***Игровая технология как здоровьесберегающий фактор в обучении младших школьников.***

**Учитель начальных классов**

**МОУ «СОШ № 62»**

**г. Магнитогорска**

**Чванова Л.А.**

**В основе педагогического опыта лежат идеи о психологических аспектах теории игры и игровых  систем Л.В.Выготского, изучение проблемы игры и символа в обучении А.В.Бехтерева, взаимосвязь и соотношение понятий «кодирование», «моделирование» Н.Ф.Талызиной, вопросы применения символизации для решения конкретных дидактических задач С.Н. Лысенковой, В.Ф.Шаталова. Игра — это метод познания интересующих нас объектов через ассоциации.**

**Проблема использования игр в обучении разрабатывается в психолого-дидактических исследованиях в последние 20-30 лет В.А. Ступаковым, А.И. Айдеровой, В.В. Давыдовым, Д.Б. Элькониным, М.И.Фридманом, Н.Г. Салминой и др.**

**Игра — это исследование объекта, при котором изучается не сам объект, а вспомогательная искусственная или естественная система, находящаяся в некотором объективном соответствии с этим объектом, способная замещать его в определенном отношении и дающая информацию об объекте. Между исследователем и объектом познания стоит игра. Ребенок действует в играх сначала под руководством и с помощью учителя, а затем строит игру самостоятельно.**

**Было обнаружено, что, существенные признаки и связи, зафиксированные в игре, становятся наглядными для учащихся тогда, когда эти признаки, связи были выделены самими детьми в их собственном действии, т.е. когда они сами участвовали в создании игры. Подлинное назначение игры – быть объектом действия, посредством которого получают новую информацию об оригинале. Игра выполняет эвристическую функцию выделения всех общих характеристик изучаемых объектов. Если наглядность позволяет представить только внешние стороны объекта, то игра служит средством целостного отражения отдельного и общего, чувственного и логического, внешнего и внутреннего. Обучение игре учащихся приводит к повышению эффективности обучения и общеразвивающему эффекту. Игра есть одно из основных учебных действий, которое является составным элементом учебной деятельности. Таким образом, данные теоретические идеи затронули вопрос о соотношении в начальном образовании эмпирического и теоретического уровней познания. Увеличение теоретической составляющей школьных программ заставляют задуматься о создании систем наглядно-образных опор, помогающих ученику фиксировать в своём представлении какое-то новое правило, способ проверки, новый термин и т. д. В практической педагогике уже известны система наглядных опор С.Н.Лысенковой и система опорных конспектов В.Ф.Шаталова да и магазины сейчас изобилуют разного рода таблицами, опорами, конспектами, модными справочниками для учеников начальной школы. Мы разделяем мнение Т.Е.Соколовой в том, что ученик должен быть соавтором (субъектом) учебного процесса, «необходимо привлечь его к целеполаганию, т.е. самостоятельному инициированию познавательных действий».**

**Поиск и изобретение вместе с детьми наиболее удобных способов запоминания правил и алгоритмов орфографических действий позволят повысить грамотность учащихся.**

**Разнообразные игры, где используются образные графические и образные звуковые ассоциации, дают возможность детям без особого напряжения освоить многие премудрости русской орфографии, дополняя классические правила новыми находками. Это позволяет оптимизировать процесс обучения и снять частично нервное напряжение детей, создать комфортную обстановку, которая вызывает положительные эмоции, способствующие здоровьесбережению.**

**Воспитательное значение игры, ее всестороннее влияние на развитие ребенка трудно переоценить. Игра органически присуща детскому возрасту и при умелом руководстве со стороны взрослых способна творить чудеса. Ленивого она может сделать трудолюбивым, Незнайку — знающим, неумелого — умельцем. Словно волшебная палочка, игра может изменить отношение детей к тому, что кажется им порой слишком обычным, скучным, надоевшим.**

**Игра поможет воспитателю сплотить детский коллектив, включить в активную деятельность детей замкнутых и застенчивых. В играх воспитывается сознательная дисциплина, дети приучаются к соблюдению правил справедливости, умению контролировать свои поступки, правильно и объективно оценивать поступки других.**

