

Распахнуть окно в мир...

Копытцова Елизавета Олеговна,
классный руководитель 3-б класса
МБОУ «СОШ в пос. Усть – Омчуг»

*Технология
воспитания в игре
как способ
формирования и
развития
личностных
универсальных
учебных действий
учащихся на уровне
начального
образования*



3-б

**Классный
руководитель**

**Выбор
воспитательной
технологии**

**Наличие
методической
подготовки**

**Организация
учебно-
воспитательного
процесса**

**Организация и
управление
коллективом**

**Отказ от выстраивания
межличностных
отношений**

Родители

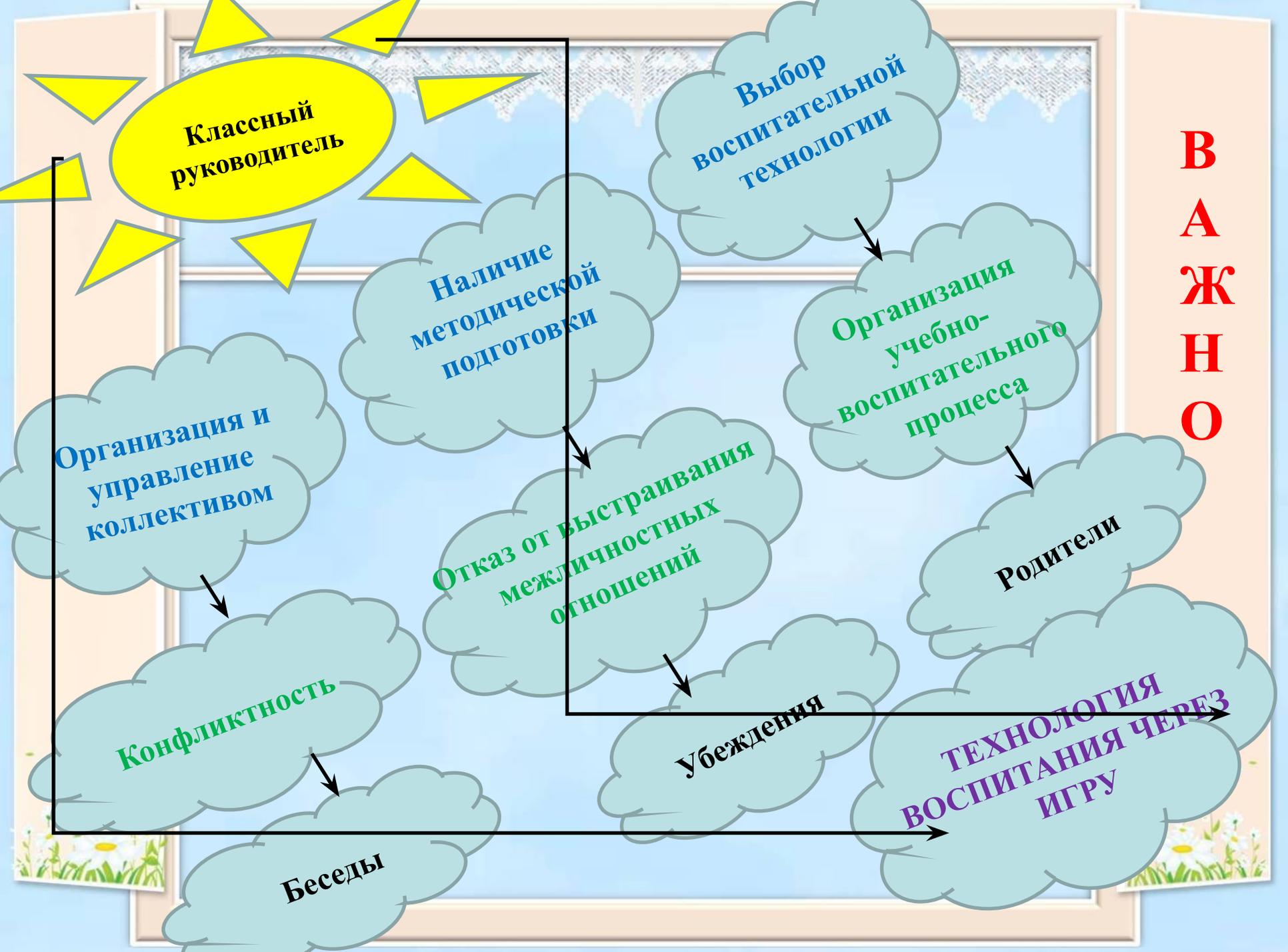
Конфликтность

Убеждения

**ТЕХНОЛОГИЯ
ВОСПИТАНИЯ ЧЕРЕЗ
ИГРУ**

Беседы

**В
А
Ж
Н
О**



**П
Е
Р
В
Ы
Е**

**-уровень
отношений
между детьми;
- дисциплина.**

**П
О
В
Ы
С
И
Л
И
С
Ь**

**П
О
Н
И
З
И
Л
А
С
Ь**

-конфликтность

**У
С
П
Е
Х
И**



Реализуя ФГОС....

Программа воспитания и социализации
учащихся....

Планируемые результаты....



- *Ориентируется в социальных ролях.*
- *Умеет выстраивать межличностные отношения.*
- *Умеет избегать конфликтных ситуации и находить выходы из спорных ситуаций.*
- *Уважительно относится к другому мнению, истории и культуре других народов.*
- *Понимает предложения и оценки учителей и товарищей.*

В

Р

Е

З

У

Л

Ь

Т

А

Т

Е

?

Ч

Т

О

Д

О

Л

Ж

Б

Н

Ы

О

Т

Ь

Методические задачи:

1. Изучить теоретическую основу технологии воспитания через игру.

2. Отобрать наиболее приемлемые методы, формы, приёмы воспитания, а также формирования и развития личностных УУД учащихся начальной школы.

Цель:

определить способы формирования и развития личностных УУД ученика НОО, (ориентируется в социальных ролях, умеет выстраивать межличностные отношения, избегает конфликтных ситуаций и находит выходы из спорных ситуаций, понимает предложения и оценки товарищей, уважительно относится к другому мнению, истории и культуре других народов.

Гипотеза: технология воспитания через игру способствует формированию и развитию личностных УУД и, как следствие, созданию сплочённого коллектива детей.

Воспитательные задачи

- научить детей приёмам и способам решения конфликтных ситуаций, приёмам самоконтроля;
- прививать детям уважение к самому себе, окружающим;
- воспитывать толерантность в отношении людей и явлений;
- развивать навыки самооценки, саморегулирования.

**Н
А
Ч
А
Л
О**



**Н
А
Ч
А
Л**



ПОЧЕМУ

ТЕННОЛОГИЯ

ВОСПИТАНИЯ

ЧЕРЕЗ ИГРУ

социализация



коммуникация



самореализация



коммуникативность



Главное в опыте

• СУЩНОСТЬ

• НОВИЗНА

И

• ЛИЧНОСТНЫЕ УУД

• СИСТЕМА ИГР

Г

• НРАВСТВЕННОЕ
ОСНОВАНИЕ
ЛИЧНОСТИ

• СПОСОБЫ
ФОРМИРОВАНИЯ
МЕЖЛИЧНОСТНЫХ
ОТНОШЕНИЙ

Р

А

С
У
Щ
Н
О
С
Т
Ь

+

Н
О
В
И
З
Н
А



Плюсы и минусы

ШИРОТА

Опыт связан с системой воспитания учащихся начальной школы в границах класса и реализацией требований «Основной образовательной программы начального общего образования».

ТРУДОЁМКОСТЬ

Классный руководитель в процессе использования технологии воспитания через игру сталкивается с определёнными трудностями:

- отбор видов деятельности детей и адекватных им игр;
- возрастные и психологические особенности младших школьников.

