

ЛЕКЦИЯ № 2

**ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ
ПОДВИЖНЫХ ИГР.**

**ТРЕБОВАНИЯ К ОРГАНИЗАЦИИ
И ПРОВЕДЕНИЮ ПОДВИЖНЫХ ИГР**

ВИДЫ ПОДВИЖНЫХ ИГР

1 Ролевые ПИ (творческие) – участники сами намечают план игры и сами осуществляют намеченную цель. Предназначены для детей дошкольного и мл.школьного возраста. Игры носят сюжетный характер.

2 Организованные ПИ с установленными правилами:

а) простые некомандные ПИ – каждый участник, соблюдая правила, борется в основном сам за себя, игровая деятельность направлена на личное совершенствование, на достижение личного превосходства;

б) более сложные, переходные к командным ПИ – играющие отстаивают свой интерес, иногда по личному желанию помогают играющим (Салки дай руку!, Перебежки с пленом), либо взаимодействуют в парах (Белые медведи, Караси и щука);

в) командные ПИ – характеризуются совместной деятельностью команд, направленной на достижение общей цели, подчинением личных интересов интересам своей команды (Борьба за мяч, Наступление, День и ночь);

г) игры – эстафеты – участники ведет борьбу за всю команду самостоятельно, без взаимодействия с соперником.



ПРИМЕРНАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ ИГРОВЫХ ЭСТАФЕТ

ЭСТАФЕТА			
По способам действий участников			
На месте с поочередным выполнением (Кто дальше бросит)	С передвижением (Веревочка под ногами)	С преодолением препятствий	Групповым передвижением (Переноска мячей)
По количеству заданий			
Простые		Комбинированные	
<i>Обусловленным способом</i>			
<i>Произвольным способом</i>			
По способу организации			
линейные	круговые	встречные	
По видам упражнений			
гимнастические	легкоатлетические	плавательные	лыжные



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ РАСПРЕДЕЛЯЮТСЯ:

- 1 По степени сложности содержания: от простых к сложным.
- 2 По возрасту детей для учета возрастных особенностей.
- 3 По видам движений, преимущественно входящим в игры (игры с бегом, с прыжками, с метанием, бросками и ловлей, с передвижением на лыжах и коньках и т.п.).
- 4 По физическим качествам, преимущественно проявляемым в игре, либо в сочетании.
- 5 Игры, подготовительные к отдельным видам спорта.
- 6 По форме организации занятий (игры на уроке, на перемене, в группах продленного дня, на празднике и т.п.).
- 7 По характеру моторной плотности (игры с большой, средней подвижностью и малоподвижные игры).
- 8 С учетом сезона и места проведения (игры летние, зимние, в помещении, на открытом воздухе, на воде и т.п.).



ИНТЕНСИВНОСТЬ ПИ – ОТРАЖАЕТ ОТВЕТНУЮ РЕАКЦИЮ СЕРДЕЧНО-СОСУДИСТОЙ СИСТЕМЫ НА ПСИХОФИЗИЧЕСКУЮ НАГРУЗКУ, ВЫПОЛНЯЕМУЮ ИГРОКАМИ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ.

ИНТЕНСИВНОСТЬ ПИ ВЫРАЖАЕТСЯ В ЧАСТОТЕ СЕРДЕЧНЫХ СОКРАЩЕНИЙ (ЧСС, УД/МИН).

По интенсивности ПИ разделяются на 4 группы:

- ❖ 1 - низкой интенсивности - ЧСС менее 130 уд/мин;
- ❖ 2 - средней интенсивности - ЧСС 130-160 уд/мин;
- ❖ 3 - большой интенсивности - ЧСС 160-180 уд/мин;
- ❖ 4 - высокой интенсивности - ЧСС 180-200 уд/мин.

ЧСС определяется методом пальпации лучевой артерии, которая прижимается указательным и средним пальцами к лучевой кости.



ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПИ – ОТРАЖАЕТ РЕАКЦИЮ СЕРДЕЧНО-СОСУДИСТОЙ СИСТЕМЫ НА НАГРУЗКУ ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

- Для детей 3-4 лет проведенные игры считаются эффективными, если после игры ЧСС составляет **130-140 уд/мин.**
- Для детей 5-7 лет – **140-160 уд/мин.**
- Для детей школьного возраста после игры средней интенсивности ЧСС повышается на **70-80 %** от исходного значения.



**ОБЩЕЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ
О МЕТОДИКЕ
ПОДГОТОВКИ
И ПРОВЕДЕНИИ
ПОДВИЖНЫХ ИГР**



1. ВЫБОР ИГРЫ

Выбор игры в первую очередь зависит:

- ✓ от *общих задач занятия или тренировки,*
- ✓ от *формы занятий* (урок ФК, тренировочное занятие, перемена, спортивный праздник, прогулка),
- ✓ от *места* проведения игры,
- ✓ от условий погоды,
- ✓ от наличия инвентаря.



2. СОСТАВЛЕНИЕ КАРТОЧКИ ПОДВИЖНОЙ ИГРЫ И ЕЕ СХЕМЫ

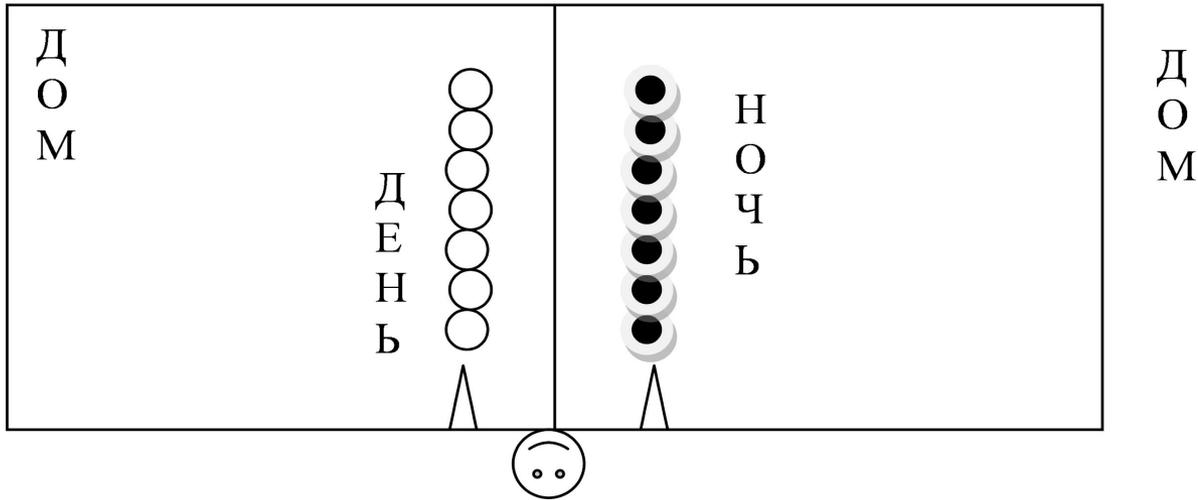
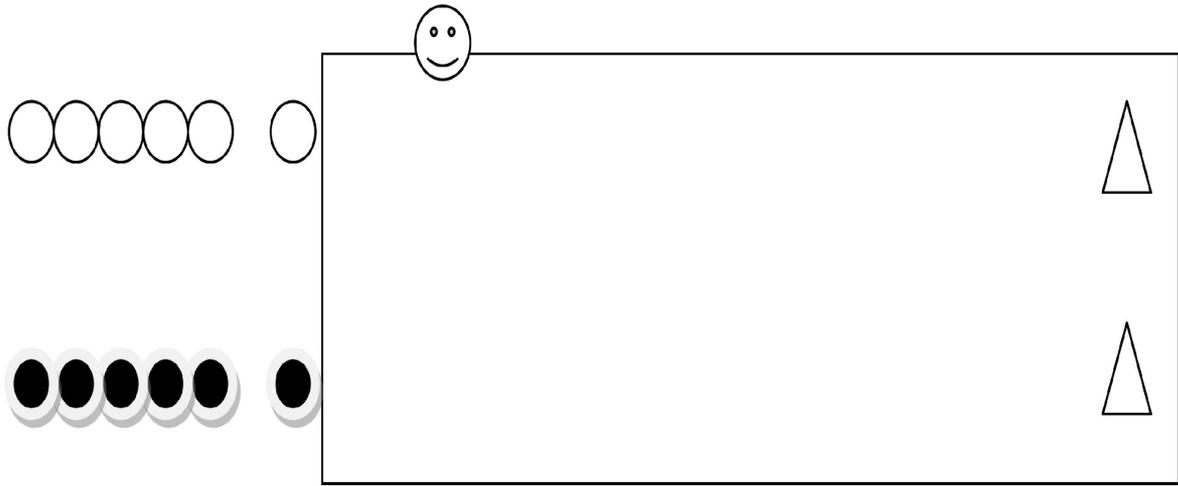
Карточка игры составляется по компонентам игры.

