

Методические рекомендации
«Совершенствование процесса обучения баскетболу на основе применения
методики конструирования игровых цепей»

Магамедова О.Л.,
старший методист МАУДО «ДПШ»
Миронова С.Л.,
тренер-преподаватель МАУДО «ДПШ»

Оглавление

1.	Введение	3
2.	Этапы внедрения методики конструирования игровых цепей	5
3.	Примеры составления игровых цепей	7
4.	Заключение	11
5.	Приложения	13
	Приложение 1. Описание базовых игр, используемых в конструировании игровых цепей	13
	Приложение 2. Варианты усовершенствования правил базовой игры	17
	Приложение 3. Таблица базовых игр и возможности их применения для отработки определённых умений баскетболистов	18
	Приложение 4. Варианты построения игровой цепи	20
	Приложение 5. Игровая цепь 1. Отработка техники перемещений	21
	Приложение 6. Игровая цепь 2. Отработка техники передач на скорости	22
	Приложение 7. Игровая цепь 3. Отработка скоростного ведения мяча в игровых ситуациях	23

Введение.

Игра в баскетбол сложна и многогранна, что предъявляет очень высокие требования к педагогам и обучающимся.

Обучающимся необходимо не только научиться правильно выполнять технические приемы и разнообразные движения на площадке, но и уметь вовремя и грамотно применить освоенные технико-технические элементы в создавшихся игровых ситуациях. Педагогам, вооружившись накопленными знаниями теории и практики, совершенствовать тренировочный процесс за счет творческого подхода к обучению.

На помощь педагогу приходят игровые технологии. Они применимы на любом этапе обучения игре в баскетбол. В данном случае можно говорить о сопряженности понятий «игра» и «игра в баскетбол», где ведущая деятельность - игровая.

Основная задача использования игровых технологий в обучении баскетболу сводится к повышению эффективности средств освоения и совершенствования технических приемов, а также командных и индивидуальных тактических действий. Включение подвижных игр в учебный процесс позволяет его разнообразить, увеличивает моторную плотность, совершенствует двигательную активность обучающихся вместе с двигательными навыками и развивает необходимые баскетболисту физические и личностные качества.

Применение игр, помимо создания полноценной мотивационной основы для формирования предметных умений и навыков, облегчает процессы социализации, вырабатывает у обучающихся стремление к выполнению определенных задач, способствует развитию умения определять оптимальные способы действий в рамках предложенных условий и требований, а также умения принимать нестандартные решения, оттачивает лидерские качества, тем самым, заполняя поле метапредметности.

Игровые технологии влияют на содержание и восприятие педагогического процесса, могут быть использованы для решения новых задач, которые возникают в результате новых правил, требований, условий и коммуникаций.

С нарастанием их значения в системе спортивного образования очевидна необходимость совершенствования системы игровых технологий, что позволит проектировать педагогический процесс и сделает его более эффективным и результативным.

Предложенная **методика конструирования игровых цепей** на основе базовых игр и их модификаций является усовершенствованной и приведённой в систему игровой технологией, апробированной в практике организации образовательного процесса, и может быть использована для эффективного обучения технико-тактическим навыкам баскетбола.

Прием конструирования игровых цепей позволит формировать ключевые компетенции обучающихся и откроет новые горизонты развития творчества педагога.

Цель составления методических рекомендаций – повышение эффективности процесса обучения баскетболу на основе совершенствования игровых технологий.

Ожидаемые результаты от использования данных методических рекомендаций *на уровне педагога:*

1. Овладение алгоритмом усовершенствования содержания традиционных подвижных игр.

2. Овладение методикой конструирования игровой цепи.

на уровне обучающегося:

1. Более быстрое и устойчивое овладение технико-тактическими навыками игры в баскетбол.

Данные методические рекомендации адресованы педагогам дополнительного образования, тренерам-преподавателям, реализующим дополнительные общеобразовательные программы физкультурно-спортивной направленности по баскетболу, преподавателям физического воспитания.

Методика конструирования игровых цепей может быть применима не только в игровых командных видах спорта, но и индивидуальных, а также использована педагогами других направленностей и предметных специализаций для развития и отработки узконаправленных умений и навыков.

1. Глоссарий работы

Базовая подготовка (БП) – техническая готовность обучающихся (владение базовыми техническими элементами баскетбола) для конструирования игровой цепи.

