

Игровые технологии в учебном процессе физического воспитания, как средство формирования учебных универсальных действий, в условиях современной школы

Горбикова А.А.

Физическая культура

учитель физической культуры первой категории ФК МОУ СШ № 91

Краснооктябрьского района г. Волгограда

Аннотация: В статье рассматриваются вопросы формирования универсальных учебных действий (далее – УУД) через подвижные игры и применение новых подвижных игр на уроках ФК.

Важнейшей задачей современной системы образования в повышении эффективности учебно-воспитательного процесса в школе является оптимизация личностного и познавательного развития детей на основе УУД).

Возникновение понятия УУД связано с изменением парадигмы образования: от цели усвоения знаний, умений и навыков к цели развития личности учащегося.

В широком смысле термин означает умение учиться, т.е. способность ученика к саморазвитию и самосовершенствованию путем сознательного и активного усвоения нового социального опыта.

В узком значении термин можно определить как совокупность способов действий учащегося, обеспечивающих самостоятельное:

- усвоение новых знаний
- формирование умений, включая организацию этого процесса.

Виды универсальных учебных действий:

I Личностные

II Метапредметные которые включают в себя:

1. Регулятивные; 2. Познавательные; 3. Коммуникативные.

Личностные обеспечивают ценностно – смысловую ориентацию учащихся (знание моральных норм, умение соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, умение выделить нравственный аспект поведения).

Метапредметные

1. Регулятивные УУД позволяют учащимся организовывать учебную деятельность (планировать последовательность действий по достижению цели; мобилизовать силы в преодолении препятствий, контролировать свои действия, вносить изменения в план и способы действий).

2. Познавательные УУД позволяют учащимся самостоятельно формулировать познавательную цель, искать и извлекать необходимую информацию, создавать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера, составлять целое из частей.

3. Коммуникативные УУД обеспечивают учащимся учитывать позиции др. людей по общению и деятельности, умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

В рамках реализации ФГОС, приоритетной целью современного общего образования, вместо простой передачи знаний, умений и навыков от учителя к ученику, становится развитие способности ученика самостоятельно ставить учебные цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения, то есть формирование умения учиться.

Этот процесс можно представить в виде Пирамиды в основе которой находится естественная потребность ребенка в движении использование которой

4. Результат	Успешная личность
3. Формирование потребности навыков	Формирование УУД
2. Мотив	Игровая деятельность
1. Потребность	Двигательная активность

позволяет учителю формировать мотивацию к урокам ФК и к систематическим занятиям ФКиС через игровую деятельность как ведущую на ступени начального общего обучения.

Именно естественная потребность детей в двигательной активности и присуще детям желание играть, подвижные игры могут выступать как универсальное средство в развитии УУД и в достижении конечного результата.

Игровая деятельность позволяет:

- ❖ удовлетворить потребность ребенка в движении;
- ❖ развить двигательные способности, умения и навыки;
- ❖ воспитать нравственные, волевые качества, чувство товарищества и коллективизма;
- ❖ сформировать потребность к систематическим занятиям ФК;
- ❖ создать предпосылки для развития личности ребенка и формирования УУД.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которые позволяют в естественной и непринужденной форме формировать личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные УУД.

В отличие от игр вообще «педагогическая игра» обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая деятельность может использоваться в следующих случаях:

- ❖ в качестве самостоятельных технологий для освоения темы или раздела (Разучивание игр с навыками бега, взаимодействия, противодействия и т.д.);
- ❖ как элементы более обширной технологии (Игры с применением элементов спортивных игр переходящих в игровые задания);
- ❖ в качестве части урока (Игры подготовительной и заключительной части урока);
- ❖ как технология внеклассной работы (Веселые старты, соревнования).

Сложность игр зависит от характера игровых взаимоотношений. Чем элементарнее эти отношения, тем проще содержание игры. Различие в характере этих отношениях позволяет выделить три основные группы игр:

- ❖ **некомандные**, в которых нет коллективной цели и каждый действует самостоятельно, независимо от других;
- ❖ **переходные к командным**, в которых появляются элементы согласования действия внутри отдельных групп для решения поставленных частных задач;
- ❖ **командные**, в которых соревнование проходит между командами и действия отдельных участников подчинены интересам всего коллектива и цель достигается главным образом согласованными действиями всех играющих.

В этой связи начинать обучение целесообразно с простых игр, и с приобретением двигательного опыта и с повышением у детей интереса к коллективной деятельности, переходить к переходным играм и далее к командным играм.

Методика обучения подвижным играм основывается на общих закономерностях процесса обучения.

Для качественного овладения комплексом игр, обучение детей подвижным играм должно представлять собой целостную систему обеспечивающую:

- системность применения игр и постепенность их усложнения;
- учет возрастных возможностей и подготовленности учеников;
- соблюдение принципов «от простого к сложному», «от известного к неизвестному».

Поэтому после освоения базового варианта игры, учащихся необходимо знакомить с ее вариантами, ставить новые образовательные задачи соответствующие трудностям предстоящей игры, обогащать игру новыми действиями в достижении цели, чтобы игра не потеряла воспитательного значения.

Это достигается с помощью:

- введения дополнительных правил и новых построений;
- изменения взаимодействий игроков в достижении цели;
- увеличения или уменьшения количества водящих, мячей и т. д.

При этом каждая новая игра должна как бы вырастать из игры старой ранее разученной.

