МАСТЕР-КЛАСС

«Формирование УУД с помощью коллективных игр»

Составитель: Петраш Дмитрий Дмитриевич

учитель физической культуры

МБОУ « Ильинская средняя общеобразовательная школа №1»

2014 год

Дата проведения: 15.05.2014 г.

Место проведения: МБОУ « Ильинская средняя общеобразовательная школа №1»

Форма мероприятия: Мастер-класс (теория + практика).

Цель мастер-класса: формирование умения работать в команде

Задачи:

-распространение педагогического опыта работы по проведению коллективных игр

- обучить участников навыкам коллективной работы;

- разучить спортивные игры.

План проведения мастер-класса:

1 Вступительная часть (см. приложение №1)

2 Комментирующая часть (правила игры)

3. Демонстрационная часть (проведение игр)

Приложение №1

Формирование УУД с помощью коллективной игры.

В чем разница в способах обучения: как учились мы и как будут учиться наши дети? Самое основное отличие: наши дети будут учиться не так, как учились мы!

Каким должен вырасти современный ребенок, чтобы уверенно чувствовать себя в жизни? Что может дать ему школа? Эти вопросы должны решить ФГОС.

Иными словами, школа должна ребёнка: «научить учиться», «научить жить», «научить жить вместе», «научить работать и зарабатывать».

Важнейшей задачей современной системы образования является формирование универсальных учебных действий, обеспечивающих школьникам умение учиться, способность к саморазвитию и самосовершенствованию, чему на начальном этапе образования оптимально способствуют игры.

- Я сегодня постараюсь показать пользу командной (коллективной) игры для формирования УУД у школьников.

Универсальные учебные действия обеспечивают возможность каждому ученику самостоятельно осуществлять деятельность учения, ставить учебные цели, искать и использовать необходимые средства и способы их достижения.

Игровая деятельность занимает особое место в жизни школьников. В игре дети приобретают опыт межличностного общения, навыки управления вниманием. Игровая деятельность является средством формирования УУД.

1. Формирование личностных учебных действий направлено на освоение способов физического, духовного, интеллектуального саморазвития, эмоциональной самореализации. Любая игра включает ребенка в систему общественных отношений.

Двигательные действия в игре направляются на преодоление различных трудностей, препятствий, поставленных на пути достижения цели игры.

«Не урони палку», «Гусеница», «Паук» - командные игры , в которых происходит формирование личностных учебных действий.

2. Регулятивные учебные действия – целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль – позволяют учащимся ставить учебные задачи, составлять последовательность действий, предвидеть конечный результат. В играх «Не урони палку» развивается самоконтроль.

Например: игра «Перестрелка»

Дети ставят учебную задачу – выбить соперника.

Планирование – составление плана и последовательности действий.

Капитаны разыгрывают мяч. Завладев мячом, капитан одной из команд стремиться передать его кому-либо из своих игроков.

Игроки другой команды стараются завладеть мячом и выбить соперника.

Контроль – команда, которой удается выбить соперника, выигрывает очко. В процессе игры также важно проводить коррекцию и оценку действий учащихся.

3. Познавательные учебные действия – самостоятельное выделение и формирование познавательной цели, создание алгоритмов действий; сравнение, классификация, вывод.

При выполнении игровых заданий «Паук», «Нога в ногу», учащиеся проводят сравнение, анализ, делают вывод. В играх «Воздушные шары», «Весёлый волейбол», «Переправа», дети устанавливают последовательность действий, формулируют цель.

4. Коммуникативные учебные действия направлены на планирование сотрудничества учащегося с учителем и сверстниками, на разрешение конфликтов, на управление поведением партнера – контроль, коррекция, оценка действий партнера. Существенное значение для формирования коммуникативных универсальных действий, как для формирования личности ребёнка в целом, имеет организация совместной работы учащихся в команде, и в итоге:

· возрастает сплоченность;

· меняется характер взаимоотношений между детьми, они начинают лучше понимать друг друга и самих себя;

· растет самокритичность; ребенок, имеющий опыт совместной работы со сверстниками, более точно оценивает свои возможности, лучше себя контролирует;

· дети, помогающие своим товарищам, с большим уважением относятся к труду учителя;

· дети приобретают навыки, необходимые для жизни в обществе: ответственность, такт, умение строить свое поведение с учетом позиции других людей.

В игре «Кегли» » как раз развивается умение распределять работу, помогать товарищу.

В играх «Воздушные шары», «Переправа» происходит взаимодействие с партнёром, учит управлять поведением партнёра – контроль, коррекция, оценка его действий

Результатом образования в области физической культуры в школе является освоение основной физкультурной деятельности. Кроме того, физическая культура способствует развитию личностных качеств и является средством формирования универсальных учебных действий.