Базовая игра – подвижная игра со стандартными правилами.

Игровое звено – подвижная игра, с помощью которой будут совершенствоваться полученные умения в игровой ситуации.

Подзвено – усовершенствованная базовая игра (У).

Игровая цепь – последовательность игровых звеньев.

2. Этапы внедрения методики конструирования игровых цепей

Внедрение методики конструирования игровых цепей включает в себя три этапа:

1) Этап подготовки

1. Определение спектра технико-тактических компетенций баскетболистов, которые будут формироваться, отрабатываться, совершенствоваться с помощью игровых технологий на данном этапе обучения.

2. Формирование базы подвижных игр с подробным описанием правил игры, которые будут выступать в роли игровых звеньев в двух вариантах: первый вариант – базовая игра, второй вариант - усовершенствованная базовая игра (Приложение 1, 2).

3. Систематизация подвижных игр относительно педагогических задач и целеполагания применения (отработка техники перемещений, техники обманного движения и т.д.).

4. Составление таблицы (матрицы) базовых игр, в которой по горизонтали располагаются технико-тактические компетенции, а по вертикали названия подвижных игр. Для горизонтальной нумерации используются буквы, а для вертикальной – цифры. Матричные ячейки напротив игры по горизонтали заполняются, если содержание и условия данной игры позволяют отработать тот или иной технический элемент (Приложение 3).

2) Этап конструирования игровой цепи

1. Определение базовой подготовки обучающихся на основе текущего контроля в ходе образовательного процесса, результатов контрольных испытаний (тестов). Базовая подготовка – основа игровой цепи. Построение цепи начинается только при равноценной (одинаковой) технической подготовке всеми обучающимися.

2. Выбор игр на основе таблицы базовых игр для решения поставленной технико-тактической задачи.

3. Составление игровой цепи.

В состав игровой цепи может входить неограниченное количество игровых звеньев. Каждое звено может иметь подзвенья, которые представляют собой как базовую игру, так и усовершенствованную игру с изменением по количеству игроков, ограничению по времени и т.д.

Основными предпосылками для усовершенствования игр в баскетбольном тренировочном процессе являются: переход обучающихся на более высокий уровень мастерства; необходимость развития сразу нескольких физических, тактических и технических навыков; необходимость оттачивать не индивидуальные навыки, а командные взаимодействия.

Возможные варианты игровых цепей: на базе одной игры, из нескольких игр, с добавлением подзвеньев (Приложение 4). Целесообразно порядок игровых звеньев выстраивать в логике усложнения правил и условий проведения игры (логическая последовательность).

3) Этап непосредственного включения игровой цепи в учебный процесс

1. Введение игровой цепи в образовательный процесс с опорой на учебно-тематическое планирование.

2. Осуществление педагогического контроля и проведение своевременной коррекции.

3. Переход от одного игрового звена к другому игровому звену происходит только в случае полного овладения обучающимися навыками, заложенными в данном звене (временная последовательность).

3. Примеры составления игровых цепей.

Игровая цепь 1. Отработка техники перемещений (Приложение 5)

Для отработки техники перемещения выстраивается игровая цепь, состоящая из четырёх игровых звеньев *БП* — ~~*A1*~~ + *A5* + *A2* + *A6*

1-е игровое звено A1

1 вариант: базовая игра «Ляпки»

2 вариант: усовершенствованная игра «Ляпки». Игроки передвигаются по площадке в стойке баскетболиста, что позволяет подконтрольно отрабатывать технику перемещений различными способами, двигаясь по всей площадке, изменяя направление и используя обманные движения.

Промежуточные результаты: владение техникой перемещения в стойке баскетболиста.

2-е игровое звено A5

1 вариант: базовая игра «Курочка и лиса».

2 вариант: усовершенствованная игра «Курочка и лиса». Добавляется новый элемент – обманное движение (финт). Он отдельно объясняется на подводящей тренировке или в подводящем упражнении. В этой игре прослеживается игровая ситуация - защита - нападение, отрабатывается стойка и совершенствуется навык обманных движений.

Промежуточные результаты: владение техникой перемещения в стойке баскетболиста, техникой обманного движения.

3-е игровое звено A2

1 вариант: базовая игра «Чай - чай, выручай».

