



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

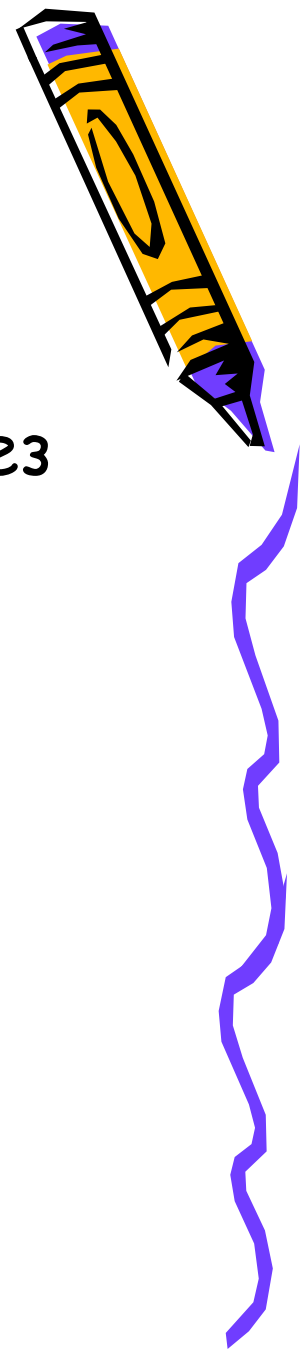
Учитель начальных классов
МАОУ «СОШ № 12»

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».

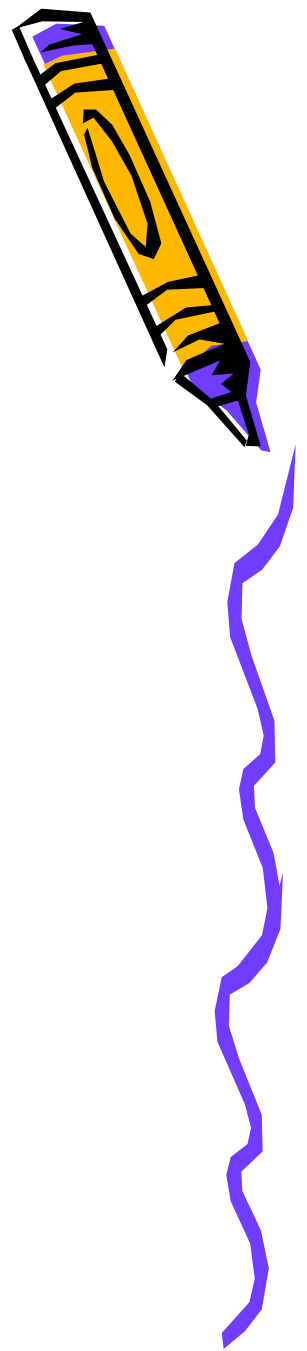
В.А. Сухомлинский



Игра-средство познания действительности.

Она рассматривается как:

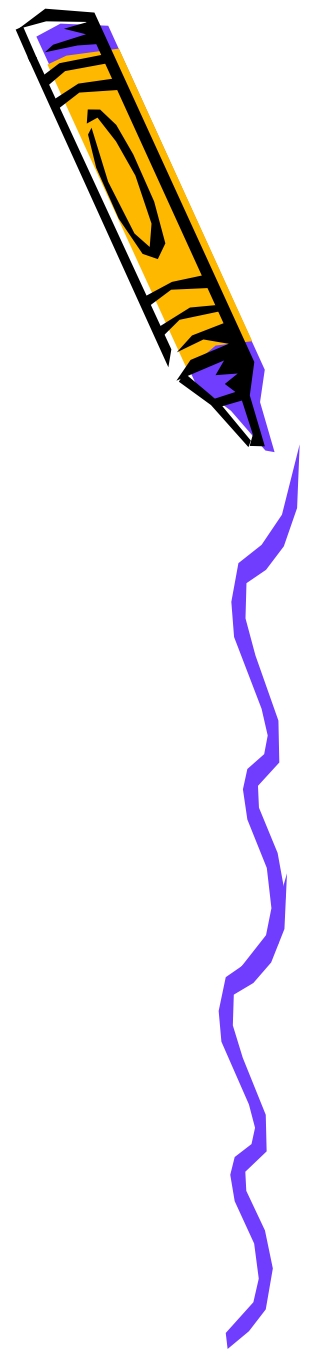
1. Особое отношение личности к окружающему миру.
2. Особая деятельность ребенка, которая изменяется и развивается как его субъективная деятельность



