

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра начального естественно-математического образования

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

АВТОРЕФЕРАТ  
ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ  
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 414 группы  
направления 44.03.01 Педагогическое образование,  
профиль подготовки «Начальное образование»  
факультета психолого-педагогического и специального образования

**Досмухамбетовой Светланы Валентиновны**

Научный руководитель  
доктор биол. наук, доцент

\_\_\_\_\_

Е. Е. Морозова

подпись                      дата

Зав. кафедрой  
доктор биол. наук, доцент

\_\_\_\_\_

Е. Е. Морозова

подпись                      дата

Саратов 2023

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность темы исследования.** Здоровье человека-высшая национальная ценность, и возрождение нации должно начинаться именно со здоровья, в первую очередь детей. В современном мире, в мире высоких технологий, резкое снижение двигательной активности младших школьников, экология и другие факторы привели к значительному ухудшению состояния их здоровья. Согласно официальному определению Всемирной организации здравоохранения, здоровье определяется как состояние полного физического, духовного и социального благополучия, а не только отсутствие.

Сегодня одним из приоритетных направлений государственной политики в области образования является сохранение и укрепление здоровья младших школьников. Об этой необходимости в современных условиях заявлено в национальной образовательной инициативе «Наша новая школа». Одним из направлений реализации этой задачи является внедрение нового Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО). В новых стандартах одной из ключевых идей является формирование культуры здоровья младшего школьника. Повлиять на улучшение здоровья учащихся, изменить их собственное отношение к своему здоровью можно в том случае, если в школе будет создана здоровьесберегающая инфраструктура образовательного учреждения и будут выполняться требования к условиям реализации образовательных программ и просветительской работы с родителями.

С началом учебного года активность обучающихся заметно снижается. Уроки физической культуры не могут в полном объеме восполнить недостаток движений школьника. Поэтому возникает необходимость мероприятий по организации двигательной активности обучающихся в учебное время. Для этого необходимо особое внимание уделить введению игровых технологий на уроках. Игровая технология представляет собой небольшой комплекс физических упражнений. Упражнения составлены так, чтобы при их выполнении были охвачены различные группы мышц.

**Цель исследования:** изучить влияние игровой технологии как здоровьесберегающего фактора в обучении и развитии младших школьников.

**Задачи:**

- изучить и проанализировать психолого-педагогическую и методическую литературу по проблеме исследования;
- определить сущность понятия «здоровьесберегающие технологии».
- выявить специфику здоровьесберегающих технологий на уроках.
- изучить и проанализировать приемы и методы здоровьесберегающих технологий на уроках в начальной школе.

**Объект исследования:** процесс использования здоровьесберегающих технологий в обучении младших школьников.

**Предмет исследования:** методические приемы применения игровых технологий как здоровьесберегающего фактора в обучении и развитии младших школьников.

Для решения поставленных задач были использованы следующие методы педагогического исследования: теоретический анализ литературы по проблеме исследования здоровьесберегающих технологий в условиях начальной школы, наблюдение; тестирование; изучение педагогического опыта.

**Структура работы** состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первом разделе выпускной квалификационной работы «Теоретические основы изучения игровых технологий как здоровьесберегающего фактора в

обучении и развитии младших школьников» нами была рассмотрена проблема сохранения здоровья учащихся и активное использование педагогических технологий, нацеленных на охрану здоровья школьников.

В ходе анализа литературы, нами была определена сущность понятия «здоровьесберегающие технологии».

Здоровьесберегающие педагогические технологии обеспечивают развитие природных способностей ребенка: его ума, нравственных и эстетических чувств, потребности в деятельности, овладении первоначальным опытом общения с людьми, природой, искусством.

По словам профессора Н. К. Смирнова, «здоровьесберегающие образовательные технологии — это системный подход к обучению и воспитанию, построенный на стремлении педагога не нанести ущерб здоровью учащихся». Здоровьесберегающие технологии представляют собой системную деятельность субъектов образовательного процесса (самого учащегося, педагогов, родителей, администрации, специалистов учебного заведения).

Здоровьесберегающая технология может быть реализована через:

- содержание учебного материала
- деятельность преподавателя
- внутренние процессы интеллектуального, эмоционального, личностного развития учащегося
- внеучебную деятельность учащегося
- деятельность психолога и субъектов образовательного процесса
- деятельность родителей.