2 вариант: усовершенствованная игра «Чай-чай, выручай». Игроки передвигаются по площадке в технике приставного шага.

Промежуточные результаты: владение техникой перемещения в стойке баскетболиста, техникой обманного движения, умение работать в защитной стойке, развитие координации, скоростных качеств.

4-е игровое звено A6

1 вариант: базовая игра «Дракон».

2 вариант: усовершенствованная игра «Дракон». Добавляются фишки – 3,4,5 (возрастает количество необходимых артефактов и очковый результат).

Промежуточные результаты: владение различными техниками перемещения с сопротивлением, техникой перемещения в защитной стойке, техникой обманных движений.

Игровая цепь 2. Отработка техники передач на скорости (Приложение 6)

Для отработки техники передач выстраивается игровая цепь, состоящая из семи игровых звеньев $БП \rightarrow СУ + СУ_1 + Г7 + Г8 + Г10$ (подзвено) + $Г9$ (подзвено) + $Г12$

1-е игровое звено – игра в виде соревновательного упражнения (СУ).

Обучающиеся могут работать как индивидуально, так и группами. Задача - набрать нужное количество передач определённой техникой. Побеждает тот (или та команда), которая быстрее всех наберёт нужное количество передач.

Промежуточные результаты: развитие и закрепление базового навыка техники передачи и приёма мяча на месте в паре, в тройке и т.д.

2-е игровое звено – игра в соревновательные упражнения сложного уровня (СУ₁)

Если все обучающиеся в достаточной мере овладели навыком передач на месте, то можно посредством корректировки и усовершенствования предыдущей игры начинать работать над более сложной разновидностью паса.

Промежуточные результаты: развитие навыка техники приёма и передачи мяча в движении (в паре, в тройке и т.д.).

3-е игровое звено Г7

Базовая игра «Крест».

Промежуточные результаты: владение техникой передачи, развитие периферийного зрения, чувства момента для осуществления своевременной и результативной передачи.

4-е игровое звено Г8

1 вариант: базовая игра «Собачка».

2 вариант: усовершенствованная игра «Собачка». Игроки делятся на пятерки.

Выбирается два игрока в четверке – «собачки». Вводится временное ограничение (тайминга).

Промежуточные результаты: владение техникой передачи мячи с сопротивлением (пассивным, активным), определенным способом (прямая, в пол, одной рукой), после обманных движений; отработка защитных действий в численном меньшинстве.

5-е игровое звено Г10

Базовая игра «Набивалы».

Подзвено: игра «Набивалы с перехватом». Отработка атаки на кольцо противника после перехвата в защите против команды, передающей друг другу мяч с целью набрать определенное количество передач.

Промежуточные результаты: владение техникой передачи мяча в движении, умение работать в команде из 3-х, 4-х, 5-ти...игроков, которые передают мяч в движении (без защиты, с защитой) по всей площадке.

6-е игровое звено Г9

Базовая игра «Пятнашки».

Подзвено: «Пятнашки на время». Состав команды, передающей мяч и ловящей игроков, остаётся неизменным, а пойманные игроки противника садятся на скамейку и ждут окончания игры. По сигналу педагога команда начинает ловить игроков команды противника с помощью передач. Педагог фиксирует время выполнения задачи на секундомере. Когда последний игрок пойман, время фиксируется и владение мячом после непродолжительной паузы (необходимой для восстановления сил команд) передаётся другой команде. И игра возобновляется. Педагог также фиксирует время работы второй команды. Затем результаты сравниваются: побеждает та команда, которая за более короткий промежуток времени поймала всех игроков команды противника.

Промежуточные результаты: владение техникой приёма и передачи мяча в движении со сменами направления, развитие умения работать в команде (коммуникации, организация, распределение ответственностей), развитие чувства времени.

7-е игровое звено Г12

Базовая игра «0-12»

Промежуточные результаты: владение техникой приёма и передачи мяча в движении, техникой передачи после обманных движений, различными способами; развитие пространственной ориентации, реакции выбора, умения работать в команде.

Игровая цепь 3. Отработка скоростного ведения мяча в игровых ситуациях (Приложение 7)

Для отработки скоростного ведения мяча выстраивается игровая цепь, состоящая из шести игровых звеньев $БП \rightarrow Э + В1(В2, В3) + В11 + В4$ (подзвено 1, подзвено 2) + $В13 + В6$

1-е игровое звено – соревновательное упражнение в форме эстафет (Э).