1. Формирование и развитие представлений о правилах поведения в ОУ, дома, на улице, в общественных местах, на природе;
2. Создание атмосферы дружеских взаимоотношений в коллективе, основанных на взаимопомощи и взаимной поддержке;
3. Развитие стремления избегать плохих поступков, не капризничать, не быть упрямым; уметь признаться в плохом поступке и анализировать его;
4. Воспитание критического отношения к аморальным поступкам, грубости, оскорбительным словам и действиям.

Уважение

Уважение
достоинства

Ответственность
и чувство долга

Толерантность

Достоинство

Равноправие

Забота и
помощь

В различные периоды учебно-воспитательного процесса в классе:



КОГДА

ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

В самом начале...



Игры...игры...игры

Стаканчики

Для данной игры необходимы пластиковые или бумажные стаканчики и ровная горизонтальная поверхность (стол или пол), дети становятся (салятся) в ряд ставят перед собой стаканчик и постепенно заучивают специальные движения, сопровождающиеся хлопками и стучанием стаканчика. Каждый раз после заучивания какой-либо части ведущий предлагает повторить всем участникам ритм, постепенно наращивая темп и добиваясь безошибочного исполнения.



У таракана 4 лапы

Заучиваем с детьми стих:

У таракана 4 лапы, 4 лапы у таракана
А он весёлый, а он в футболке,
А он играет и поёт, такой припев: раз, два
(делаем два хлопка и говорим: правая рука,
выкидываем вперёд правую и руку и, стуча ей
по поверхности или по своему колену, снова
повторяем стих)

Далее выкидываем: левую руку, правую ногу,
левую ногу. В конце игры дети проговаривают
стих, стучат руками, ногами и мотают головой.



Игры...игры...игры

Хлопки в круге

Становимся в круг: желательно мальчик – девочка. Ведущий объясняет: нужно делать хлопок и касаться тыльной стороной своей ладони - ладони соседа, при этом на каждое касание идёт счет. Далее ведущий добивается того, чтобы играющие ритмично выполняли задание со счётом до семи. После того, как задание выполняется безошибочно, ведущий начинает постепенно его усложнять



КАК РАБОТАТЬ?

