«Достижение планируемых результатов образования на уроках физической культуры в условиях реализации ФГОС»

Работу выполнила:
Лукиных И.А.
учитель физической культуры
МБОУ СОШ пос. Сараны

2018-2019 учебный год

Описание проекта

В рамках реализации ФГОС, приоритетной целью современного школьного образования, вместо простой передачи знаний, умений и навыков от учителя к ученику, становится развитие способности ученика самостоятельно ставить учебные цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения, то есть формирование умения учиться. Любая педагогическая технология, применяемая на уроках физической культуры, должна быть переосмыслена учителем и окрашена творческим, эмоциональным отношением к своему делу и искренней любовью к детям.

Идея создания данного проекта возникла не случайно. В Сарановской школе создан и работает уже 17 лет школьный парламент – Детское общественное объединение «Радость», где инициаторами и организаторами всех интересных дел и мероприятий в школе является Правительство, состоящее из министерств и городских советов. Для реализации данного проекта были задействованы министры спорта, министры культуры и министры информации и печати.

Совместно было принято решение использовать игровую форму.Ведь игры, это тот вид деятельности которому ребёнок учится и самостоятельно активно пользуется в повседневной жизни. Они имеют большое значение в воспитании сознательной дисциплины у детей, которая является непременным условием каждой коллективной игры.

С целью развития УУД посредством игр была придумана большая игра по станциям "По дорогам сказок".

Проблематика проекта.

Главными причинами падения удовлетворенности уроками физической культуры многие ученые называют: отсутствие эмоциональности урока, малую или чрезмерно большую нагрузку, плохую организацию урока, отсутствие условий, плохой спортивный инвентарь, переживание из-за своего телосложения и слабой физической подготовленности.

Возникает вопрос что сделать для того, чтобы было ученикам интересно? Как мотивировать на учебную деятельность, на восприятие материала?

Дети предпочитают активную деятельность пассивному слушанию, собственную инициативу, групповую работу индивидуальной.

Цель проекта: проведение большой подвижной игры по станциям с целью повышения уровня заинтересованности к урокам физической культуры

Этапы проведения мероприятия

- Подготовительный этап: разработка положения, разработка сценария, определение места проведения, подготовка и оборудования мест проведения, подбор и подготовка судейской коллегии, планирование согласно функционалу.
- Организационный этап: проведение мероприятия.
- Основной этап: прохождение команд по этапам, текущая работа судейской бригады.
- Заключительный этап: проведение закрытия мероприятия, контроль за оборудованием и местом проведения соревнований после окончания.

Педагогические задачи проекта:

- Образовательные: сформировать у учащихся творческий подход к решению учебных задач; углубить предметные знания по физической культуре;
- Коммуникативные: развить навыки работы в коллективе, сформировать коммуникативные УУД;
- Развивающие; повысить интерес к разработке игр, сформировать познавательные УУД.

Участники проекта.

Обучающиеся 7-11 классов, входящие в состав министерств ДОО «Радость»;

классные руководители начального звена, обучающиеся 1-4 классов.