**Игра для детей — важное средство самовыражения, проба сил.** **В играх воспитатель может лучше узнать своих воспитанников, их характер, привычки, организаторские способности, творческие возможности, что позволит ему найти наиболее правильные пути воздействия на каждого из детей. И, что тоже очень важно, игры сближают воспитателя с детьми, помогают установить с ними более тесный контакт.**

**Игры существуют разные: подвижные, сюжетные, подражательные, музыкальные, дидактические, незначительные и др. Все они нужны и по-своему полезны детям, все должны быть использованы воспитателем в работе. Но особое место среди них занимают подвижные игры. Как показали специальные исследования, 85% времени бодрствования школьники проводят в сидячем положении, а это пагубно сказывается на их здоровье. Подвижные игры — самое лучшее лекарство для детей от двигательного голода — гиподинамии.**

**Многие из них существуют с незапамятных времен передаются из поколения в поколение. Время вносит изменения в сюжеты некоторых игр, наполняет их новым содержанием, отражающим современную жизнь. Игры обогащаются, совершенствуются, создается множество усложненных вариантов, но их двигательная основа остается неизменной. Важнейшее достоинство подвижных игр состоит в том, что в своей совокупности они, по существу, исчерпывают все виды свойственных человеку естественных движений: ходьбу, бег, прыжки, борьбу, лазание, метание, бросание и ловлю, упражнения с предметами — и потому являются самым универсальным и незаменимым средством физического воспитания детей. Характерной чертой подвижных игр является не только богатство и разнообразие движений, но и свобода их применения в разнообразных игровых ситуациях, что создает возможности для проявления инициативы и творчества. Подвижные игры имеют ярко выраженный эмоциональный характер. Играя, ребенок испытывает радость от напряжения физических и умственных сил, необходимого для достижения успеха. Игра должна органически войти в жизнь каждого детского коллектива, умело сочетаться с другими видами деятельности. Она уместна во многих случаях. Если дети устали от занятий и им нужна разрядка, если расшалились и их надо успокоить, если надо сделать интересным какое-то задание, трудовой процесс — в этих и во многих других случаях игра может быть незаменимым помощником педагога.**

**При подборе игр учитывается постепенный переход от простых игр к более сложным. Самые простые игры, доступные первоклассникам. С них и следует начинать. Но постепенно можно вводить и командные игры, игры-эстафеты, соревнования-поединки.**

**Многолетний опыт показал, что есть игры, которые нельзя отнести к определенному возрасту. Такие, например, игры, как «Удочка», «Второй лишний», «Белки, орехи, шишки», можно с одинаковым успехом проводить со школьниками и даже со взрослыми людьми. Конечно, сказанное относится не ко всем играм. Проведение их зависит от времени года и погоды. Некоторые игры планируются на весенний период, другие — на осенний или зимний. В хорошую, теплую погоду во дворе, на площадке, в сквере, на опушке леса можно проводить все те игры, которые в плохую погоду прихо­дится проводить в помещении, и те, что только на воздухе(и возможны (такие, как лапта или чижик, игры на местности и т. п.). В холодную погоду хороши игры с бегом, прыжками, борьбой. Они помогают детям согреться и делают их пребывание на воздухе приятным. В дождливую погоду игры можно проводить только под навесом.**

**Зимой, когда выпал снег и залит каток, можно проводить самые разнообразные игры: со снегом, на коньках, на лыжах, на санках. Но предпочтение следует отдавать тем играм, в которых одновременно участвуют, все дети, чтобы никто из детей не замерз. Надо строго следить, чтобы дети, разгоряченные играми, не пили холодную воду, не глотали украдкой снег, не сосали сосулек. Мороз до —10 °С без ветра — наиболее благоприятная погода для проведения игр на воздухе. При; морозе свыше —12 °С и особенно при сильном ветре; проводить прогулки и игры на воздухе нельзя. Беседуя с детьми, педагог должен стоять так, чтобы все дети его видели, и он видел всех детей. Лучше всего для этого встать в круг вместе с детьми (но не в центр круга, чтобы ни к кому не стоять спиной). Объяснение игры должно быть кратким, четким, но понятным, ярким и образным. Всегда,** когда есть возможность, оно должно сопровождаться показом, демонстрацией отдельных этапов игры.