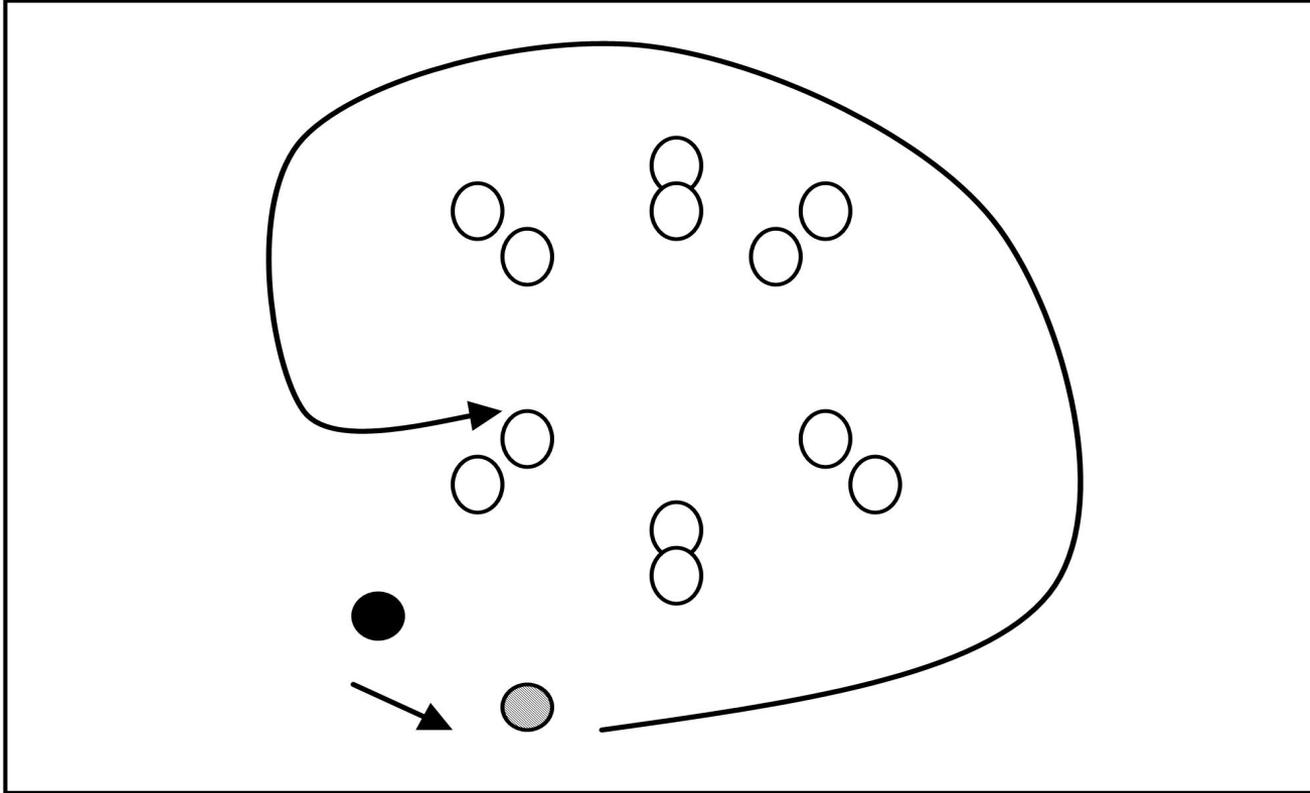
Компоненты игры – это составные части игры из которых она состоит (название игры, место проведения, инвентарь, форма игры, содержание игры, правила игры, подведение итогов и определение победителей, педагогическая цель и задачи игры).

