

**Выступление на семинаре – практикуме в рамках ММО для инструкторов по
ФК и воспитателей ДОУ Карасукского района Новосибирской области
по теме «Физическое воспитание и развитие дошкольников: традиции и
инновации»**

**Мастер-класс для педагогов на тему
«СОРСИ, как интегрированный инструмент физического развития детей
старшего дошкольного возраста»**

Подготовила и провела: Н.И. Любченко, инструктор по физической культуре высшей квалификационной категории МБДОУ №1 «Родничок» Карасукского района Новосибирской области.

Цель: повышение профессиональной компетентности педагогов в области применения современной игровой технологии СОРСИ, как интегрированного инструмента физического развития детей старшего дошкольного возраста.

Задачи.

1. Повысить мотивацию педагогов на использование методов и приемов применения игровой технологии СОРСИ.
2. Содействовать формированию практических навыков эффективного взаимодействия с детьми.
3. Способствовать развитию творческой активности, раскрытию внутреннего потенциала каждого педагога.

Материалы и оборудование: мультимедийная презентация, компьютер, экран, проектор, музыкальное сопровождение «Форд Боярд», картотека п/игр, спортивных игр и упражнений, сундук с замком, ключ от замка, книга о России, набор матрешек – 5 штук разных по высоте, секундомер, колокольчик, рюкзачок, линия старта, «валуны», игровое поле и карточки с изображением предметов старины и современности - электрический чайник – самовар, ботинки – лапти, газовая плита – русская печка, водопроводный кран – колодец, стиральная машина – корыто, кастрюля – чугунок, пылесос – веник. Деревянные доски и куб, картинка «Герб России», разрезанная на части - пазлы, обручи по количеству детей, карточка - в ряду изображены национальные костюмы народов России, зрительные ориентиры, вертикальные обручи, карточки по кол-ву детей с изображением атрибутики или открытки праздника, «цветок – загадка», на лепестках которого изображены цифры, кубик с примерами на гранях.

ХОД

I часть (теоретическая)

Здравствуйте, уважаемые педагоги! Потребности современного общества, диктуют необходимость разностороннего развития личности. Основным требованием ФГОС ДО, является формирование личности - физически здоровой, творчески развитой, с активной познавательной позицией. Сегодня на детей обрушивается огромный поток информации, с которой надо справляться, обрабатывать, анализировать. Все вышеперечисленные факторы, приводят к поиску новых форм организации воспитательно – образовательной работы в

ДОУ, среди которых наибольшее распространение получили технологии, основанные на укреплении здоровья дошкольников.



Сегодня я хочу с вами поделиться одной интересной находкой, игровой технологией СОРСИ, и рассмотреть ее, как интегрированный инструмент физического развития детей старшего дошкольного возраста. Это современная технология, которая набирает свою популярность.

В настоящее время, на экранах телевизоров мы часто видим игры с участием взрослых. Взрослые играют в эти игры с увлечением, полностью погружаются в испытания, которые им предлагаются. Они становятся детьми. Такие игры как «Большие гонки», «Последний герой» и др. направлены на преодоление различных трудностей через двигательную активность, но они не предусматривают решения интеллектуальных задач. В свою очередь интеллектуальные игры «Своя игра», «100 к одному», «Самый умный» являются статичными играми.

В детских садах очень редко наблюдаются игры, которые сочетали бы в себе физическую активность и интеллект. Тем самым, возникла необходимость сделать обучение дошкольников занимательным, в котором интегрируется развитие и совершенствование двигательных навыков детей, усвоение дидактической информации, развитие наблюдательности, умение сравнивать, рассуждать, аргументировать, доказывать правильность выполненных действий, что наталкивает на использование технологии СОРСИ.

