

БПОУ ОО «Мезенский педагогический колледж»

Проект на тему:  
«Развитие физических качеств через  
сюжетно-ролевые игры»



Подготовила:  
Студентка 22 группы  
Рожнова Александра

# План:

## Введение

1. Сущность и значение сюжетно-ролевых игр
  2. Формирование двигательных навыков и умений через сюжетно-ролевые игры.
  3. Методические особенности организации и проведения сюжетно-ролевых игр и уроков.
  4. Характеристика подвижных игр для детей младшего школьного возраста
  5. Содержание и методика проведения сюжетно-ролевых игр и уроков.
  6. Сюжетно-ролевой урок
  7. Примерные карты-схемы сюжетно-ролевых игр
- Заключение.
- Список используемой литературы.

# Введение

Под общей физической подготовкой подразумевается развитие основных физических качеств, совершенствование функциональной деятельности организма, освоение большого количества разнообразных двигательных навыков. Она обеспечивает разностороннее развитие силы, быстроты, выносливости, ловкости, гибкости.

В настоящее время практикой и исследованием подтверждено, что физические качества наиболее успешно развиваются в том случае, если занятия проводятся по комплексному методу. Это значит, что на занятиях применяются разнообразные средства (упражнения и игры), предусматривающие одновременное развитие быстроты, силы, выносливости, ловкости, а не одно из этих компонентов.

В связи с этим необходимо подчеркнуть, что именно подвижные игры, игровой метод в силу присущих им особенностей являются эффективным средством комплексного совершенствования двигательной деятельности.

# Актуальность

Сюжетно-ролевые игры позволяют развивать творческие способности детей, их фантазию и артистизм, учат вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль.

В сюжетно-ролевой игре успешно развиваются личность ребенка, его интеллект, воля, воображение и общительность, но самое главное, эта деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению. Кроме того, игра является надежным диагностическим средством психического развития детей.

# Цель:

Влияние сюжетно-ролевых игр на уроках физической культуры для развития физических качеств младших школьников.



# Задачи:

- Изучить задачи и применение сюжетно-ролевых игр на уроках физической культуры в начальных классах.
- Ознакомиться с методикой обучения игр с элементами сюжета.
- Подобрать сюжетно-ролевые игры для младших школьников с учётом их возрастных особенностей



# 1. Сущность и значение сюжетно-ролевых игр.

Подвижные игры – универсальное и незаменимое средство физического воспитания детей. В младшем школьном возрасте они занимают основное место среди физических упражнений. Важнейшее достоинство подвижных игр состоит в том, что в своей совокупности они, по существу, исчерпывают все виды свойственных человеку естественных движений, оказывая комплексное воздействие на растущий организм, на все стороны личности ребёнка.

Особое место среди подвижных игр занимают сюжетные (имитационные игры). Чем меньше возраст учащихся, тем больше удельный вес игр. В начальных классах, особенно в первом, сюжетные игры составляют более половины игрового материала учебной программы.

## 2. Формирование двигательных навыков и умений через сюжетно-ролевые игры.

Задачи в учебной деятельности:

1. Сюжетно-ролевые. Уроки физической культуры в начальных классах должны быть интересными и содержательными.
2. Проводить уроки физической культуры нужно с оптимальной нагрузкой, на соответствующем эмоциональном уровне, с использованием богатого арсенала современных методов и приёмов обучения двигательным действиям, с учётом возрастных особенностей и заинтересованности детей.
3. В начальных классах необходимо наиболее широко использовать разнообразные активные формы обучения, преодолевать шаблон и формализм в работе, добиваться высокой результативности, инструкторской направленности и воспитательного потенциала каждого урока, придерживаться общего направления современного педагогического процесса – глубины мысли и содружества с детьми.

Игровой метод придаёт учебно-познавательному процессу привлекательную игровую форму с введением в неё одного или нескольких игровых элементов. Ими являются: игровой сюжет, имитация, ролевая ситуация, соревнования с соблюдением определённых правил игры для достижения поставленной цели. Игра становится тем доступным средством, которое способствует более быстрому овладению знаниями, умениями и навыками по предмету “Физическая культура”.



