



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И.  
Носова»



УТВЕРЖДАЮ  
Декан ФФКиСМ  
Р.А. Козлов

05.02.2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

***ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ПОДВИЖНЫХ ИГР***

Направление подготовки (специальность)  
49.03.01 Физическая культура

Направленность (профиль/специализация) программы  
Спортивный менеджмент и судейство спортивных соревнований

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения  
очная

Институт/ факультет	Факультет физической культуры и спортивного мастерства
Кафедра	Физической культуры
Курс	1
Семестр	1

Магнитогорск  
2025 год

102



## Лист актуализации рабочей программы

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2026 - 2027 учебном году на заседании кафедры Физической культуры

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ Р.Р. Вахитов

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Физической культуры

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ Р.Р. Вахитов

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Физической культуры

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ Р.Р. Вахитов

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2029 - 2030 учебном году на заседании кафедры Физической культуры

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ Р.Р. Вахитов

### **1 Цели освоения дисциплины (модуля)**

- обеспечение студентов комплексом знаний, умений и навыков, позволяющим им успешно использовать подвижные игры и специальные упражнения с элементами игры на занятиях по физической культуре.

### **2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина Теория и методика подвижных игр входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Физическая культура в объеме средней образовательной школы

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Повышение профессионального мастерства

Проведение массовых игр в условиях детского оздоровительного центра

Теория и методика физической культуры

Теория спорта

Организация спортивно-зрелищных мероприятий

Организация и управление в избранном виде спорта

### **3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения**

В результате освоения дисциплины (модуля) «Теория и методика подвижных игр» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ОПК-4	Способен проводить тренировочные занятия различной направленности и организовывать участие спортсменов в соревнованиях в избранном виде спорта
ОПК-4.1	Применяет средства, методы и тактическую подготовку в избранном виде спорта
ОПК-4.2	Оценивает качество выполнения упражнений в избранном виде спорта и определяет ошибки в технике выполнения движений
ОПК-4.3	Проводит учебно-тренировочные занятия по избранному виду спорта, по обучению технике выполнения упражнений, по развитию физических качеств и воспитанию личности учащегося
ОПК-14	Способен осуществлять методическое обеспечение и контроль тренировочного и образовательного процесса
ОПК-14.1	Анализирует содержание методического обеспечения тренировочного и образовательного процессов в области физической культуры и спорта, включая современные методы и инновационные технологии
ОПК-14.2	Анализирует проведенные занятия по избранному виду спорта для установления соответствия содержания методов и средств, поставленным целям и задачам, интерпретировать и использовать в работе полученные результаты для коррекции собственной деятельности
ОПК-14.3	Разрабатывает методическое обеспечение тренировочного процесса

#### 4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц 72 академических часов, в том числе:

- контактная работа – 54,1 академических часов;
- аудиторная – 54 академических часов;
- внеаудиторная – 0,1 академических часов;
- самостоятельная работа – 17,9 академических часов;
- в форме практической подготовки – 0 академических часов;

Форма аттестации - зачет

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в академических часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. 1. Подвижные игры как средство физического воспитания								
1.1 Подвижные игры в системе физического воспитания. Педагогическое значение подвижных игр и их характеристика с учетом возрастных особенностей детей.	1			4	2	 Самостоятельное изучение учебной литературы.	Опрос	ОПК-4.1, ОПК-4.2, ОПК-4.3, ОПК-14.1, ОПК-14.2, ОПК-14.3
1.2 Реализация дидактических принципов в обучении подвижным играм. Классификация подвижных игр. Техника безопасности на занятиях подвижными играми.				4	2	 Самостоятельное изучение учебной литературы.	Опрос	ОПК-4.1, ОПК-4.2, ОПК-4.3, ОПК-14.1, ОПК-14.2, ОПК-14.3
Итого по разделу				8	4			
2. 2. Методика организации и проведения подвижных игр.								
2.1 Подвижные игры и игровые упражнения для детей дошкольного и младшего школьного возраста.	1			8	2	 Составление карточек по подвижным играм. Подготовка к занятиям. Работа с электронными библиотеками.	Проведение игр	ОПК-4.1, ОПК-4.2, ОПК-4.3, ОПК-14.1, ОПК-14.2, ОПК-14.3
2.2 Подвижные игры для детей среднего и старшего возраста.				8	1	 Составление карточек по подвижным играм.	Проведение игр	ОПК-4.1, ОПК-4.2, ОПК-4.3, ОПК-14.1, ОПК-14.2,

