

# СОВРЕМЕННЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Подготовила: **Вонсович Кристина  
Александровна**



- ❖ Организация отдыха оздоровления и занятости детей – неотъемлемая часть социальной политики государства. Образовательная политика подчеркивает необходимость организации содержательного отдыха и качественного оздоровления детей.



Одним из ведущих видов деятельности для социализации ребенка в условиях оздоровительного отдыха является спортивно-оздоровительная. Она окрашена разнообразием социально-значимых ролей и позиций, где каждый может заняться любимым делом, новизной связей и контактов со сверстниками и взрослыми, возможностью расширенного общения, командным характером деятельности, ответственностью, соревновательным эффектом.

# Содействие образованию здоровой личности означает:

- ❖ **физическое оздоровление** всего организма как базисная основа личностного развития ребенка;
- ❖ **психическое оздоровление** как компенсирующий процесс общего оздоровления личности, как баланс различных психических свойств и процессов (умением отдать и взять у другого, быть одному и быть среди людей, любовью к себе и любовью к другим и т.д.);
- ❖ **психологическое оздоровление** как "интеграл жизнеспособности" и человечности индивида, как самоцель человека и глобальная цель развития.

***Е.П. Стрелецкая***

# ***Физическая компетентность***

способность человека управлять своей физической природой с целью актуализации резервных потенциалов, дифференцированно использовать актуализированные биологические и физиологические резервы систем организма в целом в условиях реального времени соразмерно с заданными пространственными и временными параметрами для обеспечения устойчивой реализации и устойчивого сохранения его генетических, физиологических, психологических, социальных функций и здоровья в условиях влияния на него меняющихся факторов внешней и внутренней среды.

***Е.П. Стрелецкая***



# Игровые технологии

Назначение	Интенсификация процессов восприятия информации и применения усвоенных –знаний и умений обучающимися.
Цели	Обучение традиционным поведенческим реакциям на ситуацию, разработка новых поведенческих установок, проживание и работа над разрешением внутренних проблем.
Прогнозируемые результаты	Мотивированность участников, эмоциональная включенность и проигрывание ситуации, присвоение нового социального опыта, сформированность коммуникативной компетентности.



- ❖ «Делу – время, потехе – час» - гласит мудрая народная поговорка. Ребята привыкли отдавать свой досуг веселым развлечениям, увлекательным спортивным играм. Здоровый человек нуждается в деятельном отдыхе. Тем более в этом нуждается ребенок, для которого спорт – это возможность проявить свою творческую активность, свои растущие силы.

- ❖ Формы, используемые в оздоровительно-образовательных средах, обладают тем потенциалом, который опосредованно способствует ребенку в приобретении физических навыков, ощущений и в результате - компетентностей. Причем к данному процессу привлечен любой, в том числе абсолютно "неспортивный", ребенок.





# ФОРМЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ОЗДОРОВИТЕЛЬНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СРЕДАХ

- ❖ *нетрадиционный* , свободный (необязательный) характер организации, отличающий их от уроков, тренировок или соревнований;
- ❖ *интегративность* , позволяющая сочетать "несочетаемые" линии и направления, например физкультуру и познавательную деятельность, спорт и творчество или спорт и экономику.
- ❖ *рекреационность* деятельности, которая для ребенка приемлема и интересна, это возможность в период летних каникул "погулять", "ничего не делать", "поиграть".
- ❖ *игровая основа*, определяющая динамику развития форм деятельности, их сюжетность.

# Формы деятельности



• интеллектуально-спортивные

• спортивно-творческие

• Социальные

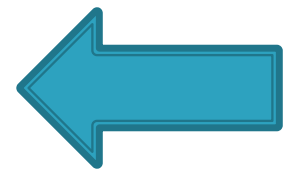
• сюжетно-ролевые

• традиционно-деятельн



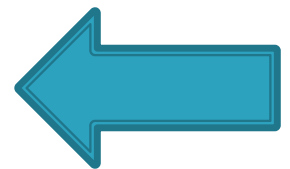
# **Интеллектуально-спортивные программы**

- ❖ - такие программы, когда происходит командное участие спортсменов и интеллектуалов в тех или иных испытаниях, каждое из которых состоит из спортивного и интеллектуального этапов, а победа зависит от успешности прохождения каждого из них. Темы интеллектуальных этапов могут быть различными - спорт, кино, музыка, география и т. д. Соответственно, спортивные испытания в формах пересекаются с интеллектуальным этапом. Примеры таких программ - "Эко-марафон", "СпортАрт", "За семью морями" и др.



