

***ФОРМИРОВАНИЕ САНОГЕННОЙ
КОМПЕТЕНЦИИ УЧАЩИХСЯ
ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ***

Савицкая Валентина Николаевна

учитель начальных классов государственного учреждения образования
«Проскурнянская средняя школа Жлобинского района»

Цель исследования -

выявление особенностей формирования саногенной компетенции учащихся посредством игровых технологий



Задачи исследования :

1. Охарактеризовать теоретический анализ подходов к определению понятия «саногенная компетенция»;
2. Рассмотреть учебный потенциал игровых технологий в формировании саногенной компетенции учащихся;
3. Установить особенности реализации игровых технологий в формировании саногенной компетенции учащихся;
4. Проверить эффективность игровых технологий в формировании саногенной компетенции учащихся.

Объект исследования –

процесс формирования саногенной компетенции в образовательном процессе государственного учреждения образования «Проскурнянская средняя школа Жлобинского района».

Предмет исследования –

игровые технологии в формировании саногенной компетенции в образовательном процессе государственного учреждения образования «Проскурнянская средняя школа Жлобинского района».

Глава 1

Теоретические аспекты процесса формирования саногенной компетенции учащихся посредством игровых технологий

1.1 Теоретический анализ понятия «саногенная компетенция»
– подходы к определению

1.2 Учебный потенциал игровых технологий в формировании саногенной компетенции учащихся

Саногенная компетенция – знание норм здорового образа жизни и безопасной жизнедеятельности, а также готовность и стремление к их реализации.

Здоровый образ жизни – это результат действий многих внутренних и внешних факторов, объективных и субъективных условий, благоприятно влияющих на состояние здоровья.

Принципы здорового образа жизни:

- Творцом здорового образа жизни является человек.
- Отказ от вредных привычек.
- Соблюдение принципов рационального питания.
- Рациональная двигательная активность.
- Соблюдение общечеловеческих норм и принципов морали и т.д.

«Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру. В жизни детского коллектива серьезная ответственная и деловая игра должна занимать большое место. И вы, педагоги, обязаны уметь играть» А.М. Макаренко.



Игровые технологии (игровое обучение) – это такая организация учебного процесса, которая предполагает создание воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, где изучаются формы и методы оптимизации игровой деятельности современного поколения, средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

ГЛАВА 2

Практические аспекты процесса формирования саногенной компетенции учащихся посредством игровых технологий

2.1 Реализация игровых технологий в образовательном процессе государственного учреждения образования «Проскурнянская средняя школа Жлобинского района»

2.2 Проверка эффективности реализации игровых технологий в формировании саногенной компетенции учащихся

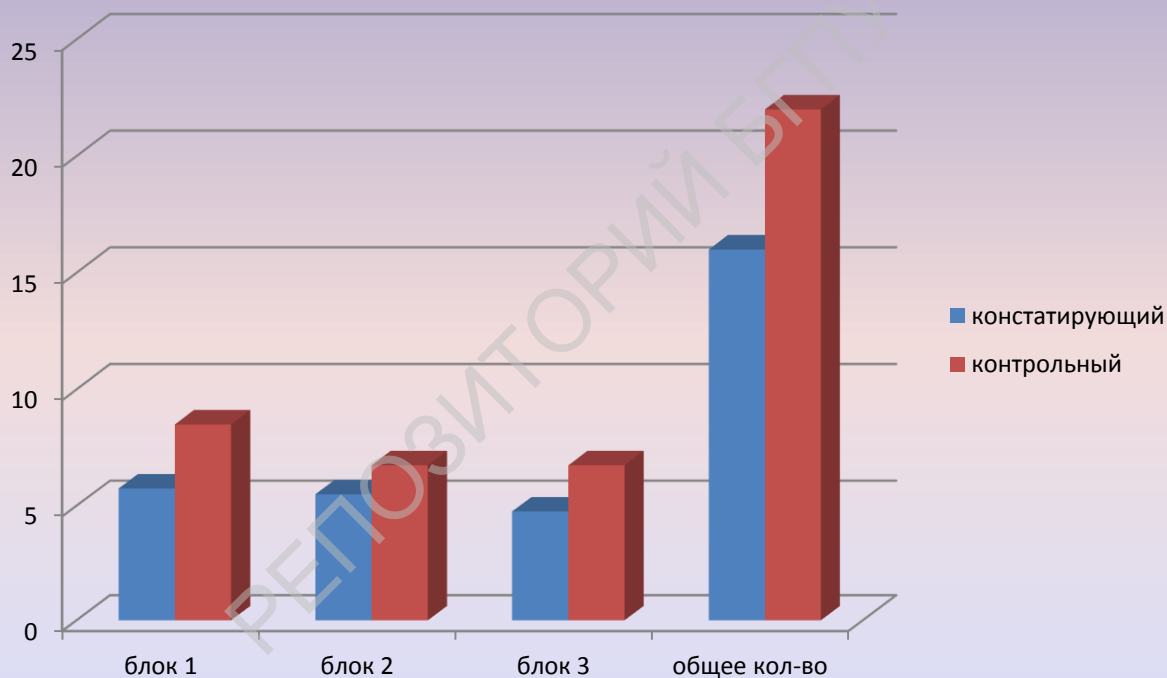
*Для того чтобы определить **уровень сформированности представлений о здоровом образе жизни** у учащихся была использована **диагностическая методика:***

Е.Н. Васильевой, Л.Г. Касьяновой «Что я знаю о здоровье».

*Для формирования представлений о здоровом образе жизни у учащихся были реализованы **игровые технологии**. Всего было подобрано и проведено **12 игр**.*

*Для определения **эффективности игровых технологий** в формировании **самогенной компетентности** учащихся было проведено **два диагностических замера** – перед реализацией игровых технологий и после их реализации.*

Рисунок 2.1. – Динамика уровня сформированности представлений о здоровом образе жизни



ВЫВОДЫ

Саногенная компетенция – знание норм здорового образа жизни и безопасной жизнедеятельности, а также готовность и стремление к их реализации.

При изучении сущности игровых технологий и определении возможностей игровых технологий выступать в качестве средства формирования саногенной компетенции у учащихся, было выявлено, что игровые технологии – одно из средств воспитания и обучения. Игровые технологии являются важным фактором в развитии детей и средством обучения, поэтому они могут быть использованы при усвоении любого программного материала и проводиться как на занятиях, так и вне их.

ВЫВОДЫ

Программа эксперимента была направлена на формирование представлений о здоровом образе жизни у учащихся посредством игровых технологий.

В ходе эксперимента был подобран диагностический инструментарий, проведены и вторичный исследования уровня сформированности представлений учащихся о здоровом образе жизни, подобраны и реализованы игровые технологии.

По результатам диагностики был выявлен средний уровень сформированности представлений о здоровом образе жизни. При этом наблюдается положительная динамика после реализации игровых технологий, направленных на формирование саногенной компетентности учащихся.

***ФОРМИРОВАНИЕ САНОГЕННОЙ
КОМПЕТЕНЦИИ УЧАЩИХСЯ
ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ***

Савицкая Валентина Николаевна

учитель начальных классов государственного учреждения
образования «Проскурнянская средняя школа Жлобинского
района»