

Interaktyvių žaidimų metodas fizinio ugdymo pamokose

Interaktyvių žaidimų metodą dažniausiai taikau tiesioginėse vaizdo pamokose, siekdama sukurti teigiamą atmosferą, skatindama mokinių visapusišką judėjimą, loginį mąstymą, naujų žinių išmokimą ar kartojimo užduotims atlikti. Daug ir įvairios interaktyvios veiklos sukurta ir patalpinta „YouTube“ platformoje, svarbu tik susirasti, pasirinkti ir pritaikyti pagal mokinių amžių ir jų gebėjimus.

Pradinių ir 5-7 klasių mokiniai mėgsta aktyvias veiklas, kurios vyksta kompiuterinių žaidimų vaizdinėje aplinkoje. Stebėdami vaizdą ekrane, jie įsijaučia į kompiuterinių žaidimų herojus ir stengiasi įveikti įvairias kliūtis: spirti, smūgiuoti rankomis, bėgti, šliaužti, peršokti, išvengti kliūties, atsigulti ant pilvo, nugaros, pralįsti, pagauti ir t.t. Įveikę pirmą lygį visi gauna pasveikinimus ir užduotis jau atlieka aukštesniame lygyje, kuris reikalauja ir daugiau pastangų. Pvz.:

<https://www.youtube.com/watch?v=Bg877iD8uLw>

<https://www.youtube.com/watch?v=wu--9fOkOJM>

<https://www.youtube.com/watch?v=zAOuUJRCnUI>

<https://www.youtube.com/watch?v=TZO-yyJyTAQ>

5-7 kl. mokiniai, stebėdami savo mėgstamus herojus, atlieka įvairias mankštas, skaičiuoja taškus, stengiasi laimėti. Aiškindamiesi žaidimų taisykles gilina anglų kalbos žinias. Pvz.:

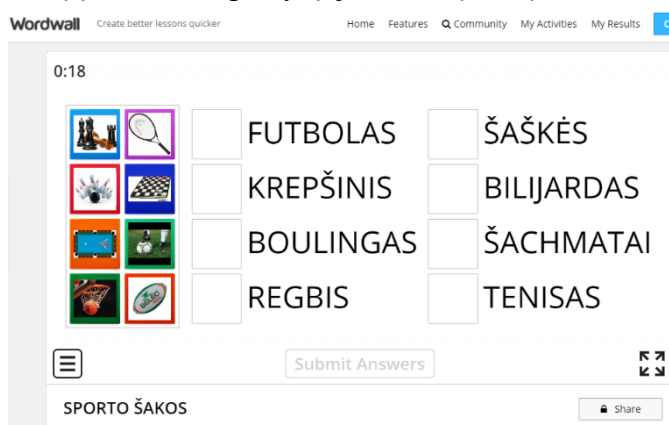
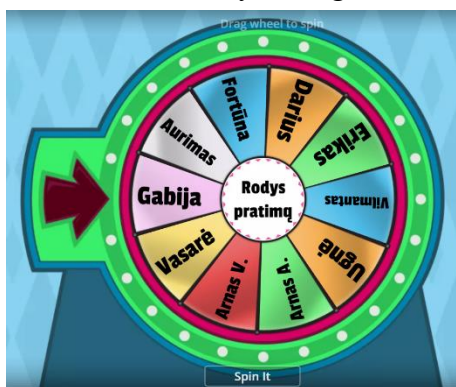
<https://www.youtube.com/watch?v=vPXDf0z9uZg>

<https://www.youtube.com/watch?v=cmIpY-drkk&t=61s>

Vyresnėse, 7-10 klasėse dažniausiai taikau teorinių žinių įtvirtinimui ar išmokimui žaidimą „Kahoot“, kurio metu reikia kuo greičiau mokiniams pasirinkti teisingą atsakymą. Prieš žaidimą su mokiniais aptariame kokius fizinius pratimus jie turės atlikti teisingai ar neteisingai atsakius (pvz.: apibėgti aplink kėdę, nušokinėti per kambarį viena koja, 2-3 atsispaudimai, pritūpimai, šuoliukai į viršų, suplojimai, akių mirksėjimai ir t.t.).

„GETCROSSWORD“ programoje mokiniai sprendžia sporto istorijos, sportinių žaidimų taisyklių, sveikos gyvensenos temomis sukurtus kryžiažodžius.

„Wordwall“ programoje naudoju sukurta ratą su mokinių vardais, kurį išsukus mokinys turi atlikti jam pateiktą užduotį, dažniausiai atsakyti į pateiktą klausimą, pademonstruoti fizinį pratimą, kurį vėliau atlieka klasės draugai, pristatyti namų darbą ir t.t. Taip pat sukurta ratas su fiziniiais pratimais, kurį išsukus reikia atlikti mokiniams. Šioje programoje jaunesniems mokiniams skirtos užduotys kuo greičiau nutemti paveikslėlių į tinkamai aprašytą, jam skirtą vietą.



Taip pat pamokose naudoju:

- [Lietuvos sporto muziejus | Virtualus turas | Gidas360.lt](#)
- [Viktorina: Sportas - MO Tinklaraštis](#)
- [Žaidimas Izometriniai šaškės internete. Žaiskite nemokamai \(game-game.lt\)](#)
- [Šachmatai prieš Kompiuterį - Chess.com](#)

Parengė: fizinio ugdymo mokytoja metodininkė Lina Leikuvienė 2020-05-03