Игры и игровые технологии в физическом развитии, воспитании дошкольников

Слайд 2

Вопросы здоровья подрастающего поколения всегда волновали учёных, медиков и педагогов (Амосов Н.М., Аршавский И.А, Бальсевич В.К., Щедрина А.Г. и др.).

Их утверждения сходятся в одном, что:

«Главным **фактором укрепления и сохранения здоровья является систематическая двигательная активность**, формирующаяся в процессе физического воспитания».

В свою очередь и многочисленные **исследования педагогов** утверждают, что **подвижная игра** оказывает самое благотворное **влияние на организм ребёнка** и способствует **разностороннему влиянию** на его личность.

Всё это подтверждает, что здоровье детей зависит от их двигательной активности.

Слайд 3

К сожалению, этот вопрос, по-прежнему остаётся **актуальным**. Интерес к нему обусловлен всё возрастающей тенденцией к росту заболеваемости, снижением функциональных способностей подрастающего поколения и темпов их физического и умственного развития, что подтверждают данные НИИ гигиены и охраны здоровья детей и подростков подтверждают это.

Причина этому не только неблагоприятные экологические факторы, разнообразие инфекций и вирусов, но и социальное состояние современного общества. Где и взрослые, и дети перенасыщены информацией и в большинстве своем испытывают «дефицит» в движении - гиподинамию. А в сочетании с уменьшением продолжительности сна и прогулок, негативное воздействие на развивающийся организм **усиливается**.

Поэтому в современных условиях актуальной **задачей** для педагогов остаётся:

-привитие детям интереса к физической культуре и спорту, который следует **формировать, развивая мотивацию ребёнка на здоровье,** а помощником в этом будет использование **игровых технологий**.

Слайд 4

Понятие «**игровые педагогические технологии**» включают достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных ***педагогических игр.***

Основным методом является - **Игровой метод,** который не должен обязательно быть связан с играми спортивными или подвижными. **Игровой метод** может быть применен **на основе любых физических упражнений**, но важно соблюдать особенности этого метода:

Которые перечислены на слайде:

-упражнения соревновательного характера,

-элементы соперничества,

-простые, и командные игры,

-подвижные игры,

-игровые задания,

-использование различных снарядов, тренажёров.

В таком случае занятия:

- повышают интерес к спорту и физической культуре,

- стимулируют процесс усвоения техники отдельных элементов физических упражнений,

-способствуют стремлению к преодолению трудностей для решения поставленных перед занимающимися задач.

Слайд 5

Сегодня ведущим дидактическим принципом обучения и воспитания дошкольников является принцип **активности обучения**, реализовать его способны именно **игровые технологии,** которые способствуют формированию **мотивации** к познанию, а в дальнейшем становятся ведущей педагогической технологией.

Главной ***целью*** **игровой технологии** является - **создание полноценной мотивационной основы** для физического развития, формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей**.**

В условиях детского сада реализовать поставленную цель по формированию **мотивации** для физического развития у ребёнка способствует рациональный **двигательный режим,** который наполнен различными видами двигательной активности. Задача педагогов по максимуму использовать на протяжении всего дня **игровые формы** в организации двигательной активности детей.

Слайд 6

Опираясь на свой опыт работы, представляю примеры использования игровой технологии:

- для проведения **Утренней зарядки** – вводим игровые приёмы (имитацию движений, сюжетные игры и упражнения), например, выполнить тематический комплекс «Космос», «Осень» или «Зоопарк», где цапля ходит высоко поднимая колени, прыгают зайчики или лягушата, выполняем дыхательные упражнения – «пчёлка», «часики», «петушок», где кричим как петушок и др.