						Подготовка к занятиям. Работа с электронными библиотеками.		ОПК-14.3
2.3 Игры-эстафеты. Подвижные игры, подводящие к спортивным играм, гимнастике и легкой атлетике.	1			6	1	 Составление карточек по подвижным играм. Подготовка к занятиям. Работа с электронными библиотеками.	Проведение игр	ОПК-4.1, ОПК-4.2, ОПК-4.3, ОПК-14.1, ОПК-14.2, ОПК-14.3
2.4 Зимние подвижные игры				4	2	 Составление карточек по подвижным играм. Подготовка к занятиям. Работа с электронными библиотеками.	Проведение игр	ОПК-4.1, ОПК-4.2, ОПК-4.3, ОПК-14.1, ОПК-14.2, ОПК-14.3
2.5 Русско-народные и игры народов мира				4	2	 Составление карточек по подвижным играм. Подготовка к занятиям. Работа с электронными библиотеками.	Проведение игр	ОПК-4.1, ОПК-4.2, ОПК-4.3, ОПК-14.1, ОПК-14.2, ОПК-14.3
2.6 Подвижные игры на воде				4	1	 Составление карточек по подвижным играм. Подготовка к занятиям. Работа с электронными библиотеками.	Проведение игр	ОПК-4.1, ОПК-4.2, ОПК-4.3, ОПК-14.1, ОПК-14.2, ОПК-14.3
Итого по разделу				34	9			
3. 3. Педагогические требования к организации и методике проведения подвижных игр.								
3.1 Организация соревнований по подвижным играм. Системы розыгрыша	1			6	2	 Составление регламента по подвижным играм. Подготовка к практическим занятиям.	Выполнение заданий на образовательном портале	ОПК-4.1, ОПК-4.2, ОПК-4.3, ОПК-14.1, ОПК-14.2, ОПК-14.3
3.2 Сценарии массовых праздников				6	2,9	 Написание сценария	Выполнение заданий на образовательном	ОПК-4.1, ОПК-4.2, ОПК-4.3,

						праздника. Подготовка к практическим занятиям.	портале	ОПК-14.1, ОПК-14.2, ОПК-14.3
Итого по разделу			12	4,9				
Итого за семестр			54	17,9			зачёт	
Итого по дисциплине			54	17,9			зачет	

## 5 Образовательные технологии

При проведении учебных занятий по дисциплине «Теория и методика подвижных игр» преподаватель обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств.

Реализация компетентного подхода предусматривает использование в учебном процессе активных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

В ходе обучения преподаватель использует в образовательном процессе традиционные образовательные технологии (практические занятия, посвященные освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму), в сочетании с различными игровыми технологиями.

## 6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

## 7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

## 8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

### а) Основная литература:

1. Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/536690> (дата обращения: 30.01.2025).

2. Спортивные игры: правила, тактика, техника : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. В. Конеева [и др.] ; под общей редакцией Е. В. Конеевой. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 344 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-18365-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/534867> (дата обращения: 30.01.2025).

3. Чертов, Н. В. Теория и методика избранного вида спорта : учебное пособие / Н. В. Чертов ; Южный федеральный университет. - Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2022. - 154 с. - ISBN 978-5-9275-4211-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2039093> (дата обращения: 30.01.2025). – Режим доступа: по подписке.

### б) Дополнительная литература:

1. Алхасов, Д. С. Базовые и новые виды физкультурно-спортивной деятельности с методикой преподавания: спортивные игры : учебник для вузов / Д. С. Алхасов, А. К. Пономарев. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 313 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14409-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/520092> (дата обращения: 19.01.2025).

2. Готовцев, Е. В. Национальные виды спорта и игры. Лапта : учебное пособие для академического бакалавриата / Е. В. Готовцев, Г. Н. Германов, И. В. Машошина. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 402 с. — (Бакалавр. Академический курс). — ISBN 978-5-534-06425-4. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.biblio-online.ru/bcode/438934> (дата обращения: 19.01.2025).

3. Григорьев, О. А. Организация физкультурно-оздоровительной работы в детском оздоровительном лагере : учебное пособие для вузов / О. А. Григорьев, Е. А. Стеблецов. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 261 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12478-1. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <http://www.biblio-online.ru/bcode/448444> (дата обращения: 19.01.2025).

**в) Методические указания:**

Приложение 1

**г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:**

**Программное обеспечение**

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
FAR Manager	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Браузер Yandex	свободно распространяемое ПО	бессрочно

**Профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Название курса	Ссылка
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: <a href="https://elibrary.ru/project_risc.asp">https://elibrary.ru/project_risc.asp</a>
Российская Государственная библиотека. Каталоги	<a href="https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/">https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/</a>
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	<a href="https://host.megaprolib.net/MP0109/Web">https://host.megaprolib.net/MP0109/Web</a>

**9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)**

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Универсальный спортивный зал для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации Спортивный инвентарь и оборудование

Стадион Плоскостные сооружения

Помещение для самостоятельной работы Персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета

Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования Стеллажи и контейнеры для хранения спортивного инвентаря и оборудования

## 6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

*Тема 1. Подвижные игры в системе физического воспитания. Задачи игровой деятельности и пути их решения.*

Понятие «подвижная игра». Методические особенности. Понятие игровой метод. Роль иместо подвижных игр в педагогической практике. Основные формы организации подвижных игр (урочные и внеурочные). Задачи игровой деятельности: образовательные, воспитательные, оздоровительные. Комплексное решение задач.

*Тема 2. Понятие об игровой деятельности. Классификация подвижных игр. Техника безопасности на занятиях подвижными играми.*

Содержание подвижных игр (сюжет, правила, двигательные действия). Виды подвижных игр в педагогической практике. Классификация подвижных игр. Допуск. Форма одежды. Выбор места занятий. Вводный инструктаж по ТБ. Температурный режим. Инвентарь.

Гигиенические требования.

*Тема 3. Методика проведения игр. Сценарии массовых праздников.*

Методика проведения подвижных игр. Роль руководителя при организации и проведении подвижных игр. Сценарии массовых праздников (малые олимпийские игры, «День Нептуна», игры на местности).

