Методические материалы размещены в электронном каталоге авторских материалов, Сетевое издание «Фонд 21 века», 2021 г.

О.Л. Магамедова, С.Л. Миронова
г. Челябинск, МАУДО «ДПШ»

Совершенствование игровых технологий процесса обучения баскетболу на основе применения методики конструирования игровых цепей (методические рекомендации)

Введение.

Игра в баскетбол сложна и многогранна, что предъявляет очень высокие требования и к педагогам, и к 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 необходимо, включая свои творческие способности и вооружившись накопленными знаниями теории и практики, совершенствовать тренировочный процесс, чтобы обучающиеся овладели всеми необходимыми навыками игры в баскетбол и показывали высокий в техническом и тактическом смысле результат.

На помощь приходят игровые технологии. Они применимы на любом этапе обучения игре в баскетбол.

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 облегчает процессы социализации, вырабатывает у обучающихся стремление к выполнению определенных задач, оттачивают лидерские качества. Игровая технология влияет на содержание и восприятие педагогического процесса, может быть использована 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 сделать образовательный процесс более эффективным и более результативным.

Предложенная **методика конструирования игровых цепей** на основе базовых игр и их модификаций является усовершенствованной и приведённой в систему игровой технологией для эффективного обучения технико-тактическим навыкам баскетбола.

Цель составления методических рекомендаций – оказание помощи в повышении эффективности учебного процесса с помощью 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 для развития и отработки узконаправленных умений и навыков.

1. Термины и определения

Базовая подготовка – техническая готовность обучающихся (владение базовыми техническими элементами баскетбола).

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.

Подготовительный этап

1. *Определение спектра технико-тактических компетенций баскетболистов, которые будут формироваться, отрабатываться, совершенствоваться с помощью игровых технологий.*

   Педагог определяет базовый набор технико-тактических компетенций, сформированность которых актуальна для данного года, этапа, периода обучения.

2. *Формирование базы подвижных игр с подробным описанием правил игры.*

   Педагог формирует базу подвижных игр, 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.*

   Игры систематизируются в зависимости от целеполагания применения (отработка техники перемещений, техники обманного движения и т.д.).

4. *Составление таблицы базовых игр (матрица - технико-тактическое умение баскетболиста/ базовая игра)*

   Составляется рабочая матрица для создания игровых цепей, в которой по горизонтали располагаются технико-тактические компетенции, а по вертикали названия подвижных игр. Матричные ячейки напротив игры по горизонтали заполняются, если содержание и условия данной игры позволяют отработать тот или иной технический элемент (Приложение 3).

Этап конструирования игровой цепи

1. *Определение базовой подготовки обучающихся.*

   Педагог определяет техническую готовность обучающихся (текущий контроль в ходе образовательного процесса, контрольные испытания (тесты).

2. *Постановка педагогической задачи, которая будет решаться в игровой ситуации.*

   Педагог ставит перед собой задачу, актуальную на данном этапе обучения ???

3. *Составление игровой цепи*

   Педагог конструирует игровую цепь, используя таблицу базовых игр (Приложение 4). Предложенные варианты цепей оставлены открытыми для возможности добавления новых звеньев, способствующих развитию дополнительных качеств (умений, навыков).

   Переход от звена к звену происходит только в случае полного овладения навыками, заложенными в данном звене. Для этого необходимо осуществлять контроль и проводить своевременную коррекцию.

Этап непосредственного включения игровой цепи в учебный процесс

Педагог включает игровую цепь в основную часть учебного занятия с опорой на учебно-тематическое планирование.

3. Примеры составления игровых цепей.

Игровая цепь 1. Отработка техники перемещений (Приложение 5)

1 звено – игра «Ляпки».

В базовой игре «Ляпки» усовершенствуются правила: 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.

Возможно использование усложненных вариантов игры «Ляпки».

2 звено – игра «Курочка и лиса».

Если игроки, благодаря предыдущей игре, уверенно перемещаются в стойке, можно им предложить следующий шаг — поиграть в игру «Курочка и лиса». В этой игре участники должны быть более ловкими и ответственными при перемещениях. 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.