Задача данного мастер класса- показать роль данных игр для формирования УУД и научить способам их внедрения в учебный процесс.

Главное в игре - ощущение радости.

Игра, не приносящая радость - плохая игра!

Перечень коллективных игр, способствующих формированию УУД:

1. «Не урони палку»

2. «Нога в ногу»

3. «Весёлый волейбол»

4. «Воздушные шары»

5. «Переправа»

6. «Гусеница»

7. «Паук»

8. «Кегли»

7. «Перестрелка»

Цели командных игр:

· мотивировать участников к совместной работе;

· помочь снять напряжение;

· дать каждому почувствовать ответственность перед другими членами команды;

· вызвать доверие друг к другу;

· работать над сплочением команды.

Отличительные особенности командных игр:

· сплочение коллектива;

· раскрытие потенциальных возможностей участников друг с другом;

· создание принципов командного духа в детском коллективе

· выявление скрытых творческих и коммуникативных способностей в каждом ребенке;

· игры построены таким образом, что индивидуальный опыт каждого участника не позволяет их выполнить, для поиска решения необходимо использовать опыт и усилия всех участников команды.

Приложение №2

«Не урони палку»

Играющие: все присутствующие.

Подготовительный этап: подготовить гимнастические палки — по одной на каждого участника.

Суть игры: Участники игры должны выполнить следующее задание:

все игроки располагаются в кругу. Каждый сбоку от себя (все или с внешней стороны круга или с внутренней) держат гимнастическую палку правой рукой ( левая рука за спиной), стоящую на полу, накрыв её ладонью. По сигналу игроки оставляют свою палку на месте, а сами выполнив рывок не дают упасть палке впереди стоящего. Задача всей командой сделать полный круг вокруг гимнастических палок, при этом палки должны оставаться на месте и сохранять вертикальное положение

· Можно менять направление перемещения и расстояние между игроками.

· Можно менять положение рук (хват правой рукой – левой)

· Перемещаться по команде

Вопросы к обсуждению: Кто регулировал движение? Кому и что было наиболее трудным?

Игра учит: доверию, умению добиться успеха общими усилиями, помогает понять, что успех всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных, развивает скоростные способности.

«Нога в ногу»

Играющие: все присутствующие.

Суть игры: Игроки выстраиваются в шеренгу перед полосой препятствий (на полу лежат обручи) и связывают свою ногу с ногой соседа на уровне щиколоток . Задача игроков состоит в том, чтобы пройти определённый участок игрового поля не разъединив ноги и наступать можно строго в обручи. Если кто –ни будь наступает на пол, все игроки начинают движение сначала.

· Можно усложнить задание (выполнять задание во встречных шеренгах)

Игра учит: выполнять задания коллективно, сплочённо, дружно и слаженно.

«Весёлый волейбол»

Играющие: две команды от 6 до 10 человек.

Подготовительный этап: подготовьте два тента (можно использовать покрывало) и волейбольный мяч.

Суть игры: В игре задействованы две команды, от 6 до 10 человек в одной команде. Каждая команда принимает и забивает мячи через волейбольную сетку при помощи большого тента, который держат в туго натянутом состоянии от 6 до 10 игроков. Трудность игры - в синхронизации действий команды, так как несогласованные действия не позволяют передвигаться и забивать мячи ненатянутым тентом.

· Для игры можно использовать мяч для фитнеса.

Игра учит: доверию, умению добиться успеха общими усилиями,

«Воздушные шары»

Играющие: все присутствующие.

Подготовительный этап: подготовить воздушные шарики - по два на каждого участника и плюс ещё 2-3 шара

Суть игры: У каждого игрока команды в руках по два воздушных шара. По команде все участники начинают жонглировать. Задача команды – как можно дольше продержать все шарики в воздухе. Как только хоть один шарик коснётся пола время останавливается. Побеждает команда которая дольше продержит свои шарики в воздухе

Игра учит: умению добиться успеха общими усилиями, помогает понять, что успех всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных.

«Переправа»

Играющие: команда от 7 и более человек.

Подготовительный этап: три или (больше, в зависимости от количества участников) палки, длиной 60-70 см. способные выдержать одного человека.

Суть игры: команде надо переправить одного члена команды от одного края до другого, за наименьшее время, при этом:

· «путешественник» не должен касаться земли;

· перемещаться можно только по палкам.

· если «путешественник» наступает на пол, все игроки начинают движение сначала.

Побеждает команда которая переправит своего «путешественника» за наименьшее время.