Даются задания в соревновательном режиме, сопряженные с ведением мяча, в форме эстафет.

Промежуточные результаты: владение техникой ведения мяча по прямой, со сменой направления, с обводкой маркеров в различной технике переводов (кроссоверов).

2-е игровое звено В3

1 вариант: усовершенствованная игра «Ляпки». Перемещение по площадке с ведением мяча.

2 вариант: усовершенствованная игра «Чай-чай, выручай». Перемещение по площадке с ведением мяча.

3 вариант: усовершенствованная игра «Третий лишний». Перемещение по площадке с ведением мяча.

Промежуточные результаты: владение техникой ведения по всей баскетбольной площадке со сменами направления, с различными переводами, остановками.

3-е игровое звено В11

Базовая игра «Петухи».

Промежуточные результаты: владение техникой ведения мяча; умение выполнять дриблинг в усложненных условиях (маленькое пространство и противник, который старается выбить мяч), переводы и укрывание мяча; умение выбивать мяч соперника.

4-е игровое звено В4

Базовая игра «Бобры».

Подзвено 1: игра «Бобры с увеличением плотности» (подзвено 1). Расширяется пространство для играющих.

Подзвено 2: игра «Бобры с увеличением плотности» (подзвено 2). Увеличивается число играющих – «бобров» (2,3...).

Промежуточные результаты: владение техникой ведения мяча с изменением направления на скорости.

5-е игровое звено В13

Базовая игра «Бармалей».

Промежуточные результаты: владение техникой ведения мяча.

6-е игровое звено В6

1 вариант: базовая игра «Дракон».

2 вариант: усовершенствованная игра «Дракон». Вводятся различные количественные и временные усложнения.

Промежуточные результаты: владение техникой обыгрывания, техникой обманных движений, переводов.

Заключение.

Обучение баскетболу с помощью игровых технологий логично и целесообразно.

В методических рекомендациях представлен опыт применения игровых цепей в учебно-тренировочном процессе баскетболистов, обучающихся в Баскетбольной школе МАУДО «ДПШ». Данный подход отвечает требованиям эффективности – достижение определенного результата обучения с оптимальными затратами. При системности его применения происходит более быстрое и устойчивое овладение

техничко-тактическими навыками, идет комплексное развитие физических качеств юных спортсменов. Это доказывают и результаты контрольных нормативов по технической подготовке, и результаты участия обучающихся в соревнованиях различного уровня.

Данная модификация игровых технологий управляема – дает педагогу возможность корректировать цель ее применения и использовать вариативные средства для достижения более высокого результата.

Описание базовых игр, используемых в конструировании игровых цепей

Игра «Ляпки»

Из группы детей выбирается игрок, который будет выполнять функции галящего. В его задачу входит догонять остальных игроков. По сигналу галящий – «Ляпка» – догоняет любого из игроков. При касании какого-либо игрока рукой происходит смена галящего. Игрок, которого «заляпали», начинает догонять других игроков и т.д.

Игра «Курочка и лиса»

Из группы детей выбираются два игрока, один из которых становится «курочкой», другой - «лисой». Остальные игроки становятся «цыплятами» и встают за «курочкой» в колонну по одному, ухватившись за «курочку» и друг за друга. Задача «курочки» - защитить своих «цыплят» от «лисы». А задача «лисы» - задеть рукой любого «цыпленка». Игра заканчивается, если «цыпленок» пойман.

Игра «Чай, чай — выручай»

Из группы детей выбирается игрок, который становится галящим. Его задача – догнать всех оставшихся игроков. Игроки, которых догнал галящий, ждут, когда их спасут другие убегающие игроки. Спасать игрока можно касанием руки игрока, которого догнал галящий, и стоящего на месте. Игрок, которого спасли, имеет право продолжить игру. Игра заканчивается, когда все игроки пойманы или истекло время.

Игра «Дракон».