Схема игры – отражает расстановку игроков (инвентаря, предметов, судей и т.п.) в НАЧАЛЕ игры.

Обязательно изображается площадка с разметкой







3 ПОДГОТОВКА К ПРОВЕДЕНИЮ ИГРЫ

Требования к площадке, если игра проводится на улице:

- площадка должна быть ровная, с хорошим покрытием (трава, плотный земельный покров, резиновое покрытие);
- предпочтительна прямоугольная форма площадки – 8x12 м;
- на площадке должна быть разметка – боковые и лицевые линии, средняя линия;
- возле площадки желательно расставить скамейки на расстоянии не менее 2 м от игрового поля, чтобы играющие смогли отдохнуть, положить вещи;
- если нет возможности сделать разметку – по углам площадки ставятся флажки, конусы или фишки;
- линии границ намечаются не ближе 3 м. от забора, стены или других предметов во избежание травм (особенно это касается игр с перебежками, в которых игроки команды одновременно забегают за границы «домов»);
- площадку для зимних игр надо очистить от снега, утрамбовать, для проведения игр высокой и средней интенсивности, необходимо площадку посыпать песком.



Требования к площадке, если игра проводится в помещении (в зале):

- в зале не должно быть посторонних предметов, мешающих движениям играющих; спортивные снаряды (брусья, перекладину, коня, козла) надо убрать в подсобное помещение;
- оконные стекла и лампы нужно закрыть сетками;
- помещение всегда должно быть проветрено.



ПОДГОТОВКА ИНВЕНТАРЯ ДЛЯ ИГРЫ

Инвентарь должен быть ярким, заметным в игре, что особенно важно для детей дошкольного возраста, а его размер и масса – посильными для играющих.

Количество инвентаря предусматривается заранее. Инвентарь удобнее хранить рядом с местом проведения игр.

Участники игры могут сами расставить его на площадке, но только после того, как руководитель объяснит им правила игры.



4. ВЫДЕЛЕНИЕ ВОДЯЩИХ, ДЕЛЕНИЕ НА КОМАНДЫ, ВЫБОР ПОМОЩНИКОВ И СУДЕЙ

Выделять водящего можно разными способами.

- По назначению руководителя
- По считалке
- По жребию
- Выделение водящего по выбору самих играющих
- По результатам итогов предыдущих игр
- Иногда справедливо установить очередность в выборе водящего, чтобы каждый участник побывал в данной роли. Это содействует воспитанию организаторских навыков и активности



СПОСОБЫ ВЫБОРА КАПИТАНОВ КОМАНД:

- по назначению руководителя (выбирать самого подготовленного, дисциплинированного игрока);
- по выбору команды;
- по желанию самого игрока.

Как правило, сначала составляют команды и лишь после этого назначают капитанов. В случае разделения на команды путем выбора или сговора, капитанов выбирают заранее.



СПОСОБЫ ДЕЛЕНИЯ НА КОМАНДЫ:

- По расчету
- По усмотрению руководителя
- Путем фигурной маршировки
- По сговору
- По выбору капитанов.



Для каждой игры руководитель может **выбрать помощников**, которые следят за соблюдением правил, учитывают результаты игры, а также раздают и расставляют инвентарь. Желательно, чтобы в роли помощников в течение учебного года побывали все учащиеся.

Выбор судей. Требования:

- во время игры судья должен расположиться так, чтобы видеть всех играющих и не мешать им;
- сигнал о нарушении правил должен подаваться своевременно и четко;
- судья делает замечания корректно, не вступая в споры с играющими;
- от судьи зависит правильное подведение итогов игры; строгое судейство в подвижных играх способствует воспитанию у детей честности, уважения к судье и правилам;
- замечания и разъяснения, касающиеся судейства, надо делать по окончании игры.



