



Игровые технологии в формировании основ здорового образа жизни

Л.Н. ВОЛОШИНА,

доктор педагогических наук, профессор кафедры дошкольного и специального (дефектологического) образования

Вопрос о создании и применении игровых образовательных технологий в дидактике начальной школы неновый. Учителю и будущему учителю важно понять, что представляют собой игровые технологии, как правильно их конструировать и описывать, как использовать в образовательной деятельности. Поэтому в учебные программы профессиональной подготовки и переподготовки учителей начальных классов г. Белгорода вводится модуль «Конструирование игровых образовательных технологий».

В этой статье мы остановимся на возможностях игровых образовательных технологий в реализации целевого ориентира Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО), а именно в формировании у обучающихся установки на безопасный, здоровый образ жизни [5]¹. На наш взгляд, в современном образовательном пространстве не до конца реализован потенциал игровых технологий в развитии у младших школьников позиции субъекта деятельности по укреплению здоровья.

Обратим внимание, что ряд авторов относят игровые технологии к категории здоровьесберегающих [1–3]. Мы считаем, что здоровьесберегающий характер игровых технологий заключается в том, что игра — это, во-первых, известная, привычная и любимая форма деятельности для человека любого возраста и, во-вторых, одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой игровой ситуации, способное вызывать у них высокое эмоциональное и физическое напряжение. В игре легче преодоле-

ваются трудности, препятствия, психологические барьеры.

Игровая технология представляет собой детерминированную функциональную систему, в качестве взаимосвязанных, взаимодействующих и взаимосодержащих элементов которой выступают последовательно выстроенные компоненты. Поэтому использовать элементы той или иной технологии в образовательном процессе невозможно. Компоненты технологии должны иметь следующую строгую алгоритмированную иерархию:

- определение *ситуативной направленности* игровой технологии в процессе формулирования ее названия;
- формирование *целевой направленности* игровой технологии в ходе выстраивания иерархии целей, которая придаст ей системную организацию;
- обоснование *генерального замысла* в процессе обозначения *концептуальной основы* игровой технологии;
- разработка *содержательной части* игровой технологии;
- определение *процессуальной составляющей* игровой технологии;
- разработка *системных механизмов управления* игровой технологией;
- обоснование *механизмов координации средств и методов* игровой технологии с учетом получаемых результатов в иерархии достижения целевых установок;
- *материально-техническое и медико-биологическое обеспечение* игровой технологии.

Чтобы оказать практическую помощь начинающему учителю в проектировании *целевого, содержательного, технологического, результативного* компонентов игровых

¹ В квадратных скобках указан номер работы из списка «Использованная литература». — Ред.



технологий, мы разработали технологическую карту. Ниже представлена технологическая карта формирования начальной ключевой компетенции младших школьников в области укрепления здоровья. Она рекомендуется для работы на первом этапе (адаптационный период), когда выпускники детских садов только начинают осваивать новую социальную роль (табл.).

Содержание технологической карты может быть реализовано как на уроках, так и во внеурочной и воспитательной работе.

Остановимся более подробно на характеристике игр, отражающих содержание предметных областей «Физическая культура» и «Окружающий мир» в спектре их целевых ориентаций.

В работах Г.К. Селевко рассматриваются такие виды игр, как *имитационные, операциональные, организационно-деятельностные, ролевые, дидактические, деловой театр* [4].

Сценарий *имитационной* игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов. Например, согласно технологической карте, в адаптационный период широко используется такая имитационная игра, как «Где мы были — мы не скажем, а что видели — покажем».

Операциональные игры помогают отрабатывать выполнение конкретных, специфических операций. Например, алгоритмы умывания, одевания подготовки к учебным занятиям. При этом решаются задачи по формированию культурно-гигиенических навыков, закаливанию и т.д. В операциональных играх моделируется соответствующий процесс по охране и укреплению здоровья. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

В «классическом» варианте *организационно-деятельностные* игры применяются в качестве инструмента коллективного поиска содержащих инновационные компоненты оптимальных решений сложных технических, организационных, управленческих проблем в реальных условиях предприятий, учреждений. Основной акцент в игре делается на рефлексии участниками собственной деятельности. Безусловно, в таком виде эти игры для педагогического процесса в на-

чальной школе неприемлемы, но совместную проектную деятельность детей, педагогов и родителей можно рассматривать как вариант организационно-деятельностной игры.

Ролевая игра предполагает отработку тактики поведения, действий, выполнения функций и обязанностей конкретных лиц. Для проведения этих игр разрабатывается ситуация, между детьми распределяются роли с обязательным содержанием. Наиболее популярными у младших школьников являются такие ролевые игры, как «Школа», «Магазин», «Больница», «Доктор Айболит» и др.

В *деловом театре* возможно разыгрывание какой-либо ситуации, связанной с охраной и укреплением здоровья детей. В нем участник должен мобилизовать свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки — научить младшего школьника ориентироваться в различных обстоятельствах, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы. Для метода инсценировки составляется специальный сценарий, где описываются конкретная ситуация, связанная со здоровьесбережением, функции и обязанности действующих лиц, их задачи. Вышеперечисленные игры далеко не всегда можно использовать в образовательном процессе, они требуют специальной подготовки детей и педагогов к их проведению и могут использоваться во внеурочной деятельности.