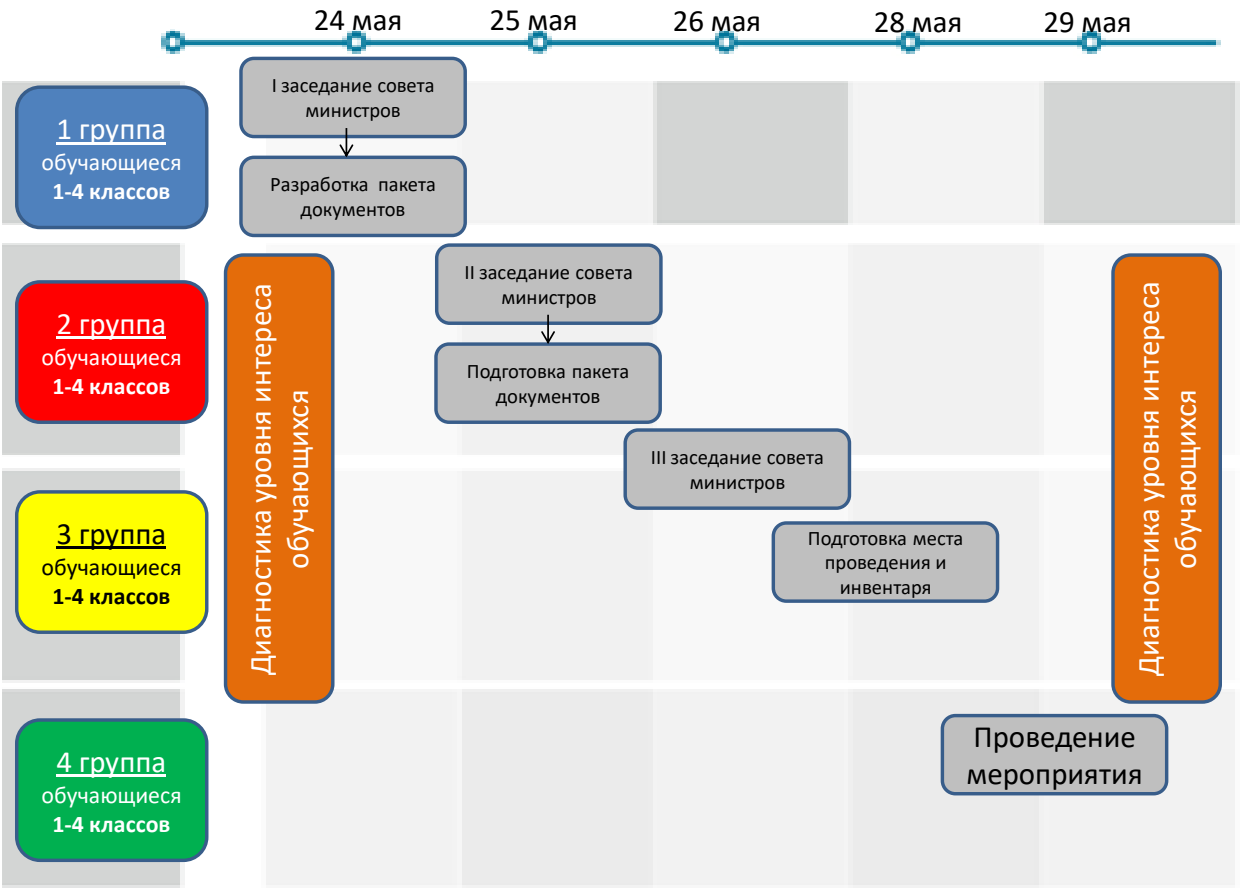
Планируемые образовательные результаты проекта:

1. Предметные: в процессе работы над проектом учащиеся углубленно осваивают предметное содержание путем решения учебных задач
2. Метапредметные: в процессе коллективной работы учащиеся распределяют обязанности в команде, находят и обсуждают способы решения проблем; формируется способность к коммуникабельности,
3. Личностные: формируется самоопределение учащихся.

Продуктовые результаты проекта:

- разработана и проведена игра по станциям для повышения уровня мотивации.
- углубление полученных знаний в процессе занятий.

Дорожная карта



Работа в проектной группе

В состав организаторов игры входят: главный судья, министры спорта, министры культуры, министры информации и печати, министры образования.

Главный судья (Лукиных И.А) соревнований является руководителем и несет ответственность за подготовку и проведение в соответствии с настоящими правилами. Он принимает участие в формирование и

распределение обязанностей между членами команды.

Министры образования (Лопатюк К., Кузьмина Е., Фаттахутдтнов Э., Титова К..) разрабатывают Положение о большой игре по станциям.

Министры культуры (Кнауб А., Суслова А., Ефремов Н., Коновалова В.) разрабатывают сценарий игры, маршрутные листы, распределют роли в игре.