### 3. Методические особенности организации проведения сюжетно-ролевых игр и уроков.

- Подбор и методика проведения сюжетных игр и имитационных упражнений.
- Продумать все этапы проведения урока, просмотреть литературные источники по этому вопросу, составить развёрнутый план-конспект по данной теме с частичным повторения предыдущего и закреплением нового материала.
- Определить задачи для класса в целом и для отдельных команд.
- Объяснить содержания игры кратко и чётко, показать основные элементы.
- Сигналом для начало игры служат звуковые и зрительные сигналы: судейский свисток, сирена, хлопок в ладони, движение флажком или рукой, устная команда.
- Очень внимательно следить за соблюдением правил игры, справедливо решать все споры, и недоразумения, объективно оценивать игру, определять лучших её участников и команды – победительницы. Еще лучше, если к судейству будут подключаться и ученики.
- Необходимо особое внимание уделять вопросу нагрузки в занятиях, избегать переутомления детей, внимательно следить за правильной расстановкой спортивных снарядов и инвентаря.

## 4. Характеристика подвижных игр для детей младшего школьного возраста



Дети 7-9 лет (учащиеся 1-3-х классов) владеют всеми видами естественных движений (ходьба, бег, прыжки, метание) ещё не достаточно совершенно, поэтому подвижные игры, связанные с естественными движениями, должны занимать у них большое место. Надо помнить, что овладение навыками и умениями в этом возрасте более эффективно проводить на уровне произвольного запоминания (в частности в игре), чем произвольно.

## 5. Содержание и методика проведения сюжетных игр.

### Сюжетно-ролевые игры:

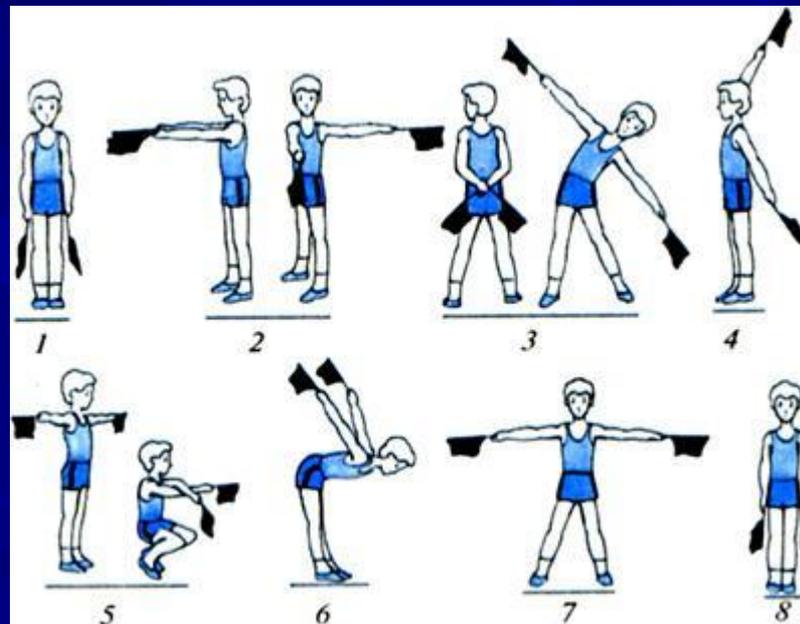
«Теремок», «Птичья стайка», «Лесное царство», «Наша зарядка», «Ох, ух, эх», «Невод», «Бой с противником».

### Сюжетно-ролевые уроки

«По лесу к речке», «Путешествие в Африку», «Зимняя сказка», «По следам Снежной королевы», «Пожарники», «Юные строители», «На пограничной заставе», «Десантники», «Альпинисты».

### Эстафеты:

«Паровоз и вагончики», «Ласточки», «Полоса препятствий», «Черепашка», «Верблюд», «Змея», «Обезьяны», «Меткий стрелок», «Снежинки», «Катание с горок», «Катание на лошадях», «Снежный городок».



Данные сюжетно-ролевые игры, уроки обеспечивают разностороннее развитие силы, быстроты, выносливости, ловкости, гибкости, равновесия, смелости, прыгучести, быстроты реакции, формирование осанки, двигательных качеств, точности движений. Выполнение разных упражнений способствует укреплению мышц, повышению иммунитета.

Также сюжетно-ролевые уроки и игры прививают любовь к родному краю, вырабатывают бережное отношение к природе. На уроках и во время игр повышается активность детей, проявляется интерес к занятиям.

Дети проявляют свои способности: смекалку, старание, решительность, настойчивость, дисциплинированность.