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.

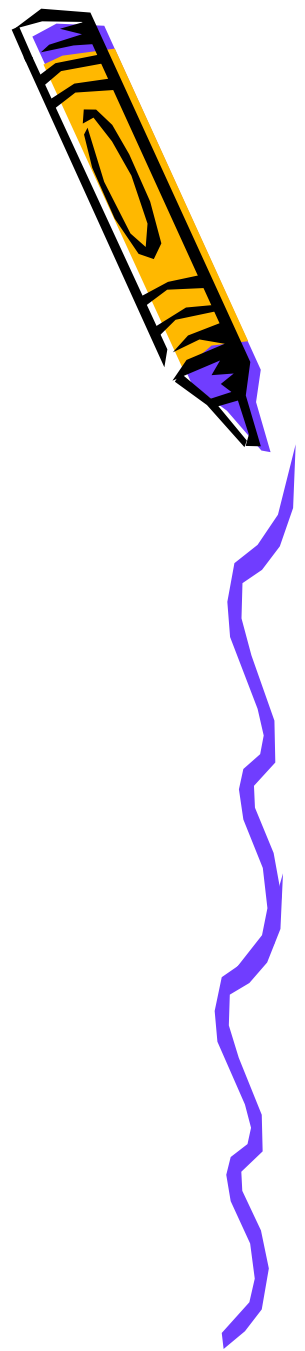


Игра оказывает влияние на развитие познавательных процессов, свойств и состояний личности учащихся, поэтому она является одним из эффективных методов обучения.

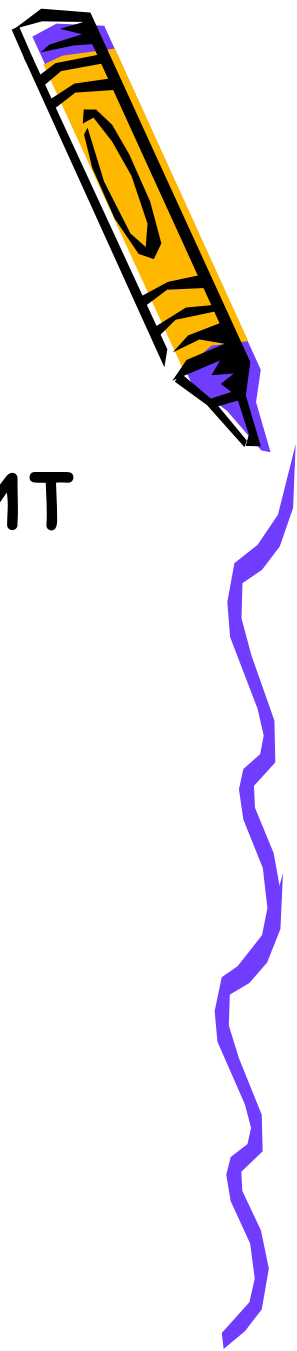


Структурные составляющие дидактической игры.

- 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.