*Тема 4. Подвижные игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста.*

Особенности проведения подвижных игр для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Проведение подвижных игр с учетом особенностей физиологии развития ребенка, места и времени игры.

*Тема 5. Подвижные игры для детей среднего и старшего возраста.*

Особенности проведения подвижных игр для детей среднего и старшего школьного возраста. Проведение подвижных игр с учетом особенностей физиологии развития ребенка, места и времени игры.

*Тема 6. Организация соревнований по подвижным играм. Системы розыгрыша.*

Организация соревнований по подвижным играм. Системы розыгрыша (круговая, олимпийская, смешанная). Подведение итогов и награждение.

*Тема 7. Подвижные игры зимой и на воде.*

Особенности проведения игр в зимний период и на воде. Требованиям к проведению и меры безопасности к проведению в этот период. Игры на льду, снегу (на санках, лыжах и др.).

*Тема 8. Подвижные игры, подводящие к спортивным играм, гимнастике и легкой атлетике.*

Обучение техники игры в футбол, волейбол, баскетбол, гандбол при помощи подвижных игр. Подвижные игры при занятиях гимнастикой и легкой атлетикой.

*Тема 9. Русско-народные и игры народов мира. Народные игры и их роль в воспитании подрастающего поколения.*

*Тема 10. Соревнования и праздники. Составление регламента проведения соревнований по подвижным играм. Написание сценария праздника с использованием игр.*

**6 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации**

**а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:**

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
ОПК-4 Способен проводить тренировочные занятия различной направленности и организовывать участие спортсменов в соревнованиях в избранном виде спорта		
ОПК-4.1	Применяет средства, методы и тактическую подготовку в избранном виде спорта	<p>Перечень теоретических вопросов к зачету:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определение игры.</li> <li>2. Педагогические основы игры.</li> <li>3. Отличие подвижных игр от спортивных.</li> <li>4. Социальные функции игры в современном обществе.</li> <li>5. Теория происхождения и развития игр.</li> <li>6. Характеристика игр для дошкольников младшего возраста.</li> <li>7. Характеристика игр для дошкольников среднего возраста.</li> <li>8. Характеристика игр для дошкольников старшего возраста.</li> <li>9. Характеристика игр для школьников 1-4 классов.</li> <li>10. Характеристика игр для школьников 5-6 классов.</li> <li>11. Характеристика игр для школьников 7-9 классов.</li> <li>12. Характеристика игр для школьников 10-11 классов.</li> </ol>
ОПК-4.2	Оценивает качество выполнения упражнений в избранном виде спорта и определяет ошибки в технике выполнения движений	<p>Практические задания:</p> <p>Разработать карточки и провести игры с одноклассниками по подвижным играм по представленному на образовательном портале примеру с учетом возрастных особенностей обучающихся</p>
ОПК-4.3	Проводит учебно-тренировочные занятия по избранному виду спорта, по	<p>Задания на решение задач из профессиональной области, комплексные задания:</p> <p>1. Игра - это:</p> <p>- способ проведения упражнений, характеризующийся выполнением упражнений с одновременным продвижением</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
	<p>обучению технике выполнения упражнений, по развитию физических качеств и воспитанию личности учащегося</p>	<p>в различных направлениях;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственный человеку;</li> <li>- одиночные упражнения; упражнения, выполняемые вдвоем, втроем</li> </ul> <p>2. К строевым приемам при проведении подвижных игр относятся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- построения и перестроения;</li> <li>- команды и распоряжения;</li> <li>- повороты и передвижения.</li> </ul> <p>3. Подвижная игра это:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- вид деятельности, для которой характерны активные творческие двигательные действия, мотивированные ее сюжетом;</li> <li>- прямому, косому и круговому;</li> <li>- прямому и круговому.</li> </ul> <p>4. С детьми, какого возраста не рекомендуется использовать командные подвижные игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1, 2 классах;</li> <li>- 3, 4 классах;</li> <li>- 5, 6 классах.</li> </ul> <p>5. В какой части урока для детей 1 - 4 классов рекомендуется проводить подвижные игры на развитие ловкости и быстроты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- в подготовительной части;</li> </ul>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>- в заключительной части;</p> <p>- в основной части.</p> <p>6. С каких классов подвижные игры на уроках используются в сочетании с гимнастикой, легкой атлетикой или лыжной подготовкой:</p> <p>- 1 - 4;</p> <p>- 5 - 6;</p> <p>- 7 - 9.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игры типа салок.</li> <li>2. Игры типа эстафет.</li> <li>3. Игры на сообразительность и внимание.</li> <li>4. Игры с метаниями в неподвижную и подвижную цель.</li> <li>5. Игры с элементами прыжков.</li> <li>6. Игры с элементами силовой борьбы.</li> <li>7. Игры с речитативом</li> </ol>
ОПК-14 Способен осуществлять методическое обеспечение и контроль тренировочного и образовательного процесса		
ОПК-14.1	Анализирует содержание методического обеспечения тренировочного и образовательного процессов в области физической культуры и спорта, включая современные методы и инновационные	<p>Перечень теоретических вопросов к зачету:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Техника безопасности при проведении подвижных игр.</li> <li>2. Место подвижных игр в решении задач физического воспитания.</li> <li>3. Педагогическая группировка подвижных игр.</li> <li>4. Наблюдение и контроль за выполнением правил игры.</li> <li>5. Критерий выбора игры на занятии.</li> <li>6. Способы разделения игроков на команды.</li> <li>7. Способы выбора водящих и их характеристика.</li> <li>8. Выбор помощников и капитанов в игре.</li> <li>9. Требование к рассказу и порядок объяснения игры.</li> </ol>

