УТВЕРЖДАЮ
Директор
МАОУ «СОШ «Мастерград» г.
Перми
_____ Т.В. Тиунова
«___» _____ 2016 г.

Рабочая программа

краткосрочного курса

Подвижные игры

на 2016/2017 учебный год

учителя Киселева Артемия Андреевича

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Игры жизненно необходимы для нашего здоровья, хорошего самочувствия, социального развития, интеллекта, креативности, создания инноваций и способности решать проблемы. Игра – это состояние сознания, благодаря которому мы становимся более умными и приспособленными к жизни» (*С. Браун*).

Игра — относительно самостоятельная деятельность детей и взрослых. Она удовлетворяет потребность людей в отдыхе, развлечении, познании, в развитии духовных и физических сил.

Подвижная игра относится к тем проявлениям игровой деятельности, в которых ярко выражена роль движений. Для подвижной игры характерны активные творческие двигательные действия, мотивированные ее сюжетом. Эти действия частично ограничиваются правилами (общепринятыми, установленными руководителем или играющими), направленными на преодоление различных трудностей на пути к достижению поставленной цели.

В педагогической практике используются коллективные и индивидуальные подвижные игры, а также игры, подводящие к спортивной деятельности.

Коллективные подвижные игры — это игры, в которых одновременно участвуют как небольшие группы участников, так и целые классы или спортивные секции, а в некоторых случаях и значительно большее количество играющих.

Индивидуальные (одиночные) подвижные игры обычно создаются и организуются детьми. В таких играх каждый может намечать свои планы, устанавливать интересные для себя условия и правила, а по желанию и изменять их. По личному желанию избираются и пути для осуществления задуманных действий.

Игры, подводящие к спортивной деятельности, — это систематически организуемые подвижные игры, требующие устойчивых условий проведения и способствующие успешному овладению учащимися элементами спортивной техники и простейшими тактическими действиями в отдельных видах спорта.

Подвижные игры являются одним из вспомогательных средств в занятиях спортом.

Подобные игры используются также учителями, ведущими вне классную и внешкольную работу по физической культуре и спорту с детьми и подростками для организации их досуга.

Ярко выражаемая в подвижных играх деятельность различных анализаторов создает благоприятные возможности для тренировки функций коры головного мозга, для образования новых временных как положительных, так и отрицательных связей, увеличения подвижности нервных процессов.

Это положительно сказывается на усвоении занимающимися отдельных спортивно-технических приемов и их сочетаний, создает предпосылки к более успешному овладению тактическими действиями, а также подтверждает, что занятия подвижными играми содействуют воспитанию воли, выдержки, дисциплинированности и других качеств, необходимых каждому для достиже ния успехов в спорте.

Такую несколько общую характеристику вспомогательного значения подвижных игр в занятиях спортом необходимо дополнить замечаниями. Они касаются своеобразия задач, особенностей подбора и проведения подвижных игр применительно к специфике занятий гимнастикой, легкой атлетикой, лыжной подготовкой и спортивными играми.

Содержание подвижной игры составляют ее сюжет (тема, идея), правила и двигательные действия. Содержание исходит из опыта человечества, передающегося от поколения к поколению.

Сюжет игры определяет цель действий играющих, характер развития игрового конфликта. Он заимствуется из окружающей действительности и образно отражает ее действия (например, охотничьи, трудовые, военные, бытовые) или создается специально, исходя из задач физического воспитания, в виде схемы противоборства при различных взаимодействиях играющих (например, в современных спортивных играх). Сюжет игры не только оживляет целостные действия играющих, но и придает отдельным приемам техники и элементам тактики целеустремленность, делает игру увлекательной.

Правила — обязательные требования для участников игры. Они обусловливают расположение и перемещение игроков, уточняют характер поведения, права и обязанности играющих, определяют способы ведения игры, приемы и условия учета ее результатов. При этом не исключаются проявление творческой активности и инициатива играющих в рамках правил игры.

Двигательные действия в подвижных играх очень разнообразны. Они могут быть, например, подражательными, образно- творческими, ритмическими; выполняться в виде двигательных задач, требующих

проявления ловкости, быстроты, силы и других физических качеств. В играх могут встречаться короткие перебежки с внезапными изменениями направления и задержками движения; различные метания на дальность и в цель; преодоление препятствий прыжком, сопротивлением силой; действия, требующие умения применять разнообразные движения, приобретенные в процессе специальной физической подготовки, и др. Все эти действия выполняются в самых различных комбинациях и сочетаниях.

Пятые классы; количество часов – 12 часов, из них количество часов на аудиторную – 1 ч, практическую – 1 ч, самостоятельную работу учащихся – 10 ч.

В рамках работы курса планируется развивать и формировать следующие компетенции:

- коммуникативная (умение эффективно сотрудничать с другими людьми посредством участия в игре);
- информационной (умение преобразовывать и применять информацию для решения коммуникативных задач);
- самоорганизации (умение полноценно использовать игровые ресурсы);
- социальной (умение организовать процесс коммуникации с учетом межкультурных особенностей).

Цель курса: Помочь учащимся 5 классов узнать о своих возможностях и способностях, развить умение выстраивать образное мышление для дальнейшего успешного профессионального и личностного самоопределения, улучшить свои физические качества; умение играть в подвижные игры с позиции инициатора игры и реципиента в игре; знакомство с классификацией игр (сюжетные и бессюжетные игры, игровые упражнения, игры с элементами соревнований, игры спортивного характера); составление игры на базе заданной цели или ситуации.

Внедрение подвижных игр, актуальна так как исследования гигиенистов свидетельствуют, что до 82-85% дневного времени большинство учащихся находится в статическом положении (сидя). Даже у младших школьников произвольная двигательная деятельность (ходьба, игры) занимает только 16-19% времени суток, из них на организованные формы физического воспитания приходится лишь 1-3%. Общая двигательная активность детей с поступлением в школу падает почти на 50%, снижаясь от младших классов к старшим.

