



**Тема : Использование ИКТ  
(информационно - коммуникативные технологии)  
в системе формирования интереса  
школьника к занятиям физической культуры,  
развитие ценностного отношения к здоровью.**



**Тушина С.Ю**

**Учитель физической культуры  
КГУ «Гимназия №1» г. Караганда**



Одно из важнейших направлений приоритетного национального проекта «Образование» нацеливает систему на обеспечение доступности и качества образования, формирование конкурентоспособного выпускника.

В условиях модернизации образования на современном этапе указанная цель не может быть достигнута без опоры на информационно-коммуникационные и другие инновационные технологии.





## Задачи:



**- Создание атмосферы заинтересованности каждого ученика в работе класса.**

**- Стимулирование учащихся к высказываниям, использованию различных способов выполнения заданий без боязни ошибиться, получить неправильный ответ и т.п.**

**- Использование в ходе урока дидактического материала, позволяющего ученику выбирать наиболее значимые для него вид и форму учебного содержания.**

**- Оценка деятельности ученика не только по конечному результату (правильно-неправильно), но и по процессу его достижения.**

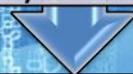
**- Поощрение стремления ученика находить свой способ работы (решения задачи), анализировать способы работы других учеников в ходе урока, выбирать и осваивать наиболее рациональные.**

**- Создание педагогических ситуаций общения на уроке, позволяющих каждому ученику проявлять инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы; создание обстановки для естественного самовыражения ученика. Внедрение информационно-коммуникативных технологий в образовательную среду урока позволяет повышать и стимулировать интерес учащихся, активизировать мыслительную деятельность и эффективность усвоения материала, индивидуализировать обучение, повышать скорость изложения и усвоения информации, а так же вести экстренную коррекцию знаний.**

программ:

## **Учебные (наставнические)**

программы используются преимущественно при объяснении нового материала для максимального его усвоения.



## **Программы-тренажеры**

для формирования и закрепления умений и навыков, а также для самоподготовки учащихся. Используются эти программы, когда теоретический материал обучаемыми уже усвоен.



## **Контролирующие программы**

для контроля определенного уровня знаний и умений. Этот тип программ представлен разнообразными проверочными заданиями, в том числе в тестовой форме.

## **Демонстрационные программы**

для наглядной демонстрации учебного материала описательного характера, разнообразных наглядных пособий (картины, фотографии, видеофрагменты).



## **Информационно - справочные программы**

для вывода необходимой информации с подключением к образовательным ресурсам Интернета.

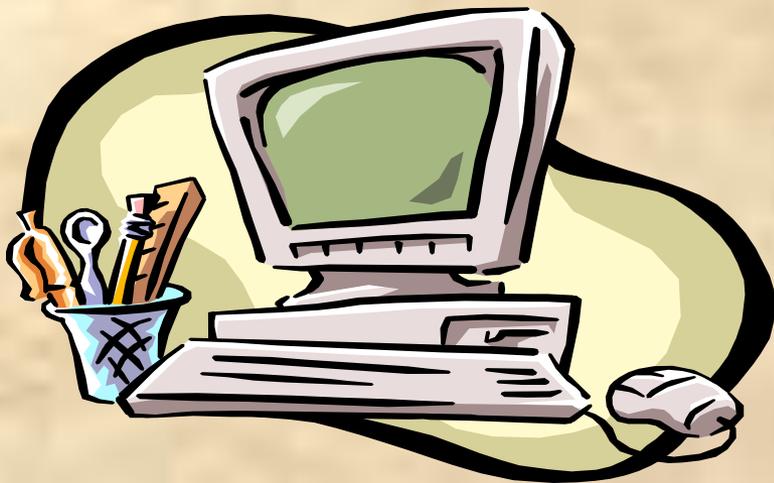


## **Мультимедиа-учебники**

комплексные программы, сочетающие в себе большинство элементов перечисленных видов программ.



**Возможности компьютерных технологий на уроке физкультуры.**



**При работе над проектом появляется исключительная возможность формирования у школьников компетентности разрешения проблем, а также освоение способов деятельности, составляющих коммуникативную и информационную компетентности.**

**Этот вид деятельности включает следующие этапы:**

**разработка  
проектного  
замысла (анализа  
ситуаций, анализ  
проблемы,  
планирование,  
целеполагание);**

**реализация  
проектного  
замысла;**

**оценка  
результатов  
проекта**

*консультирует;*



**Роль учителя  
при выполнении  
проектов**

*помогает;*

*наблюдает.*

*мотивирует;*



## **Ученик при выполнении проекта**

*выбирает  
(принимает  
решения);*

*оценивает и  
анализирует  
продукт своей  
деятельности  
(самооценка)*

*выстраивает систему  
взаимоотношений как с  
учителем так и с  
одноклассниками (если  
командный проект);*