диагностика

учёт отбор приёмов, методов организации игр

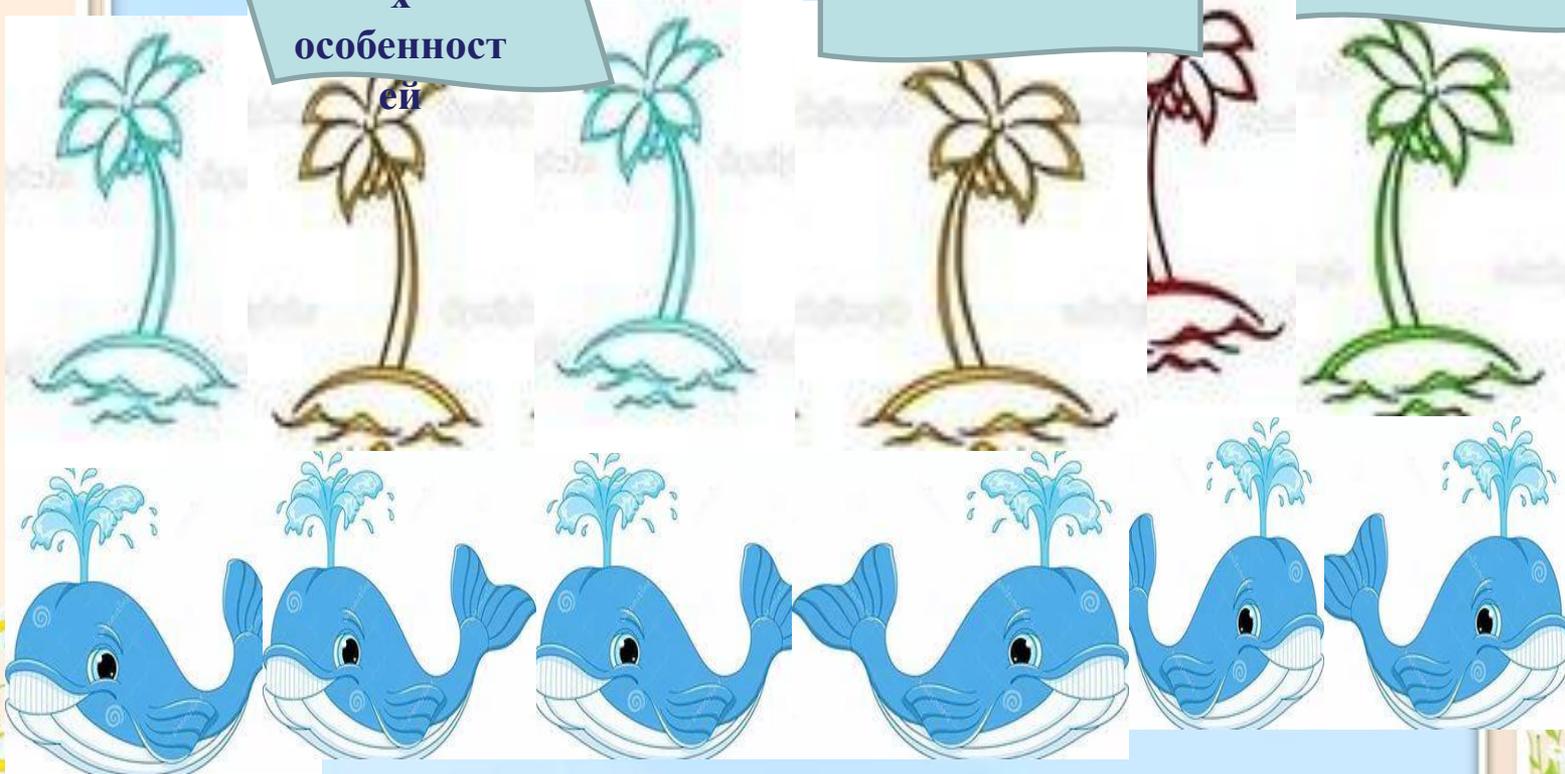
коррекция деятельности учащихся и учителя

рефлексия совместной деятельности

психологических и возрастных особенностей

апробация

ЧТО ДЕЛАТЬ?



Игры...игры...игры

Скажи иначе



1. Команды играют поочерёдно.
2. Разъясняющий команды меняется в каждом туре.
3. Количество разгаданных слов соответствует количеству шагов по игровому полю.
4. Квадрат, на котором стоит фишка команды, указывает номер разъясняемого слова.
5. Выигрывает команда, которая придёт к финишу первой.

Море Галилей

Звучит песня, под слова которой повторяется определённый набор движений.

Примеры движений на слова:

А вот море (разводим перед собой руками)

А вот лодка (разведя руки в стороны рисуем в воздухе очертания лодки)

А вот рыбак (показываем на себя)

А вот рука (выкидываем вперёд правую руку)

А вот удочка (выкидываем вперёд правую руку, изображая, будто держим удочку)

А вот рыбка (делаем волну правой рукой справа налево)

А вот глаз (показываем правой рукой на свой правый глаз)

Игры...игры...игры

Угадай, кто я



Цель игры: стать первым игроком, угадавшим – кто он.
Участникам крепятся на держатели карточки с предметами. Дети должны, задавая вопросы закрытого типа (ответы да или нет), догадаться – кто изображен у них «на лбу».

Хвост дракона



Дети выбирают «голову дракона» и выстраиваются в шеренгу придерживая друг друга за пояс. «Голова» становится первой. Передвигается шеренга таким способом, чтобы «голова дракона» догнала «хвост».

Полезьа для ребёнка



Цель: определить способы формирования и развития личностных УУД ученика начальной школы.

Ребёнок:

- определяет свою роль в коллективе;
- овладевает навыками построения межличностных отношений;
- может предупредить конфликтов;
- способен выйти из спорных ситуаций;
- проявляет уважение к чужому мнению.



Результативность опыта