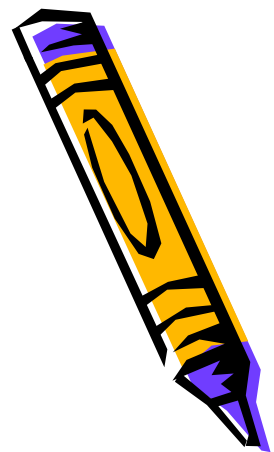


Коммуникативная

- 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

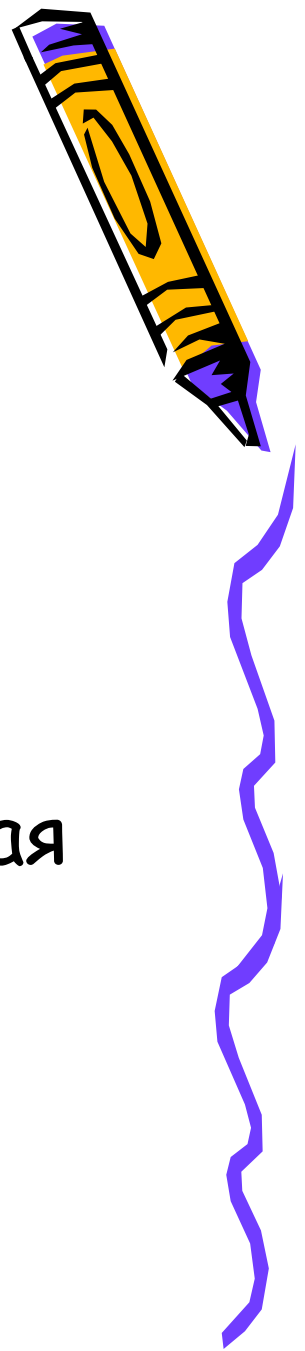


- Игра может быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих в поведении, в общении с окружающими, в учении.

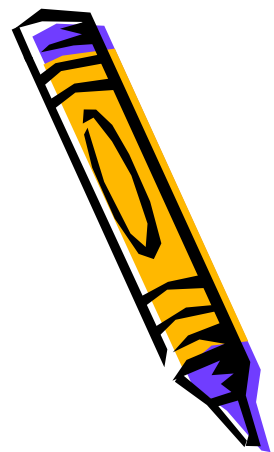


Диагностическая

- 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.



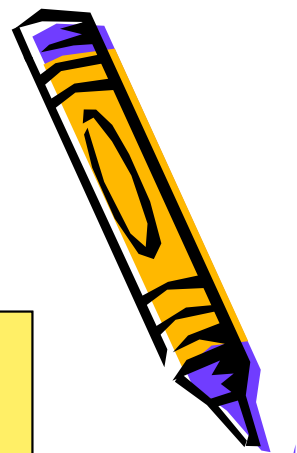
Социализация



- 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:

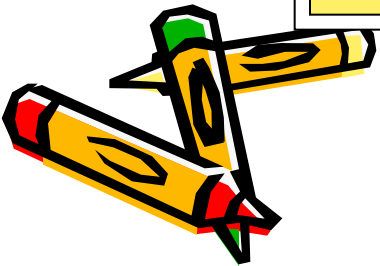
физические

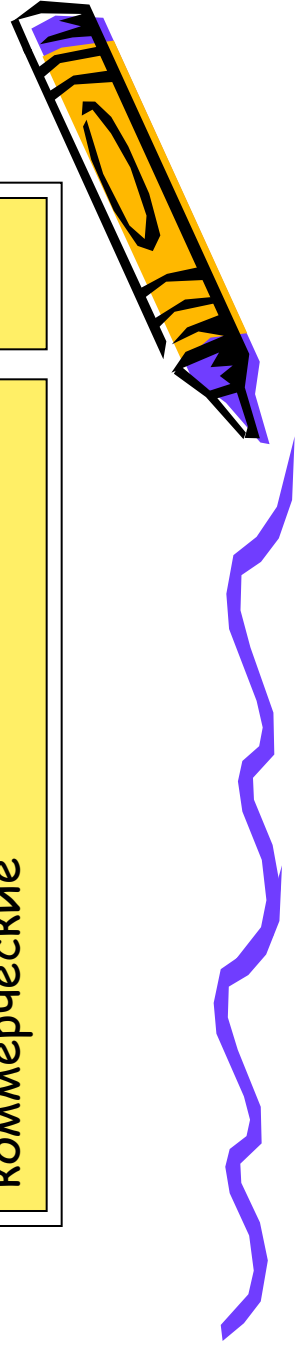
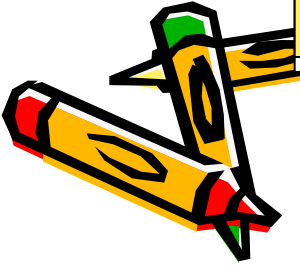
интеллектуальные

