

Навоийский государственный педагогический институт

Кафедра МНО

Кафедра теории и методики физической культуры

Музаффарова Л.Н., Аслонова М.А

**Активизирующая и интенсифицирующая  
деятельность студентов – основа игровых  
технологий**  
(методические рекомендации)

Навои – 2007

Утверждено и рекомендовано к печати Ученым Советом НГГИ  
№ \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ 2007 г.

**Рецензенты:** **Нуруллаев А. К.** – к.п.н., доцент кафедры  
теории и методики физической культуры НавГПИ  
**Рахмонов Ф.Ф.** – ст.преп. кафедры педагогики  
и физической культуры НавГПИ

Музаффарова Л.Н., Аслонова М.А.

**Активизирующая и интенсифицирующая деятельность студентов –  
основа игровых технологий.** (методические рекомендации). Навои –  
2007 г., стр. - 28

Данное методическое пособие содержит рекомендации по  
применению игровых технологий. В пособие вошли  
характеристика, функции, классификация педагогических игр,  
оздоровительные мероприятия в учебном процессе.

Методические рекомендации предлагаются для  
преподавателей, студентов высших учебных заведений и учителей  
– педагогов общеобразовательных школ.

## Введение.

Игра, согласно исследованиям ученых, наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности.

По утверждению психологов, психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Игра определяется как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

По определению Д.Н.Уснадзе, игра – форма психического поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного состояния личности.

Л.С.Выгодский характеризует игру, как пространство внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок.

А.Н.Леонтьев рассматривает игру как свободу личности в воображении, «иллюзорную» реализацию нереализуемых интересов.

Психологи отмечают, что способность включиться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

Игровая деятельность призвана выполнять **определенные функции**. К таким функциям относятся:

- развлекательная;
- коммуникативная;
- самореализации;
- игротерапевтическую;
- диагностическую;
- межнациональной коммуникации;
- социализации.

Исследователями разработаны особенности игр. Главные черты игр раскрыты С.А.Шмаковым. Он выделил:

**Свободную развивающую деятельность.** Такая деятельность предпринимается лишь по желанию, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие).

Выделяется **творческий характер игры**. Он имеет в значительной мере импровизированный, очень активный характер – «поле творчества».

Играм присуща **эмоциональная приподнятость деятельности**. Она выражается в соперничестве, состязательности, конкуренции.

Характеризует игру наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность её развития.

Игра в теоретическом плане исследователями рассматривается как деятельность, как процесс, как метод обучения.

Игра как деятельность включает: целеполагание, планирование, реализацию цели, анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности исходит из добровольного характера игры, элементов соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении и самореализации.

Структура игры как процесса включает (по Г.К.Селевко):

1. роли, взятые на себя играющими;
2. игровые действия как средство реализации этих ролей;
3. игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
4. реальные отношения между играющими;
5. сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Игра как метод обучения используется в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета.

Игра организуется в виде занятия или его части (введения, закрепления, упражнения, контроля).

Игры имеют спектр целевых ориентаций. Это: дидактические, воспитывающие, развивающие и социализирующие.

Дидактическая цель игр направлена на расширение кругозора, познавательной деятельности, применения знаний, умений и навыков в практической деятельности, развитие общеучебных умений и навыков, развитие трудовых навыков.

Воспитывающие цели предполагают воспитание самостоятельности, воли, формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

Развивающие игры направлены на развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображение, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умение находить оптимальные решения, развитие мотивации учебной деятельности.

Социализирующие игры предполагают приобщение к нормам и ценностям общества, адаптацию к условиям среды, стрессовый контроль, саморегуляцию, обучение общению, психотерапию.

Г.К.Селевко разработана классификация педагогических игр и основные направления их реализации.