Дети 1-2х кл. с большим удовольствием играют в не командные игры. В этом возрасте закладываются основы игровой деятельности и элементарные умения (ловля, передачи, броски). Игры больше направлены на развитие воображения, внимания, воспитание инициативности.

Учащимся 3-4х кл. уже доступны игры с элементом соревнования, в которых необходимо проявлять технико-тактические взаимодействия (выбор места, взаимодействия). Длительность игр и нагрузка в них несколько увеличивается. Более строгим становится судейство.

Игры учащихся 5-6х кл. сокращаясь по количеству, усложняются по содержанию, постепенно приближаясь к спортивным играм.

В 7-8х кл. соревновательная деятельность выходит на первый план. Игры по своему содержанию приближаются к спортивным. Возрастает доля заданий в игровой и в соревновательной форме.

В настоящее время подвижные игры в примерной Программе нового поколения включены в раздел «Физическое совершенствование», как одно из средств формирования ЗУНов различных видов спорта.

Практика подтверждает, что **при изучении спортивных игр не следует стремиться сразу, обучать учеников двусторонней игре. Все навыки спортивных игр должны формироваться** в доступной для них игровой форме, **в подводящих играх, с применением элементов техники и тактики**, в условиях приближенных к соревнованию.

Поэтому авторские программы, опираясь на стандарты нового поколения, рекомендуют применять не только традиционные подвижные игры, но и другие близкие по форме и содержанию игры **для:**

- ❖ обеспечения непрерывной преемственности игрового материала;
- ❖ создания логической цепочки в их изучении;
- ❖ качественного формирования навыков игровой деятельности, необходимых в спортивных играх.

Памятка.

- **Процесс обучения** играм должен носить воспитывающий характер.
- **Последовательность применения игр** должна быть спланирована заранее.
- **Сложность игры** определяется двигательным ее содержанием и отношениями между играющими.
- **При проявлении интереса** у детей к коллективной деятельности переходите к изучению командных игр.
- **Для прочности усвоения** приобретенных ЗУНов систематически включайте игры в урок.
- **Не включайте в игры** технические приемы спортивных игр, которые еще плохо сформированы.
- **Усложняйте правила** игры по мере ее освоения.

В то же время в условиях развития нашего общества и изменения требований к подрастающему поколению в отношении подвижных командных игр наблюдается некий застой. Разработчики авторских программ, опираясь на стандарты нового поколения, по-прежнему рекомендуют традиционные коллективные игры с мячом, предложенные в далеком прошлом («Смелые и ловкие», «Охотники и утки», «Снайперы», «Перестрелка», «Переброска»). А для активизации творческого потенциала учителей лишь ограничиваются рекомендациями применять и другие игры, близкие по содержанию, обеспечивающие непрерывную преемственность игрового материала для постоянного поддержания их воспитательного и развивающего потенциала. В этой связи возникает необходимость модернизации традиционных и разработка новых разнонаправленных подвижных игр, отвечающих современным реалиям и интересам подрастающего поколения.

Как и другие игры, подвижные игры с мячом, должны подбираться в соответствии с уровнем развития ребенка на данном этапе. Однако сложившаяся практика преподавания этих форм физических упражнений не обеспечивает

должной преемственности между ними, снижая воспитательный и развивающий потенциал их применения из-за отсутствия промежуточных игр.

Чтобы обеспечить соблюдение принципа «от простого к сложному» и выстроить целостную систему при обучении и совершенствовании тактических взаимодействий, а также техники перемещений, владению мячом, начиная с 1 класса, необходимо активно внедрять в учебный процесс новые подвижные игры с мячом: «Ловцы», «К своим капитанам», «В своем плену», «Очистить огород», «Переходные уголки» и другие.

В школе средней ступени образования спортивные игры являются следующим звеном в формировании УУД. С их помощью продолжается работа по закреплению и совершенствованию естественных двигательных навыков; развитию физических качеств; воспитанию навыков сотрудничества и коллективизма.

В этом отношении игры с мячом могут выступать как универсальное средство среди множества других средств в решении этой задачи, так как с их помощью можно сформировать потребность к систематическим занятиям физической культурой, создать мотивацию в приобретении знаний умений и навыков. Игровая деятельность наилучшим образом создает предпосылки для развития личности ребенка. Это обусловлено разнообразием способов достижения двигательной цели в ходе игры, необходимостью взаимодействия занимающихся друг с другом, использованием различных предметов. Они создают неограниченные возможности для развития координационных и кондиционных способностей, воспитания нравственных, волевых качеств, взаимовыручки и чувства коллективизма.

Учитывая тот факт, что детям всегда присуще желание играть, при формировании УУД в учебном процессе необходимо чаще использовать не только традиционные рекомендуемые игры, но и другие новые близкие по содержанию и направленности, чтобы игровая деятельность не потеряла воспитательного значения. Поэтому после освоения базовой игры учащихся нужно знакомить с ее вариантами, ставить перед ними новые образовательные задачи, соответствующие трудностям предстоящей игры, обогащать игру новыми действиями в достижении цели.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Вавилова Л.Н., Кузина Т.С. Методические рекомендации/ Под общ. ред. В.М. Паниной. – Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИПО», 2007. - 94 с.
2. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 128 с.
3. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.
4. Конради С. В. Игровые технологии. АСТ – Сталкер, 2006. - 124 с.
5. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.