




ТЕХНОЛОГИЯ КОГНИТИВНО-ДВИГАТЕЛЬНЫХ
ИГР В СТРУКТУРЕ ФИЗИЧЕСКОГО,
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО И СОЦИАЛЬНОГО
РАЗВИТИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

- 
- «Человек, который не знает, куда идти, страшно удивляется, попав не туда»
 - М. Твен

КОГНИТИВНЫЕ ИГРЫ ЭТО ИГРЫ НАПРАВЛЕННЫЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ ВСЕХ КОМПОНЕНТОВ КУЛЬТУРЫ ЗДОРОВЬЯ ДЕТЕЙ

культура здоровья

Компонент КОГНИТИВНЫЙ

Стремление к познанию
Самосовершенствование
Развитие воображения

Компонент КОММУНИКАТИВНЫЙ

Взаимопомощь
Взаимодействие друг с
другом
Адаптация к коллективу

Компонент рефлексивно- МОТИВАЦИОННЫЙ

Самоанализ
Мотивация к
двигательной
активности
Формирование
убеждений

Компонент ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ

Совершенствование
активной деятельности
Умение достигать
поставленной цели

КЛАССИФИКАЦИЯ КОГНИТИВНО-ДВИГАТЕЛЬНЫХ ИГР

Тип 1. Подвижные игры для формирования отдельных качеств психики и сознания младшего школьника

Игры и эстафеты на развитие внимания, памяти, воображения и мотивации к познавательной деятельности;

Игры на позитивное мышление и сотрудничество с элементом двигательной активности

Игры на формирование волевых качеств, конкурентоспособности и стрессоустойчивости

КЛАССИФИКАЦИЯ КОГНИТИВНО-ДВИГАТЕЛЬНЫХ ИГР

Игры на включение во взаимодействия в коллективе с учетом эмоционального состояния участников

Тип 2. Приветственные игры построенные на принципах уважения к личности

Игры на коррекцию эмоционального состояния участников

Игры на пролонгирование позитивного эмоционального состояния при расставании

КЛАССИФИКАЦИЯ КОГНИТИВНО-ДВИГАТЕЛЬНЫХ ИГР

Игры самоориентировочные, позволяющие актуализировать оздоровительный и творческий потенциал ребенка

Тип 3. Игры ориентационные направленные на освоение дизайна пространства

Игры на включение социального пространства в структуру учебно-воспитательного процесса

Игры на перенос предметных знаний в дизайн образовательного пространства

КЛАССИФИКАЦИЯ КОГНИТИВНО-ДВИГАТЕЛЬНЫХ ИГР

Игры на включение ребенка в
совместную деятельность и
развития склонности к сотворчеству

Тип 4. Игры адаптационные

Игры на создание эмоционально
благоприятной атмосферы в
коллективе

Игры на формирование
конкурентоспособности и
стрессоустойчивости

КЛАССИФИКАЦИЯ КОГНИТИВНО-ДВИГАТЕЛЬНЫХ ИГР

Тип 5. Когнитивно-двигательные игры, актуализирующие межпредметные связи в образовательном процессе младших школьников

физической
культуры и
естественнонаучных
дисциплин

физической
культуры и
гуманитарных
дисциплин

физической культуры
с точными
математическими
дисциплинами

физической культуры с
художественным
циклом предметов

КЛАССИФИКАЦИЯ КОГНИТИВНО-ДВИГАТЕЛЬНЫХ ИГР

Игры, направленные на освоение
социальных явлений и процессов

Тип 6. Образовательные сюжетно-ролевые игры с элементами двигательной активности

Игры – квесты, сказки и
путешествия

Игры имитационного характера
с освоением социальных ролей



ПРИМЕРЫ КОГНИТИВНО-ДВИГАТЕЛЬНЫХ ИГР

ТИП 2. ИГРА ПРИВЕТСТВЕННАЯ «ТРАДИЦИЯ ПРИВЕТСТВИЯ»

- **Цель:** с помощью игры сформировать позитивное настроение, доброжелательное и доверительное отношение друг к другу, пробудить чувство уверенности.

- **Задачи:**

Интеллектуальные – улучшить память, научить самостоятельности и самовыражению, развить воображение, самопознание;

Двигательные - развить двигательные качества: ловкость, силу, координацию;

Социальные – развить коммуникативные навыки, выработать дисциплину, выработать навык быстрой адаптации к коллективу.

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПРИВЕТСТВИЯ С ДВИГАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТЬЮ

«Танцы»



«Бег на месте»



«Выпрыгивания»



ОБОЗНАЧЕНИЕ ПРИВЕТСТВИЯ С ПРИКОСНОВЕНИЕМ

«Рукопожатье»



«Объятья»



«Дай пять»



ОБОЗНАЧЕНИЕ ПРИВЕТСТВИЯ БЕЗ КОНТАКТА

«Зайчик»



«Поклон монаха»



«Привет»



ОБОЗНАЧЕНИЕ ПРОЩАНИЯ

«Палец вверх»



«Прыг-скок»



«Пока»



ХОД ИГРЫ

На входе стоят 3 бокса разного цвета соответствующий настроению ребенка с карточками обозначающими определенное действие:

- Желтый – радость (все иллюстрации обозначают двигательную активность);
- Красный – хорошее настроение (все иллюстрации с действием предполагающий тесный контакт друг с другом);
- Зеленый – спокойное настроение или плохое (все иллюстрации предполагают спокойное действие без тесного контакта друг с другом)

Начало дня, приветствие:

- 1 этап:** Оценка своего эмоционального состояния;
- 2 этап:** Оценка желания контактировать друг с другом;
- 3 этап:** Выбор бокса цветом соответствующего настроению;
- 4 этап:** Выбор карточки из бокса;
- 5 этап:** Поприветствовать действием из выбранной карточки;

Конец дня, прощание:

- 1 этап:** Выбрать бокс цветом подходящим под настроение;
- 2 этап:** Попрощаться действием из выбранной карточки.