Игра учит :доверию, помогает понять, что успех всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных.

«Гусеница»

Играющие: все присутствующие.

Подготовительный этап: подготовить воздушные шарики - по одному на каждого участника.

Суть игры: Участники игры должны выполнить следующее задание: надуть шары: чем больше будет шарик, тем в дальнейшем будет легче с ним работать. Построиться цепочкой, соблюдая следующие условия:

· руки каждого участника лежат на плечах впередистоящего;

· воздушный шар зажат между животом одного играющего и спиной другого;

· дотрагиваться до воздушного шара (поправлять, придерживать ) строго воспрещается;

· первый в цепочке участник держит свой шар на вытянутых руках.

Таким образом, в единой цепи, но без помощи рук все должны пройти по определенному маршруту. Участники должны быть готовы к тому, что их могут ожидают разнообразные препятствия: натянутые веревки, перевернутые стулья, развороты в самых неожиданных местах и т.п. Задача команды: пройти через все это и вернуться на исходные позиции.

Вопросы к обсуждению: где располагались лидеры - в начале, в середине или конце цепочки? Кто регулировал движение "живой гусеницы"? Кому и что было наиболее трудным?

Игра учит: доверию, умению добиться успеха общими усилиями, помогает понять, что успех всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных.

«Паук»

Играющие: все присутствующие.

Подготовительный этап: верёвки или одна скакалка на двоих, вырезанный из фанеры круг диаметром 30-35 см., мяч (можно использовать мяч для настольного тенниса или для большого тенниса)

Суть игры: все играющие стоят парами (друг против друга) и держат в руках скакалку. Переплетение скакалок напоминает паутину. На середину кладётся

круг из фанеры, а на него мячик. Задача команды: перенести мяч от одного ориентира до другого не уронив мяч.

· для усложнения можно установить препятствия: натянутые веревки, стойки(для сужения коридора), развороты и т.п.

· игру можно проводить как в помещении так и на природе.

· если мяч падает на пол то, все игроки начинают движение сначала.

Побеждает команда которая перенесёт мяч за наименьшее время.

Игра учит: действовать в коллективе, ориентации на партнёра, взаимопониманию, умению добиться успеха общими усилиями, помогает понять, что успех всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных.

«Кегли»

Играющие: команда от 7 и более человек.

Подготовительный этап: приготовить кегли в количестве 15 – 20 штук (кегли можно заменить другими мелкими предметами или пустыми пластиковыми бутылками по 0,5)

Суть игры: игроки команды заходят в начерченный круг. Вокруг круга разбросаны кегли на разном расстоянии от линии круга. Задача команды: собрать все кегли не выходя из круга, помогая друг другу различными способами, поддержками.

Побеждает команда которая соберёт все кегли не выходя из круга за наименьшее время.

Игра учит: доверию, взаимовыручке, умению добиться успеха общими усилиями, помогает понять, что успех всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных.

«Перестрелка»

Играющие: все присутствующие

Цель: развитие ловкости и быстроты

Инвентарь: волейбольный мяч

Подготовка. Игру можно проводить на волейбольной площадке. В этом случае имеются средняя или лицевые границы площадки. Отступив на 1-1,5 м от лицевой линии внутрь зала, проводят параллельно ей другую линию, чтобы образовался коридор ("плен"). Дополнительная линия проводится и на другой стороне.

Содержание игры. Играющие делятся на две равные команды, каждая из которых произвольно располагается в своём городе на одной половине площадки (от средней линии до коридора). В ходе игры нельзя заходить на половину противника. Руководитель подбрасывает волейбольный мяч в центре, между капитанами, и те стараются отбить его своим игрокам. Задача каждой команды - получив мяч, попасть им в противника, не заходя за среднюю черту. Противник увёртывается от мяча и, в свою очередь, пытается осалить мячом игрока противоположной команды. Осаленные мячом идут за линию плена на противоположную сторону (в коридор). Пленный находится там до тех пор, пока его не выручат свои игроки (перебросив мяч без касания стены или земли). Поймав мяч, пленный перебрасывает его в свою команду, а сам перебегает из коридора на свою половину поля.

Побеждает команда, у которой после 10-15 мин игры в зоне пленных окажется больше выбитых игроков. Игра заканчивается досрочно, если все игроки одной из команд оказались в плену.

Правила игры:

1. Салить мячом можно в любую часть туловища, кроме головы.

2. Ловить мяч рукам можно, но если игрок выронил мяч, то но считается осаленным и идёт в плен.

3. Мяч, вышедший за границы площадки, отдаётся команде, из-за линии которой он выкатился.

4. За допущенные нарушения мяч передаётся противнику.