

Влияние подвижных игр на развитие психических процессов ДОШКОЛЬНИКОВ




инструктор по физической

культуре

МКДОУ Павловский


детский сад №11 Вялова Л.М.



«Мало упражнений в детстве не только вредит здоровью, но и тормозит психическое развитие. Движение – это первичный стимул для ума».

Н.


А.АМОСОВ



«Подвижная игра- средство
всестороннего развития
ребенка, т. е человека
творческой деятельности».

А.В.


Кенеман




«Психологические механизмы
игровой деятельности опираются
на фундаментальные потребности
личности в самовыражении,
самоутверждении,
самоопределении,
саморегуляции»

С.Л.

Рубинштейн



Игра - пространство
"внутренней социализации"
ребенка, средство усвоения
социальных установок
(Л.С.
Выготский).



Игра - свобода личности в
воображении, "иллюзорная
реализация нереализуемых
интересов"

(А.Н.
Леонтьев).

Функции игры

Социокультурная
функция

Коммуникативная
функция

Диагностическая
функция

Игротерапевтическая
функция

Развлекательная
функция

классификация



по возрасту

Для младшей, средней и старшей возрастных групп

С ходьбой, прыжками, бегом, с элементами лазания, метания.

по видам движений

по сложности и

Элементарные игры: сюжетные, бессюжетные, игровые упражнения;
Сложные игры: спортивные игры;

по форме организации

Линейные, круговые, врассыпную.

по степени подвижности

Игры малой, средней и высокой подвижности.

по формированию физических качеств

Ловкость, быстрота, сила, гибкость, выносливость

по содержанию

Сюжетные (зайцы и лиса), бессюжетные («не оставайся на полу»), хороводные, игры – аттракционы
Игры-забавы («коза-рогатая»), народные игры.

по пособиям, используемым в игре

Игры с мячом, лентами, обручами и т. д.

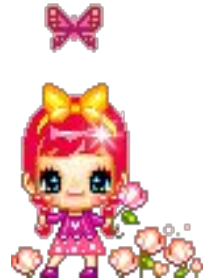
Методические рекомендации педагог



- Короткие перерывы.
- Поставьте игровую задачу, заинтересуйте детей.
 - Будьте участником игры.
 - Чётко объясните правило игры.
 - Усложняйте правила игры.
 - Используйте красочный инвентарь.
 - Выбирайте для игры безопасное место.
 - Используйте в игре считалки.

Этапы подвижной игры

- Сбор детей на игру;
- Организация играющих, объяснение игры;
- Выбор водящего;
- Проведение игры (руководство игрой);
- Окончание игры и подведение итогов.



Сбор детей на игру

Младший дошкольный возраст	Средний дошкольный возраст	Старший дошкольный возраст
<ul style="list-style-type: none">• сюрпризный момент;• внесение атрибута ;• художественное слово;• переход от совместной ролевой игры.	<ul style="list-style-type: none">• отгадывание загадок;• сбор по условному сигналу;• напоминание игры;• сбор по предварительной договоренности.	<ul style="list-style-type: none">• беседа;• поручить сбор кому-то из детей;• новая игра.

Объяснение правил

Младший дошкольный возраст	Средний дошкольный возраст	Старший дошкольный возраст
<ul style="list-style-type: none">• в ходе игры ;• при помощи образного рассказа;• слова заучивают в ходе игры;• прием подговаривания	<ul style="list-style-type: none">• объяснение правил до начала игры;• зрительная ориентация;• вопросы на закрепление правил;• слова заучивают заранее;• напоминание правил игры вопросами в знакомой игре.	<ul style="list-style-type: none">• объяснение правил до начала игры;• зрительная ориентация;• пробный ход схемы;• в знакомой игре дети рассказывают правила, самостоятельно придумывают новый ход игры.

Выбор водящего

Младший дошкольный возраст	Средний дошкольный возраст	Старший дошкольный возраст
<ul style="list-style-type: none">• по желанию детей;• по выбору воспитателя ;• в новой игре главную роль берет воспитатель.	<ul style="list-style-type: none">• по желанию детей;• по выбору воспитателя;• по считалке.	<ul style="list-style-type: none">• по желанию детей;• по выбору воспитателя;• по считалке;• по жребию;• в качестве поощрения

На роль водящего не выбирают проигравшего!

