



**Игровая технология как  
здоровьесберегающий  
фактор в обучении и  
развитии  
младших школьников**

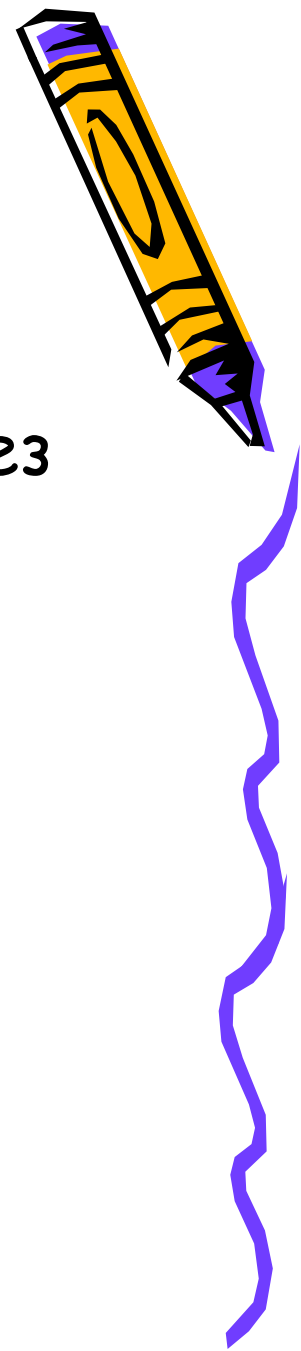
Учитель начальных классов  
МАОУ «СОШ № 12»

Полякова Людмила Николаевна



«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

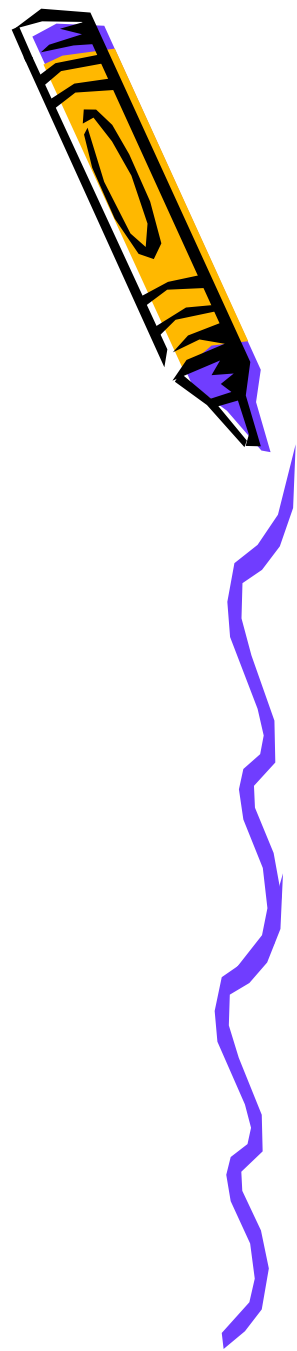
В.А. Сухомлинский



# Игра-средство познания действительности.

Она рассматривается как:

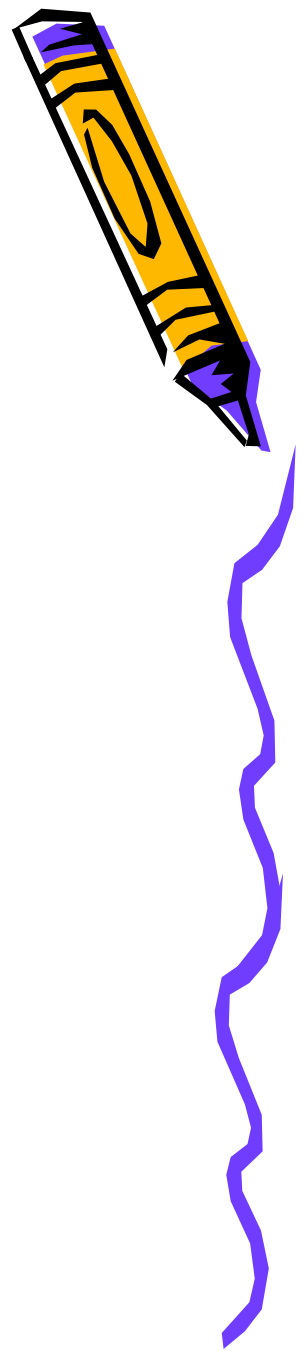
1. Особое отношение личности к окружающему миру.
2. Особая деятельность ребенка, которая изменяется и развивается как его субъективная деятельность



3. Социально заданный ребенку и усвоенный им вид деятельности;
4. Особое содержание усвоения;
5. Деятельность в ходе которой происходит развитие психики ребенка;
6. Социально-педагогическая форма организации детской жизни.

