«Активность + Мотивация = Победа!»

Практический опыт использования экрана достижений «Прыжок к победе!» при обучении дошкольников прыжкам через резинку

Наумова Н.Г., старший воспитатель

Аннотация

Статья посвящена проекту «Резиночный бум», направленному на возрождение интереса детей старшего дошкольного возраста к традиционной игре «Резиночка». Важным инструментом проекта стал разработанный метод визуализации индивидуальных достижений («Прыжок к Победе!»), направленный на повышение мотивации, стимулирование активности и развитие самостоятельности у детей. Использование системы визуализации позволило отслеживать личный прогресс каждого ребенка, формировать здоровое соперничество и поддерживать высокий уровень вовлеченности. Итоги проекта свидетельствуют о повышении уровня физической активности, улучшении координации движений, укреплении здоровья детей и развитие самостоятельности дошкольников.

Введение

Игра «Резиночка» — традиционная русская забава, известная многим поколениям. Она развивает физическую активность, улучшает координацию движений, укрепляет мышцы ног и спины, формирует чувство равновесия и помогает социализации детей. Однако в современных условиях многие дети потеряли интерес к традиционным подвижным играм или вообще не знакомы с ними. Поэтому мы решили разработать и реализовать проект «Резиночный бум», чтобы возродить интерес детей к активной физической деятельности и способствовать их здоровому образу жизни.

Проект «Резиночный бум»: основные этапы реализации:

1. **Этап планирования:** Определение целей, задач и сроков реализации проекта. Были сформулированы критерии успешности мероприятия, определены ресурсы и место игры в режимном процессе.

2. Этап подготовки: Создание программы тренировок, выбор необходимых материалов и оборудования, подготовка инструкций и рекомендаций для преподавателей и родителей.

3. Этап запуска: Проведение первого тренировочного занятия с демонстрацией основных приемов и правил игры в «Резиночку». Началось формирование групп, распределение ролей и начало регулярных занятий.

4. Этап активного участия: регулярные занятия продолжались в течение четырех месяцев, включая проведение конкурсов и соревнований внутри группы, позволяющие выявить лидеров и вдохновить остальных ребят на улучшение своих результатов.

5. Этап анализа и оценивания: подведены итоги проделанной работы, проведен анализ промежуточных результатов, скорректированы планы дальнейших действий.

6. Финальный этап: организация праздничного мероприятия, посвященного подведению итогов проекта, награждение активных участников и выдача сертификатов.

Используемые инструменты

Одним из ключевых инструментов нашего проекта стала разработанная нами система визуализации личных достижений, получившая название «**Прыжок к Победе!**». Данная методика направлена на повышение мотивации дошкольников, стимулирование активности и развитие способности к самостоятельной постановке целей и их достижению.

Идея создания экрана достижений появилась в результате стремления сделать обучение игре в «Резиночку» более привлекательным и осмысленным для детей. Мы заметили, что многие дети испытывают трудности с сохранением мотивации во время длительного процесса освоения прыжковых комбинаций в игре «Резиночка».

Для решения данной проблемы мы использовали систему визуализации личных достижений и разработали экран «Прыжок к Победе!»

Создание экрана достижений стало необходимым вследствие нескольких важных факторов:

1.Повышение мотивации. Важно создать условия, в которых каждый ребенок сможет видеть свой прогресс и ощущать успех от собственных усилий.

2.Стимулирование активности. Наглядность позволяет детям сравнивать собственные достижения с показателями сверстников, формируя здоровое соперничество и стремление улучшать личные рекорды.

3.Развитие самостоятельности. Благодаря регулярному обновлению сведений о достижениях дети учатся анализировать собственный путь развития, ставить перед собой новые цели и самостоятельно искать пути их достижения.

4.Оценка динамики роста. Педагог получает возможность объективно оценивать динамику улучшения показателей, своевременно выявлять трудности и оказывать необходимую поддержку отдельным ребятам.

Именно поэтому было принято решение внедрить такой инструмент мониторинга, который позволит эффективно решать вышеуказанные задачи и сделает образовательный процесс более увлекательным и продуктивным.

Методическое использование:

1. Заполнение экрана достижения осуществляется регулярно — один раз в неделю, отражая успехи каждого ребёнка. В начале недели детям на зарядке показывается прыжковая комбинация из игры «Резиночка». Дети заполняют строки таблицы: дата, имя и указывают прыжковую комбинацию. В течение недели упражняются в выполнении прыжков и в конце недели на вечернем круге анализируют свои успехи и заполняют колонки уровень сложности; точность выполнения и совместно с педагогов определяют лучший результат.

2. Таблица должна содержать основные показатели успеха:

- ФИО (или никнеймы) детей,
- осваиваемые элементы (виды прыжков),
- сложность задания (уровень освоения),
- точность выполнения (оценивается педагогом),
- лучший достигнутый результат (количество удачных повторений).

3. Для формирования позитивного настроения рекомендуется публичное обсуждение успехов отдельных учеников на каждом занятии, акцентируя внимание на лучших результатах.

4. По итогам определенного периода организуются соревнования среди учащихся, награждение победителей и поощрение наиболее усердных участников.

**Экран достижений
«Прыжок к Победе!»
(шаблон)**

Дата	Имя ребенка (никнейм)	Освоенные комбинации	Уровень сложности	Точность выполнения	Лучший результат

Заключение

Проект «Резиночный бум» и созданный экран достижений помогли нам существенно повысить заинтересованность детей в обучении игре «Резиночка», развить навыки сотрудничества и взаимодействия, сформировать здоровые привычки физической активности.

Таким образом, данная практика является эффективной мерой по развитию мотивации и самостоятельности старших дошкольников.