3 звено – «Чай – чай, выручай».

В данной игре игроки совершенствуют технику перемещений, работают в защитной стойке (галящий) и дополнительно выполняют различные координационные упражнения или упражнения с мячом, чтобы спасти игрока, которого заляпал галящий. Игра «Чай-чай, выручай» дает возможность игрокам, проявляя скоростные качества, добиться раскрепощенности в действиях, основанных на смене направления и фейковости (фейк-обманное движение) движений. Игра дополнительно добавляет элементы коммуникации между игроками.

Возможно использование усложненных вариантов игры.

4 звено – игра «Дракон».

Следующее звено – игра «Дракон» - дает возможность использовать различные техники перемещений с конкретным сопротивлением «дракона» - защитника с усложненными пространственными задачами. Полученные игровые навыки — нацеленность на результат, скоростные навыки, тактическое мышление, техника перемещений в защите, техника обманных движений, ловкость.

Возможно использование усложненных вариантов игры.

В итоге, для отработки техники перемещения выстраивается игровая цепь, состоящая из четырёх игр. Спектр игр можно расширять. Каждое звено может иметь подзвенья, которые представляют собой как подобные игры, так и усовершенствованные игры, видоизменённые по количеству игроков и ограничению по времени. К самой последней игре все участники, как правило, уже в совершенстве владеют техникой перемещения в защитной стойке.

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

1-е звено - простейшая игра в виде соревновательного упражнения.

Соревновательные упражнения развивают и закрепляют базовый навык техники передачи и приёма мяча на месте в паре, в тройке и т.д. 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.

2-е звено – соревновательные упражнения сложного уровня.

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. Усложненные соревновательные упражнения развивают технику приёма и передачи мяча в движении (в паре, в тройке и т.д.). Игра в этом звене может видоизменяться со сменой техники передач.

3-е звено – игра «Крест».

Игроки-баскетболисты должны обладать периферийным зрением. Очень часто в игре необходимо отдавать своевременные передачи и скрытые передачи. Игра «Крест» развивает периферийное зрение и учит игроков видеть ситуацию и, реагируя и приспосабливаясь к ней, отдавать результативные передачи, развивает закрепляемые навыки с учётом пауз.

4-е звено - игра «Собачка».

Следующим этапом необходимо научить игроков не только передавать мяч друг другу, но и научиться отдавать его с сопротивлением. Игра «Собачка» способствует развитию и освоению таких игровых навыков, как передача мяча с

сопротивлением (пассивным, активным),точность передачи определенным способом (прямая, в пол, одной рукой…), передача после обманных движений. Игра может усложняться с увеличением количества игроков или (и) с введением временного ограничения (тайминга).

5-е звено – игра «Набивалы».

Ещё более сложный этап для овладения навыком передач с сопротивлением - игра «Набивалы» в командах, которые, передавая мяч в движении, должны с сопротивлением набрать определённое количество передач. Необходим навык обманных движений (финтов), который педагог должен дать на тренировке по базовым техникам. Развиваем умение работать в команде из 3-х, 4-х, 5-ти…игроков, которые передают мяч в движении (без защиты, с защитой) по всей площадке. В данном упражнении целесообразно работать над умением коммуницировать (разговаривать) между собой.

В игре «Набивалы с перехватом» (подзвено) отрабатывается атака на кольцо противника после перехвата в защите против команды, передающей друг другу мяч с целью набрать определенное количество передач.

6-е звено – игра «Пятнашки».

После овладения навыком передач с сопротивлением будем развивать скорость мышления и скоростную передачу в тандеме. Для этого подключаем к игровой цепочке игру «Пятнашки» на умение быстро двигать мяч в любом направлении для выполнения задачи педагога. Игра «Пятнашки» дает возможность нарабатывать технику приёма и передачи мяча в движении со сменами направления, а также развивать умение работать в команде (коммуникации,организация, распределение ответственностей) с целью выполнения задачи игры.

В игре «Пятнашки на время» (подзвено) обучающимся предоставляется возможность почувствовать время, научиться быстрее вести мяч, быстрее под него открываться и, соответственно, быстрее других выполнить поставленную задачу. В этой игре есть задача в задаче.

