

Подвижные игры дидактической направленности и общеобразовательные предметы

Н.Ю. Губанова



Одним из приоритетных направлений учебно-воспитательного процесса является охрана здоровья школьников. Используя в своей работе здоровье-сберегающие технологии, учитель ставит задачи:

- обеспечить ученику возможность сохранения здоровья;
- сформировать у него необходимые знания, умения и навыки по здоровому образу жизни;
- научить использовать полученные знания в повседневной жизни;
- укреплять здоровье детей во время учебного процесса.

Последняя задача является наиболее трудноразрешимой и в настоящее время становится темой педагогических поисков учителей. **Как на уроках общеобразовательного цикла, доля которых занимает большую часть в учебном процессе, а трудность высока, укреплять физическое здоровье учеников?**

В последние годы учителя сознательно включают в свою работу технологии, ограничивающие классно-урочную систему организации учебного процесса, разрабатывают новые формы и методы обучения.

Одним из методов, укрепляющих здоровье детей во время уроков, является **использование подвижных игр дидактической направленности** на общеобразовательных дисциплинах, которые:

- сочетают двигательное и интеллектуальное начало;
- увеличивают время организованной двигательной активности детей;
- создают положительные эмоции.

Методика проведения подобных подвижных игр, способствующая

повышению эффективности учебно-воспитательного процесса и основанная на положениях психологической теории поэтапного формирования умственных действий, заключается в следующем: игру целесообразно использовать на том этапе урока, когда применение традиционных форм не приносит желаемого результата; игры включаются в ход уроков систематически, при закреплении каждой отдельной темы либо всего курса.

Блоки предложенных подвижных дидактических игр рекомендуется проводить на предметах общеобразовательного цикла, которые требуют от детей наибольшего напряжения, чаще вызывают утомление и, наконец, доля которых в учебном плане занимает большую часть. Игры адаптированы для проведения в классной комнате.

Первый блок. Игра «Собери листочки» (название условно).

Цель: формировать умения классифицировать, навык самоконтроля, закрепить полученные знания.

Содержание. Игроки делятся на команды (мальчики – девочки, 1-й вариант – 2-й вариант, по рядам и т.п.). По классу (на партах, на полу, на подоконниках) разбросаны «листочки» (карточки со словами, цифрами, примерами и т.д.).

По команде учителя дети выполняют следующие задания:

- 1) одна команда собирает односложные слова, другая – двусложные;
- 2) первая команда собирает существительные 1-го склонения, вторая – 2-го склонения, третья – 3-го склонения;

3) одна команда собирает четные, другая – нечетные числа;

4) первая команда собирает числа, делящиеся без остатка на 3, вторая – на 4, третья – на 5;

5) команды собирают примеры с ответами: 7, 8, 9 и др.

Данную игру можно проводить практически на каждом уроке и по любому предмету. Дети на фоне положительных эмоций и радости движений закрепляют полученные знания.

Второй блок. Игра «Цепочка».

Цель: отработка и закрепление полученных знаний, формирование собранности и ученической ответственности.

Содержание. На доске в столбик записаны слова с пропусками, выражения, группы слов и т.д.

Класс делится на команды. Эстафетные палочки – кусочки мела. По команде участники игры по очереди решают примеры, сравнивают, вставляют пропущенные буквы, ставят ударение, определяют род, склонение и т.д.

Игры второго блока помимо непосредственной реализации учебной задачи формируют у детей умение мыслить на фоне эмоционального возбуждения. Наблюдения показывают, что учащиеся очень редко допускают ошибки, чувствуя индивидуальную ответственность за успех команды.

Третий блок. Игра «Змейка».

Цель: усвоение полученных знаний, активизация внимания, совершенствование интеллектуальных умений.

Содержание. Игра проводится без разделения на команды. У каждого ученика на парте лежит карточка с небольшим заданием. Дети выполняют его на листочке или в своей тетради. Затем по команде учителя школьники перемещаются на соседнее место, оставляя карточку, и выполняют задание по следующей карточке и т.д.

Главное достоинство игр этого блока в том, что, преодолевая в ходе игры трудности, дети получают удовольствие от процесса и результата своей деятельности.

Четвертый блок. Игра «Не скажу!»

Цель: практическое овладение знаниями и выполнение простейших видов анализа и синтеза.

Содержание. Игра проводится без разделения на команды. Игроки образуют круг и перебрасывают друг другу мяч, называя при этом числа по порядку, но вместо нечетных чисел говорят: «Не скажу!». Например: «Не скажу», 2, «Не скажу», 4, «Не скажу», 6 и т.д.

Кто ошибся, выбывает из игры.

Аналогично выполняются задания на определение рода, падежа, склонения, спряжения. Как вариант этой игры можно предложить выполнить задание «Отвечай, если ответ 10» и т.п.

Пятый блок. Игра «Передай кубик».

Цель: закрепить знание последовательности.

Содержание. На первую парту каждого ряда ставится пластмассовый кубик. По сигналу учителя кубик передается от одного ученика другому с названием чисел по порядку или десятками, кратными 2, 3, 4 и т.п., пока кубик не возвратится обратно. Ряд, закончивший игру первым, побеждает. Передавать кубик можно, называя по порядку буквы алфавита, дни недели, месяцы, падежи и т.д.

Шестой блок. Игра «Вертушка».

Цель: формировать умение обобщать прочитанный материал, а также проверять правильность его обобщения.

Содержание. Эта игра используется при работе с научно-познавательными текстами. Класс делится на группы. Изучаемый текст разрезается на логически законченные части, равные количеству групп. Далее каждый отрывок разрезается на предложения так, чтобы образовался деформированный текст, который получает каждая команда. Группы выполняют следующие задания, после выполнения каждого из которых меняются местами:

1) восстановить текст своего отрывка в правильной последовательности;

2) поменявшись местами, команды должны прочитать доставшийся им текст, придумать заголовок и записать его на листочке;

3) прочитать отрывок, сформулировать к нему вопрос и записать его на листочке;

4) прочитать вопрос к данному отрывку, ответить на него, здесь же записать ответ;

5) зачитать результаты выполнения командами заданий и полностью восстановить связный текст.

Таким образом, реализация подвижных игр дидактической направленности на уроках по общеобразовательным предметам вызывает у школьников интерес к учебным занятиям, снимает умственное и психическое напряжение, удовлетворяет естественную для младших школьников потребность в двигательной активности. Вместе с тем значительно повышается и «рейтинг» трудных предметов.

Литература

1. Коваленко В.И. Здоровьесберегающие технологии в начальной школе. 1–4 классы. – М.: ВАКО, 2004.

2. Степанова О.А. Игровая школа мышления//Начальная школа плюс До и После. – 2000, № 10, с. 3–13.

3. Степанова О.А. Игровые оздоровительные технологии в начальной школе//Начальная школа плюс До и После. – 2002, № 2, с. 27–36.

Надежда Юрьевна Губанова – учитель начальных классов МОУ «Начальная школа – детский сад № 414», г. Челябинск.