



4 класс А

**Воспитатель:
Гришина М.Ю.**

Педагогический проект «Подвижные игры»

2016-2017 г.

Тема: Подвижные игры

Аннотация:

Подвижные игры являются одной из важнейших форм организации обучения и воспитания детей с ОВЗ.

Подвижные игры дают широкую возможность для общения детей между собой. В играх складываются и проявляются их взаимоотношения, отношение к различным двигательным заданиям и т. д. Часто в играх дети произносят стихотворения, считалки, что способствует развитию речи детей. Подвижные игры являются важнейшим средством физического воспитания детей с ОВЗ. Они дают возможность развивать и совершенствовать их движения, упражняется в беге, прыжках, лазанье, бросанье, ловле и т.д. Разнообразные движения требуют активной деятельности крупных и мелких мышц, способствуют лучшему обмену веществ, кровообращению, дыханию, т.е. повышению жизнедеятельности организма.

Большое влияние подвижные игры оказывают также и на нервно-психическое развитие ребёнка, формирование важных качеств личности. Они вызывают положительные эмоции.

Срок проекта:

2016-2017 уч.год

Участники проекта:

Дети 4 А класса, воспитатель ГПД, родители.

Актуальность:

Дети с ОВЗ мало двигаются, меньше играют в подвижные игры. Большинство детей с ОВЗ лишены возможности участвовать в дворовых играх, являющихся хорошей школой физического развития и воспитания, а проводят время перед телевизором или за компьютерными играми.

Тип проекта:

Информационно-игровой, физкультурно - оздоровительный.

Цель:

Укреплять здоровье и повышать работоспособность детей через организацию подвижных игр.

Задачи:

- Расширить знания детей о подвижных играх.

- Вызывать желание играть самостоятельно.
- Познакомить с новыми играми.
- Обобщить знания детей о необходимости подвижных игр как способ укрепления здоровья человека.
- Развивать физические качества детей.
- Обогащать словарный запас детей за счет новых понятий, заучивания считалок, стишков и введения разной атрибутики для подвижных игр.
- воспитывать дружеские взаимоотношения.
- разнообразить формы работы с семьей.

Этапы осуществления проекта:

I. Организационный.

- подбор методической литературы;
- работа с родителями по взаимодействию в рамках проекта.
- анкетирование родителей;
- подбор музыки.

II. Реализация проекта:

Коммуникация.

1. Заучивание считалок.
2. Выставка рисунков на тему «Любимая подвижная игра»

Художественная литература.

1. Включение подвижных игр в непосредственную образовательную деятельность соответствующей тематики.
2. Заучивание считалок, скороговорок, стишков, песенок.

Здоровье.

1. Организация и проведение подвижных игр, сохраняющим и укрепляющим физическое здоровье детей.

Безопасность.

1. Объяснение техники безопасности.

Физическая культура.

1. Включение подвижных игр в непосредственную образовательную деятельность.

Социализация.

1. Совместная игра.
2. Ознакомление с атрибутами игр.

Познание.

1. Объяснение правил игры.

III. Обобщающий.

- проведение досуга
- выставка рисунков «Любимая подвижная игра»

Перспективный план.

Месяц	Целевая группа	Название мероприятия в рамках проекта	Цель игры
сентябрь-октябрь	Дети совместно с родителями	Сбор информации о подвижных играх (Анкеты, рассказы)	
ноябрь	дети	Разучивание новой подвижной игры « Гуси- Лебеди»	Упражнять в беге в прямом направлении. Приучать детей действовать согласно правилам игры. Закрепить умение имитировать действия птиц.
декабрь	Дети	Разучивание новой подвижной игры «Филин и пташки»	Закрепить умение спрыгивать с предметов приподнятых над землей, быстро ориентироваться в пространстве. Действовать согласно правилам игры.
Декабрь-январь	Дети совместно с родителями	Новогодние подвижные игры «Забавы Деда Мороза»	укрепление опорно-двигательного аппарата, развитие ловкости и координации движения
Январь-февраль	Дети	Знакомство с зимними подвижными играми «Зайцы и собаки» «Кто дальше?»	развитие у детей умения бегать, не наталкиваясь друг на друга, развитие ловкости и координации движений . продолжать учить метать снежки на расстояние
март	Дети	Разучивание новой подвижной игры « День- Ночь»	развитие быстроты реакции на звуковой сигнал.
апрель	дети	Знакомство Русские народные подвижные игры: Скакалочка, Ручеёк,	развивать ловкость, внимание, быстроту реакции. закрепить умение организовывать пары, двигаться