Авторами и разработчиками этой игровой технологии являются Давыдова Ирина Ивановна (старший воспитатель детского сада и воспитатель по физической культуре детского сада №733 г. Москвы) и Малова Галина Петровна (заведующий этим же детским садом) под руководством к.п.н. Егоров Баатр Борисович и д.м.н. Лукьянов Юрий Ефремович. Изначально придуманная ими трактовка – это сюжетно-оздоровительная развивающая соревновательная

игра. В основу книги Егорова Баатра Борисовича «Здоровый дошкольник. Физическое развитие в игровой деятельности» легли труды данного ДОУ.

Я нашла около пяти различных трактовок аббревиатуры **СОРСИ**. Это:

- 1) СОРСИ - сюжетно - образовательная развивающая соревновательная игра.
- 2) СОРСИ - современная образовательная развивающая сюжетная игра.
- 3) СОРСИ - сюжетно-образовательная развивающая спортивная игра.
- 4) СОРСИ - спортивная оздоровительная развивающая сюжетная игра.
- 5) СОРСИ - сюжетно-оздоровительная развлекательная соревновательная игра.

У разработчиков технологии СОРСИ имеется цикл занятий по всем образовательным областям «Мир, в котором мы живем», «Вокруг света». Занятия собраны в книге «Здоровый дошкольник. Физическое развитие в игровой деятельности».

СОРСИ - одна из форм двигательной деятельности, направленной на решение задач физического воспитания, всестороннего развития и укрепления здоровья детей. Усвоение дидактической информации и решение воспитательных задач осуществляется на фоне развития двигательных способностей и совершенствования познавательной преобразующей деятельности. СОРСИ является новой формой игры для дошкольников и построена она, в первую очередь, на предварительной работе педагога и ребёнка. Дошкольники мобилизуют свои знания и силы, делают самостоятельный выбор решения, объединяются общей целью, совместными усилиями к её достижению, общими переживаниями и т.д.

СОРСИ - это современная игра, включающая в себя синтез различных видов деятельности объединенных одним общим сюжетом.

Таким образом, мы видим что СОРСИ — эффективное средство для развития как физических, так и психических качеств в дошкольном возрасте.

Цель СОРСИ: формирование мотивации у дошкольников к регулярным занятиям физической культурой и элементам спорта, приобщение воспитанников и родителей к здоровому образу жизни.

Задачи.

1. Обогащение двигательного опыта детей.
2. Развитие познавательной, творческой активности в двигательной деятельности.
3. Развитие самостоятельности, настойчивости, организованности и любознательности.
4. Закаливание за счет использования циклических упражнений.

В игре используются проблемные образовательные ситуации, которые требуются по новым государственным стандартам, с обязательным участием догадок, предположений, вопросов и игровое экспериментирование.

Структура игры включает в себя **3 блока**, каждый блок имеет двигательный и познавательный этапы.

1 блок – предварительная работа (организационно-подготовительный)

Цель: создание проекта единого образовательного пространства (выбирается микро-тема игры, ведется отбор приемов и методов).

Двигательный этап – придумывание и планирование физических упражнений.

Познавательный этап – планирование совместной деятельности по определенной теме.

2 блок – взаимодействие педагогов и детей (ребёнок - ребёнок, взрослые - дети, педагог - ребёнок)

Цель: формирование системы знаний по определённой микро – теме (включает в себя задания на развитие творческого воображения, образного мышления, самосознания и т.п.).

Двигательный этап – первоначальное разучивание, углублённое разучивание физических упражнений.

Познавательный этап – совместная деятельность взрослых и детей в рамках познавательной, продуктивной деятельности.

3 блок - сама игра, которая является своеобразным продолжением процесса обучения дошкольников. Для него характерно готовность ребенка к творческому применению навыка. Дети организуются в команды для игр - эстафет.

Цель: интеграция различных областей.

Двигательный этап – знакомые физические упражнения наполняются новыми структурными частями.

Познавательный этап – совместная деятельность взрослых и детей в рамках познавательной, продуктивной деятельности.

