

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №13
общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением познавательно-речевого развития
воспитанников Петродворцового района Санкт-Петербурга

Районный конкурс педагогических достижений по
физической культуре и спорту в 2018г

Реферат на тему:
«Ретроинновации. Забытые игры нашего прошлого»

Подготовила: инструктор по физической культуре
Пономарева Наталья Александровна

Санкт-Петербург
2018

Актуальность.

В последние годы подавляющее количество детских болезней вызвано несовершенством иммунной системы у современных детей, обусловленным стремительным ухудшением экологической обстановки. Именно в детском саду нужно не упустить здоровье подрастающего поколения, именно в этом возрасте закладывается основной иммунитет, именно мы решаем, будет ли новое поколение людей здоровым. Ставя перед собой большое количество воспитательных целей и задач, необходимо решать и задачи по здоровьесбережению.

В наше время наиболее остро стоит **проблема** правильного физического развития ребенка и его здоровья. Сохранять и развивать здоровье подрастающего поколения помогает подвижная игра, в различных интерпретациях. Подвижная игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности. Подвижные игры воспитывают не только все физические качества ребенка (сила, быстрота, ловкость, выносливость, гибкость), но и закладывают фундамент для всесторонне развитой личности.

Цель моей работы: Заложить фундамент правильного физического развития личности с помощью ретроинновации, формирование двигательных навыков и линий поведения ребенка дошкольного возраста в обществе через старинные подвижные игры.

Задачи:

1. Формировать осознанную двигательную мотивацию.
2. Развивать двигательную активность, способности ребенка в беге, прыжках (в подвижных играх).
3. Совершенствовать физические качества ребенка с помощью подвижных игр.
4. Воспитывать нравственные качества личности (взаимопомощь, сознательная дисциплина и др.), чувство коллективизма, товарищества; ответственности и т.п.
5. Активизировать мыслительную деятельность, фантазию, воображение.

Основными принципами в своей работе я считаю:

- Принцип «Любви и человечности» (любить, понимать и принимать детей такими, какие они есть);
- Принцип «Поменяйся местами» (уметь вставать на позицию ребенка, видеть в нем личность);
- Принцип «Индивидуальности и одаренности» (развивать индивидуальные способности каждого ребенка в разных видах деятельности; воспитывать творчески одаренных детей);
- Принцип «Сохранности и оздоровления» (укреплять и сохранять здоровье детей в привычной для них форме);

Я очень люблю этот прекрасный мир – мир детства и мои воспитанники с удовольствием меня впускают в него. Без игры не может прожить ни один ребенок. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» - писал В. А. Сухомлинский, «Маленькие дети играют... как птица поет. Игра для них - учеба, игра для них - труд, игра для них - серьезная форма воспитания». Вот так незаметно для детей, играя, я помогаю им стать крепче и сильнее. Сегодня уже мало кто помнит те игры, в которые играли наши бабушки и дедушки. Особенно хорошо в них играть в скверах, на лужайках, специальных игровых площадках. Правила предложенных игр незамысловаты, поэтому в них легко внести различные изменения, придать им больше азарта. В эти игры можно играть как детям, так и взрослым. Кое-кто из них может и вспомнит свое детство.

Между тем эти игры из прошлого очень полезны для здоровья, так как при игре требуется постоянное движение, вся игра происходит на улице, а наше современное молодое подрастающее поколение устремив свой взор в гаджеты и планшеты, сидит целыми днями дома или на улице с тем же самым планшетом. А теперь я попробую задать вопрос. Вырастет ли это поколение физически здоровым и развитым? Дети не знают о существовании таких игр и не умеют в них играть и это наша большая ошибка или проблема. Сегодня, когда все больше принято говорить и писать об инновациях в образовании, как эффективных воспитательных средствах я хочу представить старинные подвижные игры в виде ретроинновации, которая как уникальный педагогический ресурс, делает данную категорию необходимой для современного общества и прежде всего для самого человека, для его развития и социализации.

В своей работе я использовала как традиционные, так и нетрадиционные формы работы. Традиционные формы работы:

- Занятия с группой детей.
- Фронтальная работа по закреплению движений, используемых в играх.
- Занятия с подгруппой детей.
- Совместная деятельность.
- Самостоятельная деятельность.

Нетрадиционные формы работы:

- Интегрированные занятия.
- Занятия - развлечения.

Занятия - основная форма организации обучения дошкольников по физической культуре. На занятиях решаются познавательные задачи. Занятия проводятся в игровой форме, проводятся занятия - развлечения, путешествия.

Предлагаемые формы работы обеспечивают лично - ориентированное взаимодействие взрослого с ребёнком, создавая особую атмосферу, которая помогает ребёнку реализовать свою двигательную и познавательную активность.

Совместная деятельность взрослого и ребенка осуществляется через организацию подвижной игры.

Моя работа по внедрению в жизнь наших современных детей старинных подвижных игр проходила в несколько этапов:

1. Мониторинг детей на начальном этапе.
2. Реализация и включение в программу по физическому развитию ретроинновации (игры наших бабушек и дедушек)
 - предварительная работа (изучение литературы по данной теме);
 - составление плана работы;
 - реализация плана.
3. Повторная диагностика.
4. Оценка эффективности работы.

Для реализации замысла необходимо было создать условия организации подвижных игр, соответствующую предметно - развивающую среду:

1. Создание картотеки подвижных игр, упражнений.
2. Разработка проектов «Назад в будущее», «За здоровьем в прошлое для детей дошкольного возраста».
3. Разработка конспектов занятий.
4. Подготовка к занятиям атрибутов, наглядных материалов.