Данные уроки способствуют развитию воображения, интуиции, творческого подхода в разрешении игровых ситуаций, содействуют гармоничному развитию личности ребенка. Развитие зрительной коррекции при метании «Снежков».



# Сюжетно-ролевой урок

## Задачи урока:

1. Научить организованно, не мешая друг другу, делать короткие перебежки.
2. Способствовать воспитанию быстроты и ловкости.

Место занятий: физкультурный зал.

Инвентарь не требуется.

Части урока	Содержание	Дозировка	Организационно-методические указания
Подготовительная	Организованный вход в зал. Построение в шеренгу, равнение по носкам. Стойка «смирно». Приветствие. Игра «Быстро по местам»	10 минут	Следить за осанкой
Основная	Игра «Запрещенное движение »  Игра «Мы веселые ребята»  Игра «Отгадай чей голосок»	10 минут  15 минут  5-8 минут	Включить элементы гимнастических упражнений общеразвивающего характера  Обратить внимание учащихся на бег, не задевая никого.  Добиваться ритмичной ходьбы под речитатив игры.
Заключительная	Подведение итогов урока. Организованный уход из зала	2 минуты	Успокоить детей, направив их внимание на следующий урок

## 6. Примерные карты-схемы сюжетно-ролевых игр.

### «Отгадай- чей голосок»

**Педагогическая задача.** Развитие внимания, речи, памяти и чувства ритма

**Подготовка .** Играющие образуют круг. Один из играющих (по выбору) становится в середине круга и закрывает глаза (глаза можно завязать, надеть светонепроницаемый колпак). Руководитель указывает на одного их стоящих по кругу, который будет говорить: «Скок, скок, скок»

**Ход игры.** Все играющие идут по кругу вправо и влево (по указанию руководителя) и нараспев говорят: «Мы составили все круг, повернемся разом вдруг» (на последние слова все поворачиваются на 360 градусов) и, продолжая идти, говорят: «А как скажем- скок, скок, скок» (слова «скок, скок, скок» произнести один игрок). Все продолжают идти и заканчивают песню-речетатив словами : «Отгадай- чей голосок?»,- после чего останавливаются .

Стоящие в центре по указанию руководителя открывает глаза и должен отгадать, кто сказал слова «скок, скок, скок». Если игрока узнали, он идёт в середину, а водящий становится в круг. Если водящий не отгадал. Он продолжает стоять в середине круга. Дети произносят речитатив, идут в другую сторону.

**Выигрывает** тот водящий, который сразу отгадал, кто произнес слова «скок, скок, скок» или тот игрок, который изменил голос так, что его не отгадали .

#### **Правила.**

1. Слова «скок , скок, скок» поет или говорит только один, на которого указал руководитель. Если кто-то еще скажет эти слова, то все начинают игру снова.
2. Водящий не имеет права открывать глаза до тех пор, пока не закончился речитатив.
3. Если водящий не угадал два раза, то происходит смены водящего

## *«Пчёлки на поляне»*

**Педагогическая задача.** Развитие ловкости, быстроты, речи и памяти

**Подготовка.** На одной стороне зала- лагерь детей. За линией лагеря начинается «лес». На полу можно обозначить кочки и пенечки в виде кружков (их можно не обозначать). На противоположной стороне зала ставят «ёлку» (стойку) и выделяют троих водящих (пчёлки). Все ребята находятся в лагере.

**Ход игры.** По сигналу руководителя дети, высоко поднимая колени, продвигаются вперед. При этом произносят слова:

«Мы к лесной поляне вышли, поднимая ноги выше,  
Через кустики и кочки, через ветки и пенечки.

Кто высоко так шагал- не споткнулся, не упал».

В это время дикие пчелки кружатся вокруг елки. Руководитель, обращаясь к ребятам, говорит: «Стойте ,дальше не ходите, диких пчелок не дразните! »

Ребята отвечают:

«Не боимся пчелок рой, убежим скорей домой!» и, повернувшись, убегают за черту своего лагеря. Пчелки салят (жалят) убегающих. Осаленных подсчитывают, и руководитель выделяет из числа самых быстрых новых пчелок. Игра повторяется три-четыре раза.

**Выигрывает** тот, кто ни разу не был ужален или попался пчелкам меньшее количество раз.

**Правила.**

1. Запрещается убежать до окончания слов «убежим скорей домой!»
2. Пчелкам дается право жалить убегающих только до линии лагеря.