Акцент ставится на быструю командную работу (по времени) по передачам и ловле игроков соперника. Только теперь 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.

7-е звено – игра «0-12».

Игрой «0-12» завершается данная игровая цепь. В этой игре мы даем возможность обучающимся применить весь спектр полученных навыков в предыдущих играх и упражнениях, т.к. эта игра очень напоминает саму игру баскетбол (техника приёма и передачи мяча в движении, передача после обманных движений, передачи различными способами, ловкость, реакция выбора, периферийное зрение, чувство команды). Условием является только запрет на ведение мяча. Игра в звене 7 учит пространственной ориентации, оценке игровой ситуации и оценке численного преимущества, а также с помощью техничных передач решать главную задачу в баскетболе - забить мяч в корзину противника, тем самым победить в игре.

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

1-е звено - Эстафеты.

Обучающиеся получают навыки ведения мяча по прямой, со сменой направления, с обводкой маркеров в различной технике переводов (кроссоверов).

2-е звено - игра «Ляпки».

Обучающиеся получают навык применения ведения по всей баскетбольной площадке со сменами направления, с различными переводами, остановками, подключая свои лучшие физические качества (скорость, реакцию, ловкость и координацию). Игры «Чай-чай-выручай» и «Третий лишний» дают возможность

педагогу менять игру для большего разнообразия. Эти игры примерно похожи между собой.

3-е звено – игра «Петухи».

В этой игре мы будем наращивать у обучающихся умение выполнять дриблинг в усложненных условиях (маленькое пространство и противник, который старается выбить мяч). Учим быстрому дриблингу, переводам и укрыванию своего мяча. Также учим выбиванию мяча соперника. По необходимости к этой игре добавляем усложнения (2,3,4,5…все игроки выбивают друг у друга мячи (выработка периферийного зрения, реакции и др.)

4-е звено - игра «Бобры».

Обучаем ведению мяча с изменением направления на скорости и с учетом действия галящих «бобров». Применение обманных движений, предварительно показанных педагогом. Видоизменяем игру в том случае, если обучающиеся справляются с базовой игрой. Тогда добавляем усложнения в виде расширения пространства для галящих или их увеличения (2,3… «бобра»)

5-е звено - игра «Бармалеи».

В этой игре при отработке ведения вырабатывается командный дух, коммуникабельность, поддержка однокомандников в случае неудачи. А также воля к победе, терпение, выносливость, т.к. игра достаточно длительная.

6-е звено – игра «Дракон».

Эта игра дает возможность в сказочной форме освоить технику обыгрывания 1 на 1 и добиться самого главного в игре баскетбол - забить мяч в корзину. «Дракон» - это защитник, добытчик сокровищ - нападающий с мячом, сокровища -это или маркеры, которые нужно коснуться в логове «Дракона» или забить мяч в корзину. В любом случае необходимо применить множество обманных движений, переводов, чтобы обмануть защитника - «Дракона» и выполнить задачу. В этой игре также могут быть различные количественные и временные усложнения.

Анализируя опыт конструирования игровых цепей и применения их в учебных занятиях юных баскетболистов, можно сказать, что данный подход эффективен. Это доказывают и результаты контрольных нормативов по технической подготовке, и результаты участия обучающихся в соревнованиях различного уровня.

Приложения

Приложение 1

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 задели 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, ведется 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.

Приложение 2

Усовершенствование правил базовой подвижной игры

№ п/п	Базовая игра (традиционное содержание и правила)		Усовершенствованная игра
1.	*Ляпки*	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.	*Ляпки 1* Игроки передвигаются по площадке в стойке баскетболиста или другими способами перемещения.
			Ляпки 2 Увеличивается количество галящих, например, до двух-трех и более; использование различных способов перемещения.
			Ляпки 3 Все игроки делятся на две части (пары): галящие и игроки. Игра 1х1 (один догоняет другого); использование различных способов перемещения.
			Ляпки 4 Вводится лимит времени. Один галящий должен заляпать всех игроков в определенный промежуток времени. Перемещение в стойке баскетболиста.