Один игрок — «дракон» — охраняет свою территорию (от лицевой линии баскетбольной площадки до трёхочковой линии) от других игроков, начиная игру на штрафной линии. Справа (даёт 1 очко за касание) и слева (даёт 2 очка за касание) от него на расстоянии полметра от штрафной линии располагаются фишки («сокровища»). Все остальные игроки с мячом располагаются в центральном круге и по одному начинают игру. Задача игроков, выполняя перемещение с обманными движениями и со сменой перемещения, коснуться одной из фишек и не дать себя заляпать дракону. Если игрок успел коснуться фишки и выскочить за пределы «дома

дракона» - 1 очко. Игра продолжается. В следующий заход он не имеет права касаться этой же фишки. Если игрок в момент касания будет заляпан драконом, то он становится драконом и очки не прибавляются. А «дракон» получает два очка и становится нападающим. Побеждает игрок, который быстрее всех с ведением мяча набрал определённое количество очков – «сокровищ» (количество очков устанавливает педагог).

Игра «Крест»

Игроки делятся на четыре команды (от 2 до 5 игроков). Команды располагаются в углах площадки квадратом со стороной минимум 8 метров (для младших школьников). Команды, располагающиеся в углах квадрата по диагонали, считаются одной командой – таким образом, в игре две команды. По сигналу две диагональные команды начинают передавать друг другу передачи, перемещаясь навстречу друг другу и перебегая на позиции своих партнёров по команде напротив. Задача команды - без потерь, реагируя на летящий мяч соперников и их перемещения, быстрее набрать нужное количество передач. Победа присуждается команде, быстрее другой набравшее нужное количество передач в правильной технике и без потерь.

Игра «Собачка»

Игроки делятся на тройки. В тройке выбирается игрок – «собачка». Два игрока встают напротив друг друга на расстоянии 2,5м, берут один мяч. Между ними встает «собачка». По сигналу игроки в паре начинают передавать мяч, «собачка» пытается перехватить мяч. Если перехват состоялся, игроки меняются местами.

Игра «Набивалы»

Игроки делятся на две команды. Игроки первой команды передают мяч, игроки другой пытаются перехватить этот мяч. Задача передающей команды – набрать 20 передач. Если команда защитников перехватила мяч до того, как нападающие набрали 20 передач, то она становится передающей мяч. Игра заканчивается тогда, когда команда первой набрала 20 передач.

Игра «Пятнашки»

Из группы игроков выбирается один игрок – «пятнашка». Его задача, бегая с мячом в руках, догнать одного из игроков. Как только он догнал игрока, то этот игрок (т.е. уже их становится двое) тоже становится галящим и они вместе с помощью передач стараются поймать следующего игрока. Так количество галящих игроков увеличивается с каждым пойманным игроком. Игра заканчивается тогда, когда все игроки пойманы. Игрок считается пойманным, если его задела мячом. Бросать мячом в игрока нельзя.

Игра «0-12»

В неё играют 2 команды (возможно 3 или 4). Игра начинается в центре баскетбольной площадки, как при вбрасывании в баскетболе. Команда, завладевшая мячом, начинает передавать друг другу мяч и, набрав 12 передач, старается забросить мяч в любую корзину (уметь оценить ситуацию и выбрать для атаки то кольцо, которое легче поразить и где меньше игроков противника). Забив мяч в корзину, при следующем владении эта команда будет уже атаковать корзину, набрав 10 передач. После забитого мяча вбрасывание из-за лицевой линии производит команда, которой забили мяч в корзину, и начинает также с набора двенадцати передач. В игре возможны потери мяча и перехваты, после которых счёт передач начинается с нуля. Побеждает та команда, которая быстрее дойдёт до нуля передач.

Игра «Третий лишний»

Группа игроков делится на пары, которые встают в круг. Каждая пара встает в колонну по одному. Два игрока, не вставшие в круг, становятся соответственно догоняющим и убегающим. Игроки бегают вокруг стоящих в круг остальных игроков. Если догоняющий догнал убегающего, то тот становится догоняющим. Если один из игроков устал, то он встает перед первым игроком в любую пару. Игрок из этой пары становится третьим лишним. Он начинает выполнять ту функцию в игре, которую выполнял игрок, вставший к нему в пару.

Игра «Петухи»

Два игрока с мячом в ограниченном пространстве ведут мяч и стараются выбить этот мяч друг у друга, соблюдая технику выбивания и действуя в рамках баскетбольных правил, которые объясняет педагог перед игрой. Побеждает тот

игрок, который набрал большее количество выбиваний за определённый педагогом промежуток времени. Мяч считается выбитым, если он был выбит за пределы ограниченной игровой площадки.