трудовые

социальные

психологические







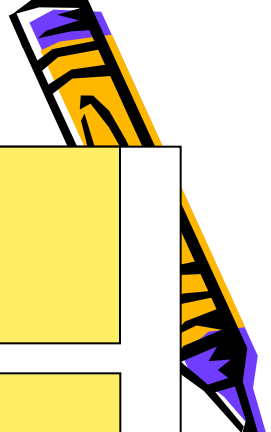
По характеру педагогического процесса:

Обучающие, тренинговые,
контролирующие,
обобщающие

Познавательные, развивающие,
воспитательные

Репродуктивные, продуктивные,
творческие

Коммуникативные, диагностические,
профориентационные,
психотехнические





По игровой среде:



Без предметов, с предметами



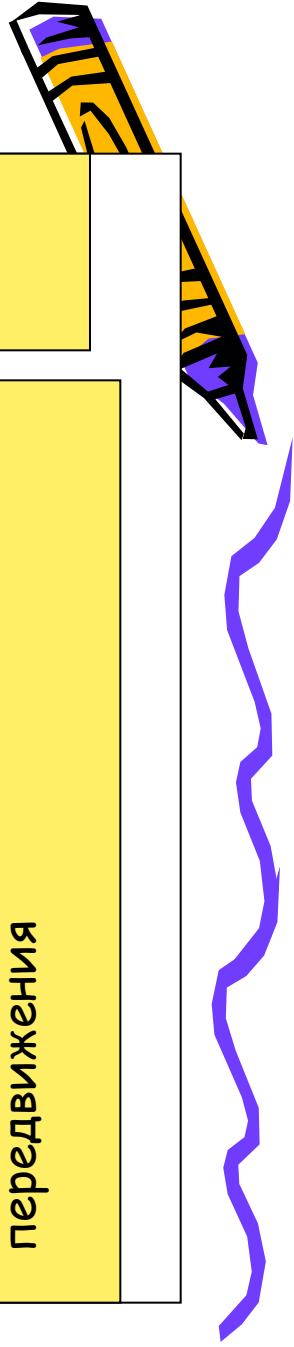
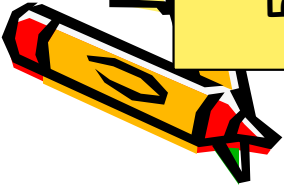
Настольные, комнатные, уличные,
На местности



Компьютерные, телевизионные,
TCO



Технические, со средствами
передвижения



По игровой методике:

Предметные

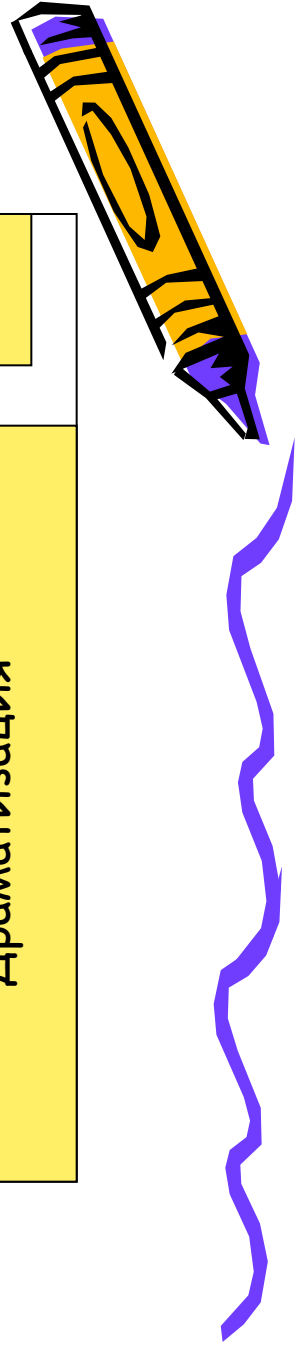
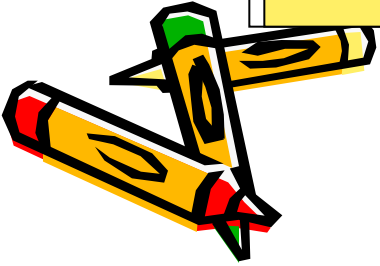
Сюжетные

Ролевые

Деловые

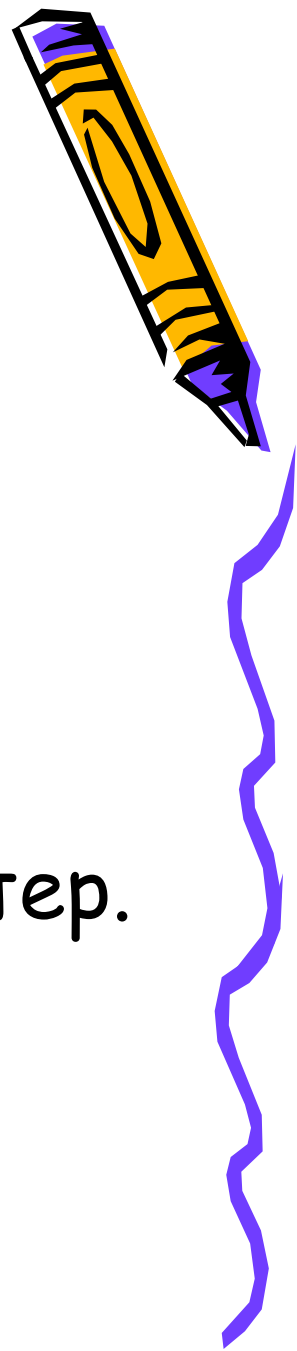
Имитационные

Драматизация

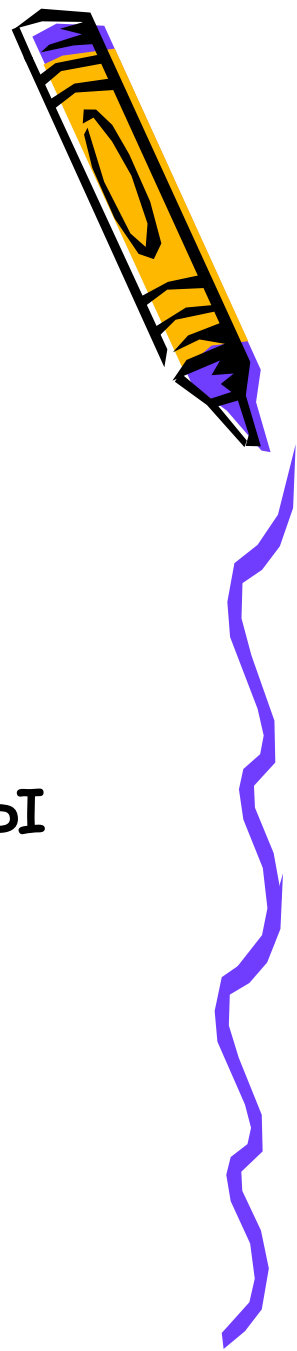


Место игры на уроке.

- 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.