Приложение 3

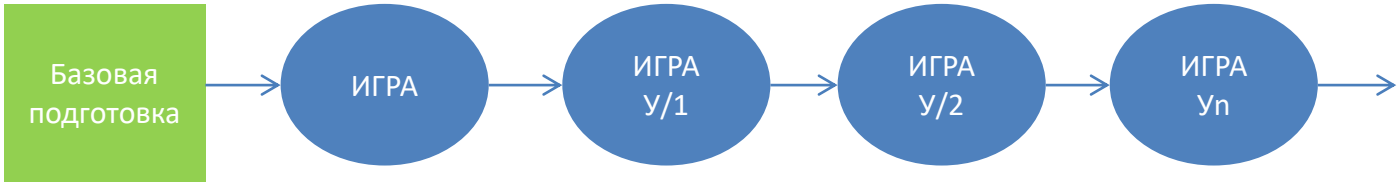
Таблица базовых игр и возможности их применения для отработки определённых умений баскетболистов

УМЕНИЯ / ИГРЫ	ТЕХНИКА ПЕРЕМЕЩЕНИЙ	ТЕХНИКА ОБМАННОГО ДВИЖЕНИЯ	ТЕХНИКА ВЕДЕНИЯ МЯЧА	ТЕХНИЧКА ПЕРЕДАЧИ МЯЧА	ТЕХНИКА ПЕРЕХВАТА МЯЧА	КОМАНДНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ	«БЫСТРЫЙ ОТРЫВ»
«ЛЯПКИ»							
«ЧАЙ-ЧАЙ, ВЫРУЧАЙ»							
«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»							
«БОБРЫ»							
«КУРОЧКА И ЛИСА»							
«КРЕСТ»							
«ПЯТНАШКИ»							
«НАБИВАЛЫ»							
«ПЕТУХИ»							
«0-12»							

Приложение 4

Возможные варианты построения игровой цепи

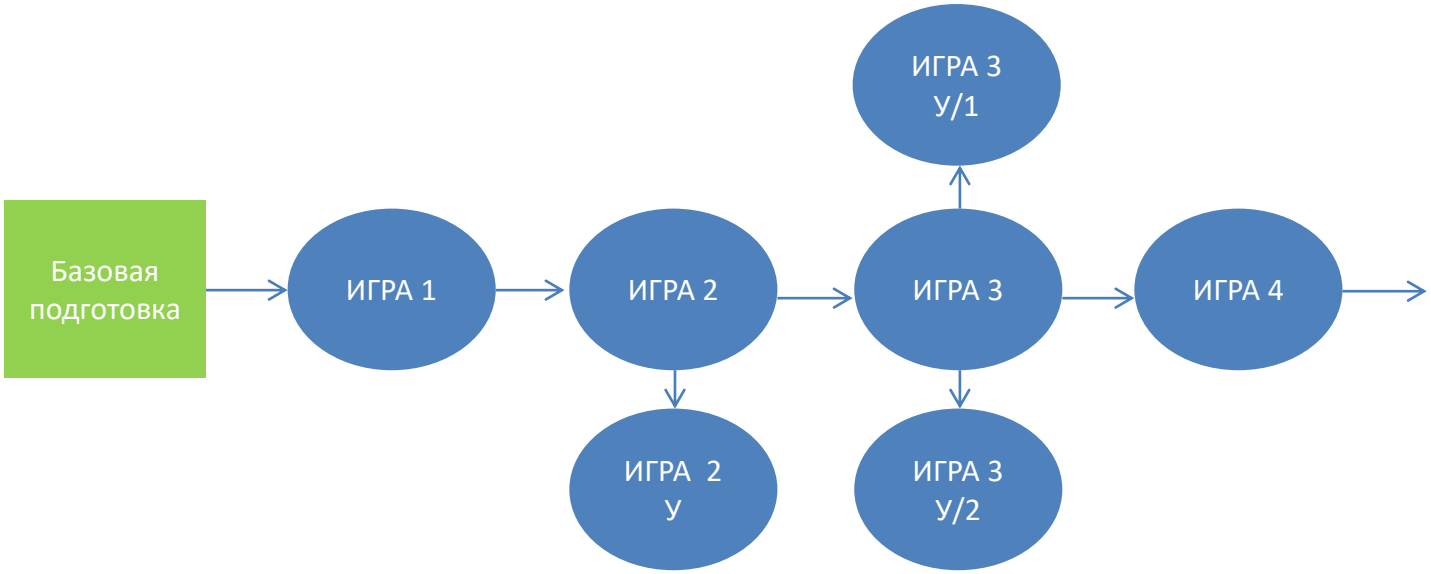
1. Игровая цепь на базе одной игры с усложнением (**У**) правил игры (модификация 1, модификация 2, модификация n)



