



*Проектная  
деятельность  
на уроках  
спортивных игр*



Л.С. Литвинова  
учитель физической культуры  
МБОУ «СОШ № 13»  
г. Усолье-Сибирское



# Проектная деятельность на уроках спортивных игр

**«Цель обучения ребенка, состоит в том, чтобы сделать его способным развиваться дальше без помощи учителя» (Элберт Хаббарт)**

**Проект** – это самостоятельная работа обучающихся, выполняемая под руководством учителя. Здесь учитель должен выступать лишь в роли консультанта, советчика, направляющего, но не более того.

Применение технологии проектного обучения делает учебный процесс более увлекательным для обучающихся: ребята самостоятельно собирают материал по теме.

В основе метода проектов лежит идея, направленная на результат. Этот результат можно увидеть, осмыслить, применить в реальной практической деятельности.





# Проектная деятельность на уроках спортивных игр

**«Обучение ребенка должно  
идти через игру.  
В игре ребенок обучается  
легко и с интересом»  
(В. А. Сухомлинский)**

## **Введение.**

В данной работе представлен проект «Игры, которых не было», основанный на спортивной игре «Баскетбол»

## **Актуальность проекта:**

Созданные подвижные игры с элементами баскетбола, всегда интересны и в них можно играть не только на баскетбольной площадке, их можно использовать их с целью активного отдыха и развития физических и познавательных способностей.

**Гипотеза проекта:** Подвижные игры с техническими элементами баскетбола, способствуют обучению спортивной игре «Баскетбол», развивая физические качества необходимые в повседневной жизни.





# Проект «Игры которых не было»

**Цель проекта:** Создать свою подвижную игру, используя технические приемы игры «Баскетбол».

**Цель определила задачи:**

- Изучить литературные и интернет - источники
- Выяснить какие качества развивает созданная игра
- Представить и защитить свою игру
- Научить играть других
- Выявить самую интересную и актуальную игру, способствующую обучению спортивной игре «Баскетбол»





# Проект «Игры которых не было»

## Этапы проекта:

1. Определение цели и задач проекта
2. Самостоятельное распределение на группы не менее 5 человек
3. Изучение информации необходимой для создания своей игры
4. Создание презентационного материала для защиты проекта
5. «Умеешь сам-научи других»
6. Результаты работы над проектом:





# Проект «Игры которых не было»

## *Методы обучения:*

- *Метод проблемного обучения:* (активная деятельность учителя, осознание проблемы, выдвижение гипотезы ее решения, анализ результатов.)
- *Частично-поисковый (эвристический) метод:* (самостоятельная деятельность ученика направленная на переработку информации)
- *Репродуктивный метод:* (предполагает кроме восприятия информации ее практическое использование)



# *Проект «Игры которых не было»*

## *Участники проекта:*

В проекте участвовали обучающиеся 5 - х классов МБОУ «СОШ № 13»

5а, 5б классы – самостоятельно распределились на группы и создавали игры обучая своих одноклассников

5в класс – являлся независимыми экспертами, играя в игры предложенные сверстниками не зная чья эта игра.





# Проект «Игры которых не было»

## Созданные игры:

1. «Точный бросок»
2. «Сохрани мяч»
3. «Попади в кольцо»
4. «Вызов номеров»
5. «Throw the ball» - «Тридцать три»
6. «Больше передач»
7. «Завладей мячом»
8. «Передал и садись»





# *Проект «Игры которых не было»*



*«Сохрани мяч»*



**«Throw the ball»**

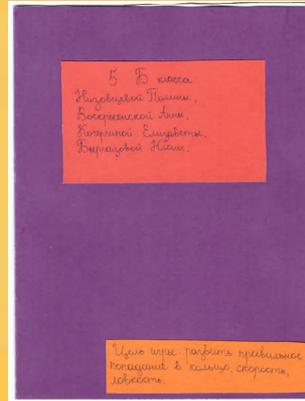


# Проект «Игры которых не было»

## «ПЕРЕДАЛ-САДИСЬ!» - игра с мячом.

Играют ДВЕ КОМАНДЫ, выстраиваются в колонны. Перед ними на расстоянии 2м. встают капитаны с мячами. По сигналу капитаны ПЕРЕДАЮТ мяч ДВУМА РУКАМИ ОТГРУДИ ПЕРВЫМ ИГРОКАМ в колонне, которые ЛОВЯТ его, ВОЗВРАЩАЮТ ТЕМ ЖЕ СПОСОБОМ ОБРАТНО и ПРИНИМАЮТ ПОЛОЖЕНИЕ УПОРА ПРИСЕВ. Затем следуют передачи ВТОРЫМ ИГРОКАМ и т.д. Когда последний игрок в колонне ПЕРЕДАЁТ мяч КАПИТАНУ, тот ПОДНИМАЕТ ЕГО ВВЕРХ - и ВСЯ КОМАНДА БЫСТРО ВСТАЁТ. Команда, сделавшая это РАНЬШЕ, ПОБЕЖДАЕТ.

