****

**н *Т.В. Ишкинина***

*учитель физической культуры*

*МБОУ ООШ №2*

*р.п. Солнечный*

**а уроках**

**ической**

***Формирование метапредметных компетенций через использование***

***игровой технологии на уроках физической культуры***

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Главная задача урока физической культуры ХХI века – сформировать желание заниматься физической культурой всю жизнь, уметь работать в команде, вооружить способностью к самоизменению и саморазвитию на основе рефлексивной самоорганизации.

Важной целью и конечным результатом физического образования является формирование разносторонне физически развитой личности, способной активно использовать ценности физической культуры для укрепления и сохранения здоровья, оптимизации трудовой деятельности и организации проведения активного отдыха, а также применение навыков в дальнейшей жизни.

Разработчики стандарта справедливо исходили из установки, что урок физической культуры – это развитие двигательной активности обучающихся средствами различных видов спорта. Главное, чтобы ученик овладел основами технических действий, приемов и физических упражнений из базовых видов спорта, умел использовать их в разнообразных формах игровой и соревновательной деятельности. Принципиальным отличием современного подхода является ориентация стандартов на результаты освоения основных образовательных программ. Под результатами понимаются не только предметные знания, но и умения применять эти знания в практической деятельности. Современному обществу нужны образованные и нравственные люди, которые могут: анализировать свои действия, самостоятельно принимать решения, прогнозировать их возможные последствия, быть способными к сотрудничеству.

Из всего многообразия современных технологий, методов и приемов преподавания мне нужно выделить такие, посредством которых я смогу научить ученика самому добывать необходимую информацию, применять в повседневной жизни и рефлексивно оценивать результат ее использования для собственного здоровья.

Для решения вышеизложенных задач я выбрала несколько технологий, которые в полной мере реализуют поставленные задачи:

- игровая технология;

- проектная технология;

- технология уровневой дифференциации;

- спортизированная технология (урок-тренировка);

- технология личностно-ориентированного обучения;

- защитно-профилактическая;

- информационно-обучающая здоровьесберегающая.

Игровая технология включает не только комплекс общеразвивающих игр, но и также методы и приемы из вышеперечисленных технологий, что позволяет в комплексе развивать физические качества. Я успешно применяю их на своих уроках, но акцент я сделала в пользу игровой технологии, потому что в игре и игровых моментах урока обучающиеся наиболее полно раскрывают свои физические возможности и применяют свой накопленный опыт, решают двигательные задачи наиболее эффективно.

Почему я выбрала игровую технологию?

На мой взгляд, преимущество игровой технологии – это наличие активных двигательных действий: прыжки, бег, метание и т.д., благодаря чему они являются признанным средством и методом физического воспитания и развития.

Я считаю, что развивающее значение подвижных игр не сводится к развитию таких важных качеств, как ловкость, быстрота, выносливость, гибкость, сила, реакция на звуковые сигналы, скоростные качества и многое другое. В игре и игровых действиях развиваются и интеллектуальные качества: логическое мышление, наблюдательность, сообразительность и т.п. По своей природе игра ненавязчиво побуждает обучающихся глубже использовать свои знания, умения и навыки. В согласованных действиях с товарищами по команде, развивает решительность, концентрацию внимания. Внимание, мышление, чувство ответственности за команду, взаимовыручка – главные спутники игры.

В связи с этим я подбираю к урокам и специально адаптирую не только подвижные игры, но и задания в игровой форме, которые развивают целый комплекс физических качеств. Общеразвивающие упражнения в игровой форме должны помогать овладению или совершенствованию необходимых знаний, умений и навыков, а также способствовать укреплению костно-мышечного аппарата и формированию правильной осанки, что немаловажно для детского организма.

Опыт работы применения игровых уроков для обучения и совершенствования технических приемов в спортивных играх показал, что это способствует более прочному закреплению движений. Для себя я отметила, что при введении игр в урочную деятельность дети активно включаются в работу, значительно повышается моторная плотность урока, повышается эмоциональный фон, в игру активно включаются даже самые физически слабо развитые дети, а это в свою очередь помогает решать поставленные задачи более эффективно. Игровая деятельность – это уникальный инструмент для развития познавательных интересов. Игра заставляет ребенка мыслить, мгновенно реагировать на действия соперника, выбирать из множества действий одно, которое, по его мнению, наиболее целесообразно.