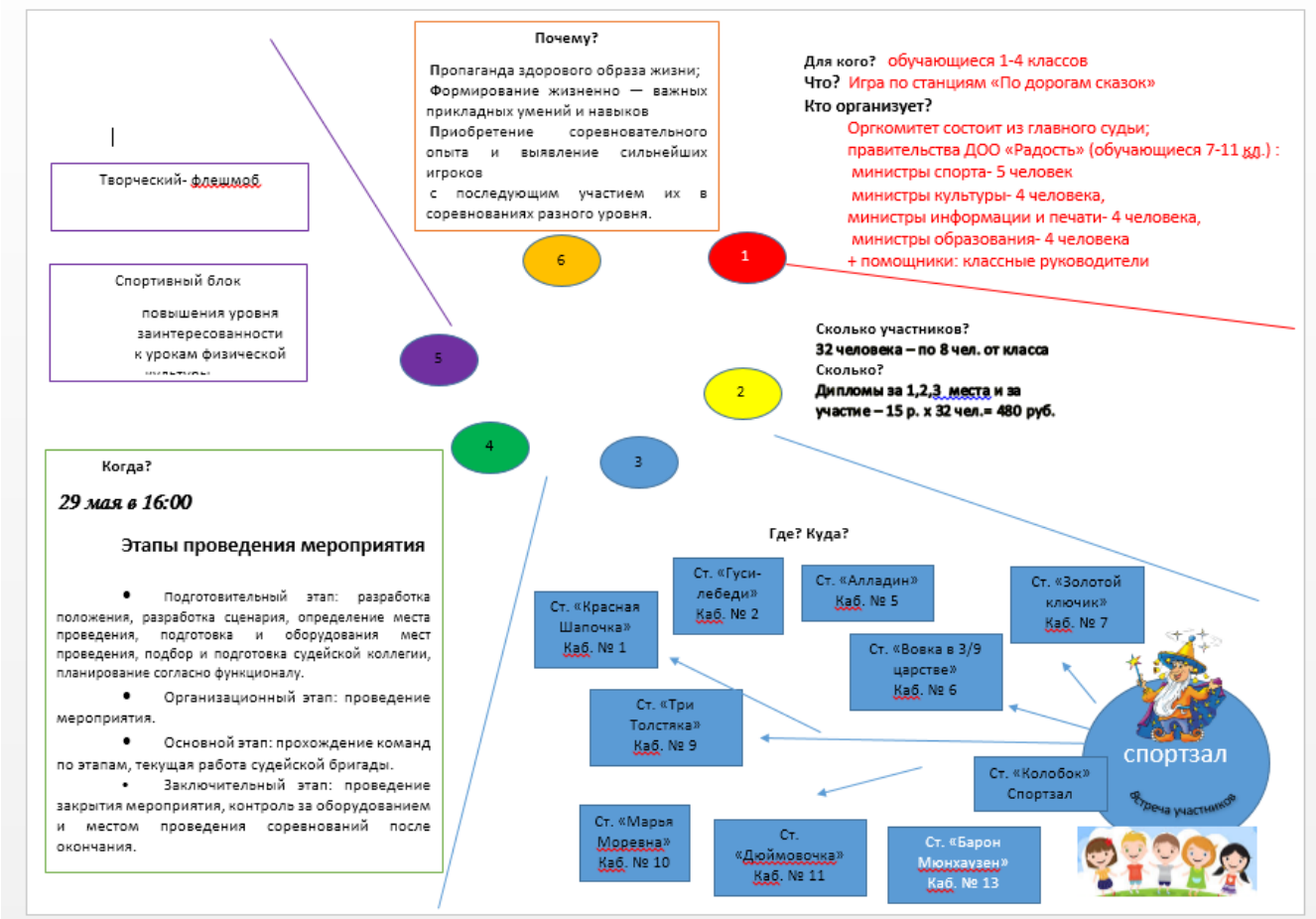
Министры спорта(Назарова А., Агапов В., Чуев И., Александров Н., Чиркова П..) осуществляет подготовку к соревнованиям, обеспечивает их проведение, руководствуясь Положением о соревнованиях.

Министры информации и печати(Ульяницких Т., Лопатюк Е., Горбушина А., Семенов Н.) подготавливают все материалы и документацию для проведения мероприятия, оформлют документы в электронном виде, оформляют афишу.

А также в проведении игры были привлечены **классные руководители(Абышева О.Н., Конева О.М., Валейкина А.А.)** , которые помогают и решают технические вопросы, включая допуск команд к соревнованиям.

Врач(Спехова И.Г.) проверяет допуск учеников к соревнованиям, оказывает первую медицинскую помощь, наблюдает за соблюдением санитарно-гигиенических требований.