Алгоритм игры

- **Мотивация (путешествие)**
- **Испытания**
- **Итог**

1. Игра СОРСИ строится следующим образом. Дети, отправляясь в путешествие, погружаются в воображаемую ситуацию исследователя. Детей заинтересовывают, ставят их в ситуацию субъекта «собственной познавательной деятельности». Развивают у них яркие положительные эмоции, мотивацию деятельности, игровую позицию.

2. Игра включает в себя 5-7 испытаний, состоящих из 2-х этапов. Первый этап – двигательный, второй этап включает в себя задания на развитие творческого воображения, образного мышления, самосознания и т.д. Каждое испытание должно проходить в течение 5-7 минут и заканчиваться по сигналу (возможно использование секундомера, песочных часов и т.п.). Если какой-либо ребёнок не выполняет задания одного из двигательных этапов, повтор ему не разрешается. В этом случае команда выбирает одного или двух игроков, которые приходят на помощь, выполняя то же задание, но с усложнением. Во время игры звучит музыка, создающая обстановку неизвестности, тревожности, неопределенности.

3. По условию игры, в конце дети должны найти ключевое слово, составить пазл, в зависимости от возраста. За каждое выигранное испытание дети получают ключ, ленточку, карточку или часть картинки от пазла. Пройдя все испытания у них должно быть не менее 4 ключей, карт, лент или частей от пазла. Это дает дошкольникам право обмена ключей на сюрпризный момент.

4. В ходе игры, педагог поэтапно формирует внутреннюю мотивацию у детей, способствует планированию детьми их деятельности, способствует реализации детского замысла, по итогам детской деятельности, проводит рефлексию.

СОРСИ позволяет сделать обучение дошкольников занимательным, в котором интегрируется развитие и совершенствование двигательных навыков детей, усвоение дидактической информации, развитие наблюдательности, умение сравнивать, рассуждать, аргументировать, доказывать правильность выполненных действий, решение воспитательных задач.

Уважаемые педагоги, предлагаю перейти к практической части мастер-класса.

II часть (практическая)

Я приглашаю вас принять участие в игре СОРСИ. Работу по двум блокам я провела самостоятельно, так как игра у нас в рамках мастер-класса и время ограничено. Я выбрала тему, методы и приемы, затем с вами предварительно разучила необходимые физические упражнения, дидактические игры и сформировала знания по заданной теме. Итак, тема нашей игры **«Россия – Родина моя»**.

Виды деятельности: двигательная, игровая, коммуникативная, конструктивная, познавательная.

Образовательные области: физическое развитие, социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие.

Цель: формирование у детей системы знаний о понятии Родина, государственных символах России, ее природных ресурсах.

1 этап: способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности - Ребята, мне нужна ваша помощь. Помогите, пожалуйста, рассказать и показать стихотворение «Флаг России».

Если долго – долго – долго *(дети сжимают и разжимают пальцы),*

В самолете нам лететь, *(руки в стороны)*

Если долго – долго – долго *(дети сжимают и разжимают пальцы),*

На Россию нам смотреть, *(приложить руку ко лбу)*

То увидим мы тогда, *(дети сжимают и разжимают пальцы)*

И леса, и города, *(скрестить пальцы рук и поднять их вверх, сложить ладони «крышей»)*

Океанские просторы, ленты рек, *(волнообразные движения одной рукой, затем другой)*

Озера, *(«фонарики» руками)*

Горы... *(руки поднять вверх, сомкнуть в замок)*

Мы увидим *(приложить руку ко лбу)*

Даль без края, *(наклон вперед, руки вытягиваем перед собой)*

Тундру, где звенит весна, *(движения рук изображают колокольчик)*

И пойдем тогда, какая, *(дети сжимают и разжимают пальцы)*

Наша Родина большая, *(руки через стороны, поднять вверх)*

Необъятная страна. *(руки через стороны опустить вниз)*



Мне очень приятно, что вы согласились помочь мне рассказать и показать стихотворение это замечательное стихотворение. А, может быть, отправимся в путешествие по нашей Родине – России. Как вам идея? Нам предстоит подняться в горы, переправиться через реки, пройти через густые леса, преодолеть зыбучие болота тайги. Все готовы? Уверена, у нас все получится.

