

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ПОДВИЖНОЙ ИГРЫ

Огородников С.С., канд. пед. наук, доцент  
Белорусский государственный педагогический  
университет им. Максима Танка, Минск, Беларусь

Уделяя должное внимание использованию подвижных игр для решения различных задач физического воспитания воспитанников дошкольных образовательных учреждений, учащихся, взрослого населения, руководители, учителя, преподаватели в большинстве случаев при проведении занятий стараются применять их большое разнообразие. Для этого они создают картотеку подвижных игр, состав которой пополняется из методической литературы, при просмотре занятий коллег и т.п. В дальнейшем с приобретением опыта и расширением творческого потенциала этот первоначальный состав разнообразится вариантами, созданием собственных игр. Наличие картотеки позволяет быстро подбирать нужную, наиболее эффективную для решения поставленных задач игру. Кроме того, картотека помогает чередовать используемые средства, разнообразить педагогический процесс, повышая интерес занимающихся, побуждая к участию в игре, применять понравившиеся игры для самостоятельной игровой деятельности во внеурочное и внешкольное время.

Наличие картотеки позволяет педагогу иметь определенный потенциал для профессионального роста. Однако использование подвижных игр в различных формах занятий физическим воспитанием, подготовка к проведению, само проведение требует от организаторов игр определенных умений и навыков. Приобретение их обучающимися

студентами, начинающими свою профессиональную карьеру молодыми специалистами сопряжено с определенными трудностями в связи с недостаточностью разработанности методики овладения этим процессом.

В то же время, в литературе имеются отдельные разрозненные рекомендации, как проводить игру, указания на особенности проведения в зависимости от контингента играющих, их подготовленности, возраста и т.п.

Наиболее полно методика применения подвижных игр излагается в учебном пособии «Подвижные игры» авторов Былеевой Я.В., Короткова И.М., Яковлева В.Г., неоднократно переиздававшегося в разные годы [1]. В других работах приводится подобная информация, в содержании которой прослеживается влияние вышеупомянутого источника, хотя и без полноты и основательности первого [2–5].

В связи с отмеченным, при изложении предлагаемых подходов к формированию умений и навыков проведения подвижных игр мы использовали рекомендации со всех указанных источников, обобщив их и представив в виде поэтапных операций системы действий руководителя игры. Указанная система оформилась в технологическую карту.

Термин «технологическая карта» используется нами в связи с тенденцией внедрения современных разнообразных инновационных педагогических технологий в учебный процесс.

Применяемый для формирования умений и навыков технологический подход проведения подвижных игр базируется на трансформировавшихся в педагогике закономерностях планирования в организации технологии производственных процессов.

Согласно классификации Г. Селевко в практике обучения, наряду с другими, используются

педагогические технологии на основе эффективности управления и организации учебного процесса [6]. Следует принять во внимание, что одной из отличительных черт такой педагогической технологии является управление образовательным процессом на основе алгоритмизированной системы педагогических процедур.

Систематизированные нами процедуры формирования умений и навыков организации и проведения подвижных игр могут классифицироваться как технологический подход, поскольку в них содержится алгоритм последовательных действий руководителя, включающий этапы и операции. Структурно алгоритм представлен в виде таблицы, получившей название «Технологическая карта». В данной работе предлагается форма таблицы с примерами некоторых указаний и записей действия руководителя по каждому этапу и каждой операции проведения игры (таблица 1).