Игра «Бобры»

Площадка для игры разделена на две половины. В центре проведена линия – «плотина». Из группы игроков выбирается один, который становится «бобром». Его задача догонять игроков - «рыбок», которые будут перебегать с одной стороны площадки на другую через «плотину». Если «бобёр» на линии задел кого-то из игроков, то игрок считается пойманным. Игра заканчивается, когда все «рыбки» пойманы. Игрок, которого поймали последним, становится «бобром».

Игра «Бармалеи»


































Группа игроков делится на две команды, желательно по равному количеству игроков – «бармалеев» в командах. Каждому игроку в команде присваивается номер. Площадка делится на две равные половины, на каждой из которой располагаются команды.






По сигналу педагога, который объявляет какой-либо номер, игроки с озвученными номерами перебегают на территорию соперников и стараются догнать игроков там. Если один из игроков догнал всех игроков на чужой территории быстрее, чем его оппонент, игра останавливается, ведётся подсчет очков по количеству игроков, которых догнали. Те игроки, которых догнали, выбывают из игры на некоторое время. После подсчета очков игра продолжается. Руководитель снова озвучивает номер игрока, который в этот момент будет набирать очки, догоняя на чужой территории игроков. Игра продолжается до тех пор, пока все номера не будут названы и подсчитаны все очки в сумме. Победителем становится та команда «бармалеев», которая набрала большее количество очков.

Варианты усовершенствования правил базовой игры

№ п/п	Базовая игра (традиционное содержание и правила)		Усовершенствованная игра (изменение условий)
1.	<i>Ляпки</i>	Из группы игроков выбирается игрок, который будет выполнять функции галящего. В его задачу входит догонять остальных игроков. По сигналу галящий – «ляпка» – догоняет любого из игроков. При касании какого-либо игрока рукой происходит смена галящего. Игрок, которого «заляпали», начинает догонять других игроков и т.д.	<p><i>Ляпки 1</i> Игроки передвигаются по площадке в стойке баскетболиста или другими способами перемещения.</p> <p><i>Ляпки 2</i> Увеличивается количество галящих, например, до двух-трех и более; использование различных способов перемещения.</p> <p><i>Ляпки 3</i> Все игроки делятся на две части (пары): галящие и игроки. Игра 1x1 (один догоняет другого); использование различных способов перемещения.</p> <p><i>Ляпки 4</i> Вводится лимит времени. Один галящий должен заляпать всех игроков в определенный промежуток времени. Перемещение в стойке баскетболиста.</p>

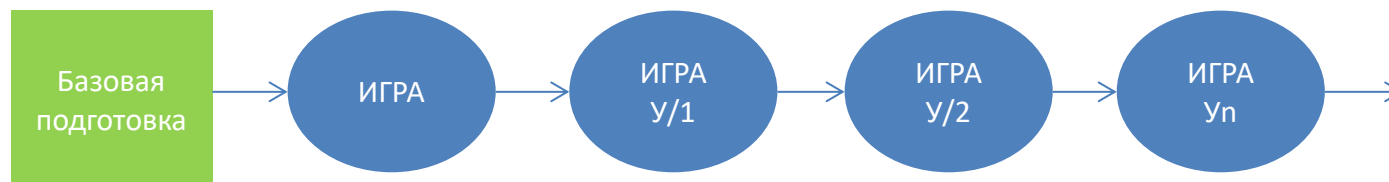
Таблица базовых игр и возможности их применения для отработки определённых умений баскетболистов

ИГРЫ \ УМЕНИЯ		ТЕХНИКА ПЕРЕМЕЩЕНИЙ	ТЕХНИКА ОБМАННОГО ДВИЖЕНИЯ	ТЕХНИКА ВЕДЕНИЯ МЯЧА	ТЕХНИКА ПЕРЕДАЧИ МЯЧА	ТЕХНИКА ПЕРЕХВАТА МЯЧА	КОМАНДНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ	«БЫСТРЫЙ ОТРЫВ»
		А	Б	В	Г	Д	Е	Ж
1	«ЛЯПКИ»							
2	«ЧАЙ-ЧАЙ, ВЫРУЧАЙ»							
3	«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»							
4	«БОБРЫ»							
5	«КУРОЧКА ЛИСА» И							
6	«ДРАКОН»							
7	«КРЕСТ»							
8	«СОБАЧКА»							
9	«ПЯТНАШКИ»							
10	«НАБИВАЛЫ»							
11	«ПЕТУХИ»							