Важно также определить:

- Принципы и методы организации взаимодействия
- Принципы и методы организации деятельности
- Принципы и методы организации стимулов

Среди здоровьесберегающих технологий, применяемых в системе образования, выделяются несколько групп, отличающихся разным подходом к охране здоровья и, соответственно, разными методами и формами работы.

Одним из актуальных подходов к сохранению здоровья детей младшего школьного возраста в образовательных учреждениях становится практическое применение игр и упражнений.

Игра сама по себе, как средство относится к косвенному методу воздействия. Во время игры ребенок не ощущает себя объектом воздействия взрослого, является полноправным субъектом деятельности.

Игра - это своего рода осмысленная непродуктивная деятельность, в которой мотив обусловлен не ею, а самим процессом. Термин "игра" также используется для обозначения набора объектов или программ, предназначенных для такой деятельности.

Представляется плодотворной мысль, Д. Б. Эльконина относительно расчленения понятия «игра». Игру необходимо рассматривать как совершенно своеобразную детскую деятельность, а не как собирательное понятие, которое объединяет в себе все виды детских деятельностей, в частности, и такие, которые Гросс называл экспериментальными играми [10, с. 15]. Можно говорить о том, не стоят ли эти виды деятельности между собой в таком же отношении, как лепет в отношении к речи, но, во всяком случае, это не игра.

В младшем школьном возрасте выделяются три класса игр:

- игры, возникающие по инициативе ребенка – самодеятельные игры;
- игры, возникающие по инициативе взрослого, внедряющего их с образовательной и воспитательной целью;
- игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса – народные игры, которые могут возникать как по инициативе взрослого, так и более старших детей.

Каждый из перечисленных классов игр, в свою очередь, представлен видами и подвидами. Так, в состав первого класса входят: игра – экспериментирование и сюжетные самодеятельные игры – сюжетно-образовательная, сюжетно-ролевая, режиссерская и театрализованная. Этот класс игр представляется наиболее продуктивным для развития интеллектуальной инициативы, творчества ребенка, которые проявляются в

постановке себе и другим играющим новых игровых задач; для возникновения новых мотивов и видов деятельности. Именно игры, которые возникают по инициативе самих детей, наиболее ярко и красочно представляют игру как форму практического на материале знаний об окружающей действительности значимых переживаний и впечатлений, которые в первую очередь связаны с жизненным опытом ребенка. Именно инициативную игру можно считать ведущей деятельностью в младшем школьном возрасте. Содержание инициативных игр насыщено опытом других видов деятельности ребенка и содержательным общением со взрослыми.

Второй тип игр включает игры обучающие (дидактические, сюжетно-дидактические и другие) и досуговые, к которым следует отнести игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные. Все игры могут быть и самостоятельными, но они никогда не являются самостоятельными, так как за самостоятельностью в них стоит знание правил, а не исходная инициатива ребенка в постановке игровой задачи.

Воспитательное и развивающее значение таких игр огромно. Они формируют культуру игры; способствуют усвоению социальных норм и правил; и, что особенно важно, являются, наряду с другими видами деятельности, основой самостоятельных игр, в которых дети могут творчески использовать полученные знания.

Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогической школой в целях обучения и воспитания детей. Дидактические игры направлены на решение конкретных задач в обучении детей, но в то же время в них появляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. По своей сущности дидактическая игра имеет определенно выстроенную структуру, которая несет в себе как форму учебной так и форму игровой деятельности. А. Н Гебековой было выделено несколько структурных компонентов дидактической игры:

- дидактическое задание;
- игровые действия;

- правила игры;
- итог [3, с. 18].

Практическая часть работы посвящена вопросам изучения влияния игровых технологий как здоровьесберегающего фактора на обучение и развитие младших школьников. Была разработана программа, направленная на развитие здоровьесберегающей деятельности с учетом трех направлений: ориентировочный; коррекционно-развивающий; закрепляющий. На констатирующем этапе было проведено исследование на определение уровня памяти, логического мышления и уровня познавательной активности. На формирующем этапе были апробированы педагогические условия использования игровых технологий для развития младших школьников на уроках «Окружающего мира» с целью установления их эффективности на познавательную активность детей. На контрольном этапе было проведено повторное диагностическое исследование. В ходе проверки результаты, полученные на контрольном этапе, сравнивались с результатами, полученными на констатирующем этапе.