Руководство ходом игры

Младший дошкольный возраст	Средний дошкольный возраст	Старший дошкольный возраст
<ul style="list-style-type: none">• сигнал к началу игры;• подсказывание правил в ходе игры;• показ движений.	<ul style="list-style-type: none">• совет, напоминание;• сигнал к началу игры;• при нарушении правил, остановить игру и напомнить правила игры;	<ul style="list-style-type: none">• совет, напоминание;• сигнал к началу игры;• подсказать, как выиграть;• помощь в решении конфликта.

Итог игры

Младший дошкольный возраст	Средний дошкольный возраст	Старший дошкольный возраст
<ul style="list-style-type: none">• положительная оценка после каждого тура игры .	<ul style="list-style-type: none">• положительная оценка в конце игры и похвала по ходу игры;• выделить , кто играл лучше всего.	<ul style="list-style-type: none">• анализ детьми по вопросам воспитателя;• обсудить, как можно поиграть в следующий раз.

ДНЯ

Утром – игры с физкультурными пособиями, игрушками. (с мячом, с обручем, кольцеброс и т. д.)

В перерывах между занятиями – игры средней и малой подвижности («Сделай фигуру», «Делай как я», «Школа мяча»).

Во время дневной прогулки – (с большой нагрузкой «Охотники и зайцы», вторая – более спокойная «День и ночь»).

После физ-х и муз-х занятий – игры средней подвижности («Совушка», «Цветные автомобили» и др.)

После дневного сна – игры с большой подвижности («Наседка и цыплята», «Пятнашки»).

На вечерней прогулке - игры с большой и средней подвижности («Пастух и стадо», Скок



ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА

Площадка

- Игру нужно проводить преимущественно на воздухе.
- Размер площадки для одной группы детей должен быть не менее 50 кв. м. из расчёта 2 кв. м. на ребёнка.
- Необходимо, чтобы площадка для игр была ровной, хорошо утрамбованной.
- В сухую тёплую погоду её надо хорошо подмести и полить водой.
- Зимой участок должен быть очищен от излишнего снега и освещен, чтобы дети могли им пользоваться во вторую половину дня.
- Все пособия и материалы, которые требуются для игры, должны быть приготовлены до её начала.
- Места хранения пособий надо устраивать таким образом, чтобы детям было легко и удобно вынимать и убирать материалы.
- Пособия, которыми пользуются дети, должны содержаться в порядке, быть чистыми, красивыми; при этом условии дети приучатся к опрятности, у них повысится интерес к игре, разовьётся художественный вкус.
- Количество пособий должно соответствовать числу играющих, а их качество - быть одинаковым, чтобы одни дети не получили худшие, а другие лучшие пособия.

Помещение

- Помещение необходимое для проведения подвижных игр должно представлять собой оборудованный спортивный зал.
- Зал должен быть свободным и не загроможденным. Который содержит спортивный инвентарь: кегли, обручи, кубики, мячи (различных размеров), дорожки различной фактуры, специальные пособия (индивидуальные коврики (различной конфигурации)), веревочки и шнуры, спортивный уголок (гимнастическая лестница и т.д.).
- Инвентарь (его размер) должен соответствовать возрасту и индивидуальным особенностям детей.
- Помещение должно быть безопасным для ребенка (без острых углов и т.д.).

Особенности методики проведения игр в смешанной группе:

В этой группе игры могут проводиться как одновременно со всеми, так и отдельно с младшими и старшими детьми. Если игра проводится совместно, то она подбирается по силам тех и других детей. Главную роль выполняют старшие дети. Воспитатель регулирует физическую нагрузку, уменьшая ее для детей младшего возраста. Более сложные игры со старшими детьми проводятся отдельно во время прогулок.



Большая тематическая игра

« МЫ- ОЛИМПИЙЦЫ»

Тематика игровых занятий на год:

- Африканские воины
- В поисках острова Чунга-Чанга
- «Старушка» Англия
- Зов Тундры
- Страна хоккея и ковбоев
- В джунглях Амазонки
- Австралийские охотники и аборигены
- Греция – колыбель спорта
- ИТОГОВОЕ « Откуда игры к нам пришли»



Европа

Развлечение «Добрая «старушка» Англия»

Англия – родоначальница командных видов спорта



Виртуальное путешествие в Лондон



Эстафеты с элементами командных
видов спорта

Америка

Развлечение «В дебрях Амазонки»



Ястребов племя приветствует вас
Пусть рука будет крепка и зорким глаз!



Полоса препятствий ждёт.
Отправляемся в поход!

Азия

«Зов Тундры»

эстафеты:

- собери ягоды
- меткие охотники
- олени упряжки
- спрячься в чум и иглу