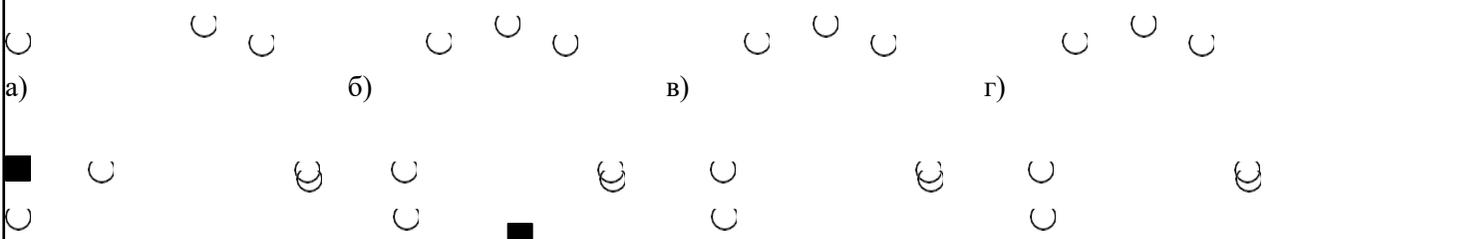


Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства								
		<p>ж) развитие организаторских качеств Ответ: _____</p> <p>3. УСТАНОВИТЬ СООТВЕТСТВИЕ</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">игры</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">содержание</td> </tr> <tr> <td>1. спортивные</td> <td style="text-align: center;">а) строго регламентированное судейство</td> </tr> <tr> <td>2. подвижные</td> <td style="text-align: center;">б) имеющаяся спортивная площадка</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">в) сложная техника движений</td> </tr> </table> <p>г) специализация игроков</p> <p>д) присвоение спортивных разрядов) определенная тактика поведения ж)</p> <p>изменение правил</p> <p>з) участие всех желающих</p> <p>и) возможность прекращения игры по субъективным причинам Ответ: _____</p> <p>4. ДОПОЛНИТЬ</p> <p>Утверждение: «Извечность, неизменность игры и ее первичность по отношению к труду» соответствует _____ точке зрения на происхождение игры.</p> <p>5. ДОПОЛНИТЬ</p> <p>Имя одного из первых ученых, сделавших попытку материалистического обоснования происхождения игры</p>	игры	содержание	1. спортивные	а) строго регламентированное судейство	2. подвижные	б) имеющаяся спортивная площадка		в) сложная техника движений
игры	содержание									
1. спортивные	а) строго регламентированное судейство									
2. подвижные	б) имеющаяся спортивная площадка									
	в) сложная техника движений									

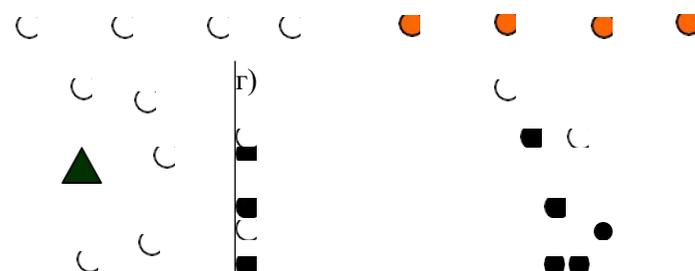
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>_____.</p> <p><b>6. УСТНОВИТЬ СООТВЕТСТВИЕ</b>  виды классификации <span style="float: right;">содержание</span></p> <p style="text-align: center;">1. степень сложности <span style="float: right;">а) от простых к сложным</span></p> <p style="text-align: center;">2. возраст <span style="float: right;">б) борьба «соперников»</span></p> <p style="text-align: center;">3. вид движения <span style="float: right;">в) развитие силы</span></p> <p style="text-align: center;">4. физические качества <span style="float: right;">г) для младших школьников</span></p> <p style="text-align: center;">5. взаимоотношения играющих <span style="float: right;">д) с элементами ОРУ</span></p> <p style="text-align: center;">6. форма организации занятий <span style="float: right;">е) на перемене</span></p> <p>Ответ: _____</p> <p style="text-align: right;"><b>7. УСТАНОВИТЬ СООТВЕТСТВИЕ</b></p> <p>теория возникновения игры <span style="float: right;">автор</span></p> <p style="text-align: center;">1. избытка нервных сил, компенсаторности <span style="float: right;">а) Г. Спенсер</span></p> <p style="text-align: center;">2. инстинктивности, функции упражнения в игре, предупреждения инстинктов <span style="float: right;">б) Й. Хейзинга</span></p> <p>в) К. Гросс <span style="float: right;">г) К.Д. Ушинский</span></p> <p style="text-align: center;">3. отдыха в игре <span style="float: right;">д) М. Лацарус А. Валлон</span></p> <p style="text-align: center;">4. функционального удовольствия, реализации врожденных влечений <span style="float: right;">д) М. Лацарус А. Валлон</span></p> <p>е) С.Л. Рубинштейн</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>5.культурного значения игры ж) Г.В. Плеханов</p> <p>6.труд как источник игры з) А. Адлер З. Фрейд</p> <p>7.духовного развития ребенка в игре</p> <p>8.воздействия на мир через игру</p> <p>Ответ: _____</p> <p>8. УСТАНОВИТЬ СООТВЕТСТВИЕ высказывание автор</p> <p>1. «игра есть дитя труда» А) К. Д. Ушинский</p> <p>2. «игра – действительность ребенка с его действиями и переживаниями» б) Н. Ф. Бунаков</p> <p>в) Г. В. Плеханов</p> <p>3. «игра содействует не только укреплению и развитию внешней телесной силы, но не менее того и образованию ума» г) П. Ф. Лесгафт</p> <p>д) А. С. Макаренко</p> <p>е) Е.А. Покровский</p> <p>4. «игры – одно из действенных средств физического образования и воспитания»</p> <p>5. «игры – средство подготовки ребенка к жизни, переходная ступень к трудовой деятельности»</p> <p>6. «игра – педагогический материал, который учитель может</p>

