

Применение технологий межпредметной деятельности на уроках физической культуры в начальной школе.

МБОУ города Иркутска СОШ с углублённым изучением отдельных предметов №19

Учитель физической культуры: Слайковская Оксана Альфоровна.

Межпредметные связи: физкультура и математика.

Специфика работы учителей начальных классов (многопредметность) открывает широкие возможности для осуществления межпредметных связей, в том числе между предметом «Физическая культура» и другими учебными дисциплинами общеобразовательного цикла. Так, как на уроках физической культуры в начальных классах можно проводить подвижные игры и эстафеты с элементами изучаемого материала по математике, родному языку, природоведению и т.д.

Ниже предложен ряд подвижных игр и эстафет, которые наряду с развитием физических качеств и двигательных навыков закрепляет знания и умения, полученные младшими школьниками на уроках математики.

Предлагаемые игры и эстафеты используют не только на уроках физической культуры, но и при проведении «часа здоровья», во время физкультурных занятий в группах продленного дня, при организации спортивных праздников и других внеклассных мероприятий.

Закрепление умения считать от 1 до 10

1. «Эстафета с флажками»- развитие быстроты (1-2 класс)

Играющие, разделившись на несколько команд по 7-10 человек в каждой, строятся в колонну по одному. В руках у каждого играющего флажок. Перед командами на расстоянии 15-20 м ярким шнуром окаймляется дом. По сигналу учителя первые номера команд добегают до своего дома, кладут в него флажок, громко называют число флажков в доме и соответственно этому числу делают приседания с одновременным хлопком в ладоши над головой. После этого первые номера бегом возвращаются к своим командам, передают эстафету вторым номерам, коснувшись их рукой и встают в конец колонны. Вторые номера повторяют те же действия, считая громко «один», «два», делая при этом два приседания и два хлопка, после этого возвращаются в свою колонну. И т. д. Когда все флажки будут находиться в

доме, первые номера, повторно добежав до дома, пересчитывают вслух все флажки и выполняют 10 приседаний, после чего берут один флажок и возвращаются назад. Эстафета продолжается до тех пор, пока в доме не останется ни одного флажка. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

2. Игровые задания на внимание с элементами математических действий. Понятие «чётное - нечётное»

«Чётное – нечётное» (1-4 класс)

Игроки строятся в шеренгу. Учитель объясняет задание: любое объявленное или ранее упражнение учащиеся выполняют в том случае, если эта команда сопровождается названным чётным числом. Если учитель назовёт не чётное число, упражнение не выполняется. Пример: учитель объявляет упражнение «приседание» и тут же называет число «8» (чётное). Ученики начинают выполнять приседания. Если кто, либо делает приседания и при названом числе «7» (нечетное), он должен сделать шаг вперёд. Игру проводят в течении 2-3 минут. В конце игры отмечают самых внимательных – тех, кто остался стоять на месте, не сделав ни одного шага вперёд. В дальнейшем задание усложняют. Учитель теперь уже не называет определенные числа, а математические примеры:

$$1+4=?$$

$$2+5=?$$

$8-2=?$ и т.д. Учащиеся выполняют объявленное упражнение, если сумма или разность в примерах получается чётной.

3. «Быстро по местам» (1-4 класс)

В центре площадки (зала) по кругу кладут карточки с примерами на сложение или вычитание. Число карточек соответствует числу игроков. По обе стороны площадки на расстоянии 15-20 м от центра проводят две линии, а на них размечают домики – чётные и нечётные. Ученики выполняют заданные педагогом упражнения. По условному сигналу берут лежащие перед ними карточки и решают предложенные примеры. Если в результате получилось чётное число, ученик бежит в чётный дом, нечётное – в нечётный дом. После этого ученики вместе с учителем проверяют правильность решения примеров, выявляют тех, кто ошибся. Одновременно отмечают игроков, которые правильно решили пример и первыми заняли чётный или нечётный дом.

4. «Найди число» (3-4 классы)

Для двух команд заготовлены две таблицы 50*100см, разделённые линиями на 20(30) клеток, на которых вразброс записаны цифры от 1 до 20 (1-30).

Таблицы крепят на стенах зала или стойках, находящихся на расстоянии 10-15 м от стартовых линий. По сигналу учителя первые номера команд ведут баскетбольный мяч возле неё, называют три нечётных числа, показывают на них рукой на таблице, берут скакалку и, сделав определённое количество прыжков, составляющие сумму названных чисел, возвращаются назад.

Вторые номера команд называют три четных числа, прыгают через скакалку определённое число раз, берут мяч и с ведением его возвращаются к своим командам. Побеждает команда, выполнившая задание первой.

Сравнение чисел. Получение нового числа прибавлением еще одного к предыдущему. 1. «Найди меньшее число» - совершенствование навыков ведения и передачи баскетбольного мяча (3-4 классы) Класс делится на две команды, каждая строится в колонну по одному на линии старта. У первых номеров - по мячу. Перед командами на расстоянии 10 – 12 м в обручах лежат картонные карточки с числом от 1 до 10. Количество карточек должно превышать число играющих на 5-6. Числа на карточках могут повторяться. С правой стороны от обруча обозначается линия финиша. По сигналу первые номера команд бегут с мячом к обручу, находят карточку с наименьшим числом и кладут её на линию финиша. Затем, взяв мяч, производят или удары о пол, количество которых соответствует числу, указанному в карточке. Возвратившись к своей команде, первые номера передают мяч следующим игрокам и встают в конец колонны. После этого задание выполняют вторые номера и т.д.

Для учащихся 3- 4 классов можно использовать с умножением на 2 и 3. Закрепление навыков быстрого выполнения математических действий.

5. «Вызов номеров»-развитие быстроты (1-3 классы)

Две равные по числу игроков команды располагаются в шеренгах лицом друг к другу на расстоянии 15-20 м. Игроки каждой команды рассчитываются по порядку. На площадке на равном расстоянии от команд лежит мяч. Учитель предлагает играющим решить какой-либо пример на сложение или вычитание: $2+4=?$ Ученики решают пример, находят ответ- 6. Это значит, что игроки обеих команд под этими номерами должны быстро устремиться к центру площадки, овладеть мячом и доставить его своей команде. Игрок, выполнивший это задание, приносит команде 1 очко. После этого мяч возвращается в центр площадки, игра возобновляется, учитель

предлагает для решения другой пример. Подбирает такие примеры, чтобы в результате арифметического сложения число не превышало количество участников каждой команды. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Играя с учащимися 3-4 классов, можно использовать примеры с двузначными числами, а также задания на умножение и деление.