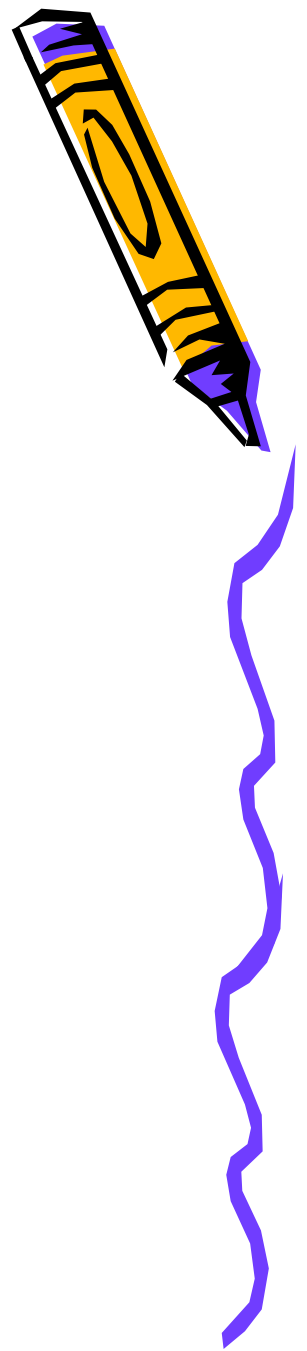


Игра оказывает влияние на развитие познавательных процессов, свойств и состояний личности учащихся, поэтому она является одним из эффективных методов обучения.

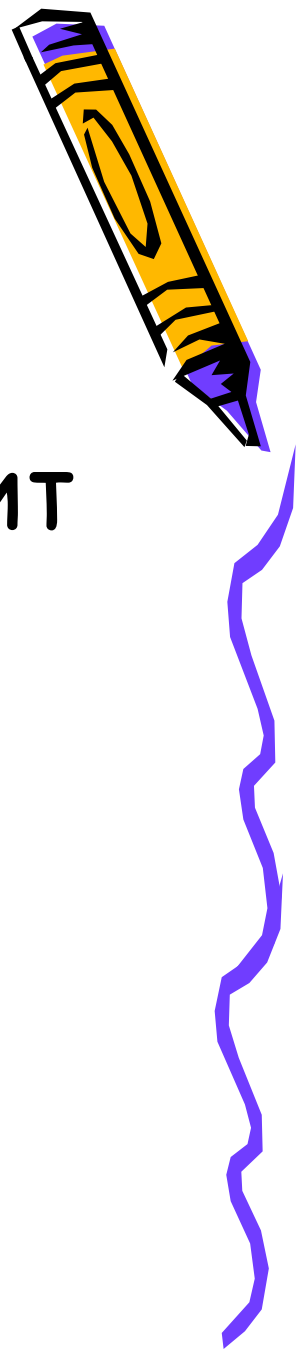


# Структурные составляющие дидактической игры.

- Дидактическая задача;
- Игровая задача;
- Игровые действия;
- Правила игры;
- Подведение итогов, результат.



- Место и роль игровой технологии в учебном процессе во многом зависит от понимания учителем функции и классификации педагогических игр.



# Функции игры:

- *Развлекательная.*

Основная функция игры - развлечь,  
доставить удовольствие,  
воодушевить, побудить интерес.





# Коммуникативная

- Игра вводит учащихся в реальный контекст сложнейших человеческих отношений, способствует освоению общения.



# Самореализация



- Игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели.



# Игротерапевтическая



- Игра может быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих в поведении, в общении с окружающими, в учении.



# Диагностическая

- Игра обладает предсказательностью, она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека.



# Коррекционная



- Они способны оказать помощь учащимся с отклонением в поведении, помочь справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками.



