

Освітньо-рухова методика «Навчаємо в русі» для дошкільників в системі здоров'язбереження з використанням інтерактивного ігрового поля (Консультація для вихователів)



Підготувала ІФК ЗДО №2: Ірина ШЕКАЛЬОВА

Зараз ми бачимо, що розвиток науки і техніки сприяло поступовому зниженню рухової активності дітей. Адже всі здібності людини є продуктом діяльності кори його головного мозку. Близько 60% сигналів надходить в мозок від м'язів людини. Уже в 50-ті роки було доведено, що мозок - це м'язи які треба тренувати.

На думку психологів: маленька дитина пізнає світ через діяльність. І діяльність його виражається, перш за все, в рухах.

Лікар і педагог В.В. Гориневский в результаті глибоких медичних досліджень прийшов до висновку, що нестача рухів не тільки негативно позначається на здоров'ї дітей, але і знижує їх розумову працездатність, гальмує загальний розвиток, робить дітей байдужими до навколишнього.

На думку професора Е.А. Аркін - інтелект, почуття, емоції збуджуються в житті рухами. Він рекомендував надати можливість дітям рухатися як в повсякденному житті, так і на заняттях.

Академік М.М. Амосов назвав рухи «первинним стимулом» для розуму дитини. Рухаючись, дитина пізнає навколишній світ, вчиться любити його і цілеспрямовано діяти в ньому. Він довів експериментально, що від розвитку моторики пальців рук залежать навички логічного мислення, його швидкість і результативність. Нерозвиненість моторної сфери дитини ускладнює його спілкування з іншими людьми, позбавляє його впевненості. Чим різноманітніше рухи, які виконує дитина, тим багатший його руховий досвід, тим більше надходить інформації в його мозок, а все це сприяє більш інтенсивному інтелектуальному розвитку малюка.

Здоров'я дітей - одне з основних джерел щастя, радості й повноцінного життя батьків, педагогів, суспільства в цілому. Дошкільний вік належить до особливого періоду в житті людини, коли відбуваються її розвиток, формування фізичних і психічних якостей особистості, що необхідні впродовж життя. Саме тому, відповідно до Закону України «Про дошкільну освіту», «Про фізичну культуру», «Національної доктрини розвитку освіти», Базовому компоненту дошкільної освіти оздоровчо - профілактична робота в ЗДО №51 «Золота рибка» спрямована на охорону та зміцнення психічного та

фізичного здоров'я дітей, підвищення захисних сил організму, виховання стійкого інтересу до рухової активності, звички до здорового способу життя, формування життєво-необхідних рухових умінь, навичок та фізичних якостей, формування культури здоров'я, створення сприятливих умов для зміцнення здоров'я дітей шляхом широкого використання нетрадиційних методів з фізичного виховання та загартування.

Не можна розвивати дитячу здатність рухатися без того, щоб в тій чи іншій мірі не розвивати зорові, мануальні, слухові, тактильні та мовні навички.

Існує шість функцій, завдяки яким людина виділяється серед всіх інших створінь. Всі вони - продукт кори головного мозку.

Шість людських функцій відмінні одна від одної. Однак, вони повністю взаємопов'язані. Чим краще розвинені ці навички, тим більше успіхів у дітей.

1. Рухові навички (ходьба, біг, стрибки).
2. Мовних навичок (розмова).
3. мануальної навичок (письмо).
4. візуальних навичок (читання і спостереження).
5. слухових навичок (прослуховування і розуміння).
6. тактильних навичок (відчуття і розуміння).

Рух, навіть найпростіше, дає поживу для дитячої фантазії, розвиває творчість. Основний засіб його формування - емоційно забарвлена рухова активність, за допомогою якої через рухи тіла діти вчаться висловлювати свої емоції.

Таким чином, можна вивести таку формулу:

$$\text{Рух} + \text{Рух} = \text{Основа основ}$$

Освітньо-рухова методика навчання дошкільників в системі здоров'язбереження «Навчаємо в русі» спонукає дітей демонструвати свої розумові здібності та знання безпосередньо пізнавально-руховим навчанням; розвивати мислення в руховій діяльності; відтворювання вправ на синхронне проговорення та паралельне рухове виконання кінчиком носа, руками і т.д.; усувати напруженість, скутість, виховувати свободу дії; розвивати мовну і слухову увагу; розвивати спостережливість, творчу уяву, фантазію, уміння швидко орієнтуватися в просторі, організовано діяти в колективі.

На сьогодні дуже гостро постає проблема збереження здоров'я дошкільників. Проаналізувавши використання здоров'язбережувальної

рухової технології «навчання у русі» та сучасні розробки інформаційних технологій, нами було розроблене інтерактивне ігрове поле. Сюжет – близький сучасним дітям, які не уявляють своє життя без гаджетів та комп'ютерних технологій. Герої, які супроводжують навчання - це смайлики, які живуть у місті Текстополісі.

Таким чином діти в ігровій формі можуть вивчати новий матеріал і закріплювати його. Вихователь може використовувати це поле на будь-якому занятті чи математики або розвитку мовлення; чи ознайомлення з природним довкілля або граматики. Діти різних вікових груп можуть приймати участь і з радістю виконувати завдання.