Достаточно часто используются в образовательном процессе *дидактические* игры. Это игры с готовыми правилами, которые используются как средство развития познавательной активности детей по здоровьесбережению. Элементы занимательности в дидактической игре служат своеобразной эмоциональной разрядкой, способствуют концентрации внимания детей для последующей углубленной работы над изучаемым материалом.

Дидактические игры различны по цели, форме, содержанию, в сущности своей представляют разнообразные интеллектуальные задачи: осмысление учебного мате-



Технологическая карта формирования начальной ключевой компетентности младших школьников в области укрепления здоровья (адаптационный период)

Структурные компоненты компетентности	Показатели компетентности (целевой и результативный компоненты)	Игровые технологии формирования компетентности	
		Содержательный компонент (названия игр)	Технологический компонент (виды игр)
Аксиологический	Имеет положительную социальную позицию по отношению к своему здоровью и здоровью окружающих	«Доска желаний». «Если хочешь быть здоров». «Что я надену»	Игра-задача. Игра — проблемная ситуация. Игра-предположение
	Сформирована потребность в разнообразной самостоятельной двигательной деятельности	«Назови вид спорта». «Узнай движение». «Море волнуется»	Предметные картинки. Лото. Подвижная игра
	Проявляет потребность в здоровом стиле поведения	«Что сначала, что потом». «Разложи по порядку». «Найди свой домик». «Кто больше соберет?»	Игра-предположение. Игра-алгоритм. Подвижная игра. Предметные картинки
	Понимает мотивы собственных действий и действий других людей	«Игра — дело серьезное». «Что мы знаем о вещах». «Когда ты это делаешь?»	Предметные картинки. Предметные картинки. Игра-проблемная ситуация
	Уважает желания других людей	«Если бы я был волшебником»	Игра-предположение
	Способен оценивать действия и поступки	«Хорошо — плохо». «Как поступить!»	Игра-предположение. Игра-предположение
	Способен избежать нежелательного общения	«На прогулке». «Мой дом». «Если я сделаю так»	Игра-предположение. Словесная игра. Игра-загадка
Когнитивный	Имеет представления о здоровье	«Мой день». «Пищевое лото». «Азбука здоровья». «Магазин здоровья»	Игра-предположение. Лото. Дидактические картинки. Игра с предметами
	Владеет определенными понятиями о здоровом образе жизни	«Знаешь ли ты?» «Как вырасти здоровым». «Путешествие в страну Чистоты»	Игра-загадка. Дидактические картинки. Игра-путешествие
	Знает элементарные приемы укрепления здоровья	«Подбери пару». «Путешествие в город Предметов личной гигиены». «Как у нашей Иры»	Парные картинки. Игра-путешествие. Игра-этуд
	Знает о факторах, отрицательно влияющих на здоровье	«Полезная и вредная еда». «Вершки и корешки». «Найди опасные предметы». «К нам пришел Незнайка». «По грибы». «По ягоды». «Подбери слова по назначению»	Парные картинки. Парные картинки. Игра с предметами. Словесная игра. Лото. Лото. Парные картинки



Продолжение

Структурные компоненты компетентности	Показатели компетентности (целевой и результативный компоненты)	Игровые технологии формирования компетентности	
		Содержательный компонент (названия игр)	Технологический компонент (виды игр)
Деятельностный	Владеет гигиенической культурой, навыками самообслуживания	«Угадай-ка!» «Что для чего нужно». «Мальчик Петя». «Танечка-хозяйка». «Разложи по порядку»	Игра с предметами. Игра с предметами. Игра-этюд. Игра-этюд. Игра — алгоритмизация с картинками
	Активен в способах сохранения и укрепления здоровья	«Что такое хорошо, что такое плохо». «Кто режим выполняет — тот все успевает». «Какой формы мыло?» «Путаница, или Что для чего». «Это я, это я, это все мои друзья!» «Где мы были, мы не скажем, а что видели, покажем»	Игра-предположение. Игра-загадка. Словесная игра. Игра-экспериментирование. Игра-загадка. Подвижная игра. Подвижная игра
	Владеет двигательными действиями в соответствии с возрастными возможностями	«Перевертыши»	Подвижная игра
	Умеет регулировать свою двигательную активность	«Школа мяча» (отбивание мяча о стенку ногой разными способами, подбрасывание и ловля). Бросание мяча в мишень. «Забей гол». «Прыг-скок» «Кто скорее?» «Кто лучше подаст?» (подача волана снизу через веревку). Отбивание волана поочередно левой и правой рукой. «Тир»	Игровое упражнение. Игровое упражнение. Игровое упражнение. Подвижная игра-соревнование. Игровое упражнение. Подвижная игра-соревнование. Игровое упражнение. Игровое упражнение
	Может включиться в совместную деятельность со сверстниками и взрослыми	«Путешествие в страну здоровья». «Как поступить?» «Городки». «Теннис». «Футбол». «Бадминтон». «Хоккей». «Баскетбол». «Больница». «Доктор Айболит»	Игра с фишками. Сюжетные картинки. С элементами спорта. С элементами спорта. С элементами спорта. С элементами спорта. С элементами спорта. С элементами спорта. Сюжетно-ролевая игра. Сюжетно-ролевая игра
	Может ориентироваться в новой обстановке	«Опасно — неопасно». «Дорожные знаки»	Дидактические картинки. Игра-пазлы