И сейчас приступаем к 3 блоку, самой игре. Уважаемые участники мастер-класса, сегодня мы с вами пройдем не все 7 испытаний, как требует структура игры, а 5, для того, чтобы дать представление о сути данной формы работы. А уже вы в своей практике с детьми, будите проводить полный вариант СОРСИ.

2 этап: способствуем планированию детьми их деятельности.

Перед тем, как отправиться в путь, расскажу правила нашего путешествия. Нам предстоит пройти 5 испытаний. Каждое испытание будет проходить в течение 4-5 минут. Следить за временем поможет секундомер. Когда закончится время выполнения задания, вы услышите звук колокольчика. На каждом этапе нашего путешествия, после каждого выполненного всеми вместе интересного задания, команда будет получать «матрешку». Если удастся собрать пять матрешек, то в конце нашего путешествия мы сможем обменять их на сюрприз (открыть сундук). Как вы думаете, у нас получится? Тогда в путь! Нас ждут приключения!

Входит команда и выстраивается напротив «мэтров». Инструктор по ФК представляет команду, затем называет всех членов команды, характеризуя каждого ребенка с положительной стороны.

3 этап: способствуем реализации детского замысла.

1 испытание

1 этап. Эстафета «Горная река»

Наша страна богата лесами, горами и озерами. А еще, в нашей стране очень много горных рек и вот одна из них перед нами, через эту реку есть переправа.



Чтобы дальше продолжить наше путешествие, каждому игроку необходимо пройти по «валунам», расположенным в шахматном порядке, вернуться бегом и передать эстафету. Уверена, вы справитесь! Время пошло!
Звучит сигнал, включаем секундомер.



Отлично! У вас все получилось!

На другом «берегу горной реки, под валуном», игроки замечают рюкзачок, в котором находится следующее задание.

2 этап. Игра «Что было до ...»

Участникам предлагается игровое поле, на котором изображены предметы современности. Отдельно карточки с изображением предметов старины. Необходимо подобрать пару: электрический чайник - самовар, ботинки - лапти, газовая плита - русская печь, водопроводный кран - колодец, стиральная машина - корыто, кастрюля - чугунок, пылесос - веник. За выполненное задание по времени команда получает «матрешку».



Продолжаем наше путешествие. По лесам и полям прогулялись, предлагаю пройти препятствия и подняться высоко в горы. Посмотрите, какие высокие горы перед нами. Мы сможем их преодолеть? Здорово, какие вы смелые! Отлично! Значит, вы уже тренировались.

II испытание

1 этап. Эстафета «Высокая гора»

Вам необходимо пройти дистанцию, преодолев подъем и спуск по наклонной деревянной доске. В конце препятствия взять по два фрагмента пазла, вернуться бегом, передать эстафету. Уверена, вы справитесь! Внимание, время пошло!

Звучит сигнал, включаем секундомер.

Вы отлично справились и с этим заданием! У вас все получилось!

2 этап. Игра «Собери Российский герб»



Нужно быстро и правильно собрать из всех фрагментов изображение Российского герба всей командой. В конце команда получает «матрешку», если участники по времени справились с заданием.

Продолжаем наше путешествие. Посмотрите, какое огромное море перед нами. А на чем мы сможем переплыть это море? У нас точно все получится!

III испытание

1 этап. Эстафета «По морям, по волнам»

Каждый игрок «надевает» на себя обруч и пробегает дистанцию змейкой между ориентирами, возвращается, передает эстафету. В конце эстафеты последний участник берет картинку с заданием. Внимание, время пошло!