Хочу з вами поділитись декількома іграми:

1. Д/гра «Склади цифри по порядку»

- Дивіться, хто тут сидить?!(Смайлик).
- Як ви гадаєте, який у нього настрій? (веселий). Він мабуть, щось знає про нашу пригоду. Він буде нам підказувати, що треба робити, щоб цей лист відкрити.

Треба спершу відгадати з якого номера відправили це повідомлення, а для цього поділіться на три команди і станьте кожна команда навпроти своєї колонки на полі *(на полі в кожній колонці викладені цифри від 1 до 5)*. Кожній команді дається мішечок із сіллю. **Завдання:** дитина кладе мішечок на голову, підходить до поля і кидає на клітинку своєї колонки, потім забирає цифру і з мішечком на голові іде на місце та передає мішечок наступній дитині. Коли всі цифри зібрані, кожна команда строїться по порядку від 1 до 5.

2. Гра «Зроби як я!»

Діти стають у коло (на полі викладені цифри від 1 до 5, а на зворотній стороні малюнки з фізичними вправами) кидають кубик по черзі, знаходять цифру на полі і виконують завдання усі разом в колі і тд.

3. Мовна гра «Опиши тваринку»

Наступна загадка така! (на полі викладають малюнки з тваринами. Діти стають навколо поля, по черзі кидають мішечок і розповідає про тваринку: де живе, що їсть, якого кольору і тд.

4. Д/гра «Хто живе в воді?»

Діти стоять у колі (по середині розумна підлога, на якій лежать картки з різними рибами). По черзі кидають мішечок і називають рибу.

- Де можуть жити рибки? (Море, річка, озера, ставки)
- Вони всі однакові або відрізняються одне від одного?

- Скажіть скільки їх красивих тут? (багато)
- Давайте присядемо на килимок і познайомимось ближче.

5. Д/гра «Рибки мамі й діточки»

На полі викладають великих риб різного кольору. Дітям роздається маленьких рибок такого ж кольору. Треба рибкам-діточкам знайти своїх матусь за кольором.

- Діти наші маленькі рибки загубили своїх матусь. А ну допоможіть знайти їх. Кожний візьміть собі по рибці і покладіть на полі біля матусі.
- Наш Смайлик дуже вам дякую! Тепер він знає як грати в цю гру.

6. Д/гра «Квітуче місто»

Місто Текстополіс було дуже яскраве та квітуче, а зараз злий вірус знищив усі квіти і воно стало сірим і похмурим. Нам потрібно виконати перше завдання. Кожен обирає собі картку з намальованою квіткою

(мак, ромашка, дзвіночок, чорнобривці, барвінок, волошка, братки, нарцис, незабудка, тюльпан, фіалка, хризантема, маргаритка, календула, мальва)

Визначає кількість складів у назві квітки та стає на відповідну до кількості складів клітинку на полі.

(Виконують завдання, вихователь перевіряє правильність виконання завдання.)

Вихователь:

- А тепер переверніть картку з цифрою. Що ви помітили?

Діти: Зворотна сторона карток різнокольорова.

Вихователь:

- Вам потрібно об'єднатися за кольором у команди та скласти з цих карток незвичайні квіти.

(Вихователь перевіряє завдання. Запитує у команд)

- Якого кольору та з яких геометричних фігур складається їх квітка?

7. Д/гра «Врятуємо систему управління»

Вихователь:

- Бачу Вірус. Він дістався до всієї системи управління міста Текстополіс та хоче пошкодити її. Треба допомоги виправити ситуацію.
- Розділіться на три команди по 5 чоловік. На полі ви бачите картки. У кожному рядку треба знайти малюнок, який відрізняється від інших. Вилучити його і тим самим ми врятуємо систему управління.

Виконують завдання. Вихователь перевіряє, просить пояснити чим саме ця картка відрізняється від інших.

8. Д/гра «Шифр»

Вихователь:

- Щоб нам місто врятувати треба шифр нам підібрати.
 - Зараз кожен знаходить собі пару. (Присутні діляться на пари. На полі розташовані картки з цифрами від 1 до 9)
 - Вам потрібно кинути мішечок на картку з цифрою та назвати її сусідів.
- Виконують завдання.

9. Д/гра «Фоторобот»

Вихователь:

- Нам потрібно скласти фоторобот вірусу, щоб мешканці Текстополісу його знали і більш до себе в місто не пускали.
- Нам треба об'єднатися в команди по 3 чоловіка. Перед вами поле на якому розташовані картки з частинами тіла Віруса. По черзі кожен гравець команди кидає кубик (1 кидок – голова з обличчям, 2 кидок – тулуб, 3 кидок – лапи/хвіст). Команди збирають фоторобот Вірусу та придумують йому ім'я.

Команди презентують свою роботу.

Список використаних джерел

Інтернет-ресурс <https://vseosvita.ua/user/id5372/library> (Людмила Свідницька, вихователь ЗДО №51 «Золота рибка», м.Покровськ, Донецька обл.)