Игровую деятельность я использую в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия темы и даже раздела программы;

- в качестве урока или его части;

-в качестве обучения и совершенствования технических приемов в игровых видах спорта;

- в качестве закрепления и совершенствования изученного материала;

- для развития физических качеств необходимых для успешного освоения программного материала, сдачи норм ГТО;

- как технология для подготовки к соревнованиям.

Для повышения общей результативности проводимых уроков, игры и игровые задания, которые я рекомендую, составлены таким образом, что их практическое проведение осуществляется преимущественно фронтальным и групповым методом, когда одновременно играют все играющие или происходит деление на группы. Фронтальный метод в основном использую для разминки, для развития физических качеств, когда нужно активизировать внимание учащихся перед началом урока. Групповой – для подвижных и спортивных игр.

При распределении на команды предоставляю возможность обучающимся самостоятельно выбрать капитанов, которые затем имеют право набора в свои команды. Очень часто ученики со слабыми физическими способностями оказываются последними кандидатами, для этого я предлагаю их поддержать и назначить их капитанами.

Всем школьникам независимо от возраста перед началом урока я ставлю задачу – самостоятельно подобрать игру в соответствии с изучаемым материалом, обосновать эффективность игры для развития того или иного физического качества или технического приема. Обучающиеся рассказывают, в каких видах спорта применяется данное физическое качество, для чего необходимо развивать это качество, в каких видах спорта оно имеет существенное значение, как оно повлияет на весь организм в целом. Освобожденные ученики выступают в роли судей, но в обязательной форме перед проведением урока я предлагаю им внимательно ознакомиться с правилами игры и рассказать учащимся. В качестве домашнего задания учащимся предлагается подобрать подвижные игры для младших школьников и в дальнейшем организовать их проведение.

При организации игр я придерживаюсь следующих требований:

- игра должна давать новые понятия;

- в игре должны развиваться способности правильно оценивать пространственные и временные отношения, быстро реагировать на сигнал и на часто меняющуюся обстановку;

- игра должна развивать несколько физических качеств одновременно и несколько технических приемов из спортивных игр, гимнастики, легкой атлетики и лыжных гонок;

- дидактическое и двигательное содержание игры должно соответствовать особенностям программного материала;

- игра должна соответствовать возрастному развитию;

- степень сложности игры должна соответствовать усвоенным умениям и навыкам.

Для достижения высокой развивающей результативности игровых заданий я стараюсь соблюдать следующие условия:

- мотивация обучающихся (для чего нужна игра или игровое задание);

- формирую систему знаний на основе игровой деятельности (что формирует и какие физические качества развивает, как повлияет игра на дальнейшее развитие, в каких видах деятельности можно будет еще применить приобретенные в игре навыки);

- независимо от физического развития включение каждого школьника в процесс игры.

Грамотно и планомерно подобранные мною и учениками игры позволяют овладевать навыками и умениями намного быстрее, заставляют мыслить, принимать самостоятельные решения, анализировать складывающуюся в игре обстановку, укрепляют здоровье и активизируют функциональные возможности организма. Ученики осваивают эффективные способы физкультурной деятельности со спортивно-рекреационной направленностью учебного предмета.

Говоря о результативности применения игровой технологии, следует отметить, что главный результат, по которому можно судить об успешности, будет получен, когда ученик в полной мере в соответствии с его физическим здоровьем освоит учебный материал. Умения прочно перейдут в навык, учащийся сможет применять полученные практические и теоретические знания для дальнейшего освоения и совершенствования спортивных результатов, и, самое главное, приобретет прочный запас здоровья, который очень важен в дальнейшей жизни.

