РОЗВИТОК РОЗУМОВИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ НА УРОКАХ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

**Н. В. Коновалова,** ЗОШ № 67 м. Маріуполь, Донецька обл.



У наш час зростає роль занять фізичною куль­турою як засобу для розв’язання завдань оздоров­лення та гармонійного розвитку особистості. За­стосування засобів розвитку розумових здібностей на уроці фізичної культури має велике значення через те, що опанувати потік інформації не завжди виявляється можливим у системі загальноос­вітньої діяльності.

З іншого боку, лише в ігровій діяльності мож­на досить повно розвивати здібності дитини. Ак­тивна робота думки на заняттях із фізичної куль­тури необхідна для міцнішого опанування знань з інших предметів, розширення кругозору дітей і формування життєво важливих компетенцій.

Успіх в опануванні знань залежить, насам­перед, від того, якою мірою вимоги, що висуває школа, відповідають реально досягнутому тим або іншим учнем рівню розумового розвитку. Розу­мовий розвиток — це складна динамічна система кількісних і якісних змін, що відбуваються в ро­зумовій діяльності людини протягом його життя та накопиченого життєвого досвіду.

Основними компонентами розумового розви­тку є розумові здібності та знання, придбані лю­диною. У знаннях розрізняють змістовну та опе­раційну сторони.

*Змістовна сторона знань* містить істотні озна­ки засвоюваних понять і закономірностей у їхніх зв’язках, що дає змогу правильно орієнтуватися в різних ситуаціях.

*Операційна сторона знань* містить прийоми, ме­тоди пізнання, що дають змогу зрозуміти похо­дження, способи отримання знань і використання їх на практиці. Дієвість знань, широта їх застосу­вання залежать від їх розуміння.

Фонд дійових знань відбиває лише результа­тивну сторону розумової діяльності, тому слід ви­окремити ще один показник розвитку розумових здібностей — шлях придбання знань, раціональні якості розумової діяльності.

Ці два показники розумового розвитку містяться у загальних розумових здібностях засво­єння знань.

Чим вище розумові здібності, тим швидше та легше людина здобуває нові знання та вільно їх застосовує.

До основних якостей розуму належать: глиби­на, гнучкість, стійкість і самостійність. Процес розвитку розумових здатностей залежить від до­тримання таких умов:

* походити від уже виявлених дитиною здібностей;
* максимально використовувати інтерес дітей;
* використовувати мотивацію для розвитку зді­бностей;
* організовувати та спрямовувати розвиток зді­бностей як виду діяльності.

Ігрова діяльність дитини дуже різноманітна, вона є не лише елементом культури, але й од­ним із найефективніших засобів виховання дітей і розвитку їх здібностей. У гри є одна специфічна якість — це вільне прикладання сил і творчості дитини.

Розвиток розумових здібностей на уроках фі­зичної культури можна здійснювати у двох на­прямках.

*Перший* — це закріплення пройденого матері­алу із загальноосвітніх предметів (математика, мовлення та ін.) на уроках фізичної культури під час ігор і естафет.

*Другий* — це включення в урок ігор, що дають дітям нові знання, ознайомлюють їх із навколиш­нім світом, дають можливість пізнавати нові сфе­ри діяльності людини (наприклад, професії).

У сюжетних іграх учитель може програти будь-яку ситуацію: «Політ на іншу планету», «Підготовка юних альпіністів» тощо.

Розв’язання поставлених завдань і поведінка дітей під час гри значною мірою залежить від до­тримання вчителем організаційних прийомів:

* гру необхідно розпочинати організовано та вчасно;
* об’эднувати дітей у команди слід диференційо­вано; за учнями, які віднесені до підготовчої або спеціальної медичних груп, здійснювати особливий педагогічний контроль;
* приділяти підвищену увагу правильному до­биранню завдань до гри або естафети, якщо вони вирішують завдання розвитку розумових здатностей, то фізичні вправи мають бути не­складними та добре засвоєними учнями;
* забезпечувати оптимальні навантаження, ін­тенсивні навантаження чергувати з відпочин­ком. Школярі, які захоплені грою, втрачають почуття міри, не розраховують своїх можли­востей і перевантажуються. Тому важливо навчити дітей контролювати та регулювати свої дії;
* приділяти увагу техніці безпеки на уроці;
* підбивати підсумки ігор і естафети.

Визначаючи переможців, ураховувати не лише швидкість виконання завдання, але й його якість. Відзначати учнів, які змогли виявити себе в різних видах діяльності (розумової або рухової).

**ЛІТЕРАТУРА**

1. *Былеева Л. В., Короткова М. М.* Подвижные игры. — М. : Физкультура и спорт, 1982.