Коллективная карта мероприятия



Маршрутные листы мероприятия

Команда №1

Маршрутный лист игры «По дорогам сказок»

Название станции	№ Кабинета	Время/очки	Подпись
«Барон Мюнхаузен»	13		
«Красная Шапочка»	1		
«Алладин»	5		
«Золотой ключик»	7		
«Три толстяка»	9		
«Вовка в 3/9 царстве»	6		
«Гуси-лебеди»	2		
«Дюймовочка»	11		
«Колобок»	Спортзал		
«Марья Моревна»	10		
Итого:			

Команда №2

Маршрутный лист игры «По дорогам сказок»

Название станции	№ Кабинета	Время/очки	Подпись
«Марья Моревна»	10		
«Три толстяка»	9		
«Алладин»	5		
«Барон Мюнхаузен»	13		
«Колобок»	Спортзал		
«Вовка в 3/9 царстве»	6		
«Гуси-лебеди»	2		
«Дюймовочка»	11		
«Красная Шапочка»	1		
«Золотой ключик»	7		
Итого:			

Команда № 3.

Маршрутный лист игры «По дорогам сказок»

Название станции	№ Кабинета	Время/очки	Подпись
«Алладин»	5		
«Дюймовочка»»	11		
«Барон Мюнхаузен»	13		
«Вовка в 3/9 царстве»	6		
«Три толстяка»	9		
«Золотой ключик»	7		
«Гуси-лебеди»	2		
«Красная Шапочка	1		
«Колобок»	Спортзал		
«Марья Моревна»	10		
Итого:			

Команда № 4.

Маршрутный лист игры «По дорогам сказок»

Название станции	№ Кабинета	Время/очки	Подпись
«Золотой ключик»	7		
«Красная Шапочка»	1		
«Алладин»	5		
«Гуси-лебеди»	2		
«Три толстяка»	9		
«Вовка в 3/9 царстве»	6		
«Марья Моревна»	13		
«Дюймовочка»	11		
«Колобок»	Спортзал		

«Барон Мюнхаузен»	**10**		
Итого:			

Документация

Положение о проведении игры

«По дорогам сказок» среди обучающихся 1 -4 классов

Автор: Лукиных Ирина Анатольевна, учитель физической культуры МБОУ СОШ п.Сараны.

Соавторы: Лопатюк Ксения, Кузьмина Екатерина, Фаттахутдтнов Эмиль, Титова Кристина.

1**. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

Цель: формирование здорового образа жизни, повышение социальной активности и укрепления здоровья учащихся, приобщение их к физической культуре как составному элементу общенациональной культуры.

Задачи:

1. Пропаганда здорового образа жизни

2. Формирование жизненно — важных прикладных умений и навыков

3. Приобретение соревновательного опыта и выявление сильнейших игроков с последующим участием их в соревнованиях разного уровня.

2. Время и место проведения соревнований:

Соревнования проводятся 29 мая 2017г. в 16час. 00 мин. в спортивном зале МБОУ СОШ пос.Сараны.

3. Руководство и судейство соревнований

Общее руководство проведением игры осуществляется МБОУ СОШ пос.Сараны. Непосредственное руководство осуществляет гл. судья соревнований — Лукиных Ирина Анатольевна , гл. Секретарь- Лопатюк Екатерина . Судьи — министры спорта детского общественного объединения «Радость» : Назарова Анастасия, Агапов Владимир, Чуев Илья, Александров Никита, Чиркова Полина.

4. Участники соревнований

К участию в соревнованиях допускаются смешанные команды МБОУ СОШ пос. Сараны, скомплектованные из обучающихся 1-4 классов: 4 девочки + 4мальчика из класса; и 1 представитель.

- капитаны должны иметь отличительный знак.

Представитель обязан представить заявку на участие, заверенную медицинским работником и директором школы.

5. Программа соревнований (приложение 1)

6. Определение победителей и награждение

Победитель определяется по наибольшей сумме очков, набранных командами на каждой станции в соответствии с таблицей начисления. При равенстве набранных очков у двух или более команд, преимущество получает команда, участники которой заняли наибольшее количество призовых мест (1,2,3).При равенстве призовых мест преимущество отдается команде, которая дала ответов в «Сказочной эстафете»

Команды, занявшие по итогам игры 1-3 места, награждаются дипломами 1, 2, 3 степени.

7. Заявки подать гл.судье соревнований до 28.05.

Заявка

№ п/п	ФИО	Класс	Виза врача

Врач: _____

Представитель команды _____

Руководитель учреждения: _____

Гл. судья_____

Приложение 1.