Результативность.

Для определения эффективности физического развития детей дошкольного возраста была проведена диагностика, задачи которой заключались в том, чтобы выявить:

- умение выполнять правила в игре;
- брать и выполнять роли водящего
- сформированность двигательных навыков.

Данные результаты диагностики показали положительную динамику развития физических качеств детей.

Таким образом, проанализировав полученные результаты, можно сделать вывод о том, что проделанная целенаправленная работа по формированию двигательных навыков и психофизического развития детей дошкольного возраста в виде внедрения ретроинновации эффективна и приводит к сохранению здоровья детей.

На сегодняшний день очень много методической литературы, посвященной подвижным играм, а так же многие старые издания выходят в новых форматах.

На основе анализа научно-методической литературы, посвященной игре, можно сделать следующие выводы:

1. Истоками подвижной игры является моделирование недоступной для ребенка деятельности взрослого.
2. Игры создавались с целью подготовки подрастающего поколения к жизни, к труду.
3. Игры возникали с целью проверки готовности к жизни (обряд инициации).
4. Игры создавались с целью развития и совершенствования основных видов движения.

Такая ретроинновация, как «Забывшие игры нашего прошлого» заключается во внедрении в современную педагогическую практику нескольких исторически забытых подходов.

Горячая картошка

Количество игроков: не менее трех

Дополнительно: мяч

Дети становятся в круг и перекидывают друг другу мяч, будто это горячая картошка. Игроки должны перекидывать мяч быстро, что бы не обжечься.



«Стой»

Играющие встают в круг. Водящий с маленьким мячом выходит на середину круга. Он подбрасывает мяч вверх (или сильно ударяет им о землю) и называет чьё-либо имя. Ребёнок, которого назвали, бежит за мячом, остальные разбегаются. Как только ребёнок поймает мяч, он громко произносит: «Стой!», все игроки должны остановиться, и стоять неподвижно там, где их застал сигнал. Водящий старается попасть мячом в какого-нибудь игрока. Тот, в кого бросают мяч, может увёртываться, приседать, но не сходить с места. Если водящий промахнётся, он бежит за мячом, и все вновь разбегаются. Если водящий попал мячом в кого-либо, тот занимает место водящего, и игра продолжается.



«Колечко»

- игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенные лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей “лодочке” и поочередно проходит через всех игроков (можно не раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них “колечко”, затем произносит: “Колечко -колечко выйди на крылечко”, задача игрока получившего колечко встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных – удержать его, если они, конечно, успеют сообразить – кому это колечко досталось, интересно играть в составе не менее 4-5 человек.



Чай- чай выручай

В начале определяют границу игровой зоны, за которую нельзя забегать и водящего. Водящий догоняет игроков и тот кого он догнал должен замереть на месте, сделать руки в стороны и кричать: «Чай-чай-выручай!» до тех пор, пока его не выручат.

Выручить его может любой из участников, кроме, конечно, водящего, просто дотронувшись до него. При этом задача водящего становится очень непростой, так как он сможет передать свою роль другому только тогда, когда догонит всех остальных игроков, и при условии, что их никто не выручит.



«Тише едешь — дальше будешь»

Для игры понадобится площадка, очерченная с двух сторон линиями, как в игре «**Светофор**».

Расстояние между линиями может быть разным: от 20 до 50 метров, в зависимости от размеров площадки или **двора**.

Выбирается **водящий**, он встает за одной из линий и поворачивается спиной, все остальные игроки занимают место за другой линией.

Водящий начинает говорить : «*Тише едешь, дальше будешь. **СТОП!** (или **ЗАМРИ!**)*».

Пока водящий произносит свои слова, игроки бегут в его сторону, стараясь как можно быстрее достичь полосы, за которой он стоит.

Как только водящий произнес слово «**СТОП!**», все бегущие должны замереть, водящий быстро поворачивается и смотрит, все ли успели остановиться. Если он замечает чье-то движение, то этот игрок выбывает из игры (в другом варианте игры — отправляется обратно на старт).

Побеждает в игре тот, кто быстрее всех пересечет линию, за которой стоит водящий, и дотронется до него. Этот игрок и становится новым водящим.



12 палочек

Дощечку или толстую палку кладут на камень или берут для игры другие предметы так, чтобы один конец был на земле, а другой приподнят. На конец предмета, лежащего на земле, кладут 12 палочек. Выбранный водящий или один из игроков сбивает рукой по свободному концу дощечки, и палочки разлетаются в разные стороны. Водящий начинает собирать палочки, а игроки разбегаются и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий начинает искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Спрятавшийся игрок может незаметно от водящего подбежать к дощечке, ударить по ней ногой со словами: «12 палочек летят». Палочки разлетаются, водящий снова их собирает, а все играющие снова прячутся.



Тай- тай налетай, кто..... играй!

Тай-тай, налетай,

кто не хочет - не играй!

Дед да баба, брат с сестрой,

И тот мальчик небольшой!

Папа, мама, жаба, крот...

Не разевай, ворона, рот!" - и тут ведущий сжимал ладонь и пытался схватить кого-нибудь за палец.

Пойманный водил.

В этой считалке важно было уметь импровизировать, дабы усыпить бдительность игроков: список родни произвольно менялся, то сокращаясь, то увеличиваясь.

После выбора водящего или «вады» можно было приступать к игре.