Звучит сигнал, включаем секундомер.

Здорово! Вы выполнили задание раньше звукового сигнала. Какие вы быстрые!

2 этап. Игра «Картинки в ряд»



В ряду с изображением народных костюмов, есть картинка с русскими народными костюмами. По очереди, каждый участник определяет, под каким номером находится эта картинка. За вовремя выполненные задания команда капитан получает «матрешку».

Всё верно! Ребята, наша страна богата лесами, а какие растения растут в лесах? Наше путешествие продолжается по густому вечнозеленому лесу тайги.

IV испытание

1 этап. Эстафета «Могучий лес»

Каждый участник из команды обегает змейкой ориентиры, возле каждого ориентира пролезает через обруч боком и бежит обратно к своей команде. В конце эстафеты каждый игрок берет карточку, на которой изображена атрибутика или открытка праздников, которые отмечаются в нашей стране. Внимание, время пошло!

Звучит сигнал, включаем секундомер.

У вас получилось! Отлично справились и помогли друг другу!

2 этап. Игра «Назови праздник»

Дети рассматривают карточку, на которой изображены атрибутика праздника или открытка к празднику. Ребята должны определить и правильно назвать этот праздник.

За выполненное задание по времени команда получает «матрешку».

Здорово, что нам это известно! Верно, это так! Ребята, а теперь давайте вспомним различия рек и озер. Озера какие? А река какая?

V испытание

1 этап. Подвижная игра «Озера и река»

Дети бегают по залу врассыпную, по команде педагога «Озеро» - собираются в круг. По команде «Река» - бегают по залу змейкой всей командой. В конце игры последний участник берет «цветок – загадку», на лепестках которого изображены цифры.

Какие вы внимательные! Отлично, что вы так быстро справились!

2 этап. Игра «Секретное слово»

Чтобы матрешку вам получить - примеры надобно решить, лепесток с ответом сорвать и «секретное слово» прочитать.

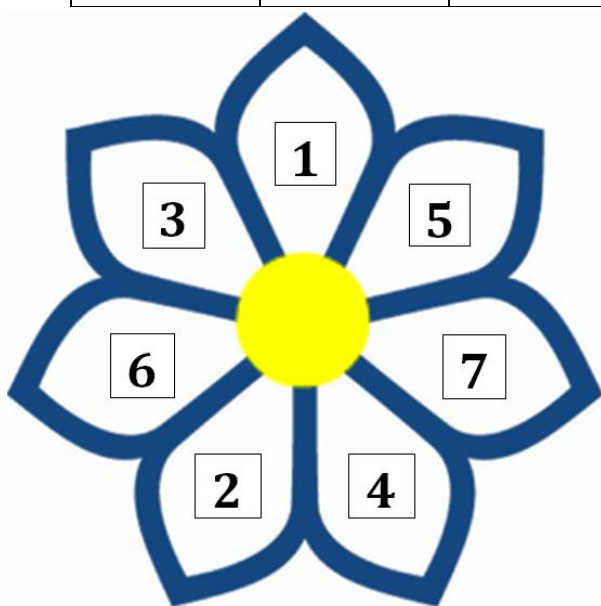
Команда получает кубик с примерами на гранях. Один из участников команды бросает кубик, и команда решает полученный пример. Решенный пример с грани кубика педагог помечает маркером, чтобы не повторялся. Выбирается игрок команды, который идёт к цветку, «срывает» лепесток с правильным ответом решённого примера (позади которого есть буква) и возвращается к команде. Команда должна решить все 6 примеров. После того, как на цветке останется только один лепесток, педагог предлагает ребятам перевернуть собранные лепестки, сопоставить буквы с цифрами от 1 до 6 и разложить в ряд лепестки согласно цифровой последовательности, затем прочитать, какое получилось слово («ЗНАНИЯ»).

Примечание. Дается время на размышление. Звучит сигнал, включаем секундомер. За выполненное задание по времени команда получает «матрешку».