## Классификация педагогических игр.

<b>Педагогические игры</b>					
<b>По области деятельности</b>					
физические	интеллектуальные	трудовые	социальные	психологические	
<b>По характеру педагогического процесса</b>					
Обучающие; тренинговые; контролирующие; обобщающие.	Познавательные; воспитательные; развлекающие.	Репродуктивные; продуктивные; творческие.	Коммуникативные; диагностические; профорориентационные; психотехнические.		
<b>По игровой методике</b>					
предметные	сюжетные	ролевые	деловые	имитационные	драматизация
<b>По предметной области</b>					
Математические; химические; биологические; физические; экологические.	Музыкальные; театральные; литературные.	Трудовые; технические; производственные	Физкультурные; спортивные; военно- прикладные; туристические; народные	Общественно-ведческие; управленческие; экономические; коммерческие	
<b>По игровой среде</b>					
Без предметов; с предметами	Настольные; комнатные; уличные; на местности	Компьютерные; телевизионные; ТСО		Технические; со средствами передвижения	

## §1. Оздоровительные мероприятия в учебном процессе.

Учебный день студента насыщен значительными умственными и эмоциональными нагрузками. Учебная перегрузка и долгое нахождение в статическом положении приводит к переутомлению студентов.

Утомление обычно проявляется в снижении работоспособности, которое наступает вследствие выполнения продолжительной или интенсивной работы (4 часа на занятиях, работа в библиотеке, просиживание в Интернет-клубах и т.д.).

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.

Но, к сожалению, далеко не все преподаватели используют оздоровительные мероприятия в учебном процессе, а это делать необходимо, чтобы студенты не уставали и могли работать на занятии в полную силу. Поэтому напоминаем о применяющихся на практике средствах восстановления умственной работоспособности – оздоровительных мероприятиях в учебном процессе. Это – физкультурные минутки, физкультурные паузы, динамические перемены, которые различают по степени воздействия на определенные группы мышц и по форме поведения.

### Оздоровительные мероприятия в учебном процессе.

<b>Физкультурные минутки</b>					
По степени воздействия			По форме проведения		
<b>Физкультурные паузы</b>			<b>Динамические перемены</b>		
			Комплексная	Фольклорная	
			Сюжетная	Игровая	
<b>Оздоровительные</b>					
Подвижные игры	Общеразвивающие упражнения	Танцевальные	Ритмические	Гимнастика для глаз	Пальчиковая гимнастика
<b>Физкультурно – спортивные</b>					
<b>Двигательно - речевые</b>					
Дыхательная гимнастика			Артикуляционная гимнастика		
<b>Когнитивные</b>					
Дидактические игры с движениями	Двигательные действия и задания	психогимнастика		Развивающие игры	
<b>Креативные</b>					
Гимнастика ума	Необычные движения	Сюжетно – ролевые игры	Игры с использованием карточек	Пантомимическая гимнастика	Пальчиковая гимнастика

**Физкультурные минутки** – кратковременные перерывы на занятиях (1 -5 минуты) для проведения физических упражнений, связанных с длительной статической позой студентов. Их цель – предупреждение утомления, восстановление умственной работоспособности.

Физкультурные минутки должны проводиться на начальном этапе утомления (на 40 минуте занятия). Упражнения должны быть просты, интересны и знакомы студентам, доступны для их выполнения.

**Физкультурные паузы** – комплекс физических упражнений и игр, проводимых между занятиями. Для проведения физкультурных пауз следует заранее подготовить необходимое оборудование и пособия.

Выполнять упражнения студенты могут самостоятельно (индивидуально), группами (фронтально). Длительность – 5 -8 минут.

*Самостоятельный способ* выполнения физических упражнений преследует цель научить студентов целесообразно использовать время между занятиями в активном движении.

*Групповой (фронтальный)* способ проведения физкультурных пауз может иметь комбинированный характер и состоять из комплекса физических упражнений, подвижных игр и игр разминок, которые служат средством эмоциональной нервной разрядки, а сочетающийся с игрой комплекс общеразвивающих упражнений является организующим и дисциплинирующим элементом. Упражнения и игры должны быть хорошо знакомы студентам. Например, игры – разминки «Атомы и молекулы», «Мышки и домики» и т.д.

**Динамические перемены** – организованная форма активного отдыха на открытом воздухе. Их обычно должны проводить после третьей пары занятия. Длительность динамической перемены – 30 минут.