2. *Кузькина Н. В.* Игры и занимательные задания для учащихся младших классов. — К. : Радянська шко­ла, 1989.

3. *Любимская А. А.* Учителю о психологии младшего школьника. — М. : Просвещение, 1977.

4. *Маркова А. К.* Формирование мотивации учения. — М. : Просвещение, 1990.

5. *Мелькорн Т.* Гениями не рождаются. — М. : Про­свещение, 1985.

6. *Талызина Н. Ф.* Формирование познавательной дея­тельности младших школьников. — М. : Просвеще­ние, 1988.

Картка № 1 Ігри з використанням матеріалу з математики

**«Зайчики по будинках»**

*Мета:* закріплювати вміння встановлювати відношення між кількістю предме­тів, що характеризуються певним числом.

На підлозі намальовано кола різних розмірів. Поруч із кожним із них намальо­вано цифру 1 або 2.

У ч и т е л ь. На лісову галявинку зі своїх будиночків вибігли зайчики. У буди­ночках із цифрою 1 мешкає один зайчик, із цифрою 2 — двоє зайчиків. Коли на галявину прибігає лисичка, зайці ховаються у своїх будинках, а лисичка їх ловить. Якщо в будиночку з цифрою 1 сховалося двоє зайчиків, то лисиця одного забирає.

**«Математичні струмочки»**

*Мета:* формувати вміння автоматично виконувати дії додавання та вирахуван­ня, запам’ятовувати результат виконаного дії, придумувати приклади на різні дії.

Діти шикуються в дві шеренги.

У ч и т е л ь. Пройшов «математичний дощ», утворилися «математичні струмоч­ки», що весело біжать із пагорба в озеро, переганяючи один одного. За сигналом учителя перший учень із кожного ряду називає один приклад на додавання або вирахування й кидає м’яч своєму сусідові, який ловить його, робить обчислення та складає наступний приклад так, щоб вихідним числом був результат обчислення, що зроблено раніше. Перемагає «струмочок», який першим завершить завдання.

Картка № 2 Ігри з використанням матеріалу з математики

**«Виклик номерів»**

Учасники команд розраховуються за порядком номерів. Ведучий називає но­мер, учасник із таким номером виконує певну дію. Цю гру можна змінити, прово­дячи виклик номерів з використанням додавання, вирахування та ін. Наприклад, учитель говорить: «Один плюс два»,— третій номер має виконати завдання.

**«Фігури»**

Учні викладають із будь-якого матеріалу (шишки, палички для лічби та ін.) за­значені вчителем геометричні фігури.

**Естафета з прикладами**

Учитель заздалегідь готує таблиці та розкладає їх на відстані 15–20 м від стар­тової лінії попереду кожної команди.

Біля таблиці — набори цифр для заповнення. Кожний гравець команди біжить до таблиць і розв’язує приклад. Ураховують швидкість і правильність виконання завдання командами.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Доданок  | 1  | 2  |  | 4  |  | 6  | 8  | 9  |
| Доданок  | 9  |  | 7  | 6  | 5  |  | 2  |  |
| Сума  |  | 10  | 10  |  | 10  | 10  |  | 10  |

Картка № 3 Ігри з використанням матеріалу з мови

Для проведення ігор з використанням матеріалу мови необхідно мати набори кубиків із зображеними на них літерами абетки.

**«Обери літеру»**

За сигналом учителя учасники мають добігти до протилежного боку зали, узя­ти там літери, що позначають голосні або приголосні звуки (завдання визначають заздалегідь) і перенести їх до стартової лінії. Перемагає команда, яка фінішує пер­шою.

**«Базар літер»**

Для кожної команди вчитель викладає слова із пропущеними літерами на від­стані 10–15 м від стартової лінії, поруч — «базар» із літерами. За сигналом учасни­ки беруть необхідну літеру, біжать до «базару» та підставляють її в слово. Урахову­ють правильність і швидкість виконання завдання.

**«Сядь—підведися»**

Учасники стають парами, узявшись за руки та утворюючи коло. Учитель на­зиває слова. Якщо слово містить раніше обумовлену літеру, учасники мають при­сісти, якщо ця літера відсутня,— підвестися (наприклад: *сів* — *з’їв*).

Картка № 4 Ігри з використанням матеріалу з мови

**«Слова»**

Команди по черзі називають слова на певну літеру, водночас виконуючи ра­ніше обумовлений рух. Тривалість часу для обмірковування — не більше ніж 3 с. Перемагає команда, яка останньою назве слово.

**«З’єднай слова»**

Гравці віддають м’яч по колу й називають іменник — наприклад, *місто*. Гра­вець, піймавши м’яч, повинен назвати визначення до нього — наприклад, *гарний*.