5 РАСПОЛОЖЕНИЕ ИГРОКОВ ПЕРЕД ОБЪЯСНЕНИЕМ ИГРЫ

- Важно запомнить правило – объяснять игру следует там, где она будет проводиться, заранее расставить инвентарь и ориентиры, выбрать водящих, капитанов, разделить игроков на команды, назначить помощников и судей.**
- Участников необходимо разместить таким образом, чтобы они хорошо видели руководителя и слышали его объяснения. Лучше всего построить играющих в исходное положение, из которого они начнут игру.**



ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА!

- Следует помнить, что изложение игры надо сопровождать показом. Наглядность помогает лучше понять игру, и после объяснения у участников не возникает вопросов.
- При объяснении игры нельзя ставить детей лицом к солнцу (они будут плохо видеть руководителя) или к окнам (они могут смотреть в окно и отвлекаться). Руководитель должен стоять на видном месте боком или, в крайнем случае, лицом к свету, но так, чтобы видеть всех участников и контролировать их поведение.
- При организации в младших классах игр с речитативом текст или слова, произносимые во время игры, разучиваются заранее. При этом руководитель обращает внимание на правильное произнесение всех слов, на то, чтобы ученики произносили слова громко и выразительно.



Если игра проводится в кругу, то объяснение происходит в том же круговом построении.

Руководитель занимает место не в центре, а в ряду играющих или, при большом количестве играющих, немного впереди них.

Нельзя становиться в центр круга, так как тогда половина играющих окажется за спиной руководителя.

«Не давай мяч водящему»

«Защита укрепления»

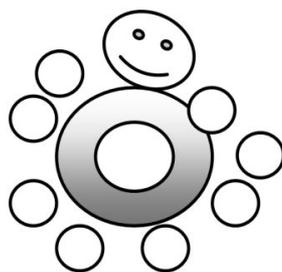
«Мяч соседу»

«Зайцы в огороде»

«Прыгающие воробушки»

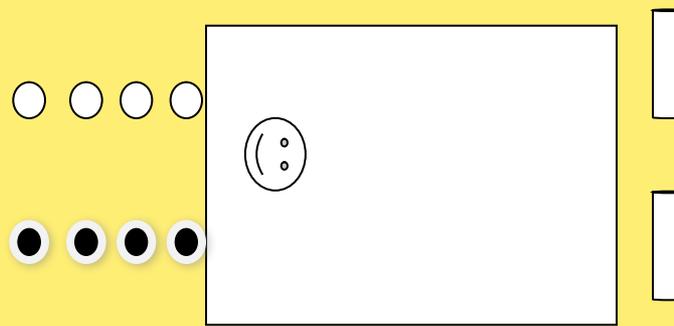
«Хитрая лиса»

«Пузырь»

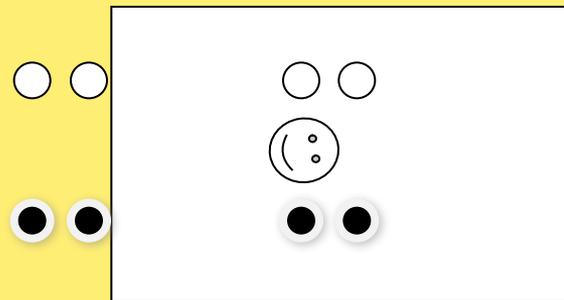


Д
О
М

Если играющие разделены на две команды и построены одна напротив другой на большом расстоянии («Встречная эстафета»), то для объяснения надо сблизить команды, а затем дать команду отойти к границам «домов». В этом случае руководитель, объясняя игру, становится между играющими в середине площадки, у боковой границы, и обращается то к одной, то к другой команде.