1. Подготовка организма к длительной деятельности. Построение, ходьба, бег, общеразвивающие упражнения в игровой форме. Длительность – 5 минут.
2. Подвижные игры, спортивные игры и упражнения, самостоятельная игровая деятельность. Длительность – 20 минут.
3. Построение, спокойная ходьба, упражнения на внимание, подведение итогов. Длительность – 5 минут.

## §2. Формы проведения оздоровительных мероприятий.

**Оздоровительные.** К ним относятся:

*Общеразвивающие упражнения* (упражнения для разных групп мышц).

*Подвижные игры.* Их использование зависит от специфики занятия, а также от площади аудитории. Обычно подвижные игры используют, когда на занятии работа ведется с малыми группами. Используют игры малой и средней подвижности. Например, на занятии по методике преподавания математики в начальных классах при изучении темы «Внеклассная работа. Дидактические игры» можно провести игру «Ветер дует...», «Альтруист» и т.д.

Во время физкультурных пауз и динамических перемен целесообразно использовать игры большой подвижности, но обязательно знакомые студентам.

*Танцевальные.* Эти физкультурные минутки целесообразно проводить под популярную мелодию или использовать классические произведения. Например, предложить студентам послушать музыку П.Чайковского, Бетховена, Баха и т.д. и выполнить различные движения под музыку.

*Ритмические.* Данные физкультурные минутки отличаются от танцевальных четким исполнением элементов. Для их проведения можно использовать аудиокассету, заранее записав на неё музыкальное произведение, ритмическое стихотворение и реп. Это позволит преподавателю акцентировать внимание на выполнении студентами двигательного задания, а также побережет голосовой аппарат.

*Гимнастика для глаз.* Это специальные упражнения для укрепления мышцы век, улучшения кровообращения и расслабления мышц глаз, снятия утомления глаз.

- Плотно закрыть и широко открыть глаза. Повторить 5 – 6 раз с интервалом в 30 сек.
- Посмотреть вверх, вниз, вправо, влево, не поворачивая головы.
- Вращать глазами по кругу: вниз, вправо, вверх, влево и в обратную сторону.
- Сесть, крепко зажмурить глаза на 3 - 5 сек., а затем открыть их на 3 – 5 сек. Повторить 6 – 8 раз.
- Встать, посмотреть прямо перед собой 2 – 3 сек. Затем поставить палец руки на расстояние 25 – 30 см от глаз, перевести

взор на кончик пальца и смотреть на него 3 – 5 сек.. Отпустить руку. Повторить 10 – 12 раз.

- Сесть, закрыть глаза и массировать веки круговыми движениями пальца в течении 1 мин.
- Сесть, голова неподвижна, медленно перевести взгляд с пола на потолок и обратно, затем справа налево и обратно. Повторить 10 – 12 раз.
- Круговые движения глазами в одном и обратном направлениях. Повторить 4 – 6 раз.

*Физкультурно – спортивные.* Это традиционная гимнастика под счет, где каждое упражнение рассчитано для определённой группы мышц (бег, прыжки, приседания, ходьба и т.д.)

*Двигательно – речевые.* Студенты коллективно читают небольшие весёлые стихи и выполняют в соответствии с текстом движения. Подготовка двигательно – речевых минуток развивает творческие способности самого преподавателя и способствует развитию интереса студентов к изучению того или иного предмета, например математики и методики её преподавания в начальных классах:

**«Мельница»:** Ветер дует, завывает, нашу мельницу вращает.  
Раз, два, три, четыре – закрутелась, закружилась.

**«Насос»:** А теперь насос включаем, воду из реки качаем.  
Влево – раз, вправо – два. Потекла ручьём вода.  
Раз, два, три, четыре. (3 раза)  
Хорошо мы потрудились!

Целенаправленное использование физкультурных минуток в режиме учебных занятий показывает их результативность, а содержательная направленность формирует мотивацию к изучаемому предмету.