Слайд 7

- -на регулярных **физкультурных занятиях**, дети приобретают запас прочных умений и двигательных навыков, через игровую деятельность: подвижные игры, игровые упражнения с эмоционально – образным уточнением представлений о характере движений (когда детям говорят: «Бегайте тихо, как мышки. Прыгайте, как зайчики»), или с сопровождением движения стихами (логоритмика);
- для **строевых упражнений** используем игры «Найди своё место», «Дружные ребята»,
- для освоения различных **прыжков** помогают игры с прыжками: «Выше земли», «Птички в гнёздышках», «Лягушки и цапля», др.
- для **лазания** по гимнастической лестнице – игра «Пожарные на учении», «Котята и щенята» и др.

Слайд 8

- через **игровые ситуации**, одну из которых вы могли наблюдать на видеоролике. В **квесте** «Сбережём нашу Землю» присутствует комплекс заданий, как двигательного, так познавательного и интеллектуального характера, и используются игровые развивающие технологии.

Это далеко не полный перечень видов двигательной активности в режиме дня, который способствует физическому развитию обучающихся с положительным **эмоциональным фоном** и возникновению чувства удовлетворенности, что и создает **положительное отношение** детей к занятиям физическими упражнениями

Более того, такой подход даёт ребенку возможность чувствовать себя **уверенным, самостоятельным.**

Высшим **проявлением творчества** у детей является придумывания ими новых подвижных игр и умение самостоятельно их организовывать.

Слайд 9

Используя игровые технологии в физическом воспитании, возникают определённые трудности, которые во многом **зависят от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр (**место и роль игровой технологии в образовательном процессе, сочетание элементов игры и обучения).

1.в первую очередь следует **классифицировать** (разделить) игры по виду деятельности на:

- ✓ физические (двигательные),
- ✓ интеллектуальные (умственные),
- ✓ трудовые,
- ✓ социальные и
- ✓ психологические, др.

Слайд 10

2.на занятиях необходимо постоянно **поддерживать интерес** ребенка к выполнению той или иной поставленной задачи, путем внесения элементов новизны (новые пособия, варианты движений и новые способы их выполнения).

Необходимо использовать **творческие подвижные игры** – это игры, созданные (придуманные) самими детьми на основе картин, знакомых литературных произведений.

3. также необходимо **постоянно обогащать** развивающую предметно-пространственную среду (**РППС**) по физическому развитию (различные дорожки, мягкие модули для упражнений в ходьбе, оборудование для дыхательных упражнений, др.).

Слайд 11

4. важно повышать свою компетентность с целью обогащения физического воспитания **здоровьесберегающими технологиями**:

- ✓ -логоритмика
- ✓ -ритмопластика
- ✓ -кинезиология
- ✓ -игровая йога
- ✓ **игровой стретчинг** - недавно нами изученный, который основывается на нетрадиционной методике развития мышечной силы и гибкости, др.
  Дети с большим удовольствием погружаются в игровую ситуацию и подражают сказочным героям.

Слайд 12

Методические рекомендации

Перед тем как выбрать определенную игру, **педагогу следует:**

1. поставить конкретную **педагогическую задачу**,

2. учитывать **состав участников**,

3. знать **возрастные особенности** развития детей,

4. учитывать **физическую подготовленность** участников.

Ещё при отборе игры надо учитывать:

5. **форму проведения** занятий (занятие, досуг, праздник, тренировка), а также, что очень важно,

6. придерживаться известного в педагогике правила постепенного перехода «**от простого - к сложному**».

7. **учитывает сложность** игры (количество элементов, которые входят в состав игры: бег, прыжки, метание и т. п.).

ВАЖНО ЗНАТЬ!!!

Особенность данной технологии - её высокую **травмоопасность**, из-за ускоренного темпа выполнения заданий, высокого эмоционального фона:

8. важно уметь **регулировать нагрузку** в игре:

- знать внешние признаки утомления ребёнка и регулировать его состояние;
- уменьшать или увеличивать время, отведенное на игру;
- изменять количество повторений игры, размеры площадки и длину дистанции, которую пробегают игроки;
- корректировать вес и количество предметов;
- усложнять или упрощать правила игры и препятствия;
- вводить кратковременные паузы для отдыха или уточнения или анализа ошибок.

Спасибо за внимание!