# Компьютер на уроке физкультуры?

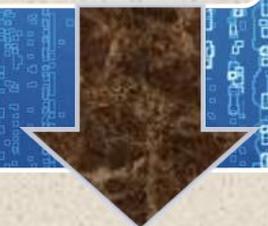


# **Результатами использования интерактивной доски на уроках физкультуры являются:**

**а) абсолютная доступность при любой физической подготовленности;**

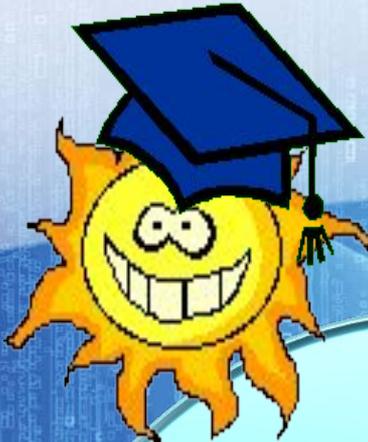


**б) заинтересованность учащихся в изучении техники приемов игры волейбол и баскетбол;**



**в) применение этих знаний и умение в жизни (на отдыхе, в летних лагерях);**

## Этапы освоения компьютерной грамотности.



I этап – визуальный (5–7-й классы) – предусматривает просмотр школьниками техники двигательных действий великих спортсменов, собирание пазла целостного двигательного действия из элементов.

II этап – технический (8–9-й классы) – предполагает использование видеоаппаратуры (камер, фотоаппаратов, сотовых телефонов) для съемки двигательного действия, а затем его изучение и обработку в программе «По кадровое движение».

На III этапе – аналитическом (10–11-й классы) – старшеклассники учатся принимать решения на основе анализа данных, перестраивать двигательное действие в зависимости от условий (урок, соревнование, рельеф местности, активность сопротивления), у них формируется адекватная самооценка.



**Компьютер может научить!**



## Применение компьютера возможно на всех этапах урока.

При изучении нового материала учитель координирует, направляет, руководит и организует учебный процесс, а сам материал «объясняет» вместо него компьютер. С помощью видеоряда, звука и текста школьник получает представление об изучаемом двигательном действии, учится моделировать последовательность движений (собирает на компьютере пазл), что делает урок более содержательным и увлекательным.

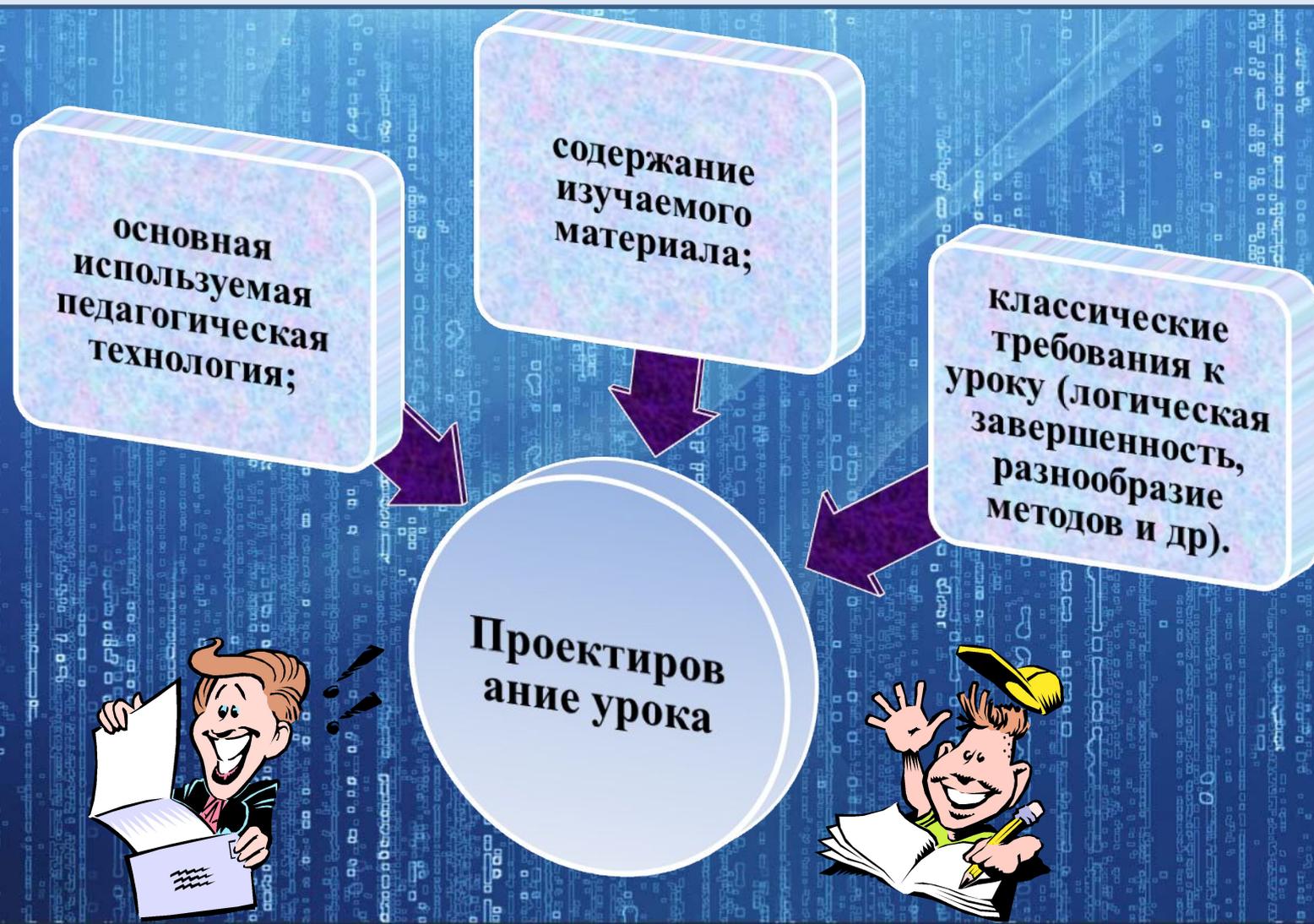
На стадии закрепления знаний компьютер позволяет решить проблему традиционного урока – индивидуального учета знаний, а также способствует коррекции полученных умений и навыков в каждом конкретном случае.