		Жмурки	друг за другом парами; четко и громко произносить слова воспитание ловкости, выработка умения ориентироваться в пространстве, наблюдательности
май	Дети совместно с родителями	Рисунки «Любимая подвижная игра»	

Вывод: подвижные игры - это народные традиции воспитания здорового поколения. Включение подвижных игр в непосредственную организованную образовательную деятельность, оживляет процесс обучения детей, делает его доступным, способствует развитию двигательной активности детей и укрепляет здоровье. в результате проекта, дети узнали, как важно заниматься подвижными играми, какая от этого польза. Дети понимают что в игры необходимо играть по правилам. Во время игры вырабатываются такие физические качества как быстрота, ловкость, координация движения. Дети научились самостоятельно выбирать и играть в подвижные игры.

Подвижная игра «Гуси-лебеди»

Цель. Упражнять в беге в прямом направлении. Приучать детей действовать согласно правилам игры. Закрепить умение имитировать действия птиц.

Ход игры: Из числа играющих выбирается волк и пастух. Остальные дети - гуси. На одной стороне площадки проводится черта, за которой находятся гуси. Это их дом. Сбоку площадки очерчивается место – логово волка.

Пастух выгоняет гусей пасти на луг. Гуси ходят, летают по лугу.

Затем пастух говорит: Гуси, гуси!

Гуси останавливаются и отвечают хором: Га, га, га!

Пастух: Есть хотите?

Гуси: Да, да, да!

Пастух: Так летите же домой!

Гуси: Нам нельзя: Серый волк под горой, не пускает нас домой!

Пастух: Так летите, как хотите, только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья (вытянув руки в стороны), Летят через луг домой, а волк, услышав гусей, выбегает, пересекает им дорогу, старается поймать их (коснуться рукой).

Пойманных гусей волк уводит к себе.

После трех-четырех перебежек (согласно условию) производится подсчет пойманных гусей.

Затем выбираются новые волк и пастух, и игра повторяется.

Подвижная игра «Филин и пташки»

Цель. Закрепить умение спрыгивать с предметов приподнятых над землей, быстро ориентироваться в пространстве. Действовать согласно правилам игры.

Ход игры: Играющие выбирают филина, он уходит в свое гнездо. Подражая крику той птицы, которую выбрали, играющие летают по площадке.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать какая птица, и только тогда пойманный становится филином.

Указания к проведению.

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать (например: голубь, ворона, воробей, синица,

журавель и т.д.) Гнезда птиц и филина лучше выбирать на высоких предметах (на пнях, скамейках и т.д.). Птицы от филина прячутся каждая в своем гнезде.

Новогодние подвижные игры

Забавы Деда Мороза:

1. «Музыкальная карусель»

Стулья ставятся в круг (их на 1 меньше, чем играющих). Среди играющих Дед Мороз или Снеговик.

Звучит музыка, все участники игры начинают бегать вокруг стульев. Как только музыка замолкает, все дети быстро стараются занять места. Взрослый герой играет в полсилы (поддаваясь), делая вид, что все время не успевает присесть на стул. Так как все места оказываются заняты детьми, ему придется поплясать для всех или раздать подарки.

2. «Догони валенок»

Дети стоят по кругу, в руки им дается валенок. Дети под веселую музыку передают валенок по кругу, а Дед Мороз пытается его догнать. Детям необходимо передавать валенок очень быстро, чтобы Дед Мороз не смог его отобрать.

3. «Бег в валенках»

Дети делятся на две команды. Вместо мешков им выдаются огромные валенки Деда Мороза(можно выдать тапочки). Детям надо в валенках добежать до елки и обратно и передать валенки следующим участникам конкурса. Устроить такое соревнование можно и вокруг елки.