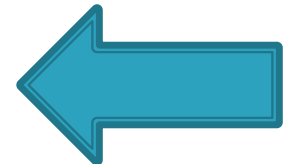
# **Спортивно-творческие программы**

- ❖ предполагают использование технологии мастер-классов, игровое взаимодействие в которых построено на обучении и демонстрации полученных умений. Организация мастер-классов выстраивается в круговом движении из одного в другой, обучении в том или ином мастер-классе в течение определенного времени, демонстрации, рейтинговой самооценке полученных умений и оценке мастера. Примеры мастер-классов: классы "фристайла", "хип-хопа", "телесотерапии", "самодиагностики и саморегуляции", "классический" и др.



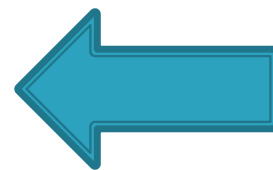
# Социальные программы

- ❖ программы для подростков, которые в первую очередь связаны с проблемами здорового образа жизни, профилактики наркомании, алкоголизма и табакокурения. Основное содержание таких программ включает в себя социальные акции "STOP AIDS", правовые акции "У меня есть право?", акции отказа от вредных привычек, ролевые игры и конкурсные программы "Суд над вредными привычками", "Академия здоровья"; тренинги "Спасибо-нет", "Марионетка", ответственного поведения, акции альтернативных действий, проблемные столы и дискуссии "Ты и только ты выбираешь", "Что делать?".



# Сюжетно-ролевые программы

- ❖ Обращение к физкультуре и спорту в качестве основного доминирующего направления в выборе конкретных форм. Например, в игре "Мушкетеры" пиком всех событий становятся игры на местности по сюжету романа "Подвески королевы", в основе которых - элементы известных "Зарниц", где между собой сражаются гвардейцы и мушкетеры; в игре в "хоббитов" динамика игры выстраивается в соответствии с сюжетом и является приключенческой программой, в основе - препятствия, традиционные для спортивно-туристических форм работы: "кочки, переправа, ориентирование, преодоление которых позволяет обрести "Великое кольцо и предотвратить войну". Играя в "Волшебника Изумрудного города", команды малышей совершают "поход в Изумрудный город", попадая в различные игровые ситуации, сражаются (где игровым оружием становятся резиновые и теннисные мячи, скакалки, кегли и т.д.) и побеждают, перетягивая канат, преодолевая бревно, подползая под веревкой или перепрыгивая через нее.



# **Организационно- деятельностные программы**

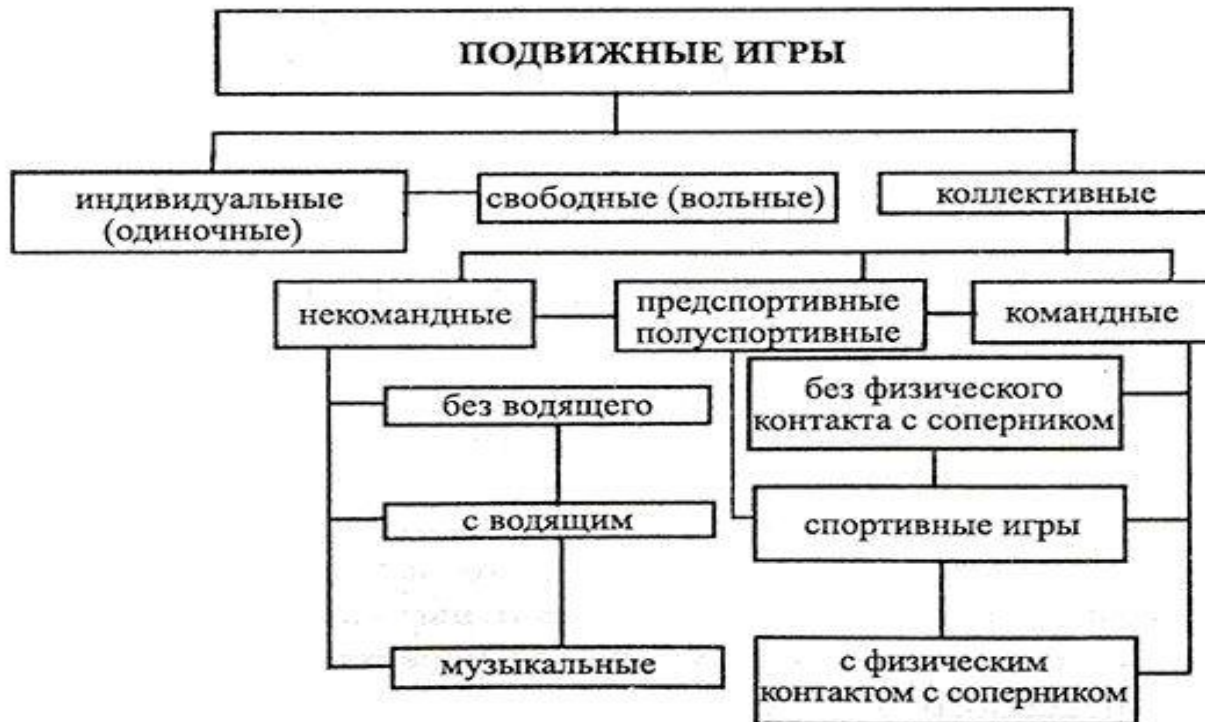
- ❖ Организационно-деятельностная игра предполагает проектирование собственной автономной государственности и организации жизни в ней. Создавая различные предприятия и учреждения своего государства, дети в таких играх обязательно образуют спортивный (назовем его так) сектор, где налаживают работу различных спортивных клубов, школ, секций, проводят спортивные праздники и акции. В отличие от традиционных спортивных секций дети в таких предприятиях не только обучаются, но и получают представление об элементарных основах бизнеса.