В качестве домашнего задания каждый ученик может получать набор элементов двигательного действия (бег, прыжки и т.д.), из которых он должен составить целые спортивные композиции на основе пройденного материала.

На этапе повторения в компьютерном варианте учащиеся решают различные проблемные ситуации. В результате в мыслительную деятельность оказываются включены все ученики. Степень их самостоятельности в освоении материала регулируется учителем.

Компьютерный контроль знаний по сравнению с традиционным имеет ряд преимуществ, которые состоят в следующем: используется индивидуальный подход; учитывается разная скорость выполнения заданий учащимися, упражнения дифференцируются по степени трудности; повышается объективность оценивания; фиксируется детальная картина успехов и ошибок учеников.

**Начинать следует с составления поурочно-тематического плана изучения темы (раздела), в котором использование компьютерных средств оптимально распределяется по всем разделам программы. При этом учитываются:**



# Подготовка учителя к занятиям.



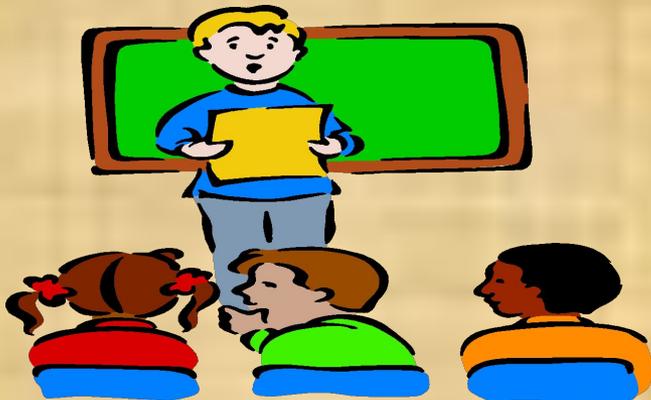
*При подготовке к занятиям с применением компьютера перед учителем стоит ряд задач:*

**-просмотреть и оценить с педагогической точки зрения информационные ресурсы и данные программного продукта;**

**-составить выборку заданий в соответствии с разделом программы по физической культуре.**



# Применение компьютера на уроке физическая культура!





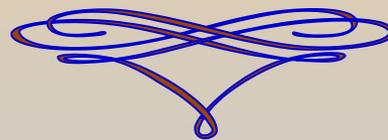
*Эффективность применения ИКТ зависит так же от этапа урока. В начале изучения ИКТ применяются в подготовительной части урока, при закреплении или проверке знаний – в заключительной части урока и могут использоваться как проверка домашнего задания.*

*Использование ИКТ не должно длиться на уроке более 15 мин. подряд: ученики устают, к тому же экспериментально проверено, что 15 мин. достаточно для усвоения техники двигательного действия. По мере необходимости лучше скорректировать технику при практическом освоении на следующих занятиях.*





Использования ИКТ при подготовке к олимпиаде по предмету «физическая культура», учителя и ученики могут пользоваться информацией предоставленная на портале «Всероссийская олимпиада».



[http:// ruso Olymp. Ru/](http://ruso Olymp. Ru/) и на сайтах предметных сообществ педагогов Хабаровского края  
[http:// www.ippk.ru/](http://www.ippk.ru/).

**Спасибо за внимание.**



**Творческих Вам успехов !**