

СУЩНОСТЬ И СПЕЦИФИКА ФОРМИРОВАНИЯ КУЛЬТУРЫ ЗДОРОВЬЯ ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

© Екатерина Борисовна РОДИОНОВА

Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина,
г. Тамбов, Российская Федерация, аспирант, кафедра социокультурных
коммуникаций и актерского мастерства, e-mail: reb-77@mail.ru

Рассмотрены вопросы актуализации проблемы формирования культуры здоровья дошкольников средствами игровых технологий. Конкретизируются понятия «игра», «технология», «здоровье», «игровые технологии», феномен «культура здоровья», «дошкольный возраст» и др. Проанализированы основные теоретические обоснования формирования культуры здоровья дошкольников посредством игровых технологий, раскрыта сущность и специфика данного процесса. Подчеркивается, что одним из приоритетных показателей любой страны социально-экономического и социально-политического роста общества выступает уровень сформированности культуры здоровья детей как важнейшего компонента качества жизнедеятельности нации. Излагаются подходы к формированию культуры здоровья дошкольников посредством игровых технологий. Анализируется значимость понятий «игра» и «игровые технологии», формулируется современный взгляд на феномен «игровые технологии», делается вывод о том, что трактовка данного понятия свидетельствует о значимости феномена «игровые технологии». Подчеркивается, что игровые технологии являются инновационным направлением в современном образовании. Убедительно доказывается, что формирование культуры здоровья дошкольников посредством игровых технологий имеет положительную динамику в процессе воспитания и обучения детей начиная с раннего возраста.

Ключевые слова: игра; сущность; специфика; культура здоровья; игровые технологии; дошкольный возраст.

Здоровье населения России, особенно детей, является одним из важных компонентов, определяющих потенциал страны и характеризующих национальную безопасность.

Дети стоят перед лицом будущего, и оно зависит от фундамента их жизнедеятельности, от их жизненного багажа, который сформирован в дошкольном возрасте.

Дошкольный возраст (англ. *preschool age*) – этап психического развития, в отечественной периодизации занимающий место между *ранним возрастом* и *младшим школьным возрастом* – от 3 до 6–7 лет [1].

Дошкольный возраст является самым ценным периодом в жизни человека, т. к. необходимость укрепления и сохранения здоровья детей дошкольного возраста является важным условием их успешной жизни. Формирование ценностного отношения к своему здоровью стоит в центре внимания многих ученых (И.И. Брехман, П.М. Амосов, Э.Н. Вайнер, В.П. Петленко и др.), т. к. в дошкольном периоде закладываются основы культуры личности и одного из важных ее компонентов – *культуры здоровья*.

Рассуждая о культуре здоровья, известный ученый П.М. Амосов сформулировал основные принципы здоровья, среди которых

он выделил фактор самоорганизации человека, а также его активную позицию к собственному здоровьесозиданию, которая требует от индивидуума постоянных и значительных усилий в области укрепления и сохранения здоровья.

В настоящее время в мировой научной литературе весьма актуальна проблема формирования и сохранения культуры здоровья как социально значимого фактора. Весьма возрос интерес к индивидуальному здоровью каждого гражданина. Этот факт подтвержден большим количеством исследований отечественных ученых (Р.И. Айзман, Б.Г. Ананьев, Н.Н. Моисеев и др.).

Учеными установлено, что состояние здоровья каждого человека, в т. ч. и ребенка, определяется рядом особенностей, обусловленных не только врожденными индивидуальными чертами каждого человека, но и его образом жизни с раннего возраста. Следует отметить, что культура здоровья дошкольника определяется не только его психофизиологическими особенностями, но и зависит от образа жизни в семье как ближайшего социального окружения, растущей и формирующейся личности, обусловлено условиями социальной среды, в которой

осуществляется ее жизнедеятельность. Следует отметить, что причин неблагополучия в формировании культуры здоровья очень много и в первую очередь это образ жизни. Ребенку с ранних лет должна прививаться культура сохранения и укрепления здоровья. Большую роль в формировании культуры здоровья играет дошкольный возраст.