Таблица 1 – Технологическая карта организации и проведения подвижной игры (общие указания)

Название игры

Для кого предназначена

Название этапов организации и операций проведения игры	Действия руководителя
1	2
1 Определение педагогической задачи (задач) игры	Записывается формулировка задачи (задач), решаемой в игре. Например: «Совершенствовать навыки бега с ускорением» и т.п.
2 Подготовка к проведению игры	Подготовка начинается заблаговременно и заканчивается непосредственно перед игрой. Примерная запись

	действий руководителя: «Поручить размещение снарядов дежурному по классу»
2.1 Выбор игры	Зависит от задачи (задач) игры, формы занятия, места проведения и т.д. Примерная формулировка записи: «Игра будет проводиться на прогулке, на спортивной площадке детского сада, с мячами (кол-во... шт. ...»
2.2 Подготовка места для игры	Примерная формулировка записи: «Подобрать площадку размером 9×14 м, осмотреть её, убрать посторонние предметы, установить по её углам и на середине длинных сторон пластмассовые конусы и т.п.»
2.3 Подготовка инвентаря к игре	Примерная формулировка записи: «Корзину с 10 резиновыми мячами поднести к площадке. Раздать мячи после объяснения и т.п.»
1	2
2.4 Разметка площадки	Примерная запись: «Определить проведение игры на половине волейбольной площадки, указав, что площадка для проведения подвижной игры ограничивается лицевой, боковыми и средней линиями». Или: «Для

	<p>проведения игры расставить по углам и сторонам прямоугольной (квадратной) площадки пластмассовые конусы, другие ориентиры и т.п.»</p>
<p>2.5 Предварительный анализ игры</p>	<p>Анализ заключается в продумывании последовательности проведения игры. Обратить внимание на меры безопасного поведения играющих. Примерная запись: «Требовать строгого выполнения правил игры; капитанам команд сказать, что они отвечают за дисциплину игроков и т.п.»</p>
<p>3 Организация играющих</p>	<p>Эффективность этого этапа зависит во многом от предварительного анализа игры</p>
<p>3.1 Размещение играющих и место руководителя при объяснении игры</p>	<p>Примерная формулировка записи: «Построить играющих в исходное положение, из которого они начнут игру. Если расстояние между командами более 10 м, то вначале игроков в шеренгах (колоннах) поставить на расстоянии не более 5 м друг от друга, а затем, после объяснения, вернуть на исходное положение»</p>
<p>3.2 Объяснение игры</p>	<p>Рекомендуемый план объяснения: 1) название игры; 2) место играющих и выполняемые ими роли; 3)</p>

	<p>ход игры; 4) цель; 5) правила игры.</p> <p>Примерная запись действий руководителя в этой операции: «Перед игрой повторить её содержание, придерживаться плана объяснения, при необходимости показать действия играющих»</p>
3.3 Выделение водящих	<p>Используются разные способы: по назначению руководителей, по жребью, по выбору играющих, по результатам предыдущих игр. Например: «Для выбора водящего применяем считалку: «На золотом крыльце сидели царь, царевич, король, королевич, сапожник, портной. А ты кто такой?». В игре надо давать быть водящими нескольким играющим</p>
3.4 Распределение на команды	<p>Примерная запись: «По выбору капитанов»</p>
3.5 Выбор капитанов команд	<p>Примерная запись: «Выбор за играющими, разделение на команды – по сговору»</p>
3.6 Выделение помощников (судей)	<p>Примерная запись: «Назначение помощников (судей) и их инструктаж провести до построения (после построения и объяснения игры)»</p>
1	1

<p>4 Руководство процессом игры</p>	<p>Управлять играющими необходимо так, чтобы игра проходила динамично, интересно, с оптимальной физической нагрузкой, с минимумом остановок</p>
<p>4.1 Наблюдение за ходом игры и поведением занимающихся</p>	<p>Примерная формулировка записи: «Объявить об условном сигнале начала игры, отметить одно из правил, на которое надо обращать особое внимание. Наблюдать за активностью игроков, соблюдением правил, словесно поощрять участников и т.п.»</p>
<p>4.2 Судейство</p>	<p>Примерная запись: «Делая замечания по правилам, не вступать в словесную перепалку; по окончанию игры разъяснить какое правило применялось при разрешении спорной ситуации»</p>
<p>4.3 Дозировка нагрузки в процессе игры</p>	<p>Дозируется нагрузка: по времени игры – от 30 с для младших дошкольников до 10–15 мин для старшекласников, студентов; по количеству повторений – от 1–2 до 4–5 раз; по длине дистанции – от 4–5 м. до 20–30 м. Запись для примера: «При наступлении утомления делать перерывы при смене каждого водящего, разбирая в это время ошибки играющих, подсказывая другие варианты действий»</p>

