**Игровая деятельность на уроках в начальных классах как разновидность здоровьесберегающих технологий**

*Прудникова М. С.,*

*учитель начальных классов*

*«Калининская ООШ»*

1

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.

2

Здоровье ребенка, его социально-психологическая адаптация, нормальный рост и развитие во многом определяются средой, в которой он живет. Для ребенка от 6 до 17 лет этой средой является школа, т.к. с пребыванием в учреждениях образования связаны более 70% времени его бодрствования. Образовательный процесс в условиях меняющего современного мира постоянно усложняется и требует от учеников большего умственного и нервно - психического напряжения.

 Поэтому проблема здоровья детей сегодня как никогда актуальна.

3

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.

4

**Здоровьесберегающие технологии** – это

 - условия обучения ребенка в школе (отсутствие стресса, адекватность требований, адекватность методик обучения и воспитания);

- рациональная организация учебного процесса (в соответствии с возрастными, половыми, индивидуальными особенностями и гигиеническими требованиями);

- соответствие учебной и физической нагрузки возрастным возможностям ребенка;

- необходимый, достаточный и рационально организованный двигательный режим.

5

Любая образовательная технология является здоровьесберегающей, если выполняет следующие требования:

 - учет индивидуальных особенностей учащихся.

- недопускание чрезмерной, изнуряющей интеллектуальной, эмоциональной, нервной нагрузки при освоении учебного материала.

- обеспечение такого подхода к образовательному процессу, который гарантировал бы поддержание благоприятного морально-психологического климата на уроке.

Задача каждого учителя – изучить основы здоровьесберегающих технологий и оценивать свою деятельность с точки зрения здоровьесбережения своих воспитанников.

6

Какой же приём, метод может помочь учителю в решении задач, которые ставит перед ним современность? Считается, что на смену старому должно прийти новое. Но ведь новое есть хорошо забытое старое, и, значит, в помощь должно прийти нечто еще более древнее и более вечное. Может быть, это ИГРА?

Игра - древнейшая форма передачи знаний. Играя в «дочки-матери», мы учимся семейным отношениям; раскладывая кубики, становимся строителями; расставляя солдатиков, воспитываем в себе полководцев. Можно утверждать, что игра - универсальная форма дидактического взаимодействия с учеником.

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.

7

**Функции игры как педагогического феномена**.

**В** жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

-**коммуникативную**: освоение диалектики общения;

-**развлекательную** (основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, пробудить интерес);

-**терапевтическую**: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

-**диагностическую**: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

-**коррекционную**: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

-**социализации**: включение в систему общественных отношений;

-**межнациональной коммуникации**: усвоение единых для всех людей социо- культурных ценностей.

8

В здоровьесберегающих технологиях большое место отводится игре. Игра является ведущим приёмом обучения в начальной школе. Ранее на уроках большое внимание уделялось дидактическим играм, основной целью которых было: повышение мотивации и активизации учебной деятельности учащихся.

 В настоящее время изменились формы: на первое место выходят сюжетно-ролевые игры, направленные на сбережение здоровья детей: снятие мышечного напряжения, увеличение двигательной активности на уроке и вне урока. На уроке должна присутствовать смена поз учащихся, которые соответствовали бы видам работы.

9

**Функции игр, как метода изучения предметов в начальной школе.**

**Первая, простейшая функция** – облегчать учебный процесс, оживлять его. Эту роль выполняют сказочные элементы, занимательные картинки, подбор занимательных текстов и др.

**Вторая функция** – “театрализация” учебного процесса: игровые формы вводят ролевой элемент, например вымышленных персонажей. Артистические приёмы используются в ролевых диалогах, в чтении по ролям, в инсценировании басен, сказок и т.д.

Ролевая игра - это особая форма детской жизни. Это игра, в которой между участниками распределяются роли. В ней ставится проблема, разыгрывается проблемная ситуация, и в результате ролевой игры дети совместно находят решение.

**Третья функция** – соревновательная. Игра вносит элемент соревнования, конкурса, вызывает активность, стремление к лидерству.

Названные три функции игры представляют собой ступени от игры – забавы к игре – увлечению познанием, творчеством, к научной логике.

**Игровая деятельность**  – это одно из средств воспитания умственной активности учащихся. Выбор игры определяется учебно – воспитательными целями урока. Кроме того, игра должна быть доступна для учащихся, соответствовать их потребностям и интересам. Понятно, что непосильное задание отбивает интерес к игре; очень простое – воспринимается как развлечение. Игра должна быть посильной, но в то же время содержать некоторые трудности, требующие от ученика напряжения внимания, памяти.

Основные виды игр, которые используются на уроках в начальной школе, определены в методической литературе

**Классификация педагогических игр**

10

По дидактическим задачам

Игра может проводиться на разных этапах урока.

В начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность.

В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы. В конце урока игра может носить поисковый характер.

11

По характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие

- познавательные, воспитательные развивающие

- репродуктивные, продуктивные, творческие

- коммуникативные, диагностические, профориентационные,

12

По особенностям содержания и форм проведения выделяют:

– ролевые (игры-импровизации, деловые игры);

– сюжетные (урок-соревнование, урок-путешествие, урок-праздник);

– имитационные;

– игры-драматизации;

– настольные игры ;

– игры-головоломки, или словесные игры (ребусы, кроссворды, загадки, анаграммы, шарады и др.);

– предметные.

13

По времени и условиям проведения (объёму) игры делятся на

- урок-игру,

- игру – элемент урока,

- игру – внеклассное мероприятие.

14

По количеству участников игры

 – парные, групповые, общеклассные.

15

Чем объясняется необходимость именно таких игр?

**Первый аргумент**. Заучивание правил, выполнение упражнений малоэффективно и скучно. Гораздо больше ученик узнает и учится принимать свои знания, если урок пройдет в виде путешествия с применением игр, как интерактивных упражнений.

**Второй аргумент**. Задачей наших дней все ощутимей становится не дача готовых знаний (это просто невозможно при современных темпах развития науки и техники), а выработка умений самостоятельно добывать эти знания в течении всей жизни человека.

Таким образом, игра это один из факторов здоровьесберегающей среды в общеобразовательном процессе. Она создаёт "зону ближайшего развития" для каждого ученика, совершенствует его познавательные процессы (внимание, память, мышление, воображение и т. д.), формирует произвольность в поведении, адаптирует интеллектуально - пассивных детей в учебной деятельности, даёт ощущение свободы и раскованности слабым и неуверенным в себе детям.

Не стоит забывать и релаксирующее значение игры - возможность ученику передохнуть, снять чувство давящей напряжённости.

Другими словами: игровая деятельность на уроке является разновидностью здоровьесберегающих технологий и стоит на страже здоровья ребёнка.

16