Дошкольный возраст – период, в котором идет активное развитие высших психических функций и всей личности в целом. Стремительно развивается речь, мышление, появляется творческое воображение, особая логика мышления, подчиняющаяся динамике образных представлений. Это время первоначального становления личности, возникновение эмоционального предвосхищения последствий своего поведения, самооценки, усложнение и осознание переживаний, обогащение новыми чувствами и мотивами эмоционально-потребностной сферы, наконец, появление первых сущностных связей с миром и основ будущей структуры жизненного мира [1, с. 200].

Подчеркивая важность и уникальность дошкольного периода детства и тот факт, что в этот период происходит бурное развитие всех познавательных процессов и всей личности в целом, необходимо отметить, что основным фактором развития их в дошкольном возрасте является игра.

Ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте является *игра*.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общепринятого опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В психолого-педагогической науке проблема игры рассматривалась неоднократно, исследованием данной проблемы занимались многие известные ученые в России и за рубежом (Л.С. Выгодский, Д.Б. Эльконин, Э. Берн, С.Л. Рубенштейн и др.). Существует множество подходов к понятию игры. Игра представляет собой вид деятельности в определенных условиях, а способ организации этой деятельности – это технология игры (игровая технология).

В игре ребенок воспроизводит основные смыслы человеческой деятельности и усваивает те формы отношений, которые будут реализованы и осуществлены впоследствии. Он делает это, замещая одни предметы другими, а реальные действия – сокращенными.

Д.Б. Эльконин утверждал, что игра – это символично-моделирующий тип деятельности, в которой операционно-техническая сторона минимальна, операции сокращены, предметы условны. Известно, что все типы деятельности дошкольника носят моделирующий характер, а сущность моделирования – воссоздание объекта в другом, ненатуральном материале.

В игре формируется внутренний план действий. Происходит это следующим образом. Ребенок, играя, делает акцент на человеческих взаимоотношениях. Чтобы их отразить, ему надо внутренне проиграть не только всю систему своих действий, но и всю систему последствий этих действий, а это возможно только при создании внутреннего плана действий [2, с. 85].

Как обосновал Д.Б. Эльконин, *игра* – это историческое образование, и она возникает тогда, когда ребенок не может принять участие в системе общественного труда, поскольку для этого он еще мал. Но ему хочется войти во взрослую жизнь, поэтому он это делает через игру, немного соприкасаясь с этой жизнью [2, с. 7].

Играя, ребенок не только развлекается, но и развивается. В это время происходит развитие познавательных, личностных и поведенческих процессов. Дети играют большую часть времени. За период дошкольного детства игра проходит значительный путь развития.

Место и роль игры в учебном процессе, сочетание элементов игровой ситуации и ученья во многом зависят от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр.

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности: физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролируемые и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др. [3].

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем

лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

Поскольку ребенок развивается в игре, в настоящее время в педагогике широко применяются инновационные технологии обучения – «игровые технологии».

Понятие «технология обучения» не является общепринятым в традиционной педагогике. В документах ЮНЕСКО технология обучения рассматривается как системный метод сознания, применения, определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов, их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования.

С одной стороны, технология обучения – это совокупность методов и средств обработки, представлений, изменений и предъявления учебной информации, с другой – это наука о способах воздействия педагога на детей в процессе обучения с использованием необходимых технических или информационных средств. Мастерство педагога состоит в том, чтобы отобрать нужное содержание, применить оптимальные методы и средства обучения в соответствии с программой, подготовить тематический материал для игр, необходимых для формирования культуры здоровья дошкольников [4, с. 5].

Технология – это системный метод сознания, применения, определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов, их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования.

Игровая технология – это комбинированная технология на основе активизации и интенсификации деятельности дошкольников.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Игровая технология – это комбинированная технология на основе активизации и интенсификации деятельности дошкольников.

В отличие от игровых технологий, педагогическая игровая технология обладает существенными признаками – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, – которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по основным направлениям: дидактическая цель ставится перед дошкольниками в форме игровой задачи; учебно-воспитательная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [5, с. 51].