# Подвижные игры

представляют собой незаменимое средство получения ребенком знаний и представлений об окружающем мире, влияющие на развитие мышления, смекалки, сноровки, ловкости, морально-волевых качеств. Подвижные игры для детей укрепляют физическое здоровье, обучают жизненным ситуациям, помогают ребенку получить правильное развитие.



# Классификация современных подвижных игр



# Подвижные игры для детей 6-7 лет

Направлены на общение со сверстниками, отображение той жизни, которой живут взрослые или животные, большинство подвижных игр несут в себе сюжетный характер. Детей интересует результат игры, они стремятся выразить свои чувства, желания, осуществить задуманное.

□ Примеры игр:

**«Медведь и пчелы», «Горелки», «Два мороза»,  
«Хитрая лиса», «Удочка»**

# Подвижные игры для школьников 7-12 лет

Правила игры становятся немного сложнее, но основные задачи игр: тренировка ловкости, реакции, быстроты, общее физическое развитие и умение сотрудничать с ребятами.

Многие подвижные игры универсальны.

Примеры игр:

- ◆ **«Бездомный заяц», «Ноги от земли», «Пустое место», «Третий лишний»**

# Подвижные игры для подростков

Правила игры усложняются, игры направлены на развитие физического развитие и умение работать в команде.

Примеры игр:

- ❖ **«Съедобное не съедобное», «Космический футбол»**

# Подготовительный этап

- ❖ Организация безопасного проведения игр;
- ❖ Организация игрового пространства и подготовка спортивного инвентаря;
- ❖ Мотивация;
- ❖ Подготовка командных и индивидуальных **ВВОДНЫХ**

Командные вводные	Индивидуальные вводные
Название команды	Игровое имя (номер)
Легенда команды	Позиция к играющим
Цели команды	Игровая информация

# Информационные источники

1. Гуреев Н. В. Активный отдых / Н.В. Гуреев . - Москва: «Советский спорт», 1991.
2. Детский отдых: мотивирующее пространство развития личности. – Москва: ООО «Новое образование», 2016. – 120 с.
3. Изображения на слайдах:  
[https://www.google.ru/search?q=%D0%B4%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9+%D0%BB%D0%B0%D0%B3%D0%B5%D1%80%D1%8C&newwindow=1&espv=2&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjf7qy8z\\_nSAhXCiiwKHZEGBC0Q\\_AUIBygC&biw=1366&bih=662#newwindow=1&tbm=isch&q=%D0%B4%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9+%D0%BB%D0%B0%D0%B3%D0%B5%D1%80%D1%8C+%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D0%B2%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D1%8B%D0%B5+%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B&\\*&imgcr=D4qhPftJzkCavM](https://www.google.ru/search?q=%D0%B4%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9+%D0%BB%D0%B0%D0%B3%D0%B5%D1%80%D1%8C&newwindow=1&espv=2&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjf7qy8z_nSAhXCiiwKHZEGBC0Q_AUIBygC&biw=1366&bih=662#newwindow=1&tbm=isch&q=%D0%B4%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9+%D0%BB%D0%B0%D0%B3%D0%B5%D1%80%D1%8C+%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D0%B2%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D1%8B%D0%B5+%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B&*&imgcr=D4qhPftJzkCavM)
4. Стрелецкая Е. П. О новых тенденциях в организации оздоровления и отдыха детей и подростков / Е.П. Стрелецкая // Физическая культура: воспитание, образование, тренировка.- 2004. - № 6.- С. 42-46.
5. Шилова Л. И. Технология разработки игровой модели / Л.И. Шилова // Библиотечка для учреждений дополнительного образования детей. – 2016.- № 3. – С. 101-104.