

Доклад на тему «Применение игровой технологии на занятиях»

Подготовил: Скурковин М.М.,
педагог дополнительного образования
МАОУ ДО ЦДТ

Применение игровой технологии позволяет сделать занятия интересными и увлекательными, а также решить образовательные, воспитательные и оздоровительные задачи.

Подвижно-развивающие игры относятся к основным и распространенным формам детской игры. Их главный признак - наличие активных двигательных действий: бег, прыжки, лазанье, метание мяча и т. д., благодаря чему они являются признанным средством и методом физического воспитания и развития.

Воспитательное значение подвижных игр не сводится к развитию только таких ценных качеств, как быстрота, ловкость, сила, выносливость, гибкость и другие. Развиваются интеллектуальные качества: наблюдательность, логическое мышление, сообразительность, память и т. д.

В связи с этим подбираю подвижные игры, которые помогают овладению или закреплению необходимых знаний, умений и навыков, а также способствуют укреплению костно-мышечной системы и формированию правильной осанки учащихся.

Играя в грамотно и планомерно подобранные мною игры, учащиеся овладевают умениями быстрее и лучше мыслить, анализировать складывающуюся обстановку, принимать самостоятельные решения, укрепляют здоровье и совершенствуют функциональные возможности организма.

Некоторые области применения игр на занятиях физической культурой:

Развитие силы. Использую вспомогательные и подводящие игры, связанные с кратковременными скоростно-силовыми напряжениями. Например, перетягивания, отталкивания, удержания, выталкивания, элементы борьбы, тяжёлой атлетики.

Развитие быстроты. Подбираю игры, требующие мгновенных ответных реакций на зрительные, звуковые и тактильные сигналы. Это упражнения с периодическими ускорениями, внезапными остановками, стремительными рывками, мгновенными задержками, бегом на короткие дистанции.

Развитие ловкости. Использую игры, требующие точной координации движений и быстрого согласования своих действий с партнёрами по команде.

Развитие выносливости. Применяю игры, связанные с заведомо большой затратой сил и энергии, с частыми повторами составных двигательных операций или с продолжительной непрерывной двигательной деятельностью, обусловленной правилами игры.

Игры могут быть включены в любую часть занятия. В подготовительной части использую, например, «Запрещённое движение», «Делай как я», «Класс». В основной части - «Зайцы в огороде», «Вызов номеров», «Попади в цель», «Волк во рву», «Охотники и утки», «Гонка мячей». В заключительной части - «Совушка», «Быстро по местам», «Угадай кто».

Использование игровой технологии помогает повышать эмоциональность занятия, а это, в свою очередь, помогает решать поставленные задачи. Процесс обучения становится радостным, способствует желанию заниматься.