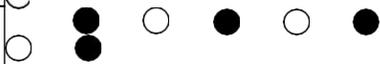
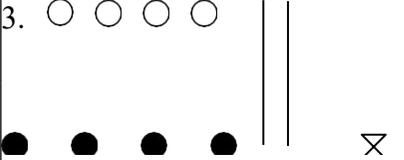
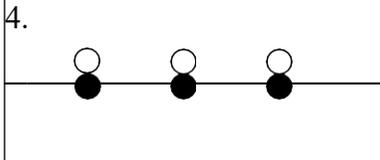
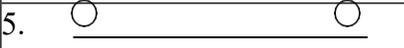
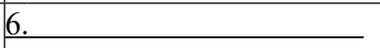
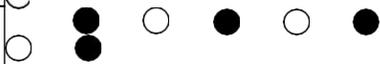
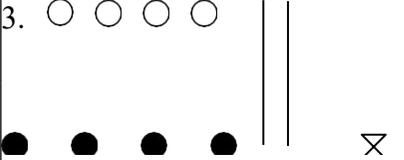
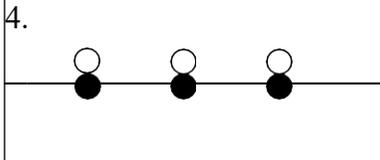
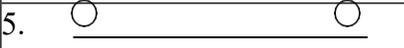
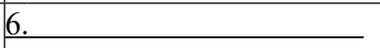
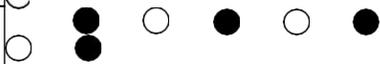
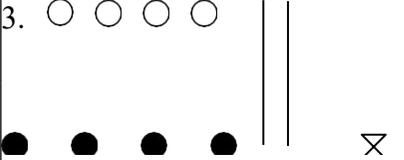
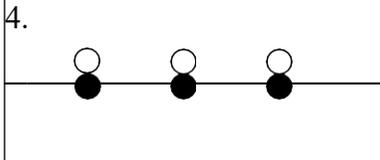
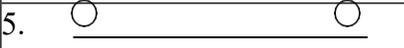
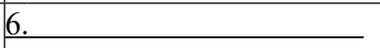
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>заимствовать прямо из жизни»</p> <p>Ответ: _____</p> <p>9. ДОПОЛНИТЬ В игре не создаются _____ .</p> <p>10. ДОПОЛНИТЬ Характерная воспитывающая особенность игры – ее _____ .</p> <p><b>2. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ПОДВИЖНЫХ ИГР</b></p> <p><b>1. УСТАНОВИТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ</b></p> <p>План рассказа игры</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>цельход</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>месторасположениеназвание</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>правилароли</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p> <p><b>2. УСТАНОВИТЬ СООТВЕТСТВИЕ</b></p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>роли</p> <p>1. водящие</p> <p>2. команды</p> <p>3. капитаны</p> <p>г) перестроение</p> <p>д) выбор играющих</p> <p>е) результат предыдущих игр ж) выбор капитана</p> <p>з) сговор</p> <p>и) принцип постоянства</p> <p>ОТВЕТ: _____</p> <p><b>3. ВЫБРАТЬ</b></p> <p>Месторасположение учителя во время объяснения игры</p>  <p>а) б) в) г)</p>



Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>объяснение игры определение <input type="checkbox"/></p> <p>задач <input type="checkbox"/></p> <p>распределение на командысудейство <input type="checkbox"/></p> <p>размещение игроков окончание игры <input type="checkbox"/></p> <p>подготовка места для игрыподведение <input type="checkbox"/></p> <p>итогов <input type="checkbox"/></p> <p>7. <input type="checkbox"/> УСТАНОВИТЬ СООТВЕТСТВИЕ</p> <p>виды эстафет <input type="checkbox"/></p> <p>1. круговая</p> <p>2. линейная</p> <p>3. встречная</p> <p>4. смешанная                    а)</p> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> <p>СХЕМЫ</p>  </div>



Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства													
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">1. </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">  </td> <td rowspan="6" style="vertical-align: top; padding: 5px;">           а) «Разведчики и часовые»            б) «Эстафета зверей»            в) «Вороны и воробьи»            г) «Перетягивание в парах»            д) «Перемена мест»            е) «День и ночь»         </td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">2. </td> <td style="padding: 5px;">  </td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">3. </td> <td style="padding: 5px;">  </td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">5. </td> <td style="padding: 5px;">6. </td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;">           Ответ: _____         </td> </tr> </table> <p style="text-align: right; margin-top: 20px;">✕</p> <p><b>2. ВОЗРАСТНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА _____ ПОДВИЖНЫХ ИГР</b></p> <p>1. ДОПОЛНИТЬ</p> <p>Универсальный метод физического воспитания, при котором используются подвижные игры</p>	1. 		а) «Разведчики и часовые» б) «Эстафета зверей» в) «Вороны и воробьи» г) «Перетягивание в парах» д) «Перемена мест» е) «День и ночь»	2. 		3. 		5. 	6. 			Ответ: _____	
1. 		а) «Разведчики и часовые» б) «Эстафета зверей» в) «Вороны и воробьи» г) «Перетягивание в парах» д) «Перемена мест» е) «День и ночь»													
2. 															
3. 															
5. 	6. 														
															
Ответ: _____															

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>_____.</p> <p>2. УСТАНОВИТЬ СООТВЕТСТВИЕ школьный возраст _____ особенности</p> <p>1. младший                      а) сознательное отношение к своим и чужим поступкам</p> <p>2. средний                        б) быстро развивается утомление, быстро происходит восстановление</p> <p>3. подростки                    в) ускоренный рост у девочек</p> <p>4. юноши и девушки        г) удлинение конечностей, нарушение координации</p> <p>Ответ: _____.</p> <p>3. ДОПОЛНИТЬ Мышление у детей младшего школьного возраста _____.</p> <p>4. УСТАНОВИТЬ СООТВЕТСТВИЕ классы _____ классификация игр</p> <p>1. 1 – 4                      а) коллективные с водящими</p> <p>2. 7 – 8                      б) командные без вступления в непосредственное соприкосновение с «соперником»</p> <p>в) командные с вступлением в соприкосновение с «соперником»</p>



Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства									
		<p>9. ДОПОЛНИТЬ  Возрастной период школьников, в котором игры начинают разграничиваться преимущественно для мальчиков или девочек _____.</p> <p>10. ДОПОЛНИТЬ  Возрастной период школьников, наиболее благоприятный для развития выносливости _____.</p> <p><b>5. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ПОДВИЖНЫХ ИГР НА УРОКАХ</b></p> <p><b>ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ</b></p> <p>1. УСТАНОВИТЕ СООТВЕТСТВИЕ</p> <table data-bbox="633 1212 2096 1412"> <tr> <td data-bbox="633 1212 728 1252">классы</td> <td data-bbox="728 1212 1344 1252"></td> <td data-bbox="1344 1212 2096 1252">игры</td> </tr> <tr> <td data-bbox="633 1276 728 1316"></td> <td data-bbox="728 1276 1344 1316">1. 1 – 3</td> <td data-bbox="1344 1276 2096 1316">а) «Запрещенное движение»</td> </tr> <tr> <td data-bbox="633 1340 728 1380"></td> <td data-bbox="728 1340 1344 1380">2. 4 – 6</td> <td data-bbox="1344 1340 2096 1380">б) «Пустое место»</td> </tr> </table>	классы		игры		1. 1 – 3	а) «Запрещенное движение»		2. 4 – 6	б) «Пустое место»
классы		игры									
	1. 1 – 3	а) «Запрещенное движение»									
	2. 4 – 6	б) «Пустое место»									

