

Игровая технология

*как здоровьесберегающий фактор
в обучении и развитии
младших школьников.*

Подготовила учитель начальных классов
Феклистова Н.Г.



Образовательный процесс требует от учеников большого умственного и нервно-психического напряжения.

- *Как развивать умственную деятельность учащихся, не нанося вред здоровью?*
- Необходимо большое внимание уделять профилактике укрепления здоровья.
- Применение игровой технологии обучения (это один из главных секретов хорошего самочувствия уч-ся нач. классов и высокой активности в учебном процессе)

Игровые технологии

- способствуют
 - воспитанию познавательных интересов,
 - активизации деятельности

«Игра есть высшая ступень детского развития, развития человека этого периода; игра порождает радость, свободу, покой в себе и около себя, мир с миром. Источники всего хорошего лежат в игре и исходят из нее». –Ф.Фребель (нем. педагог)

Основные функции игры:

- - развлечь,
- - доставить удовольствие,
- - воодушевить,
- - пробудить интерес.

Игровые технологии

- тренируют память, помогают выработать речевые умения, навыки;
- стимулируют умственную деятельность, развивают внимание и познавательный интерес к предмету;
- Игра – один из приемов преодоления пассивности учеников;
- соревнования способствуют усилению работоспособности.

Функции игры как педагогического феномена.

- - развлекательная,
- - коммуникативная,
- - самореализация,
- - игротерапевтическая,
- - диагностическая,
- - коррекционная,
- - межнациональная коммуникация,
- - социализация.

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 – сфера реализации себя как личности.
- Важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели.
- Процесс игры – это пространство самореализации.

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.
- Игра –
это особое «поле самовыражения»

Коррекционная.

- При соблюдении учащимися правил сюжета игры, знаний СВОЕЙ роли и ролей партнера психологическая коррекция в игре происходит естественно. Коррекционные игры способны оказать учащимся с отклонениями в поведении, помочь справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками.

Межнациональная коммуникация.

- Игры – национальны и в то же время интернациональные, межнациональные.
Они дают возможность
- моделировать разные ситуации жизни,
- искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности,
- способствуют усвоению единых для всех социально-культурных ценностей.

Социализация.

- Синтез усвоения богатства культуры, потенции воспитания и формирования личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

Технология

проведения игры.

1. Подготовка игры:

- - тема;
- - учебные цели;
- - предложение основы для составления модели;
- - определение состава участников игры,
- - распределение ролей;
 - проработка сценария,
 - подбор наглядного материала,
 - размещение в аудитории,
 - определение временных границ проведения игры.

2. Проведение игры.

- - **разыгрывание учебной ситуации** (действия участников направлены на взаимодействие в изучении и обсуждении проблемной информации, в принятии решений).

3. Подведение итогов игры.

- - время;
- - **общая оценка учителем работы уч-ся в целом и некоторых в отдельности;**
- - **рефлексия** (сами участники игры формулируют предложения по совершенствованию игровой деятельности)

Игры на уроках обучения математики.

- **Подвижные игры**
- Цель: практическое овладение математическими знаниями и выполнение простейших видов анализа и синтеза.
- «Математический бег», «Вызов номеров»,
- «Фигуры», «Борьба номеров» и др.
- «Не скажу» (сидя в кругу)
- «Быстро занять места!» (занять соответствующие места)
- «Передай кубик»

Игры на уроках обучения грамоте.

- Тема: «Звуки и буквы»
- Игра «Хомка», «Белочка», «Щенок»
- Цель:упражнять детей в четком произношении звуков.

Игры на уроках окружающего мира.

- **«Правильно – неправильно»**
 - (птица - летит, корова – мяучит, змея- ползает, чиж – смеется)
- **«Земля, вода, огонь, воздух» (игра с мячом)**
 - (Земля - животные, вода – рыбы, воздух – птицы, огонь –поворот)
- **«Белка, орехи, шишки» (делятся на тройки -1,2,3)**
 - Содержание: при назывании номера обмен местами.

Здоровье ребенка можно считать нормой, если он:

- Умеет преодолевать усталость;
- Проявляет хорошие умственные способности, любознательность, воображение;
- Самообучаем;
- Честен, самокритичен;
- Коммуникабелен;
- Уравновешен.