**Когнитивные** (познавательные) физкультурные минутки способствуют развитию познавательных процессов. К ним можно отнести:

*Дидактические игры с движениями..* Например, на занятиях методики преподавания математики в начальных классах при изучении темы «Изучении нумерации чисел в центре «Десяток»».

*Двигательные действия и задания..* Загадывают загадку, а отгадку студенты имитируют в движении.

*Развивающие игры..* Например, деловые игры «Лабиринт», «Лаборатория» и т.д.

**Креативные** (творческие).

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

Студенты придумывают необычные действия с физкультурным инвентарём. 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.

*Оригинальные движения* (придумывание названия выполняемым движениям). Студенты придумывают различные композиции.

*Сюжетно – ролевые игры* (развитие воображения, творчества, выразительности в движениях).

*Использование карточек.* Предлагаются карточки с изображением студентов и животных, выполняющих образные физические упражнения (например, «Летящая птица», «Разминка балерины», «Любопытный щенок»).

Глядя на карточку, студенты выполняют физические упражнения.

*Пантомимическая гимнастика* (подражательная средствами невербальных сигналов). Задача – показать эмоциональное состояние персонажа. Предлагается карточка (со словесной инструкцией или с картинкой), на которой описаны или изображены герои сказок, различные животные и др. Студенты должны передать в движении мимикой, жестами эмоциональное состояние героя. Например, игра «Самсон, Далила и Лев».

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

### §3. Игры - разминки

Игры – разминки проводятся с целью помочь группе собраться, переключить внимание, снять эмоциональное напряжение или изменить ритм работы. Они должны быть короткие и занимательные. Предлагаем некоторые из них:

**1. «Атомы и молекулы».** Участники представляют себя в виде одиноких «атомов». По команде ведущего начинают хаотически двигаться по аудитории. Ведущий называет число атомов (5, 6, 3, ...) участники в это время должны объединиться в «молекулу» с соответствующим количеством «атомов». Те, кто не вошёл в состав молекул, выбывает из игры.

**2. «Ветер дует....».** Участники становятся в круг. Ведущий стоит в центре и говорит: «Ветер дует на тех у кого....(например, у кого карие глаза.... Кто в брюках, ... у кого короткая стрижка... и т. д.)». Те, к кому названный признак имеет отношение, должны поменяться местами. Ведущий пытается занять чьё – то место. Тот, кто остался без места – продолжает игру вместо ведущего.

**3. «Альтруист».** Все участники закрывают глаза. Один из них получает незаметный знак от ведущего (например, пожатие руки) – он становится альтруистом. Альтруисту запрещается говорить, он просто передвигается молча по комнате в поисках альтруиста. Они могут, ощупывать друг друга, спрашивать: «Вы альтруист?». Каждый может ответить, но только альтруист молчит. Как только на пути участника встретится «альтруист» - он пристраивается к нему в виде паровозика и тоже становится альтруистом – молчуном. Игра продолжается до тех пор, пока вся группа не станет альтруистом. В результате должен получиться длинный «немой» паровозик.

**4. «Человеческий узел».** Участники разбиваются на группы по 6 – 8 человек. Каждая группа образует круг. Быстро, не успев заметить, кто где стоит, каждый участник протягивает правую руку в круг и хватает первую попавшуюся руку, затем тоже самое и левой рукой. После чего участникам нужно распутать получившийся узел, не размыкая рук.

**5. «Самсон, Далила и Лев».** Участники делятся на две равные группы. Ведущий предлагает посоветоваться и решить, кого будет изображать группа. Самсон – руки сгибаются в локтях и показываются мускулы. Далила – изображается кокетливая походка девушки. Лев – показываются когти, и группа рычит. По команде ведущего обе группы одновременно одна против другой показывают выбранного героя. Если обе группы покажут один и тот же персонаж, то будет ничья. В другом случае, победа определяется следующими направлениями: Самсон побеждает Льва, Лев побеждает Далилу, Далила побеждает Самсона.