2. Игровая цепь из нескольких игр в порядке усложнения правил



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



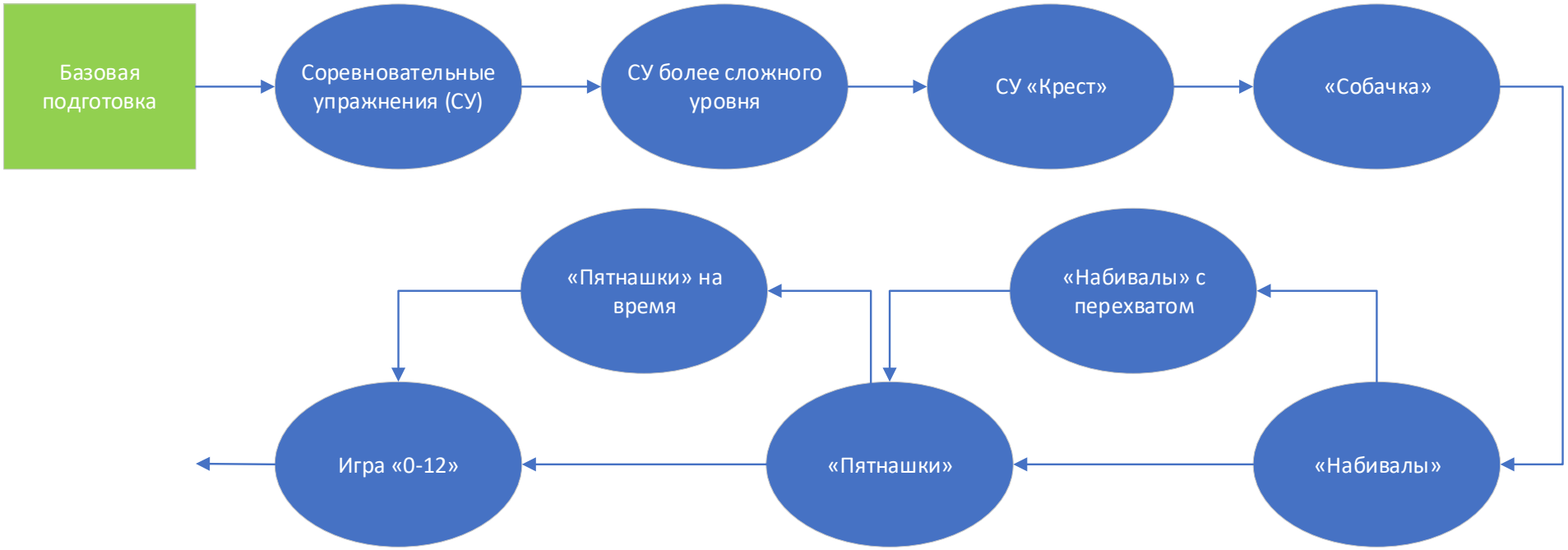
Приложение 5

Игровая цепь 1. Отработка техники перемещений



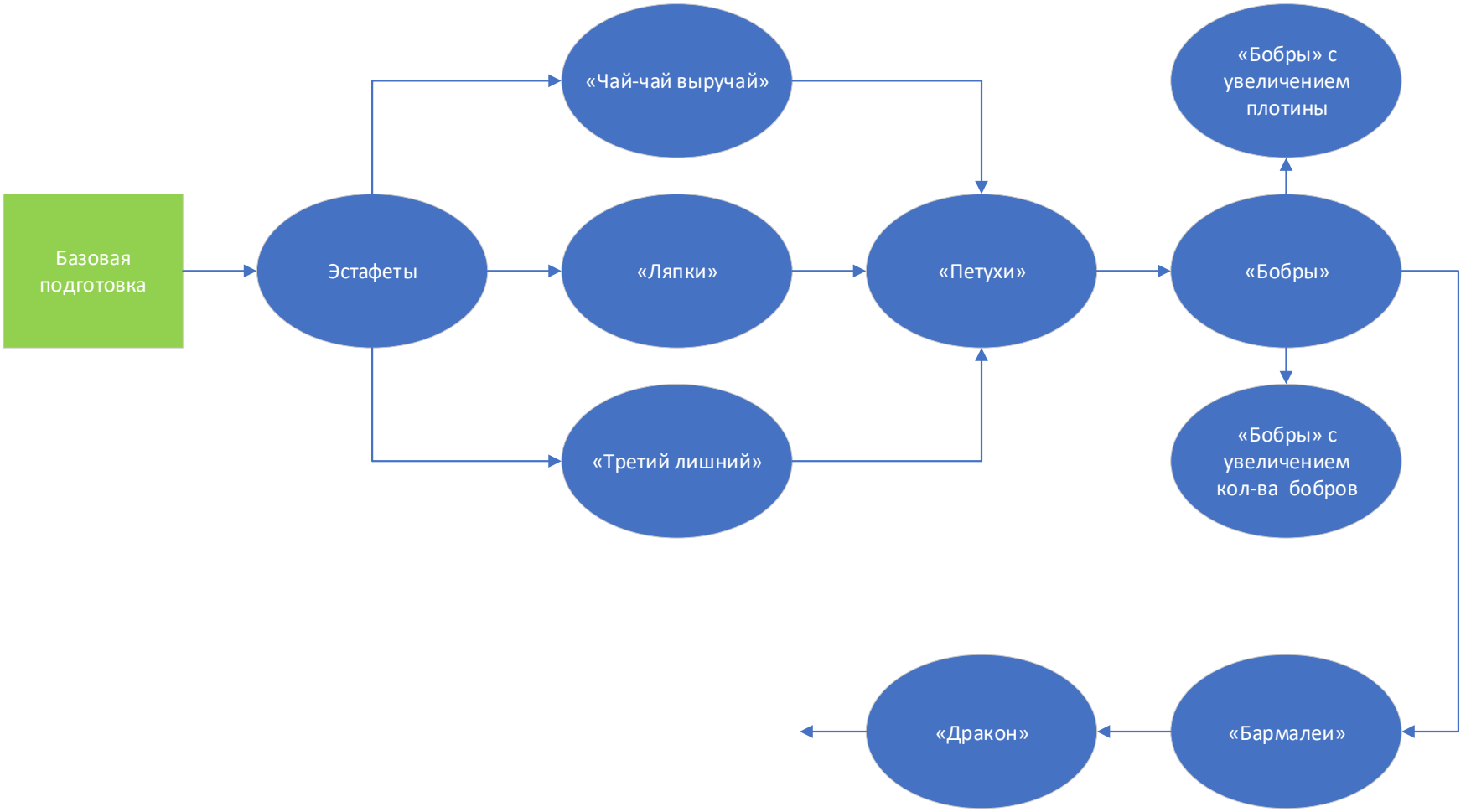
Приложение 6

Игровая цепь 2. Отработка техники передач на скорости



Приложение 7

Игровая цепь 3. Отработка скоростного ведения мяча в игровых ситуациях



СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие / М. Г. Ермовалева. — СПб.: СПб АППО, 2005. — 112 с.

2. Капустина, Ю. Н. Использование игровых технологий как средство повышения мотивации к урокам физической культура / 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. Новосёлова, 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.

7. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г. К. Селевко. — М.: Народное образование, 1998. — 256 с.

8. Шмаков, С. А. Игры учащихся — феномен культуры / С. А. Шмаков. — М. — 1994.