12	«0-12»							
13	«БАРМАЛЕИ»							

Варианты построения игровой цепи

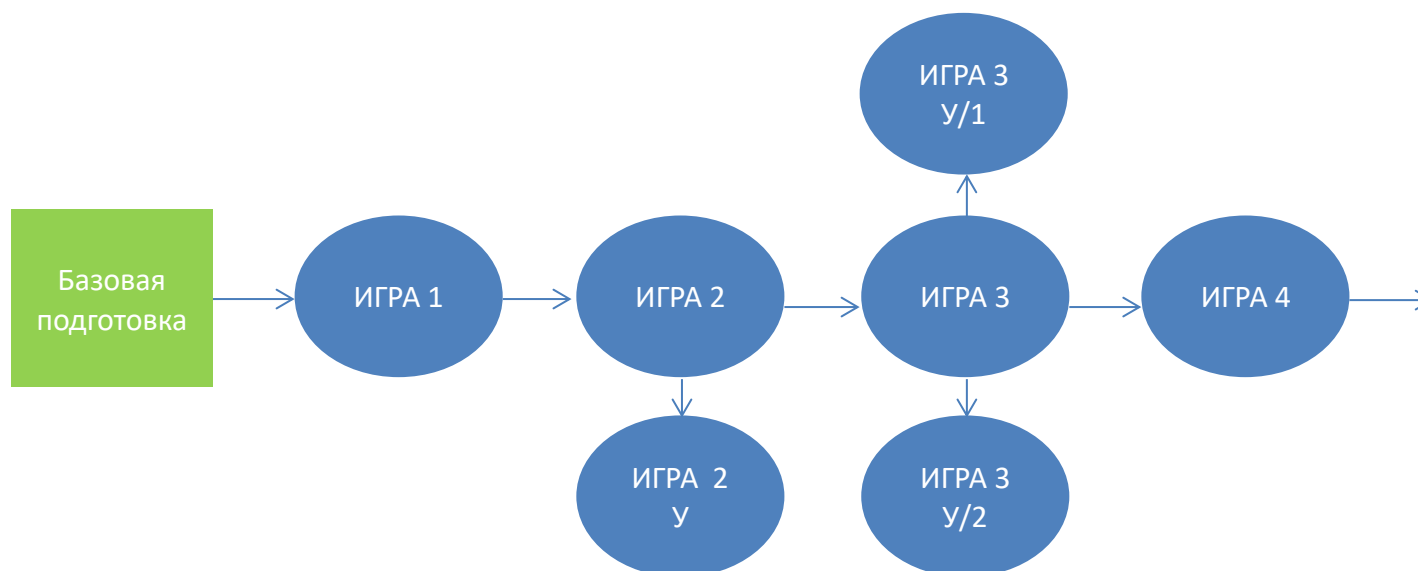
1. Игровая цепь на базе одной игры с усложнением (У) правил игры (модификация 1, модификация 2, модификация n)



2. Игровая цепь из нескольких игр в порядке усложнения правил



3. Игровая цепь из нескольких игр в порядке усложнения правил с добавлением подзвеньев