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>3. 7 – 8</p> <p>4. 9 –11</p> <p>Ответ:_____.</p> <p>2. УСТАНОВИТЬ СООТВЕТСТВИЕ виды движений</p> <p>1. бег</p> <p>2. прыжки в высоту</p> <p>3. прыжки в длину</p> <p>4. ОРУ</p> <p>5. метание на дальность</p> <p>6. метание в цель</p> <p>3. УСТАНОВИТЬ СООТВЕТСТВИЕ виды спорта</p> <p>1. футбол</p> <p>2. волейбол</p> <p>3. баскетбол</p> <p>в) «Эстафета волейболистов»</p> <p>г) «Перестрелбол»</p> <p>игры</p> <p>а) «Быстро по местам!» б)</p> <p>«День и ночь»</p> <p>в) «Веревочка под ногами» г)</p> <p>«Волк во рву»</p> <p>д) «Метко в цель»</p> <p>е) «Кто дальше бросит»</p> <p>Ответ:_____.</p> <p>игры</p> <p>а) «Мостик и кошка»</p> <p>б) «Мяч с четырех сторон» в)</p> <p>«Квадрат»</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>4.легкая атлетика г) «Рывок за мячом»</p> <p>5.гимнастика д) «Передал – садись»</p> <p>лыжи е) «Мокрая чехарда»</p> <p>плавание ж) «Бросок через лесок»</p> <p>Ответ:_____.</p> <p>4. УСТАНОВИТЬ СООТВЕТС ВИЕ типы движений игры</p> <p>1. перебежка а) «Стой – беги»б) «Два мороза»</p> <p>2. салки ни ем в) «Мяч среднему»</p> <p>3. эстафета с перемещения г) «Падающая палка»</p> <p>4. эстафета без перемед) «Вызов номеров»</p> <p>5. на внимание Ответ:_____.</p> <p>ТВИЕ инвентарь а)</p> <p>5. УСТАНОВИТЬ СООТВЕТС название игры гимнастические скамейки</p> <p>1. «Удочка» б) скакалка</p> <p>2. «К своим флажкам» в) три разноцветных флажка</p> <p>3. «Бег пингвинов»</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства						
		<p>4. «Переправа» д) мяч</p> <p>3. «Точный поворот» е) обручи</p> <p>Ответ:_____.</p> <p><b>6. УСТАНОВИТЕ СООТВЕТСТВИЕ</b></p> <p>часть урока <span style="float: right;">содержание игры</span></p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 60%;">1. вводно-подготовительная</td> <td>а) средней подвижности, развивающего характера</td> </tr> <tr> <td>2. основная</td> <td>б) на скорость</td> </tr> <tr> <td>3. заключительная</td> <td>в) на выносливость</td> </tr> </table> <p>г) преодоление препятствий</p> <p>д) метание в неподвижную и подвижную цель) малоподвижные, несложные игры для организации внимания</p> <p>ж) малая или средняя активность для активногоотдыха</p> <p>Ответ:_____.</p> <p><b>7. УСТАНОВИТЬ СООТВЕТСТВИЕ</b></p> <p>классификация игр</p> <p><b>5. ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ПОДВИЖНЫХ ИГР</b></p> <p><b>1. УСТАНОВИТЬ СООТВЕТСТВИЕ</b></p>	1. вводно-подготовительная	а) средней подвижности, развивающего характера	2. основная	б) на скорость	3. заключительная	в) на выносливость
1. вводно-подготовительная	а) средней подвижности, развивающего характера							
2. основная	б) на скорость							
3. заключительная	в) на выносливость							

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>формы работы <span style="float: right;">игры</span></p> <p>1. урок <span style="float: right;">а) «Эстафета с баскетбольным мячом»</span></p> <p>2. перемена <span style="float: right;">б) «Два стула и веревочка»</span></p> <p>3. группа продленного дня <span style="float: right;">в) «Русская лапта»</span></p> <p>4. праздник <span style="float: right;">г) «Срезание призов»</span></p> <p style="text-align: right;">д) «Рывок за мячом»</p> <p>Ответ: _____.</p> <p><b>3. ДОПОЛНИТЬ</b> Подвижные игры на переменах длятся не более _____ минут.</p> <p><b>4. ДОПОЛНИТЬ</b> В подвижных играх на переменах в качестве инвентаря не рекомендуется использовать _____.</p> <p><b>5. ДОПОЛНИТЬ</b> Необходимое условие при проведении игр на местности, на воде – до начала игры проверить _____.</p> <p><b>6. ВЫБРАТЬ</b> Последняя подвижная игра зимой на снегу должна быть подвижна</p> <p>а) более б) менее</p> <p><b>7. ДОПОЛНИТЬ</b> Наиболее благоприятная температура для проведения подвижных игр зимой на воздухе для младшего школьного возраста _____ °С.</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p style="text-align: right;"><b>8. ДОПОЛНИТЬ</b></p> <p>Подвижные игры на воздухе для младшего школьного возраста не рекомендуется проводить при температуре ниже _____°С.</p> <p style="text-align: right;"><b>9. ДОПОЛНИТЬ</b></p> <p>Соревнования по подвижным играм длятся _____ч.</p> <p><b>9.ДОПОЛНИТЬ</b></p> <p>Состав игроков в команде на соревнованиях по подвижным играм не должен превышать _____человек.</p> <p style="text-align: right;"><b>10. ВЫБРАТЬ</b></p> <p>Результаты соревнований по подвижным играм объявляются</p> <p>а) по окончанию соревнований б) во время игр</p> <p>в) после каждого конкурса</p>
ОПК-14.3	Разрабатывает методическое обеспечение тренировочного процесса	<p>Перечень практических заданий</p> <p>Теория</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определение игры.</li> <li>2. Педагогические основы игры (оздоровительное, образовательное, воспитательное значение).</li> </ol>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>3. Отличия подвижных игр, от спортивных.</p> <p>4. Социальные функции игры в современном обществе.</p> <p>5. Материалистическая теория происхождения и развития игры.</p> <p>6. Игровой метод. Его роль в педагогической практике.</p> <p>7. Игра и труд. Их связь и отличия.</p> <p>8. Отличия игровой деятельности человека от «игр» животных.</p> <p>9. Педагогическая группировка (классификация) подвижных игр.</p> <p>10. Игры на школьном уроке физкультуры.</p> <p>11. Игры во внеурочных формах работы.</p> <p>12. Игры во внешкольных формах работы с детьми.</p> <p>13. Аспекты применения игр в занятиях спортом.</p> <p>14. Игры в системе оздоровительной и физкультурно-массовой работы с населением.</p> <p>5. Характеристика игр школьников 1—3-х классов. 16.Характеристика игр школьников 4—6-х классов. 17.Характеристика игр школьников 7—8-х классов.</p> <p>Методика</p> <p>1. Критерий выбора игры.</p> <p>2. Подготовка руководителя к игре.</p> <p>3. Подготовка играющего коллектива.</p> <p>4. Способы разделения игроков на команды и их характеристика.</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>5. Способы выбора водящего и их характеристика.</p> <p>6. Выборы помощников и капитанов в игре.</p> <p>7. Требования к рассказу и порядок объяснения игры.</p> <p>8. Роль и место показа.</p> <p>9. Реализация основных дидактических принципов при проведении игр.</p> <p>10. Руководство игрой.</p> <p>11. Дозировка и судейство игры.</p> <p>12. Методика решения педагогической задачи.</p> <p>13. Требования к окончанию игры.</p> <p>14. Подведение итогов игры.</p> <p>Особенности проведения игр со школьниками 1 —3-х классов.</p> <p>16. Особенности проведения игр со школьниками 4—6-х классов.</p> <p>17. Особенности проведения игр со школьниками 7—8-х классов.</p> <p>18. Характеристика раздела игр в школьной программе.</p> <p>19. Организация соревнований по подвижным играм.</p> <p>20. Особенности проведения игр-эстафет.</p> <p>Особенности проведения соревнований по подвижным играм.</p> <p>Практический материал</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<ol style="list-style-type: none"><li>1. Игры типа перебежек.</li><li>2. Игры типа салок.</li><li>3. Игры типа эстафет и гонок.</li><li>4. Игры на сообразительность и внимание.</li><li>5. Игры с элементами прыжков.</li><li>6. Игры с метанием в неподвижную цель.</li><li>7. Игры с метанием в подвижную цель.</li><li>8. Игры с элементами силовой борьбы.</li><li>9. Подвижные игры с музыкальным сопровождением.</li><li>10. Игры с речитативом.</li><li>11. Игры с элементами гимнастики.</li><li>12. Игры с элементами легкой атлетики.</li><li>13. Игры с элементами баскетбола.</li><li>14. Игры с элементами волейбола.</li><li>15. Игры с элементами футбола.</li><li>16. Игры в занятиях плаванием.</li><li>17. Игры в занятиях лыжным спортом.</li><li>18. Игры в занятиях конькобежным спортом.</li></ol>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		19. Игры на местности. 20. Игры-аттракционы.

