

**Выступление на заседании методического объединения
учителей естественно-научного цикла**

«Использование современных игровых технологий на уроках физической культуры»

Игровые технологии – это уникальная форма обучения. Игра позволяет сделать обычный урок интересным и увлекательным. Подвижные игры это доступный и очень эффективный метод воздействия на ребенка. В игре ребенок познает себя, окружающий его мир и свое место в нем. В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по игровым правилам (так, в случае ролевых игр - по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в двойном плане - как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью.

Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, нормирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр. Особенности игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед

обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Игровая деятельность используется: в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия темы и даже раздела; как элементы более обширной технологии; в качестве урока или его части; как технология внеклассной работы.

Игровые технологии используют в процессе учебной деятельности для развития физических качеств, формирования умений и навыков в выполнении физических упражнений, активизации и совершенствовании основных психических процессов

Игры на уроках служат средством побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Для успешного решения задач урока дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, учебная деятельность подчиняется правилам игры, при этом учебный материал используется в качестве его средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую. Успешное выполнение дидактического задания связывается с результатом игры.

В игре используются естественные движения в развлекательной ненавязчивой форме. Главный признак подвижных игр - наличие двигательных действий, благодаря чему они являются отличным средством и методом физического развития.

Подвижные игры развивают быстроту, силу, ловкость, выносливость, гибкость. Игра способствует разностороннему физическому и умственному развитию, воспитанию морально - волевых качеств и укреплению организма ребенка. В игре развиваются познавательные процессы: ребенок мыслит, мгновенно реагирует на действия соперника и партнера, выбирает из множества действий одно, которое наиболее целесообразно.

Существуют определенные требования к отбору игр:

- Игра должна давать новые понятия
- В игре должны развиваться способности правильно оценивать пространственные и временные отношения, быстро реагировать на часто меняющуюся обстановку
- Дидактическое и двигательное содержание игры должно соответствовать особенностям программного материала
- Степень сложности игры должна соответствовать усвоенным умениям и навыкам.

За последние годы подвижные все решительнее завоевывают симпатии педагогов. Творчески работающие педагоги стремятся широко и разносторонне вводить игру или ее элементы в повседневную жизнь учащихся. А ценность игр заключается в том, что приобретенные умения, качества, навыки повторяются и совершенствуются в новых, быстро изменяющихся условиях, которые предъявляют к детям другие требования.

Выявлено положительное влияние занятий подвижными играми на развитие физических качеств и показатели, характеризующие физическую подготовленность учащихся различных возрастных категорий. Уровень физической подготовленности детей позволяет наблюдать положительные изменения при использовании на уроках физической культуры современных игровых технологий, что доказывается моей многолетней преподавательской практикой.