

МКОУ «Куркинская начальная общеобразовательная школа»

Доклад на тему:

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

Подготовила: Комарова Надежда Анатольевна, учитель начальных классов

2014год

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

- **Комарова Н. А., учитель начальных классов**

Здоровье человека – актуальная тема для разговора во все времена.

Как воспитание нравственности и патриотизма, так и воспитание уважительного отношения к своему здоровью необходимо начинать с раннего детства. Здоровье всегда считалось высшей ценностью, основой активной творческой жизни, счастья, радости и благополучия человека.

В современном обществе оно становится еще и условием выживания. Одно из современных определений здоровья дается как способность адаптироваться, приспосабливаться к жизни.

Образовательный процесс в условиях меняющегося современного мира постоянно усложняется и требует от учеников большего умственного и нервно- психического напряжения.

В настоящее время можно с уверенностью утверждать, что именно учитель в состоянии сделать для здоровья современного ученика больше чем врач. Это не значит, что он должен выполнять обязанности медицинского работника. Просто учитель должен работать так, чтобы обучение в школе не наносило ущерба здоровью учащихся, а являлось здоровьесберегающим и корректирующим.

Уже на этапе адаптации к школе перед учителем начальных классов встает проблема: как развивать умственную деятельность учащихся, не нанося вреда их здоровью? Оказывается один из главных секретов хорошего самочувствия учащихся и высокой активности в учебном процессе заключается в применении игровой технологии обучения.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающие определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.

Игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, освоить ряд учебных элементов.

Педагогическая игра обладает четко поставленной целью обучения и соответствует ей результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения, она рационально их дополняет. позволяя более эффективно достигать поставленной цели и задач конкретного занятия и всего учебного процесса. В то же время игра повышает интерес обучающихся к урокам, стимулирует рост познавательной деятельности, что позволяет учащимся получать и усваивать большее количество информации, способствует приобретению навыков принятия естественных решений в разнообразных ситуациях, формирует опыт нравственного выбора.

Игра улучшает отношения между её участниками и педагогом, так как игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяют раскрыть и тем и другим свои личностные качества, лучшие стороны своего характера, она повышает самооценку участников игры, так как у них появляется возможность от слов перейти к конкретному делу и проверить свои способности.

Игра изменяет отношение ее участников к окружающей действительности, снимает страх перед неизвестностью. Она одновременно ставит ученика в несколько позиций. Личность находится одновременно в двух планах – реальном и условном (игровом).

С помощью игры можно снять психическое утомление, ее можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития у них организаторских способностей, привития навыков самодисциплины, создания обстановки радости на уроках.

Одним из методов игровой технологии является сказкотерапия. Сказкотерапия используется с лечебной, психокоррекционной, развивающей и воспитательной целью. Сказка служит эффективным взаимодействием учителя и ученика, способствует выработке общего языка общения. Переживая сказку ребенок учится не только понимать ситуацию, но и поступать в ней определенным образом, получая критерии выбора и свободу действий.

С первых минут урока, а именно с организационного, нужно создать обстановку доброжелательности. Его цель - создание положительного настроения на обучение, пробуждение интереса к познанию нового, а также коррекция психофизических функций. Основная задача учителя – включить детей в работу с первых минут урока. Организационные моменты проводятся в разных вариантах, но в любом случае полезно включать релаксационные, мимические и имитирующие упражнения в виде игры. Психофизическая гимнастика способствует раскрепощению детей, проявлению своего “я”, развитию воображения, преодолению двигательной неловкости.

Для сообщения темы урока эффективно использовать игровой момент. Игровая форма не только пробуждает интерес к уроку, но и направляет внимание детей к изучению и восприятию материала.

Основной этап урока - изучение нового материала.

На этом этапе игровая технология предусматривает включение элементов сказкотерапии: сказочные задачи, рассказывание сказки, сочинение сказки, рисование сказки, театрализация, что способствует повышению познавательной активности, создают положительный фон урока, необходимый для эмоционального состояния здоровья детей.

Для коррекции психических процессов используются следующие игры направленные:

- на развитие восприятия (“Выложи сам”, “Магазин игрушек”, “Волшебная палитра”)
- на коррекцию внимания (“Запомни порядок”, “Собери картинку”, “Самый внимательный”)
- на развитие памяти (“Повтори за мной”, “Запомни движение”, “Художник”)
- на коррекцию эмоциональной сферы (“Баба-яга”, “Соловей разбойник”, “Солнышко”)

От правильной организации урока, уровня его гигиенической рациональности во многом зависит функциональное состояние учащихся в учебной деятельности, возможность длительно поддерживать умственную работоспособность на среднем уровне и предупреждать преждевременное утомление.

На уроках русского языка, учащимся приходится много писать. Значительную нагрузку испытывают органы зрения и слуха, мышцы спины, мышцы кисти работающей руки. Если предоставить учащимся возможность отдохнуть, переключится на другой вид деятельности, то признаки утомления пройдут.

Для того чтобы помочь детям сохранить физическое и психическое здоровье, нужно проводить игровые физминутки.

- игры для снятия общего и локального утомления (“Буратино”, “Лягушки”, “Котенок”)

- игры для **кистей** рук (“Аплодисменты”, “Бабочка”, “Мы делили апельсин”)
- гимнастика для глаз (“Мудрый филин”, “Веселые рожицы”, “далеко – близко”)

Оздоровительные физминутки – это часть системы использования здоровьесберегающей технологии в школе.

Основные задачи физминуток-это:

1. снять усталость и напряжение
2. внести эмоциональный разряд
3. развивать общую моторику

Физминутки должны быть тесно связаны с темой урока и являться переходным мостиком к следующей части урока.

Систематическое использование физминуток приводит к улучшению психоэмоционального состояния, к изменению отношения к себе и своему здоровью. Дети после физминуток становятся более активными, их внимание активизируется, появляется интерес к дальнейшему усвоению знаний.

Комплексное использование игровой технологии в учебном процессе позволяет снижать утомляемость, повышает эмоциональный настрой и работоспособность, а это в свою очередь способствует сохранению и укреплению здоровья учащихся.

Период обучения детей младшего школьного возраста является особенно интенсивным и имеет большое значение для дальнейшего развития личности, а применение игровой технологии с элементами здоровьесбережения в этом возрасте должно занимать ведущее место в учебном процессе начальной школы.