Если в игре много правил, которые сразу усвоить трудно, можно некоторые из них умышленно опустить и сообщать дополнительно по ходу игры. Можно не сразу после объяснения начинать игру, а предварительно провести репетицию, предупредив детей, что пока результаты засчитываться не будут.

***Оздоровительные мероприятия в учебном процессе.***

**Учебный день школьника насыщен значительными умственными и эмоциональными нагрузками. Школьная перегрузка и долгое нахождение в статическом положении приводит к переутомлению учащихся. Ученые утверждают, что полностью избежать утомления от учебных перегрузок не удается, да и не нужно. Это противоречит не только педагогическим, но и гигиеническим принципам, так, как только интенсивная деятельность служит залогом полноценного функционирования и развития растущего организма. Гигиенисты считают, что необходимо такое дозирование деятельности, при котором возникающее утомление полностью исчезает в последующий за работой период отдыха. Если этого не происходит, утомление накапливается и переходит в переутомление или хроническое утомление.**

**Утомление обычно проявляется в снижении работоспособности, которое наступает в следствие выполнения продолжительной или интенсивной работы. По мнению специалистов, это временное функциональное состояние, биологическая роль которого состоит в своевременной защите от истощения при длительной или напряженной работе.**

**Ученые считают, что продолжительность активного внимания, например, первоклассников составляет 15-20 минут. После 30-35 минут непрерывных занятий у них резко падает работоспособность: интенсивность работы снижается на 37%, а качество ее - на 50%. При этом около 50% учащихся начинают отвлекаться от работы.**

**Устранить утомление можно, если оптимизировать физическую, умственную и эмоциональную активность. Для этого следует активно отдохнуть, переключиться на другие виды деятельности, использовать всевозможные средства восстановления работоспособности.**

**Оздоровительные мероприятия необходимо использовать в учебном процессе. Для восстановления умственной работоспособности наряду с использованием игровых моментов применяют физкультурные минутки. Физкультурные паузы, динамические перемены.**

**Физкультурные минутки - кратковременные перерывы на занятиях (1-3 минуты) для проведения физических упражнений, связанных с длительной статической позой учащихся. Их цель - предупреждение утомления, восстановление работоспособности, профилактика нарушения осанки.**

**Физкультурные минутки проводятся на начальном этапе утомления (на 8-20   минуте занятия). Упражнения должны быть просты, интересны и знакомы учащимся, доступны для выполнения на ограниченной площади.**

**Физкультурные паузы - комплекс физических упражнений и игр, проводимых между занятиями (длительность 5-8 минут). Гигиенические требования к физкультурным паузам: проводить в чистом, хорошо проветренном и освещенном помещении, следить за дозировкой физической и эмоциональной нагрузки, не допускать переутомления.**

**Динамические перемены - организованная форма активного отдыха на открытом воздухе. Их обычно проводят после 2 урока. Длительность динамической перемены - 35 минут.**

**1. Подготовка организма к длительной деятельности. Построение, ходьба, бег, общеразвивающие упражнения в игровой форме. Длительность- 6-8 минут.**

**2. Подвижные игры, спортивные игры и упражнения, самостоя­тельная игровая деятельность. Длительность - 22-25 минут.**

**3. Построение, спокойная ходьба и упражнения на внимание, подведение итогов. Длительность - 4-6 минут.**

**В качестве примера приведем несколько подвижных русских народных игр, которые без особого труда педагог может проводить как в закрытом помещении, так и на свежем воздухе:**

**- «У медведя во бору». Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами и напевают песенку:**

**У медведя во бору грибы, ягоды беру!**

**А медведь рычит, «догоню!» - кричит!**

**Когда играющие произнесли последние слова, медведь выбегает из берлоги за грибниками и старается их поймать. Пойманный становиться медведем.**

**- «Филин и пташки». Дети выбирают названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, петух, ворона, утка, гусь, воробей и др. Филин сидит в домике, птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. На сигнал «Филин!», все птицы стараются спрятаться, а филин их ловит и угадывает, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.**