При выборе игровой технологии я отметила только положительные стороны. Что дает мне как учителю применение данной технологии на уроках:

- занимательность и эмоциональность игр является отличным средством привлечения интереса к моему предмету или процессу обучения;

- значительно повысить общую и моторную плотность урока;

- организовывать проблемные и поисковые ситуации, активизировать деятельность учащихся;

- добиваться поставленных целей и задач через применение разных средств, методов и приемов;

- создавать ситуацию успеха у учащегося независимо от состояния физического здоровья;

- получать удовольствие, наблюдая за активной работой обучающихся.

Для учащихся применение уроков в игровой форме дает следующее:

- позволяет усвоить большее количество информации, основанной на примерах конкретной деятельности, моделируемой в игре;

- технически правильно выполнять двигательные действия из базовых видов спорта, с успехом применять их в игровой и соревновательной деятельности.

- способствует развитию ориентировки в пространстве, координации, выработке и закреплению движений, делая их автоматизированными;

- помогает в процессе игры научиться принимать ответственные решения в сложных ситуациях;

- наладить доброжелательные взаимоотношения со сверстниками.

- ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению материала;

- во время игр ученики учатся делать выбор и делать выводы, давать оценку и самооценку, пересматривать собственные позиции;

- развивает воображение, прививает умение достигать цели, приходить на помощь товарищу при разных обстоятельствах и игровых ситуациях;

- организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения цели.

Игровые технологии я использую практически на каждом уроке, исключение составляют уроки, когда нужно отследить контрольно-измерительные нормативы. Приведу несколько примеров использования игр для совершенствования приобретенных навыков. (Приложение №1)

Игровая технология – это уникальная технология, которая способствует в максимальной мере задействовать коммуникативные и творческие способности у учащихся, повысить мотивацию к урокам, существенно повысить результативность в обучении.

***Приложение №1***

**Примерные игры для обучения техническим приемам в баскетболе и гимнастике.**

Баскетбол

В баскетболе для обучения самому важному элементу – технике ведения мяча – я предлагаю игры, которые позволяют развивать координационные способности, внимание, учат ребенка ориентироваться на площадке, не смотреть на мяч, а смотреть на происходящее вокруг него. Например, игра «Регулировщик». Игра проводится в парах, или регулировщиком назначается один ученик. Все игроки располагаются на площадке в произвольном порядке, регулировщик стоит в центре площадки или свободно перемещается по ней, производя ведение мяча. Если регулировщик поднял правую руку вверх, то учащиеся ведут мяч правой рукой, если поднял левую руку вверх, выполняют ведение мяча левой рукой, если протянул правую или левую руку вперед, то производится ведение мяча спиной по направлению движения, если поставил руки на пояс, то ведение выполняется на месте. Игру можно разнообразить, добавив разные вариации: проведение игры в парах, ведение мяча шагом, ведение бегом, ведение с различной скоростью передвижения и т.д.

Гимнастика

Даже в таком сложно-координационном виде спорта, как гимнастика, я применяю подвижные игры и игровые элементы. Самую простую и распространенную игру «День и ночь» я адаптировала для совершенствования изученных акробатических элементов. Например, цель урока – совершенствование ранее изученных статических элементов: группировки, равновесия и т.д. Играющие свободно передвигаются по площадке, водящий, один или несколько, - «совушки» стоят в середине зала. По сигналу «День» дети передвигаются по площадке различными способами, но с элементами гимнастики, по сигналу «Ночь» ученики замирают в положении группировка, «Ласточка» и т.д. «Совушки» выходят охотиться, замечают игрока, неправильно выполнившего гимнастический элемент или пошевелившегося при выполнении равновесия, берут за руку и отводят в гнездо. Проштафившиеся игроки занимают место водящего. Игра повторяется с новыми водящими. После окончания игры предлагаю детям разобрать ошибки, которые были допущены при выполнении элементов. Эту же игру я применяю не только для такого раздела программы, как гимнастика, но и для совершенствования различных стоек в баскетболе и волейболе, для отработки низкого и высокого старта в легкой атлетике, низкая и высокая стойка при спуске на лыжах и т.д.