**«Повторюємо абетку»**

За сигналом учасники команд мають швидко та правильно за допомогою ска­калки викладати на підлозі літери абетки. Перемагає команда, яка швидше вико­нає завдання.

Картка № 5 Ігри для розвитку творчих і пізнавальних здібностей дітей

**«Замок»**

Перед кожною командою на відстані 8–10 м — фігури з набору «Будівельник» або «Лего» та обруч. За сигналом учасники почергово мають добігти до обруча та побудувати «замок» в ньому з наявного матеріалу. Ураховують швидкість виконан­ня та естетичні параметри будівлі.

**«Городина та фрукти»**

*Мета:* закріпити вміння класифікувати та називати городину та фрукти.

Учасників об’єднують у 2 команди, які обирають капітанів. Капітан за сигна­лом передає м’яч учасникові, який стоїть поруч. Передаючи м’яч, учасники однієї команди називають городину, другої — фрукти. Перемагає команда, яка фінішує першою.

Картка № 6 Ігри для розвитку уваги

**«Клас, струнко!»**

Учасники шикуються на відстані півкроку одне від одного обличчям до вчи­теля, який подає команди й водночас демонструє нескладні рухи. Учасники ма­ють повторювати за ним вправи, якщо вчитель перед командою промовить слово «клас». Коли ж ні — учні стоять нерухомо. Той, хто припустився помилки, роблять крок уперед. Гра триває 3–4 хв.

*Орієнтовні команди:* «Рівняйсь!», «Струнко!», «Руки вперед!», «Присісти!», «Ста­ти!», «На місці кроком руш!», «Ліворуч!», «Праву руку підняти!» та ін.

**«Заборонений рух»**

Учасники шикуються в шеренгу або коло, учитель — перед ними. Він називає й виконує рухи, які всі повторюють за ним. До початку обумовлюють «забороне­ний рух», який не слід виконувати (наприклад, руки на пояс, нахил уперед та ін.). Гравець, який припустився помилки, має зробити крок уперед. Той, хто припус­тився трьох помилок, залишає гру.

Картка № 7 Ігри для розвитку уваги

**«Придумай сам»**

Учасники об’єднуються у дві команди й шикуються в шеренги на різних боках зали обличчям до його середини, розраховуючись по порядку номерів. Учитель називає будь-який номер. Гравець із таким номером має вийти на середину зали й продемонструвати 3 рухи. Потім виходить гравець другої команди й демонструє 3 нові рухи, не схожі на попередні. Якщо хоча б один із рухів повторено, то коман­ді зараховують одне штрафне очко. Перемагає команда, яка набере меншу суму штрафних очок.

**«Лови — не лови»**

Учасники сидять на лаві або стоять у шерензі, у руках ведучого — тенісний м’яч. Він кидає його одному із гравців, називаючи будь-який фізкультурний термін (наприклад, переворот, перекид, жердина, ворота та ін.). Гравець, кому адресова­но м’яч, має піймати його, якщо названий термін належить до обумовлено розділу програми (наприклад, до гімнастики). Перемагає учасник, який набере найменшу кількість штрафних очок.

Картка № 8 Ігри для розвитку пам’яті

**«Танцювальний гурток»**

Під веселу музику вчитель демонструє учням будь-які рухи (наприклад, присі­дає, підводиться та розводить руки в сторони). Учні мають повторити його дії. Рухи можна ускладнювати й придумати цікавий танець.

**«Спробуй, повтори!»**

Учні утворюють кілька команд. Учитель викладає з фізкультурного інвен­таря (м’ячі, ракетки, обручі, палиці та ін.) певну композицію й дає час учням її запам’ятати. Потім він перемішує предмети, а команди мають скласти композицію. Перемагає команда, яка правильно й швидко впорається із завданням.

Картка № 9 Ігри для розвитку пам’яті

**«Кукловод»**

Ведучий («кукловод») зав’язує очі учасникові та «водить» його, начебто ляльку, нескладним маршрутом, тримаючи за плечі (наприклад, 4–5 кроків уперед, зупин­ка, поворот праворуч, 2 кроки назад, поворот ліворуч і т. ін.). Потім учасникові розв’язують очі, він самостійно має відтворити маршрут, пригадуючи свої рухи.

**«Запам’ятай порядок»**

Учасник шикуються одне за одним у довільному порядку. Ведучий, поглянув­ши на гравців, має відвернутися й назвати, хто за ким стоїть. Потім ведучого змі­нюють. Перемагає той, хто припустився найменшої кількості помилок.

*Варіант:* не лише назвати, хто за ким стоїть, але й — хто у що одягнений.