## *«Птица без гнезда»*

*Педагогическая задача.* Воспитание быстроты, ориентировка на площадке.

*Подготовка.* Дети строятся попарно в круг : впереди стоящие – «гнезда», а за ним- птицы.

Назначается водящий птица без гнезда.

*Ход игры.* Руководитель произносит текст:

«Гуси серые летели, на поляну тихо сели,

Проходили, повернулись, а потом домой вернулись».

Ведущий идет (бежит) по кругу, собирает всех птиц, которые вместе с ним под каждую фразу руководителями имитируют движения. После слов «домой вернулись»- все устремляются к гнездам. Водящий же старается занять одно из свободных гнезд.

Оставшиеся без гнезда становятся новым водящим.

*Выигрывают* те ребята, которые ни разу не были водящими в течении всей игры.

*Правила.* Нельзя выталкивать «птицу из гнезда»

## «Два мороза»

**Педагогическая задача.** Развитие ловкости, речи и памяти. Воспитание чувства товарищества и взаимовыручки.

**Подготовка.** На противоположных сторонах площадки (зала) на расстоянии 10-20 м линиями отмечают «дом» и «школу». Выбираются два водящих – «морозы», остальные играющие – «ребята». Ребята располагаются в одну шеренгу за линией дома, а посередине площадки на «улице» стоят «два мороза»

**Ход игры .** Морозы обращаются к ребятам со словами:

«Мы- два брата молодые,  
Два мороза удалые».

Один из них , указывая на себя, говорит:

«Я- мороз синий нос».

И вместе:

«Кто из вас решится

В путь-дороженьку пустится?»

Все ребята отвечают:

«Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз!»

После этих слов ребята бегут из дома в школу (за черту на другой стороне). Морозы ловят и «замораживают» перебегающих . Осаленных сейчас же останавливаются и стоят неподвижно на том месте, где их заморозил мороз.

Затем морозы опять обращаются к ребятам с теми же словами, а ребята, ответив, перебегают обратно в дом, по дороге выручая «замороженных» ребят: дотрагиваются до них рукой и те присоединяются к остальным игрокам. Морозы осаливаю перебегающих ребят и тем самым мешают им выручать «замороженных» .

Во второй раз морозы говорят не весь речитатив, а только последние фразы «кто из вас решиться в путь-дороженьку пуститься».

После двух перебежек выбирают новых морозов из непоиманных ребят , а пойманных подсчитывают и отпускают.

Водящих меняют 2-3 раза

**Выигрывают** ребята, не попавшиеся морозам ни разу, а также лучшая пара водящих. Отмечаются ребята, которые выручали своих товарищей

### **Правила.**

1. Играющие выбегают из дома только после слов «И не страшен нам мороз»
2. Выбежав из дома, нельзя бежать обратно или задерживаться в доме. В том и другом случае игрок считается пойманным.
3. «Замороженные» ребята, стараясь быть вырученными, не имеют права сходить с места, на котором были заморожены. «Убежавший» со своего места, выходит из игры.

# Заключение:

- Раскрыт вопрос о роли и применении сюжетных игр на уроках физической культуры в начальных классах.
- Описаны сюжетно-ролевые игры и уроки.
- Предложенный в работе перечень уроков и игр, содержание которых соответствует возрастным особенностям младших школьников, могут быть рекомендованы к практическому применению на занятиях.
- Сюжетно-ролевые игры являются одним из средств повышения уровня общей физической подготовки младших школьников.
- Использование сюжетных игр на уроках физической культуры, благодаря их соответствию реальным условиям жизни, общедоступности, позволит сделать процесс обучения более эмоциональным, сократить сроки овладения учебным материалом, тем самым повысить эффективность реализации требований комплексной программы физического воспитания учащихся.

## Список используемой литературы:

- Былеева Л.В. Игры в начальной школе. – 2009 г
- Былеева Л.В, Коротков И.М. Подвижные игры. 2002 г
- Лях В.И. Тесты в физическом воспитании школьников. Издательство АСТ. 2014 г
- Жуков, М.Н. Подвижные игры: учебник для пед. вузов / М.Н.Жуков. – М.: изд.центр «Академия», 2002. Матвеев А.П., Мельников С. Б. Методика физического воспитания с основами теории - М.: Просвещение, 2013 г
- Щербинина В.П. Педагогика здорового развития детей младшего возраста. Гродно, 2012 г.