В исследовании приняли участие 22 учащихся 2 класса.

Для проведения исследования были отобраны следующие методики:

*Методика «Заучивание 10 слов» (А. Р. Лурия),*

Цель диагностики: Методика заучивания десяти слов позволяет исследовать процессы памяти: запоминание, сохранение и воспроизведение.

*Методика «Определение объема кратковременной зрительной памяти» (Р. С. Немов).*

Цель: определение объема кратковременной зрительной памяти.

*Методика «Простые аналогии».*

Цель данной методики: исследование логичности и гибкости мышления.

Для выявления уровня активности познавательной деятельности младших школьников по второму критерию (познавательному интересу), нами был

использован метод наблюдения. Познавательный интерес учащихся выявлялся по следующим показателям:

- количество заданных вопросов и высказываний по теме урока;
- количество выполненных самостоятельно творческих заданий;
- отвлекаемость (количество любых действий, не связанных с учёбой).

Результаты наблюдений заносились в бланк наблюдений. Оценка результатов проводилась по следующей схеме:

1. Высокий уровень - ученик задает большое количество вопросов, которые направлены на знание не только фактического, но и теоретического материала. Все его действия имеют целенаправленный познавательный характер. Выполняет самостоятельно все задания, желает выполнять задания повышенной сложности, выходящие за рамки программы

2. Средний уровень - ученик задает вопросы, которые направлены на знание только фактического материала, и если количество заданных вопросов, высказываний по теме урока. Количество выполненных самостоятельно творческих заданий примерно в равных количествах с отвлекаемостью.

3. Низкий уровень - ученик большую часть урока отвлекается и в малой степени активен,. Его вопросы не имеют никакого целенаправленного познавательного характера или они вообще не связаны с данным учебным предметом, и самостоятельность в выполнении заданий отсутствует.

Результаты проведенного исследования на констатирующем этапе:

Уровень развития памяти - высокий уровень 6 учащихся (28%), средний уровень -8 учащихся (36%), низкий уровень – 8 учащихся (36 %).

Уровень логичности и гибкости мышления -высокий уровень 6 учащихся (28%), средний уровень -6 учащихся (28%), низкий уровень – 10 учащихся (45 %).

Уровень активности познавательной деятельности - высокий уровень 6 учащихся (28%), средний уровень -6 учащихся (28%), низкий уровень – 10 учащихся (45 %).

Результаты проведенного исследования на контрольном этапе:

Уровень развития памяти - высокий уровень 10 учащихся (45%), средний уровень -10 учащихся (45%), низкий уровень – 2 учащихся (10 %)

Уровень логичности и гибкости мышления -высокий уровень 12 учащихся (54%), средний уровень -8 учащихся (36%), низкий уровень – 2 учащихся (10 %).

Уровень активности познавательной деятельности - высокий уровень 10 учащихся (45%), средний уровень -10 учащихся (36%), низкий уровень – 2 учащихся (10 %).

Таким образом, исследование позволило установить, что эффективность после проведенного формирующего эксперимента присутствует, а значит, следует продолжать работу по развитию познавательного интереса к учебной деятельности с использованием игровых технологий.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Цель работы, которая ставилась нами в начале работы - изучить влияние игровой технологии как здоровьесберегающего фактора в обучении и развитии младших школьников.

Для достижения поставленной цели мы поэтапно реализовали теоретические и практические задачи: проанализировали проблему здоровьесбережения, выявили специфику здоровьесберегающих технологий на уроках в начальной школе, изучили и проанализировали приёмы и методы здоровьесберегающих технологий на уроках в младших классах.

Анализ результатов диагностик, которые были проведены на констатирующем и контрольных этапах показал, что у учащихся повысился уровень познавательного интереса к учебной деятельности. По сравнению с констатирующим этапом высокий уровень показали 10 человек, средний – 10 человек, низкий уровень остался у 2 детей. С этими детьми необходима дальнейшая работа.

Таким образом, наше исследование позволило установить, что эффективность после проведенного формирующего эксперимента присутствует, а значит, следует продолжать работу по развитию познавательного интереса к

учебной деятельности с использованием игровых технологий. Применение игровых технологий благоприятно способствует повышению уровня познавательной активности младших школьников.