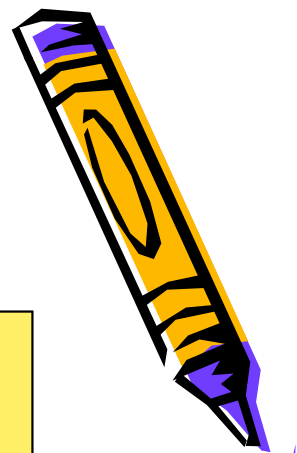
# Социализация



- Эта функция заключается в синтезе усвоения богатства культуры, потенции воспитания и формирования личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.



# Педагогические игры



По области деятельности:

физические

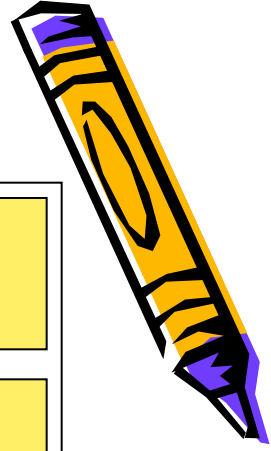
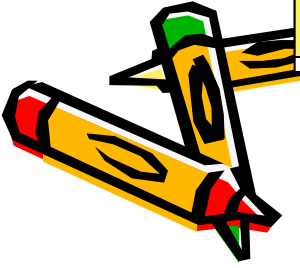
интеллектуальные

трудовые

социальные

психологические










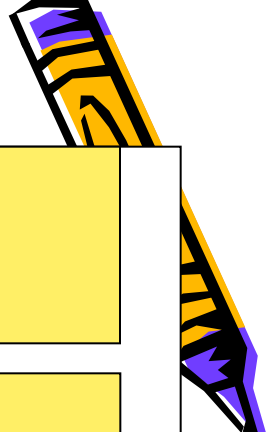
## По характеру педагогического процесса:

Обучающие, тренинговые,  
контролирующие,  
обобщающие

Познавательные, развивающие,  
воспитательные

Репродуктивные, продуктивные,  
творческие

Коммуникативные, диагностические,  
профорориентационные,  
психотехнические





## По игровой среде:



Без предметов, с предметами



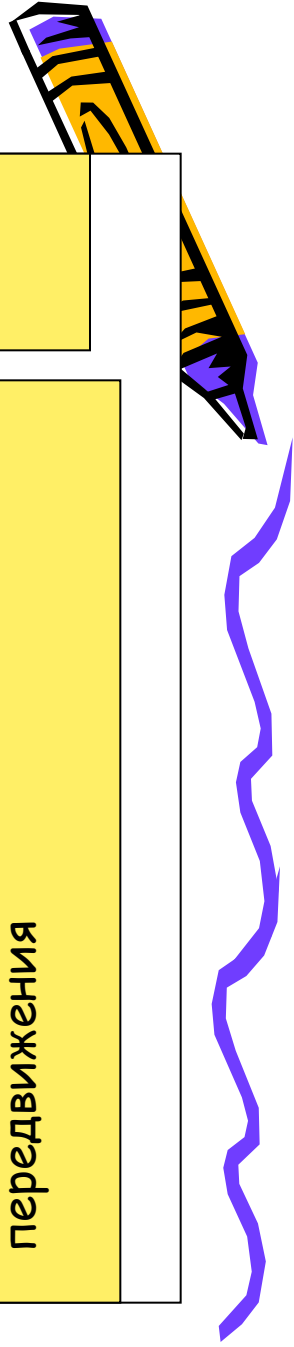
Настольные, комнатные, уличные,  
На местности