Структурные компоненты компетентности	Показатели компетентности (целевой и результативный компоненты)	Игровые технологии формирования компетентности	
		Содержательный компонент (названия игр)	Технологический компонент (виды игр)
	Умеет попросить о помощи и оказать ее	«Скорая помощь». «Наши помощники — растения». «Школа пожарников». «Бабушкины рецепты». «Лабиринты». «Если малыш поранился». «Так или не так». «Если кто-то заболел»	Словесная игра. Лото. Предметные картинки. Сюжетно-ролевая игра. Игра-лабиринт. Предметные картинки. Предметные картинки. Словесная игра
Личностный	Знает меру своих возможностей	«Я могу». «Я сам»	Игра-предположение. Игра-предположение
	Имеет положительную самооценку	«Мои поступки». «Что такое хорошо и что такое плохо». «Волшебное слово». «Запретный номер»	Игра-предположение. Игра-предположение. Подвижная игра. Словесная игра
	Умеет заявить о своих потребностях в приемлемой форме	«Скучно, скучно так сидеть». «Паровозик». «Подбери маску». «Котенок на дереве». «Работаем вместе». «Волшебный магазин»	Подвижная игра. Подвижная игра. Игра — проблемная ситуация. Игра — проблемная ситуация. Игра-задача. Игра-задача
	Управляет своим поведением и способами общения	«О чем говорит светофор». «Огонек, загорись!» «Как правильно»	Игра-предположение. Игра-предположение. Игра-предположение
	Способен выбрать адекватную форму поведения	«Пишем письмо заболевшему товарищу». «Дождик». «Будь внимателен». «Слушай хлопки». «Зеваки». «Четыре стихии». «Стоп». «Веретено». «Огонь — лед». «Ожерелье». «Дружба начинается с улыбки». «Каждый спит». «Насос и мяч». «Запрещенное движение». «Иголка и нитка»	Игра-предположение. Словесная игра. Подвижная игра. Подвижная игра. Подвижная игра. Подвижная игра. Подвижная игра. Подвижная игра. Подвижная игра. Подвижная игра. Игра-загадка. Подвижная игра. Подвижная игра. Подвижная игра. Подвижная игра

риала, его повторение, обобщение. На наш взгляд, в целях формирования компетентности в области укрепления здоровья млад-

ших школьников можно использовать следующие виды дидактических игр: игры с предметами, настольно-печатные, игры-пу-



тешества, игры-предположения, игры-загадки, парные картинки, лото, домино, лабиринт, разрезные картинки, пазлы, игры с фишками.

Особое место в формировании компетентности в области укрепления здоровья мы отводим подвижным играм. Они особенно актуальны в связи с тем, что с переходом ребенка в школу резко снижается его двигательная активность. Основным положением любой подвижной игры являются ее правила. Самоорганизация проявляется прежде всего в способности младшего школьника подчинить свое поведение этим правилам. Нарушения игроками правил приводят к разрушению игры, конфликтным ситуациям. Правила для всех участников одинаковы, но поставленную двигательную задачу каждый решает с учетом своих возможностей. Одни дети обеспечивают себе победу за счет скорости действий, другие выбирают путь рационального выполнения движений в заданных условиях, что и является предпосылками формирования компетентности детей в области укрепления здоровья.

В заключение хочется отметить, что организация качественной полезной игры — сложный и кропотливый процесс. Педагог должен овладеть этим искусством, уметь *проектировать* процесс организации игровой деятельности: определить его цель, сформулировать правила, организовать пространство, наметить линию развития

сюжета, подобрать игровой реквизит, организовать начало и подвести итог игры. Мы надеемся, что наши рекомендации смогут быть полезны в этом плане.

Использование предложенной технологической карты обеспечивает формирование начальной ключевой компетентности первоклассника в области укрепления здоровья. Каждый педагог с учетом индивидуальных особенностей развития детей свободен в выборе игровых технологий, представленных в карте, и может рекомендовать их родителям для использования в домашних условиях.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. *Волошина Л.Н. и др.* Игровые технологии формирования компетентности дошкольников в области укрепления здоровья: Учеб.-метод. пос. Белгород, 2014.
2. *Гурьев А.В.* Особенности планирования здоровьесформирующей деятельности в группе продленного дня // Начальная школа. 2011. № 11.
3. *Смирнов Н.К.* Здоровьесберегающие образовательные технологии и психология здоровья в школе. М., 2010.
4. *Селевко Г.К.* Современные образовательные технологии ДОС. Учеб. пос. М., 1998.
5. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (в ред. приказов Минобрнауки России от 26.11.2010 № 1241, от 22.09.2011 № 2357). URL: <http://edustandart.ru/izmeneniya-fgos-2016/> (дата обращения: 21.09.2016).