**6. «Мышки, домики, землетрясение».** Участники разбиваются по тройкам, где двое изображают «домик», подняв руки вверх в виде «крыши». А третий –

«мышка» - находится в середине, т. е. в домике. По команде ведущего: «Мышки!», те, кто находится в середине, должны поменять «домики». По команде: «Домики!», те, кто стоял в парах, должны поменяться и найти другую мышку. По команде: «Землетрясение!» все участники должны поменяться местами и ролями.

**7. «Всё, что делится на три».** Участники встают в круг и ведут счёт от одного до тридцати. Но как только по порядку счёта встречаются числа, делящиеся на три, то вместо того, чтобы его называть, участник делает хлопок. В случае ошибки, он выбывает из игры, и всё начинается заново.

**8. «Фантики – Мантики - Лимпомпо».** Группа выбирает водящего (он выходит из комнаты) Все встают в круг и выбирают вождя племени. Он в течение игры показывает группе движения, которые будут повторять все участники, приговаривая при этом: «Фантики – Мантики – Лимпомпо!». Водящий пытается определить вождя. Игра продолжается до тех пор, пока не будет найден вождь. Тогда вождь становится водящим, а племя выбирает нового вождя.

**9. «Массаж».** Группа становится в круг друг за другом. По команде ведущего все кладут руки на плечи впереди стоящего и начинают массажировать предплечья и спину. Затем они поворачиваются кругом и повторяют то же самое.

**10. «Гвалт».** Выбираются два основных игрока. Задать им тему или дать информацию, которой они должны обменяться в течение двух минут. Например, первому: «В Африке в Кенни в 2000 году было экспортировано 600 тонн бананов», Второму: «Сидорову на день рождения 20 февраля решили подарить большую энциклопедию на английском языке, но он учил немецкий». Игроки становятся в разных углах комнаты по диагонали и пытаются обменяться информацией. Оставшиеся участники делятся на две группы и мешают общению каждого из них (они машут руками, поют, шепчут, на ухо основным игрокам, отвлекают внимание). По истечении отведённого времени оба игрока должны рассказать, о чём им говорил собеседник.

**11. «Добавка».** Играющие становятся в круг. Берётся мяч. Бросающий мяч называет какое – нибудь существительное. Ловящий называет прилагательное и бросает мяч дальше, третий игрок называет глагол. Например: «Птица», - говорит первый, «чёрная», - говорит второй, «летает», - заканчивает третий и бросает мяч следующему игроку, называя новое существительное. Игрок, не ответивший ведущему или замешкавшийся с ответом, покидает круг.

**12. «Фантазёры».** Ведущий даёт задание придумать новое название наукам: - русский язык; - история; - музыка; - литература; - математика и т. д. Новое название видам транспорта: автобус; трамвай; грузовая машина; самолёт и т. д.

**13. «Двенадцать вопросов».** В игру можно играть командами. Или каждый участник играет за себя. Ведущий кладёт в коробку какой –нибудь предмет так, чтобы никто не видел, после чего спрашивает игроков, что это за предмет. Это может быть вилка, часы, спички, словом, всё, что угодно. Игроки должны отгадать, что лежит в коробке, задавая такие вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет», например: «Оно круглое? Съедобное?» и т. д. Победитель: Игрок или команда, которая после двенадцати вопросов называет предмет.

**14. «Мяч под подбородком».** Выбираются две команды, которые встают в две линии лицом друг другу. Условие – играющие должны держать мяч под подбородком, во время передачи дотрагиваться до мяча руками ни в коем случае нельзя, при этом разрешается касаться друг друга как угодно, лишь бы не уронить мяч.

## **Заключение**

## **Список использованной литературы**

- 1. Воротилкина И.М. Оздоровительные мероприятия в учебном процессе. // Начальная школа. №4, 2005 г.**
- 2.**

## Содержание

<b>Введение.....</b>	<b>.....</b>
<b>§1. Оздоровительные мероприятия в учебном процессе.....</b>	<b>.....</b>
<b>§2. Формы проведения оздоровительных мероприятий.....</b>	<b>.....</b>
<b>§3. Игры – разминки.....</b>	<b>.....</b>
<b>Заключение.....</b>	<b>.....</b>
<b>Список использованной литературы .....</b>	<b>.....</b>