4.4 Окончание игры	<p>Об окончании игры необходимо объявить за 1–2 мин окончания установленного времени, перед последним повторением, сменой водящего и т.п. Примерная запись: «Заканчивать игру при усилении рассеянности внимания или учащении нарушений правил, чрезмерном увеличении частоты дыхания, неточности выполнения движений и т.п.»</p>
5 Подведение итогов игры	<p>Производится после того, как играющие успокоятся и построятся по команде руководителя</p>
5.1 Определение результатов игры	<p>О показателях определения результатов говорится при объяснении содержания игры. Для определения результатов собираются сведения у помощников, судей, счётчиков очков. При объявлении результата необходимо показать объективность и аргументированность его определения. Запись в технологической карте может быть такой: «Победитель получил очки за ..., немного меньше набрал(и) ..., потому что ...».</p>
5.2 Разбор игры	<p>Примерная запись: «Отметить старательность участников игры, за счёт чего</p>



	выиграла команда. К разбору игры необходимо привлекать самих занимающихся
--	---

Следует пояснить, что практика разработки технологических карт конкретных игр побуждает педагога обращаться к дополнительной литературе, искать рекомендации по применению игры. Продумывая формулировки записи своих действий, проводящий мысленно репетирует ход игры. При этом максимально учитываются все условия и особенности своих действий, действий занимающихся, а систематическая разработка карт, анализ их использования обогащает фонд формируемых умений и навыков, расширяет компетенции специалиста. Определенный опыт применения технологических карт в образовательном процессе подготовки специалистов физкультурных специальностей показал, что формирование организационно-управленческих навыков проведения подвижных игр осуществляется системно-деятельностно и, следовательно, более эффективно. Естественно предположить, что педагоги, имеющие обширную картотеку подвижных игр, могут воспринять разработку технологических карт, как дополнительную ненужную работу. Однако применение компьютерных технологий сокращает время на оформление, а уже несколько попыток заполнения таблиц закрепляют усвоение алгоритма действий и формируют стойкий навык формулирования прodelьваемых процедур в соответствии с этапами и операциями. В дальнейшем закрепленный навык освобождает от изложения и записи действий в таблице. В то же время, запомнившаяся последовательность этапов и операций

систематизирует предварительную подготовку к проведению игры. Кроме того, алгоритм действий, определяемый картой, позволяет как проводящему, так и просматривающим занятие системно анализировать качество подготовки и проведения игры.

1. Былеева, Я.В. Подвижные игры. Учеб. пособие для ин-тов физ. культ., 4-е, перераб. и дополн. изд. / Я.В. Былеева и др. – М.: Физкультура и спорт, 1974.
2. Геллер, Е.М. Подвижные игры в спортивной подготовке студентов / Е.М. Геллер. – Минск: «Вышэйшая школа», 1977. 170
3. Жуков, М.Н. Подвижные игры: Учеб. для студ. пед. вузов / М.Н. Жуков. – М.: Издательский центр «Академия», 2002.
4. Кожухова Н.Н. Воспитатель по физической культуре в дошкольных учреждениях: Учеб. пособие для студ. высш. и средн. пед. учеб. заведений / Н.Н. Кожухова, Л.А. Рыжкова, М.М. Самодурова; под ред. С.А. Козловой. – М.: Издательский центр «Академия», 2002.
5. Лихадиевская Т.Г. Подвижные игры в детском саду: Пособие для педагогов дошкол. Учреждений / Т.Г. Лихадиевская, И.М. Ивановская. – Минск, 2002.
6. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: Учеб.пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.  
С. 165-170