Компьютерные, телевизионные,  
TCO



Технические, со средствами  
передвижения



# По игровой методике:

Предметные

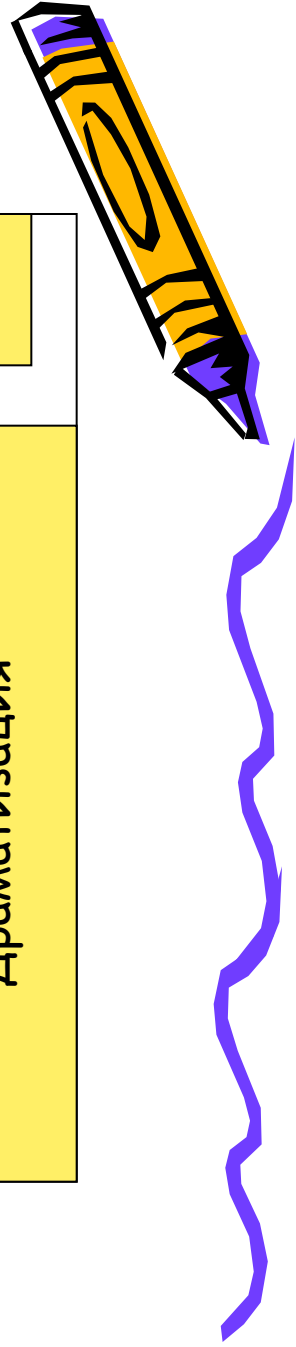
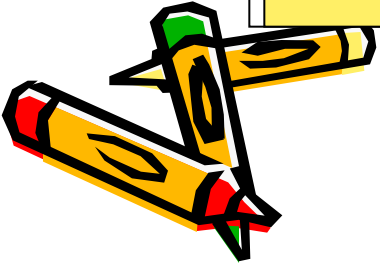
Сюжетные

Ролевые

Деловые

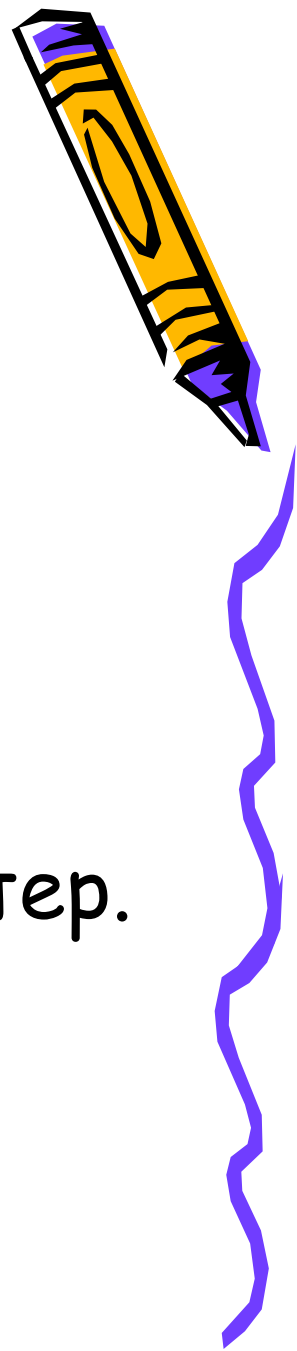
Имитационные

Драматизация

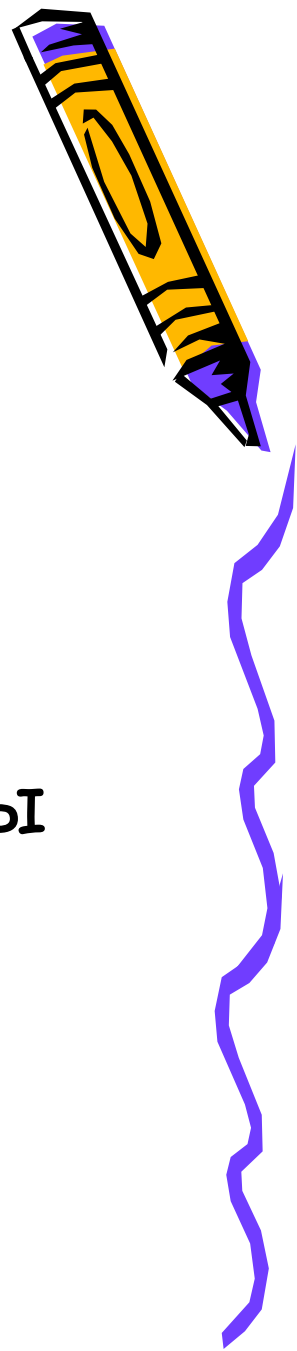


# Место игры на уроке.

- В начале проводятся с целью организации стимулирования активности учащихся;
- В середине- усвоения темы;
- В конце- носит поисковый характер.



# Требования к играм.



- Быть интересными;
- Доступными;
- Увлекательными;
- Включать учеников в разные виды деятельности.