**- «Кошки-мышки». Играющие (не более 5 пар) встают в 2 ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход-нору.  Игру начинает первая пара: мышь убегает, а кот ловит. В опасный момент она может спрятаться в норе. Коту нельзя забегать в нору, мышь может находиться в норе не более 10 счетов.  Как только кот поймал мышь они встают в ряд, образующий нору. А следующая пара - кот и мышь.**

**- «Липкие пеньки».  Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга, они изображают липкие пеньки. Пеньки не должны вставать. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь проскользнуть между пней, не прилипая. А пеньки, свою очередь, стараются их коснуться. Осаленные становятся пеньками.**

***Формы проведения оздоровительных мероприятий.***

**1. Оздоровительные. К ним относятся:**

**-**общеразвивающие упражнения **(упражнения для разных групп мышц);**

- подвижные игры;

- танцевальные упражнения;

- ритмические упражнения**(они отличаются от танцевальных четким исполнением элементов);**

**-**гимнастика для глаз;

**-**физкультурно-спортивные **(гимнастика под счет, бег, прыжки, приседания и т.п.)**

**-**двигательно-речевые**(учащиеся коллективно читают небольшие веселые стихи и выполняют в соответствии с текстом движения).**

**2. Когнитивные (познавательные) физкультурные минутки. К ним можно отнести:**

**-**дидактические игры с движениями.**(Например, на уроках природоведения при изучении темы «Растительный мир» можно использовать игры «Найди дерево по описанию», «Вершки и корешки» (с использованием наглядности), «Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем» и др.;**

**-**двигательные действия и задания.**Загадывают загадку, а отгадку учащиеся имитируют в движении;**

**-**развивающие игры.**Например, «Испорченный телефон», «Запомни движение и повтори».**

**3. Креативные (творческие).**

**-**гимнастика для ума **(с использованием «необычного физкультурного инвентаря»).**

**Учащиеся придумывают необычные действия с физкультурным инвентарем. Например: мячом можно «рисовать», на нем можно качаться как на качелях, ходить с мячом на голове; фантазируют на что похожи кегля, скакалка и т.п.  Кегля может быть вазой, жезлом милиционера, скакалка**

**- змейкой, веревкой для белья, мостиком и т. д.;**

- оригинальные движения **(придумывание названия выполняемым движениям). Учащиеся придумывают различные композиции. Например, два мальчика скрестив руки, несут девочку. Что это может быть? Принцесса в карете, девочка на качелях и т. п.;**

**-**сюжетно-ролевые игры. **(Развитие воображения, творчества выразительности в движениях);**

- использование карточек**(глядя на карточку с изображением, например, летящей птицы учащийся выполняет физические упражнения);**

- пантомимическая гимнастика **(подражательная средствами невербальных сигналов). Задача показать - эмоциональное состояние персонажа с помощью мимики и жестов.**

**Комплексное использование оздоровительных мероприятий в учебном процессе позволяет снижать утомляемость, повышать эмоциональный настрой и работоспособность, а это в свою очередь способствует сохранению и укреплению здоровья учащихся.**

**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, размещения участни­ков 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 учащихся;**

**•          рефлексия**

**Период обучения детей младшего школьного возраста является особенно интенсивным и имеет большое значение для дальнейшего развития личности, поскольку все последующие фазы развития основаны на этой стадии, и применение игровой технологии в этом возрасте должно занимать ведущее место в учебном процессе начальной школы.**

***Функции игры как педагогического феномена.***

Развлекательная. **Основная функция игры развлечь, доставить удовольствие, одушевить, побудить интерес.**

Коммуникативная.**Игра вводит учащихся и реальный контекст сложнейших человеческих отношений, способствует освоению общения.**

Самореализация.**Игра важна как сфере реализации себя как личности. Именно в этом плане 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 и 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 помощь учащимся с отклонением в поведении, помочь справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками.**

Межнациональная коммуникация. **Игры — национальны и в то же время интернациональны, межнациональны. Они дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, способствуют усвоению единых для всех социаль­но-культурных ценностей.**

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