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Классификационные параметры игровых технологий:

- по уровню применения: все уровни;
- по философской основе: приспосабливающиеся;
- по основному фактору развития: психогенные;
- по концепции усвоения опыта: ассоциативно-рефлекторные + гештальт + суггестия;
- по ориентации на личностные структуры: ЗУН + СУД + СУМ + СЭН + СДП;
- по характеру содержания: все виды + проникающие;
- по типу управления: все виды – от системы консультаций до программной [5, с. 54];
- по организационным формам: все формы. По подходу к ребенку: свободное воспитание. По преобладающему методу: развивающие, поисковые, творческие;
- по направлению модернизации: активизация;
- по категории обучаемых: массовая, все категории [6].

Спектр целевых ориентаций:

- дидактические: расширение кругозора, развитие познавательной деятельности; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков;

– воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности;

– развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазий, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности;

– социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия [7].

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебно-воспитательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умения выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

Подробно остановимся на развивающих игровых технологиях, это достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие развивающей игровой технологии от игровой технологии вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Развивающие игровые технологии достаточно разнообразны по дидактическим целям, организационной структуре, возрастным возможностям их использования, специфике содержания. Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависит от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр. Разви-

вающие игровые технологии Б.П. Никитина интересны тем, что программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают определенной направленностью. Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью различных манипуляций с кубиками, карточками, деталями конструктора и т. д. В своих играх Б.П. Никитин предлагает развивающие игры с кубами, узорами, рамками и вкладышами М. Монтессори, с кубиком, планами и картами, наборами «Угадай-ка», таблицами и т. д. Задачи ребенку даются в различных формах: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертежа, в письменной форме, в виде знаков или устной инструкции. Так дети знакомятся с разными способами передачи информации, решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа, а в виде рисунка. В этом заключается главная особенность развивающей игровой технологии – объединение одного из основных принципов обучения – от простого к сложному – с очень важным принципом творческой деятельности – самостоятельно ребенок может подняться «до потолка» своих возможностей [2, с. 9].

Результативность развивающих игровых технологий зависит от системности их использования, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса, объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет существует параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов и задач, и как результат – развивать интеллект дошкольника через развитие творческого мышления.

Развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. В дошкольном возрасте происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие восприятия, памяти, внимания, воображения.

Это обусловлено тем, что у детей дошкольного возраста совершенствуется работа всех анализаторов, осуществляется формирование отдельных участков коры головного мозга, связей между ними и движениями рук. Разработаны и доказаны на практике теории, утверждающие, что психические процессы можно тренировать и совершенствовать через организованную по особым правилам внешнюю деятельность. Если удастся найти ключ к управлению развитию мышления дошкольника, то открываются возможности для совершенствования всех познавательных процессов. Организовать педагогический процесс так, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно – задача достаточно сложная, но вполне выполнимая, если использовать в работе развивающие игры В. Воскобович, М. Монтессори и др. Технология называется «Сказочные лабиринты игры», «Цифра-домино», «Световозик».

Технология развивающих игр направлена на развитие всех познавательных процессов дошкольника в целом и как одно из направлений формирования культуры здоровья ребенка по принципу преодоления высокого уровня трудностей. Когда перед ребенком не возникает препятствие, которое им может быть преодолено, то и развитие идет слабо и вяло. На принципе постепенного и постоянного усложнения материала все игры авторы распределили согласно возрасту в комплекты. Интеллектуальные разноплановые задачи, вопросы, упражнения в каждой игре направлены на использование различных видов мышления, в т. ч. и творческого мышления дошкольника [3, с. 315].

Таким образом, следует отметить, что проблема использования новых игровых технологий в воспитательном процессе является достаточно актуальной на современном этапе развития общества. Изменения в обществе влекут за собой изменения в системе воспитания: подбор новых средств, приемов, методов, рассмотрение новых методик, технологий.

Следует также отметить, что воспитательное значение игровой технологии очень велико. Ее использование в воспитании дошкольников помогает педагогу в решении ряда педагогических задач, способствует формированию дружного детского коллектива, самостоятельности детей, развитию социальной культурной компетенции личности, освоению социально-культурного опыта.