«Эстафета с бегом»

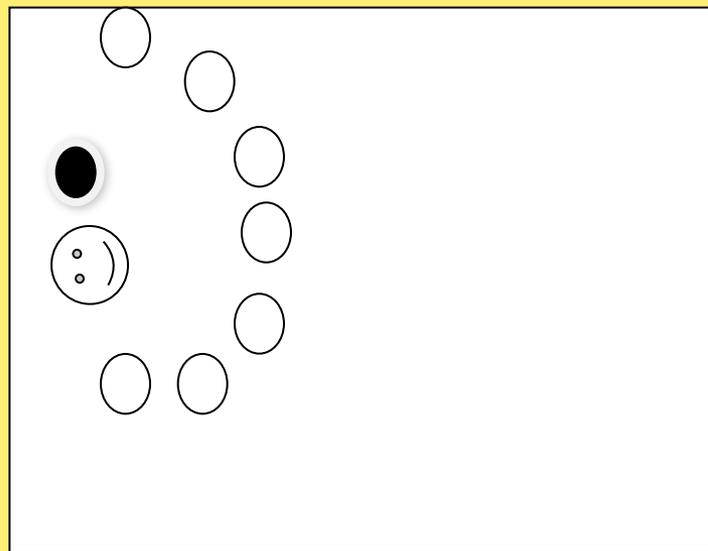


«Встречная эстафета»



Если игра начинается с движения врассып-ную, можно построить играющих в шеренгу, когда их немного или сгруппировать возле себя, но так, чтобы все хорошо видели и слышали руководителя

«Салки с домами»



6 ОБЪЯСНЕНИЕ ИГРЫ

Любую игру следует объяснять примерно по такой схеме:

- название игры;
- роли играющих и их расположение на площадке;
- содержание игры;
- правила игры;
- как будут определяться победители;
- какие задачи решает игра (*не обязательно, но приветствуется, это несет в себе воспитательный момент*).



ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА!

- Заканчивается объяснение игры ответами на вопросы играющих. Отвечать следует громко, обращаясь при этом ко всем.
- В конце объяснения необходимо еще раз заострить внимание на правилах, чтобы играющие лучше их запомнили.
- Объяснение не должен быть монотонным, желательно выделять голосом важные игровые моменты.
- В объяснении не следует употреблять сложных терминов, а новые понятия необходимо объяснять.
- Если содержание игры позволяет использовать метод сочетания показа с рассказом, то его обязательно надо использовать.
- Руководитель должен обращать внимание на настроение учащихся: если они отвлекаются, надо сократить объяснение или оживить его.
- Содержание игры подробно объясняется только тогда, когда учащиеся играют в нее впервые. В этом случае, для того чтобы убедиться, понятна ли игра, руководитель спрашивает у одного-двух учащихся о ее содержании и правилах, после чего начинает игру.
- При повторениях игры следует только напомнить основное содержание и правила.



7 НАБЛЮДЕНИЕ ЗА ПРОЦЕССОМ ИГРЫ И ПОВЕДЕНИЕМ ИГРАЮЩИХ

Важные правила!

- Игра должна начинаться организованно и своевременно, по условному сигналу*
- Рекомендуется не использовать свисток в играх с дошкольниками и детьми младшего школьного возраста, чаще подавать словесные команды.*
- Начиная игру, руководитель не должен допускать задержек, поскольку это снижает интерес участников, уменьшает готовность детей к игре. Приостановить начало игры можно лишь в том случае, когда участникам нужно обсудить план действия в командах.*
- После того как игра началась, руководитель внимательно следит за ее ходом, за поведением играющих, делает поправки и замечания, не останавливая общего хода игры.*



ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА!

- ▣ Очень тактично руководитель должен обращаться с маленькими, слабыми игроками*
- ▣ Давать сигнал к окончанию игры лучше всего тогда, когда все участники выполнили игровые задания.*
- ▣ Об окончании игры следует предупреждать словами: «Осталась одна минута!», «Играем до забитого мяча!», «Выбираем последнего водящего!» и т. д.*
- ▣ Игру нельзя останавливать криком, резкой командой, сигналом свистка.*
- ▣ Очень важно умение руководителя заинтересовать, увлечь детей игрой.*
- ▣ В согласованных совместных действиях необходимо поощрять инициативу каждого игрока.*
- ▣ Руководитель должен приучать детей к дисциплинированному поведению во время игры.*



*В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ ПЕДАГОГ (ТРЕНЕР)
ОСУЩЕСТВЛЯЕТ КОНТРОЛИРУЮЩУЮ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, КОТОРАЯ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В
ДОЗИРОВАНИИ НАГРУЗКИ*

МЕТОДИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ ДЛЯ РЕГУЛИРОВАНИЯ НАГРУЗКИ

- изменять продолжительность и количество повторений;
- увеличить или уменьшить размеры площадки;
- использовать инвентарь большего или меньшего веса или размера;
- изменить количество играющих или водящих;
- упростить или усложнить сюжет, содержание игры;
- ввести перерывы различной продолжительности;
- изменить правила игры и роли играющих.