Сценарий большой игры по станциям «По дорогам сказок»

Цель: формирование здорового образа жизни, повышение социальной активности и укрепления здоровья учащихся, приобщение их к физической культуре как составному элементу общенациональной культуры.

Время проведения: 60 минут.

Место проведения: спортивный зал, кабинеты № 1, №2, №5, №6, №7, №9, №10, №11, №13.

Реквизит: баскетбольные мячи, золотые ключики, обручи, ведёрки из под майонеза или мороженого, крышки от пластиковых бутылок, мётлы (веники), пластиковые полтура литровые бутылки, теннисные шарики, карточки на которых написаны ингредиенты блюда, платки.

К игре обучающиеся формируют команды из 8 человек. Все дети должны иметь медицинский допуск к участию в Большой игре.

Форма одежды — спортивная.

Перед входом детей в зал сказочные персонажи крепят разноцветные ленточки по командам, распределенные заранее.

Звучит музыка. Выходит ведущий.

Ведущий выступает в образе сказочника.

Ведущий-сказочник

В сказку нас ведёт дорога.

Эй, ребята, не зевать!

Всё, что сказочник покажет

То и будем выполнять. (Разминка, ребята должны показать действия сказочных героев)

Как из моря выходили тридцать три богатыря (ребята показывают).

Как скакал Иван Царевич три года и три дня.

Как Белоснежка танцевала с гномами в саду.

А Кощей над златом чахнет в сказочном саду.

Как мышка хвостиком разбила ценное яйцо.

А Буратино залез носом прямо в полотно.

Как из лампы Аладдина вылезает джин.

Как джигит поймал Шайтана, вбив в осину клин.

А как съела колобка хитрая лиса.

Как варила в котелке снадобье Яга.

А как Золушка спешила поскорей домой.

Как летает Змей Горыныч тёмною порой.

Как принцесса целовалась с бедным пастухом.

А как ловит рыбу волк в проруби хвостом.

Как рыдает Несмеяна, затопив дворец.

А царевна на горошине считает всё овец.

Молодцы, ребята!

Сегодня я предлагаю отправится в сказочное путешествие! Вы хотите?

Дети: ДА!

Волшебник:Путешествие наше будет проходить в виде эстафеты. Каждой команде выдается маршрутный лист по которому вы будете передвигаться. А вот какая команда лучше и быстрее преодолеет все преграды на своём пути – это определит совет сказочных старейшин (представление совета)

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ЖЮРИ

<u>Музыка –тихо фоном</u>

Сказочник В каждом старте доля шутки,

Не стоим мы ни минутки.

Пусть звучит веселый смех

Впереди вас ждет успех.

Команды отправляются по станциям:

«Барон Мюнхгаузен»

Каждый участник эстафеты должен положить баскетбольный мяч на землю,

сесть на него и таким образом допрыгать до стула, взять мяч в руки и вернуться бегом обратно, передать его следующему участнику.

«Золотой ключик или приключения Буратино»

Игрок добегает до стула с ключиком и обратно бежит к команде, передаёт ключик следующему.

«Колобок»

Игрок должен перекатить обруч до стула и обратно.

«Красная шапочка»

Участник надевает красную шапочку, берёт ведро, бежит до стула, на котором лежат крышки от пластиковых бутылок. Кладёт одну крышку в ведро и бежит к команде. Вынимает крышку, затем бежит следующий из команды. Во время движения Красная Шапочка должна напевать что-нибудь вроде «Ля, ля, ля».

«Гуси-лебеди»

Участников встречает Баба Яга и поет **частушку «Растяни- меха гармошку...»**

Игрок садится на метлу (веник) и скачет на ней до стула, возвращается обратно, передаёт метлу следующему.

«Алладин»

Звучит музыка «Арабская ночь»

Лампа Алладина

Игрок добегает до стула, на котором стоит полутора литровая бутылка. Откручивает крышку и кладет её на стул (выпускает Джина). Возвращается, бежит следующий участник, закручивает крышку.

«Марья Моревна»

Кощей

Участник зажимает между коленями теннисный шарик, доходит до стула. Его задача: разжать колени и попасть шариком в ведёрко. Затем он бежит к команде, идёт следующий участник.