4. «Самый ловкий»

Дед Мороз и Снегурочка (или другие герои по сценарию) держат в руке обруч, обвитый елочной мишурой.

На пол высыпают ватные комочки («снежки»). Дети по команде героев забрасывают в обручи комочки, затем подсчитывается количество попаданий в обруч Деда Мороза и в обруч Снегурочки.

5. «Кто больше?»

Дед Мороз, Снегурочка или Снеговик устраивает «снегопад» - разбрасывает вверх целую кучу бумажных снежинок. Детям дают в руки корзинки. По сигналу игроки начинают собирать снежинки в корзинку. Выигрывает тот, у кого снежинок окажется больше.

Зимние подвижные игры на свежем воздухе

1.Игра «Зайцы и собаки»

Цель игры: развитие у детей умения бегать, не наталкиваясь друг на друга, развитие ловкости и координации движений детей. Играющие выбирают двух-трех охотников, двух-трех собак, остальные – зайцы. Зайцы прячутся в кустах, собаки их ищут, лают на них и гонят к охотникам. Охотники пытаются попасть в зайцев снежками. Охотник, отличившийся наибольшим количеством попаданий, становится победителем. При повторении игры дети меняются ролями.

Правила игры. Время бросания в цель дети определяют самостоятельно. Бросать снежки надо играющим в ноги.

2.Игра «Кто дальше?»

Цель игры:

продолжать учить метать снежки на расстояние.

Правила игры. Играющие встают в шеренгу и по сигналу ведущего стараются добросить свой снежок до обозначенного ориентира: флажка, дерева, забора и т. д. Метать снежки в цель можно как правой, так и левой рукой. Выигрывает тот, чей снежок пролетит дальше других.

Игра «День и ночь»

Цель игры: развитие быстроты реакции на звуковой сигнал.

Правила игры. Выбирается водящий – «совушка». Играющие на площадке, а совушка в гнезде. По сигналу водящего: «День наступает, все оживает!» - дети ходят, бегают. По второму сигналу: «Ночь наступает, все замирает – сова вылетает!» - играющие останавливаются, замирая в позе в которой их застал сигнал. «Совушка» выходит охотиться. Заметив пошевелившегося игрока, она уводит его в свое гнездо. Однако за спиной у «совы» можно менять позу.

По сигналу: «День наступает, все оживает!» - совушка возвращается в свое гнездо, играющие вновь свободно резвятся на площадке. После 2-3 выходов «совушки» на охоту ее сменяют новым водящим, который ни разу ей не попался. Правила запрещают «совушке» подолгу наблюдать за одним и тем же игроком, а пойманному вырываться.

Русские народные подвижные игры:

1.Скакалочка,

Скакалка – это удочка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего.

Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки.

«Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих.

«Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра.

«Рыбки» не должны сходить со своих мест.

Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10–20 сантиметров.

2.Ручеёк,

Цель: Приобщать детей к национальной культуре русского народа через игру; закрепить умение организовывать пары, двигаться друг за другом парами; четко и громко произносить слова, соблюдать правила игры.

Количество участников - не ограничено, чем больше, тем лучше.

Правила игры: Крепко держать пару за руку, продвигаться парами, не наталкиваясь друг на друга; четко произносить слова, выполнять инструкции воспитателя; выбирает " друга" только тот, кто остался без пары; ребенок, выбирающий пару, начинает движение от начала "ручейка".

Ход игры: Воспитатель знакомит детей с правилами игры. Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор -- "ручеек". Игрок, которому не досталась пара, идет к истоку "ручейка" и произносит такие слова:

Ручей, ручей, ручеек!

Здравствуй, миленький дружок.

Можно с вами поиграть?

Дети стоящие в колонне отвечают:

Ты скорее забегай и друзей здесь выбирай!

После этого играющий быстро проходит под сцепленными руками и ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало "ручейка". И проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему понравился. "Ручеек должен двигаться быстро.

Для завершения игры использую слова, которые произносят все играющие дети хором:

В ворота ручей бежит

И тихонечко журчит.

Ручей. ручей, ручеек!