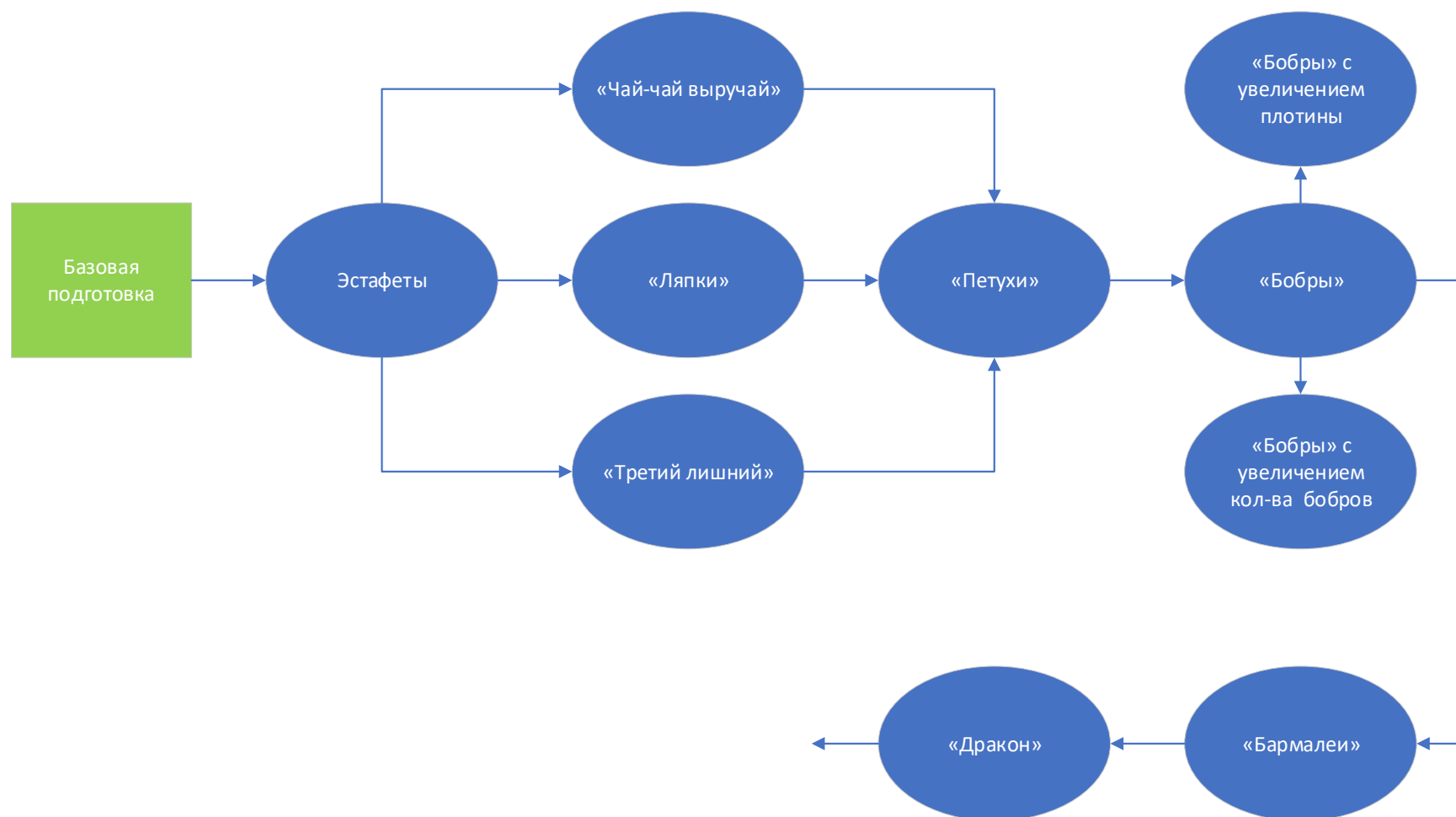
Игровая цепь 1. Отработка техники перемещений



Игровая цепь 2. Отработка техники передач на скорости



Игровая цепь 3. Отработка скоростного ведения мяча в игровых ситуациях



Список литературы

1. Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие / М. Г. Ермолаева. — СПб.: СПб АППО, 2005. — 112 с.
2. Капустина, Ю. Н. Использование игровых технологий как средство повышения мотивации к урокам физической культуры / Ю. Н. Капустина // Инновационные педагогические технологии: материалы II Междунар. науч. конф. — 2015. — с. 10—11.
3. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. — 2011. — с. 140—146.
4. Нестеровский, Д. И. Баскетбол : теория и методика обучения: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Д. И. Нестеровский. — М.: Издательский центр «Академия», 2007. — 336 с.
5. Новоселова, О. А. Основы теории и методики физического воспитания: учебное пособие для студентов высших учебных заведений физической культуры / О. А. Новоселова, И. А. Шведкая, О. Д. Вандышева. — Челябинск: УралГУФК, 2009. — 68 с.
6. Пидкасистый, П. И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. — М. — 1996. — 269 с.