Внимание, время пошло! Какие вы внимательные! Отлично, что вы так быстро справились!

Примеры на гранях кубика.

$2+1=3$	$4+2=6$	$3+2=5$	$3-2=1$	$4+3=7$	$5-1=4$
---------	---------	---------	---------	---------	---------



Вот наше путешествие и заканчивается. Вы отлично постарались, справились со всеми непростыми испытаниями. Потрудились и собрали пять матрешек за все правильно и вовремя выполненные задания. Значит, вы можете обменять их на сюрприз из сундука. Для этого вам надо расставить матрешек по росту – от самой высокой, до самой низкой. Если вы правильно справитесь с заданием, то получите ключ от этого сундука, в котором находится сюрприз. На выполнение задания у вас две минуты. *(Дети выполняют задание и получают ключ от замка, на который закрыт сундук). Включается музыка и устанавливается время.*

В сундуке находится главный приз – книга о России для детей дошкольного возраста. Ведь книга хранит очень много интересных и полезных знаний о нашей Родине - России.

4 этап: способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности.

- Ребята, нам удалось справиться со всеми испытаниями?
- Какие препятствия вы преодолевали с трудом?
- Почему нам удалось справиться со всеми трудностями?
- Какое задание хотели бы выполнить еще раз?
- Кому и что расскажите о нашей сегодняшней игре?
- С кем бы вы поиграли в такую игру?

Обратная связь на высказывание детей:

- Согласна, а еще?
- Здорово, что это задание было для вас интересно!
- Я так рада, что у вас все получилось!
- И мне с вами было очень интересно.

Таким образом, вы сыграли в игру СОРСИ. Я всех благодарю за участие! Предлагаю поделиться впечатлениями и задать свои вопросы.

Подводя итог, хочется сказать, что СОРСИ является активной деятельностью, где осуществляется интегрированный подход в освоении

детьми интеллектуальных ценностей физической культуры, формирование у них стойких стимулов к выполнению упражнений, использование средств физического воспитания для развития познавательных процессов.



Использование в работе СОПСИ, как интегративного педагогического метода, позволяет решать ряд задач физического развития, укрепления здоровья, разностороннего развития старших дошкольников.

Увлекательная атмосфера игры включает в себя различные виды деятельности, способствует проявлению силы, ловкости, скорости, а также активизации познавательных, творческих навыков, развитию доброжелательных отношений между детьми, взаимопомощи, самоорганизации старших дошкольников. Знакомые упражнения наполняются новыми структурными частями, стимулирующими творческий потенциал ребенка, вместе с тем, решение задач и подчинение определенным правилам. В двигательной активности ребенок опирается на самостоятельную деятельность в условиях созданной взрослым развивающей среды. Играя в «СОПСИ», дети справляются с физической нагрузкой, предлагаемой им, которая требует от участников игры большой затраты энергии и побуждает организм ребенка к усиленной работе. Осознанность движений обеспечивает возможность их рационального и экономичного использования с наибольшим эффектом.

Дети становятся путешественниками, ищут ответы на вопросы и выход из порой очень трудных ситуаций, вступают в активные взаимоотношения со своими сверстниками, проявляя в естественных условиях двигательной активности как физические, так и психические взаимоотношения. Общение друг с другом, помогает детям воплотить в себе те качества и свойства, которые хотелось им бы приобрести. Безусловно, рядом с личностью ребенка должен оказаться педагог, который сам является личностью, ориентированной на творчество в своей профессиональной педагогической деятельности. При

взаимодействии с детьми, играя в СОРСИ, создаются неограниченные возможности комплексного использования разнообразных методов и приёмов обучения, направленных на формирование личности ребёнка, на развития творчества детей (наглядные, словесные, практические, эмоционально-образные), что способствует всестороннему развитию дошкольников, сознательному усвоению ими движений.