлекательным. 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. В игре обычное становится необычным, а значит особенно привлекательным. Главный признак подвижных игр — это наличие двигательных действий, благодаря чему они являются отличным средством и методом физического развития. Как показала практика, применение игровых технологий с учетом возрастных особенностей не теряет актуальность в средней и старшей школе. Принципы игровой технологии: - принцип постепенности — от простого к сложному. Учитель показал, как учить технику приёма и передачи мяча в игре волейбол уже с начальных классов. Начиная с игры с простыми правилами, облегчёнными мячами и постепенно усложняя правила игры. - принцип наглядности — суть этого принципа состоит в том, что учитель, использует показ и различные наглядные пособия, создает ясное представление об изучаемом материале, помогает более отчетливо понять его. - принцип доступности — это подбор упражнений по сложности в соответствии с индивидуальными возрастными, половыми особенностями, также степенью подготовленности. Упражнения должны быть доступны и в то же время представлять определённую трудность для занимающихся. - принцип прочности состоит в том, что изученный материал путём повторений доводится до прочного навыка. Игровые технологии используются для развития физических качеств (быстроты, ловкости, силы, выносливости, гибкости); формирования умений и навыков в выполнении физических упражнений. Подвижные игры на уроках физической культуры используются для решения: 1) образовательных задач (закрепление и совершенствование изучаемых приёмов игры, развитие умения ориентироваться на площадке во время игры, увеличение моторной плотности уроков); 2) воспитательных задач (чувства солидарности, товарищества, честности, ответственности за действие друг друга); 3) оздоровительных задач в соответствии с требованиями программы. В ходе игр вырабатывается и взаимопонимание партнёров в

коллективе необходимое в командных и лично-командных соревнованиях. Многочисленные педагогические наблюдения показывают, что важнейший результат игры — это радость и эмоциональный подъём детей. Благодаря этому свойству игры, в значительной степени игрового и соревновательного характера, больше чем другие формы и средства физической культуры, соответствуют воспитанию двигательных способностей у учащихся. 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». Для организации интересного урока или весёлого мероприятия учитель подробно знакомится с основными видами игровых технологий. Продумывает весь ход игры. Каждый урок физической культуры в школе дети называют 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. Практически на каждом уроке детям приходится работать с мячами, скакалками, обручами. Дети применяют на практике знания, полученные на уроке физкультуры. На каждом уроке физической культуры 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. Таким образом, 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 ребенка. Результатом широкого применения игровых технологий на уроках физкультуры стало изменение отношения к предмету. Обучающиеся всех возрастов, в работе с которыми регулярно использовалась игровая технология, посещают уроки физической культуры регулярно и с удовольствием. Показателем успешности применения данной технологии на уроках стали высокие результаты в соревнованиях.