Планируемый результат (в компетентностях, умениях, в терминах ФГОС)

Физическое, эмоциональное, интеллектуальное и социальное развитие личности обучающихся с учётом исторической, общекультурной и ценностной составляющей физического развития.

Формирование и развитие установок активного, экологически целесообразного, здорового и безопасного образа жизни.

Развитие двигательной активности обучающихся, достижение положительной динамики в развитии основных физических качеств и показателях физической подготовленности, формирование потребности в систематическом участии в физкультурно-спортивных и оздоровительных мероприятиях.

Овладение системой знаний о физическом совершенствовании человека.

Создание основы для формирования интереса к расширению и углублению знаний по истории развития подвижных игр.

Освоение умений отбирать подвижные игры и регулировать физические нагрузки для самостоятельных систематических занятий с различной функциональной направленностью (оздоровительной, тренировочной, коррекционной, рекреативной и лечебной) с учётом индивидуальных возможностей и особенностей организма, планировать содержание этих игр, включать их в режим учебного дня и учебной недели;

Приобретение опыта организации самостоятельных систематических занятий подвижными играми с соблюдением правил техники безопасности и профилактики травматизма.

Обогащение опыта совместной деятельности в организации и проведении занятий подвижными играми, форм активного отдыха и досуга.

Основная деятельность учащихся.

I – виды деятельности со словесной (знаковой) основой:

1. Слушание объяснений учителя.
2. Слушание и анализ выступлений своих товарищей.
3. Отбор и сравнение материала по нескольким источникам.
4. Систематизация учебного материала.

II – виды деятельности на основе восприятия элементов действительности:

1. Наблюдение за демонстрациями учителя.
2. Просмотр учебных фильмов.
3. Анализ графиков, таблиц, схем.
4. Объяснение наблюдаемых явлений.

5. Анализ проблемных ситуаций.

III – виды деятельности с практической (опытной) основой:

1. Работа с раздаточным материалом.
2. Сбор и классификация коллекционного материала.
3. Выполнение работ практикума.
4. Выполнение заданий по усовершенствованию игр.
5. Построение гипотезы на основе анализа имеющихся данных.
6. Разработка и проверка методики экспериментальной работы.
7. Проведение исследовательского эксперимента.
8. Моделирование и конструирование.

Педагогические технологии:

- Личностно-ориентированное обучение
- Проблемное обучение
- Развивающее обучение
- Здоровьесберегающее обучение
- Коллективное обучение
- Игра
- ИКТ

Ожидаемые результаты реализации модуля (из пункта 6) и описание объекта оценивания (продукта, который представят учащиеся):

Результат	*Критерии и показатели результативности*
Продукт: 1) подвижная игра 2) игра, как средство развития физических качеств	Дети ознакомятся с подвижными играми, игровыми шаблонами и речевыми образцами; смогут составить игру по предложенному алгоритму, соблюдая принятые нормы коммуникации; Дети смогут улучшить свои физические качества с помощью подвижных игр
Умение провести игру в диалоге с позиции инициатора и реципиента	100% учащихся попробуют себя в обеих ролях в играх типов

Объекты оценивания (продукт учащихся) и критерии их оценки (критерии оценки деятельности учащихся).

Объекты	*Критерии их оценки*	*Показатели и баллы*
1) игра с позиций инициатора и реципиента	1) соответствие содержания игры коммуникативной задаче; 2) взаимодействие с учащимися в ходе объяснения игры; 3) темп и выразительность речи	1.1. объяснения игры соответствуют коммуникативной задаче – 10б 1.2. высказывания связные, их последовательность логична (имеется приветствие, заданы вопросы) – 10б 1.3. выдержаны нормы речевого этикета, характерные для ситуации (общение с ровесником, учителем и т.д.) – 10б 2.1. инициирует объяснения игры (умеет начать и закончить объяснения игры) – 5б 2.2. поддерживает разговор (адекватно реагирует на вопросы и комментарии реципиентов) – 15б 2.3. соблюдает очередность в объяснения игры – 5б. 3.1. легкость и точность в подборе и употреблении языковых средств – 15б 3.2. эмоциональная выразительность языковых средств – 10б 3.3. соблюдается нормальный темп диалога – 10б
2) Подвижная игра	1. удержание игры во времени 2. соответствие содержания, поставленным целям и задачам игры	1.1. длительность игры 2 минуты – 10б. 1.2. длительность менее 2-х минут – 5 б. 1.3. игра не состоялся – 0б. 2.1. достижение поставленного результата – 10б 2.2. частичное достижение результата – 5б. 2.3. несоответствие игры поставленным целям и задачам – 0б

3) Физические качества	Сила, быстрота, выносливость, ловкость	Улучшение физических качеств -30 б

Содержание программы (в форме таблицы):

Название раздела	Часы	Способы деятельности педагога и учащихся	Объект оценивания
Знакомство с подвижными играми (требования к подвижным играм), разбор нескольких типов подвижных игр	1 ч	Теория и практика	Работа с образцами подвижных игр, анализ предложенной подвижной игры
Подвижные игры народов мира	4 ч	Практика	Игры, участие в играх.
Подвижные игры, как средство улучшения физических качеств	11 ч	Теория и практика	Анализ подвижной игры, как средства улучшения физических качеств Подбор игр с целью улучшения физических качеств

Материалы для реализации модуля - учебные (учебники, учебные пособия), интернет-ресурсы (сайты с подвижными играми и видеофрагментами подвижных игр).

Процедура оценивания: индивидуальная, групповая.