«Вовка в тридевятом царстве»

Двое из ларца

Команда разбивается по парам, связывает соприкасающиеся ноги. По команде пара бежит до стула и обратно. Снимает платок. Бежит следующая пара.

«Дюймовочка»

Замок для Дюймовочки

Игрок берёт из ведра 2 крышечки от полутора литровой бутылки и бежит к стулу. Кладёт крышки на стул. Возвращается обратно. Бежит следующий участник. Таким образом ребята должны на стуле построить замок для Дюймовочки.

«Три толстяка»

Три толстяка

Ведущий предлагает ребятам приготовить блюдо для Трёх толстяков, например, винегрет. Перед командой ставится ведёрко с карточками, на которых написаны ингредиенты этого блюда (свёкла, морковь, картофель, лук, капуста, масло растительное, соль, огурцы солёные) и другие. Каждый участник берёт одну карточку, добегает до стула, кладёт её и бежит к команде, затем следующий участник. После игры ведущий зачитывает то, из чего команды приготовили винегрет.

После завершения прохождения станций совет сказочных персонажей отправляется на подсчитывание итогов.

В это время сказочник задают вопросы командам:

Вопросы для сказочной эстафеты

1. Сколько братьев было у Эльзы, героини сказки Г. Х. Андерсена «Дикие лебеди»? (11 братьев).

2. Кто из трёх поросят построил самый прочный домик? (Наф-Наф).

3. Какой мальчик должен был выложить слово «Вечность»? За это ему обещали подарить новые коньки и весь свет. (Кай из сказки «Снежная королева»).

4. Сколько раз старик бросал в море невод? (Три).

5. Кого назвалБалда меньшим братом? (Зайца).

6. Кто первый нашёл теремок? (Мышка-норушка).

7. Чем кормила лиса журавля? (Кашей).

8. Как звали толстяков из повести Ю. Олешина «Три толстяка»? (У них нет имён).

9. Какой музыкальный инструмент помогал девочке Жене собирать землянику? (Дудочка).

10. Из чего фея сделала карету для золушки? (Из тыквы).

11. Сколько лет пролежал на печи Илья Муромец? (33 года).

12. Как звали корову кота Матроскина? (Мурка).

13. Сколько братьев-месяцев встретила героиня сказки С. Маршака у новогоднего костра? (12 братьев-месяцев).

14. Как звали сестру Айболита? (Варвара).

15. Перечислите имена трёх медведей из сказки Л. Толстого «Три медведя». (Михаил Потапович, Настасья Петровна, Мишутка).

16. Как звали хозяина Кота-в-сапогах? (Маркиз Карабас).

17. Кто самый лучший в мире фантазёр и сладкоежка, большой друг Малыша? (Карлсон).

Возвращается жюри.

Бабя-Яги: Что ж сидите вы, друзья, взбодриться вам давно пора!

Танцевальный флешмоб

После окончания эстафеты и флешмоба сказочник награждает победителей.

Афиша

Фотоотчет

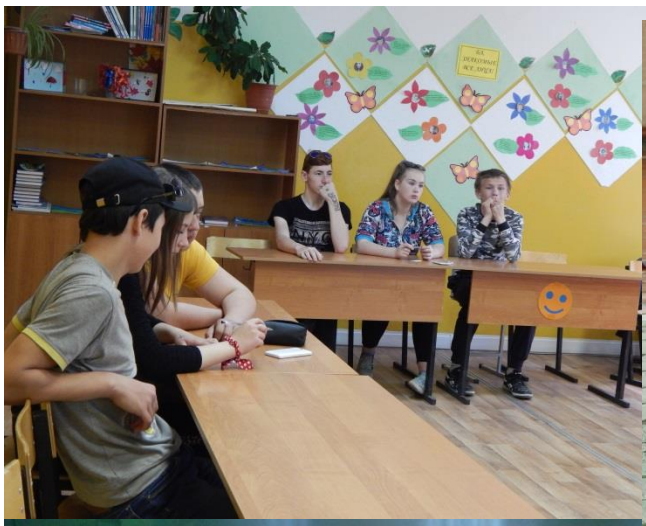


Фото из личного архива

Результат проекта

В результате проекта:

- была разработана и проведенаБольшаяигра по станциям «По дорогам сказок»
- у обучающихся повысился уровеньзаинтересованности к урокам физической культуры
- укрепились навыки командной работы.