**б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания:**

Обучающиеся, освоившие программу по дисциплине «Теория и методика подвижных игр» сдают зачет в 2 курсе.

Требования, предъявляемые к студентам, для получения зачета по физической культуре и спорту:

1. 100% посещение занятий, проводимых в сетке учебного расписания и дополнительных занятий при необходимости.
2. Регулярное участие в играх, проводимых на занятиях.
3. Проведение трех игр для детей разного возраста и разного уровня сложности.
4. Написание регламента (положения) по проведению соревнований по подвижным играм.
5. Работа студента на образовательном портале по выполнению заданий.
6. Предоставление преподавателю тетради с играми, проводимых в течение изучаемой дисциплины.

Критерием успешности освоения учебного материала студентом является экспертная оценка преподавателем регулярности посещения обязательных учебных занятий и результатов выполненных заданий.

Показатели и критерии оценивания подготовленности студента:

- на оценку «**зачтено**» – обучающийся демонстрирует высокий уровень сформированности компетенций, всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, свободно выполняет практические задания, свободно оперирует знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
- на оценку «**незачтено**» – обучающийся не может показать знания на уровне воспроизведения и объяснения информации, не может показать интеллектуальные навыки решения простых задач.

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ КАРТОЧЕК  
ПОПОДВИЖНЫМ ИГРАМ (ОБРАЗЕЦ КАРТОЧКИ)**

**«Кот и воробышки»**

**Возраст:** 4-5 лет

**Цель:** обучение детей выполнению прыжков с высоты

**Ход игры:** Дети стоят на скамеечках, на больших кубиках, положенных на полу в одной стороне площадки. Это воробышки на крыше. В стороне сидит кот (воспитатель или кто-нибудь из детей). Кот спит. «Воробышки полетели» говорит воспитатель. Воробышки спрыгивают с крыши, расправив крылья, разлетаются во все стороны. Но вот просыпается кот. Он произносит «мяу-мяу» и бежит ловить воробышков, которые прячутся на крыше. Пойманных воробышков кот отводит к себе в дом.

**Указания.** Следить, чтобы дети мягко приземлялись, спрыгивали на носки и сгибали колени.

**«Шишки, желуди,  
орехи»**

**Возраст:** 10-12 лет

**Цель:** Развитие внимания, быстроты реакции, быстроты бега.

**Подготовка:** Игроки образуют круг, в середине которого становится водящий, а остальные, разбившись по тройкам, встают один за другим лицом к центру (первый номер - в трёх-четырёхшагах от водящего). Руководитель даёт всем играющим названия: первые в тройках "шишки", вторые "жёлуди", третьи "орехи".

**Ход игры:** По сигналу водящий громко произносит, например: "Орехи". Все играющие, названные "орехами", должны поменяться местами, а водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удаётся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Если водящий скажет "жёлуди", меняются местами стоящие в тройках вторыми, если "шишки" - стоящие в тройках первыми. Когда игра освоена, водящему можно вызывать двух или даже трёх игроков в тройках, например: "шишки, орехи". Вызванные также должны поменяться местами.

Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими.

**Правила игры:** 1. Вызванным запрещается оставаться на месте. 3. Игроки не могут перебежать в какую-либо другую тройку (в противном случае игрок становится водящим).