ЖЕЛАЕМ ВЕСЁЛОГО НАСТРОЕНИЯ, ДРУЖНОЙ КОМАНДЫ и конечно ЖЕ-ПОБЕД, !!!



5 Б класс  
Николаев Николай,  
Васильевский Данил,  
Колесников Евгений,  
Варшавский Никита.

Цель игры: развить координацию, ловкость и умение работать в команде.



**«Попади в Кольцо»**

**Правило:** Все игроки делятся на три команды. На игровом поле располагаются 6 колец, 2 и 4 по бокам. Каждая команда выбирает одно кольцо по бокам зала, и должна попасть в него 8 раз. Первые две команды которые попали в кольца (8 раз) переходят ко Двум кольцам, в кольца они должны попасть ( 12 раз). Та команда которая последняя попала в кольцо по бокам (8 раз) выбывает. Первая команда которая попала 12 раз в во следующее кольцо **ПОБЕДИТЕЛЬ!**

Администрация МБОУ «СОШ №13»  
г. Усолье-Сибирское

**НАТЯЖАЕЛ**  
обучающуюся 5 «А» класса

**КУЗНЕЦОВУ ДАРЬЮ**  
ПОБЕДИТЕЛЯ

проекта по физической культуре  
«ИГРЫ, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО»  
Автор игры: «Сохрани мяч»

Директор МБОУ «СОШ №13» Е.А.Нижегородцева  
МБОУ «СОШ №13»  
Учитель физической культуры: Л.С.Литвинова

Декабрь 2016



# Проект «Игры которых не было»

Сформировал УУД:

**Личностные:**

- Самооценка + взаимооценка
- Мотивация учебной деятельности

**Регулятивные:**

- Целеполагание
- Планирование
- Оценка

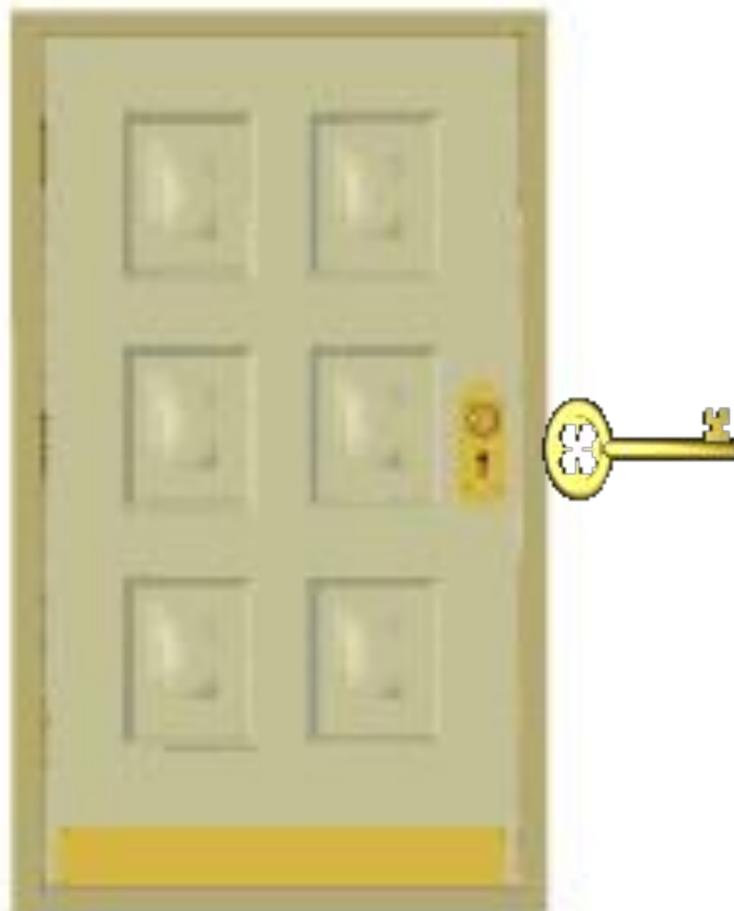
**Познавательные:**

- Сравнение
- Обобщение
- Постановка и решение проблем

**Коммуникативные:**

- Сотрудничество в поиске и сборе информации
- Умение с достаточной полнотой и точностью выразить свои мысли в соответствии с целью и задачами

*Наберись смелости и сделай попытку, войди во ФГОС!*





Благодарю!

**Спасибо за внимание**