Подводя итог в нашем исследовании, необходимо отметить тот факт, что использование игровой технологии позволяет педагогу перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организовать процесс как педагогом, так и самостоятельно детьми. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для формирования культуры здоровья дошкольника. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности.

Таким образом, сущность формирования культуры здоровья дошкольников средствами игровых технологий представляет собой целенаправленный процесс последовательного педагогического воздействия игровых технологий, направленный на познание культурного наследия здоровьесберегающих процессов, раскрытие резервных возможностей человека и формирование навыков ведения здорового образа жизни, расширение духовного производства, развитие активности и коммуникативности, предполагающее осуществление деятельности в соответствии с рекреативными потребностями и запросами дошкольников, результатом которого является формирование физического и духовного баланса.

Специфика формирования культуры здоровья дошкольников средствами игровых технологий определяется ее особым развивающим потенциалом, который базируется на формах, средствах и методах социально-культурной деятельности, направленных на развитие личности как субъекта оздоровительной деятельности в соответствии с его интересами, склонностями, способностями, ценностными установками на самосохранение здоровья, а также знаниями, умениями и навыками обоснованного ведения здорового образа жизни.

1. *Смирнова Е.О.* Детская психология. СПб., 2010.
2. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М., 1999.
3. *Зимняя А.Н.* Педагогическая психология. М., 2000.
4. *Буланова-Топоркова М.В.* Педагогические технологии. М., 2006.
5. *Селевко Г.К.* Современные образовательные технологии. М., 1998.

- | | |
|---|--|
| 6. Игры – обучение, тренинг, досуг / под ред. В.В. Летрусинского. М., 1994.
7. <i>Минкин Е.М.</i> От игры к знаниям. М., 1983. | 4. <i>Bulanova-Toporkova M.V.</i> Pedagogicheskie tekhnologii. М., 2006.
5. <i>Selevko G.K.</i> Sovremennye obrazovatel'nye tekhnologii. М., 1998.
6. Игры – обучение, тренинг, досуг / под ред. В.В. Летрусинского. М., 1994.
7. <i>Минкин Е.М.</i> От игры к знаниям. М., 1983. |
|---|--|
-
- | | |
|--|------------------------------------|
| 1. <i>Smirnova E.O.</i> Detskaya psikhologiya. SPb., 2010.
2. <i>El'konin D.B.</i> Psikhologiya igry. М., 1999.
3. <i>Zimnyaya A.N.</i> Pedagogicheskaya psikhologiya. М., 2000. | Поступила в редакцию 13.01.2015 г. |
|--|------------------------------------|

UDC 374.2

ESSENCE AND SPECIFICS OF FORMATION OF CULTURE OF HEALTH OF PRESCHOOL CHILDREN BY MEANS OF GAME TECHNOLOGIES

Ekaterina Borisovna RODIONOVA, Tambov State University named after G.R. Derzhavin, Tambov, Russian Federation, Post-graduate student, Sociocultural Communications and Acting Technique Department, e-mail: reb-77@mail.ru

Questions of updating of a problem of formation of culture of health of preschool children are considered by means of game technologies. Concepts “game”, “technology”, “health”, “game technologies”, a phenomenon “culture of health”, preschool age etc. are concretized. The main theoretical justifications of formation of culture of health of preschool children by means of game technologies are analyzed, the essence and specifics of this process is opened. It is emphasized that as one of priority indicators of any country, social and economic and socio-political growth of society the level of formation of culture of health of children as most important component of quality of activity of the nation acts. Approaches to formation of culture of health of the preschool children by means of game technologies are stated. The importance of the concept “game” and “game technologies” is analyzed, the modern view on a phenomenon “game technologies” is formulated, the conclusion that the treatment of this concept testifies to the importance of a phenomenon “game technologies” is drawn. It is emphasized that game technologies are the innovative direction in modern education. It is convincingly proved that formation of culture of health of preschool children by means of game technologies has positive dynamics in the course of education and training of children since early age.

Key words: game; essence; specifics; culture of health; game technologies; preschool age.