8 ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Длительность игры зависит от ее характера, условий занятий и состава занимающихся:

- чем количество участников меньше, тем короче игра,
- дети младшего школьного возраста не должны испытывать длительное напряжение,
- игры, требующие большой нагрузки, должны быть короче,
- игра, проводимая на уроке физической культуры или на тренировочном занятии, ограничена во времени.



9 ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ, ОБСУЖДЕНИЕ ИГРЫ

Важные правила!

- ❑ Нельзя допускать споров с судьей; решение судьи не подлежит обсуждению.
- ❑ Отметить игроков, если они проявляют творческую активность, инициативу. Узнать — понравилась ли игра.
- ❑ Педагог должен указать на ошибки, которые совершили играющие.
- ❑ По итогам игры педагог также может сделать выводы для себя



Основные педагогические ошибки в процессе подбора и проведения подвижных игр

Ошибки на первом этапе – при выборе игры:

- несоответствие подвижной игры задачам занятия;
- отсутствие четкости в определении педагогической цели и частных задач;
- стереотипный подход к выбору подвижной игры;
- отсутствие анализа собственной деятельности;
- плохое знание содержания подвижной игры;
- отсутствие подробного описания содержания подвижной игры;
- отсутствие подробного описания методики проведения подвижной игры;
- нечеткая система определения победителя;
- отсутствие вариантов проведения подвижной игры.
- неточный расчет продолжительности подвижной игры.



Ошибки на втором этапе – подготовка к игре, объяснение:

- ▣ несвоевременная подготовка места для игры;
- ▣ несоблюдение или плохое знание принятых терминологических требований.
- ▣ нарушение последовательности действий построения в исходное положение и объяснения содержания;
- ▣ профессионально неграмотная речь;
- ▣ нечеткая постановка игровой цели;
- ▣ пренебрежение правилами подвижной игры;
- ▣ отсутствие наглядности;
- ▣ долгое объяснение игры;
- ▣ при объяснении игры руководитель не отделяет сюжет и правила игры; не сообщает – как будут подводиться итоги;
- ▣ неуверенность действий при выборе водящего;
- ▣ несоблюдение правил техники безопасности;
- ▣ отсутствие помощников в судействе;
- ▣ неверное использование свистка при подаче сигнала;
- ▣ неудачный выбор места для руководства игрой;
- ▣ отсутствие четкости в действиях при использовании инвентаря;
- ▣ нерациональное размещение и перемещение участников игры;
- ▣ неравносильный состав команд участников игры;
- ▣ отсутствие положительных эмоций



Ошибки во время проведения игры и при подведении итогов:

- неуправляемое поведение участников игры;
- отсутствие варьирования напряжения (громкости) голоса;
- отсутствие оперативной коррекции и оценки деятельности участников игры;
- необъективное судейство;
- несвоевременное или неполное подведение итогов;
- отсутствие подведения итогов подвижной игры;
- изменение объявленных результатов;
- отсутствие контроля за физической нагрузкой;
- недостаточный самоконтроль руководителя подвижной игры;
- недооценка метода поощрения и наказания.



ЗАДАНИЯ И ВОПРОСЫ ДЛЯ САМОПОДГОТОВКИ

Контрольные вопросы:

- Приведите педагогическую классификацию подвижных игр.
- Приведите педагогическую классификацию эстафет.
- Укажите, от чего зависит выбор подвижной игры.
- Раскройте и проанализируйте этапы подготовки и проведения подвижной игры.
- Интенсивность и эффективность подвижной игры, что это, как определяется?
- Назовите ошибки, которые может совершить педагог при выборе и подготовке к проведению игры.
- Назовите ошибки, которые может совершить педагог в процессе проведения игры, при подведении итогов