Спасибо миленький дружок!

Хорошо мы поиграли

Все друзей своих узнали.

3. Жмурки

Цель игры: воспитание ловкости, выработка умения ориентироваться в пространстве, наблюдательности

Правила игры Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий.

Водящему завязывают глаза

Его раскручивают прговаривая:

- Где ты стоишь?

- Во дворе.

- Что ты пьешь?

- Квас.

- Ищи три года нас!

Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих. (узнать кто это)

Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос – называют водящего по имени или кричат: «Я здесь».

Осаленный игрок меняется ролями с водящим.

Считалочки :

Тише, мыши, кот на крыше

Тише, мыши, кот на крыше,
а котята ещё выше.
Кот пошёл за молоком,
а котята кувырком.
Кот пришёл без молока,
а котята ха-ха-ха.

Эники-беники

Эники-беники ели вареники
Эники-беники - клёц!
Вышел весёлый матрос.

Раз, два, три, четыре, пять

Раз, два, три, четыре, пять,
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет.
Пиф – паф! Ой-ой-ой!
Умирает зайчик мой.
Привезли его домой,
Оказался он живой.

Кони, кони

Кони, кони, кони, кони,
Мы сидели на балконе.
Чай пили, чашки били,
По-турецки говорили.

Эне, бене, раба

Эне, бене, раба,
Квинтер, финтер, жаба.
Эне, бене, рес,
Квинтер, финтер, жес!

Апельсинка

Катилась апельсинка
По имени Мальвинка,
Уроки не учила и
Двойку получила.
А потом пошла гулять,
Получила цифру пять!

На золотом крыльце сидели

На золотом крыльце сидели:
Царь, царевич, король, королевич,
Сапожник, портной -
Кто ты будешь такой?

Аты-баты

Аты-баты, шли солдаты,
Аты-баты, на базар.
Аты-баты, что купили?
Аты-баты, самовар.
Аты-баты, сколько стоит?
Аты-баты, три рубля
Аты-баты, он какой?
Аты-баты, золотой.
Аты-баты, шли солдаты,
Аты-баты, на базар.
Аты-баты, что купили?
Аты-баты, самовар.
Аты-баты, сколько стоит?
Аты-баты, три рубля.
Аты-баты, кто выходит?
Аты-баты, это я!

Литература:

1. Волошина Л. Н., Курилова Т. В. Игры с элементами спорта для детей. Программа “Играйте на здоровье” и технология ее применения в ДОУ. – М.: Издательство “ГНОМ и Д”, 2004
2. Интернет ресурсы.
3. Кенеман А.В. , Осокина Т.И. «Детские народные подвижные игры» - М.: 1995, 224с.
4. Литвинова М. Ф. «Русские народные подвижные игры», Айрис Пресс М.: 2003, 192с

№	Ф.И. обучающегося	Начало проекта	Окончание проекта
1	Вахрушев Владислав	2	2
2	Гарибова Кифейет	3	3
3	Кутькин Евгений	2	3
4	Кривошеева Ксения	1	1
5	Осиненко Наталья	2	3
6	Пучькова Вера	3	3
7	Розпаднюк Олег	1	2
8	Ступин Игорь	2	3
9	Ходыкин Леонид	2	3

Критерии оценки результатов по диагностике

1б. Низкий – движения ребенка в подвижных играх не уверенные, в свободное время в группе и на прогулке не играет в подвижные игры. Не проявляет интереса к игре. Не знает правила поведения во время игры.

2б. Средний – движения ребенка в подвижных играх уверенные но не всегда, в свободное время в группе не всегда играет в игры. слушает инструктора, но не всегда выполняет правила игры. Проявляет интерес к игре через раз.

3б. Высокий – движения ребенка в подвижных играх уверенные и ловкие. В свободное время в группе и на прогулке ребенок организует подвижные игры с другими детьми. Соблюдает все правила игры, проявляет интерес к игре. Слушает инструктора, быстро усваивает речевое сопровождение.

Уровни	Начало проекта	Окончание проекта
низкий	22.2%	11.1%
средний	55.5%	22.3%
высокий	22.3%	66.6%