Если у ребенка настроение меняется, он может поменять карточку.

РЕЗУЛЬТАТЫ:

1 Улучшен навык запоминания обозначений, развита самостоятельность и умение самовыражаться, улучшен эмоциональный фон;

2 С помощью физических упражнений развиты двигательные качества: ловкость, сила, координация;

3 Выработана дисциплина, улучшено отношение в коллективе, повышено доверие друг к другу, уважение.

ТИП 4. АДАПТАЦИОННАЯ ИГРА «ВЫБЕРИ МЕНЯ»

- **Цель:** с помощью данной игры улучшить взаимоотношение в коллективе, научить помогать друг другу и достигать общей цели, закрепить понятия совершаемых действий одобряемых в обществе, с помощью двигательной деятельности укрепить здоровье.
- **Задачи:**
 - Интеллектуальные – развить умение ориентироваться, быстроту мышления, воображение;
 - Двигательные – развить двигательные качества: ловкость, скорость, выносливость;
 - Социальные – улучшить взаимоотношение в коллективе, взаимопомощь, укрепить эстетические познания.

ПРИМЕРЫ НАДПИСЕЙ НА ШАРИКАХ (ХОРОШИЕ ПОСТУПКИ):

Выгуливать собаку



Накрывать на стол



Помогать убираться



ПРИМЕРЫ НАДПИСЕЙ НА ШАРИКАХ (ПЛОХИЕ ПОСТУПКИ):

Стрелять из рогатки
по прохожим



Попасть в окно
мячом



Кричать и обижаться



ХОД ИГРЫ

1 Этап

Ребята все вместе ищут шары со своими именами и встают в команды исходя из порядкового номера, который там изображён.

Чья команда организуется первой та и получает бал за это задание.

2 Этап

Ребята встают в две колонны (команды), учитель раздаёт им шарики с надписями на них (названия животных). В каждой команде животные повторяются (1 команда (заяц, волк, медведь, лиса, кабан) (2 команда (заяц, волк, медведь, лиса, кабан))).

Учитель заранее говорит, как должен бежать каждый зверь.

1. Зайцы - прыгают
2. Медведи - с шариком между ног
3. Волк - держит ведерко, на котором лежит шарик.
4. Лиса - пластмассовой палочкой подбивать мячик к финишу.
5. Кабан - бежит спиной.

организуется первой та и получает бал за это задание.

Перед началом эстафеты учитель зачитывает ситуацию, ребёнок должен определить главного героя (кому необходимо выполнять действие) и выяснить хорошо это или плохо, после этого он должен добежать до финиша и кинуть мяч в нужную корзинку. (хорошо, плохо) а возвращаются обратно бегом.

Пример:

1. Мишка хотел помочь другу, но оказал ему медвежью услугу (плохо, не всегда стоит помогать, если тебя не просят об этом)
2. Ловкий зайка без разрешения нарвал морковки для угощения (плохо, воровство, без разрешения брать нельзя).
3. Серый волк у нас скромняжка, заступился за барашка (хорошо, помощь, сильный заступает за слабого)
4. Лиса всех в гости позвала и подарки припасла (хорошо, щедрость, воспитанность)
5. Кабан силен, но он не прочь всем желающим помочь.

3 этап

Дети строятся в две колонны. Перед ними стоит большая коробка с шариками, на шариках написано названия правильных и не правильных поступков. Ребятам необходимо выполнить эстафету таким образом как им объяснил ведущий, вместе с шариком. Ребята не знают какой шарик им попадетя вначале пути, и за время выполнения упражнения сможет решить какой же это поступок, правильный и не правильный. И закинуть его в нужную корзинку на финише, после выполнения эстафеты учитель подсчитывает, правильные ответы.

РЕЗУЛЬТАТЫ

1 Развиты умения ориентироваться с помощью поисков нужных шариков, быстрота мышления, воображение;

2 С помощью физических упражнений развиты двигательные качества: ловкость, скорость, выносливость;

3 Улучшено взаимоотношение в коллективе, взаимопомощь, закреплены эстетические познания.

ТИП 3. ОРИЕНТАЦИОННАЯ ИГРА «СПОРТИВНЫЙ ПЕРЕПОЛОХ»

- **Цель:** с помощью данной игры расширить кругозор ребенка через игровой сюжет, сплотить коллектив, улучшить взаимоотношение, а так же улучшить двигательные качества, закрепить знания физических упражнений.

- **Задачи:**

Интеллектуальные – развить сообразительность, воображение, стрессоустойчивость;

Двигательные – развить двигательные качества: ловкость, скорость, координацию;

Социальные – развить умение контактировать друг с другом, обоюдно достигать общей цели, умение работать в команде, формируется навык взаимопомощи.

ОЗНАКОМИТЕЛЬНОЕ ВИДЕО ИГРЫ «СПОРТИВНЫЙ ПЕРЕПОЛОХ»

www.BANDICAM.com

clideo.com

The background features several flowing, wavy ribbons in shades of red, orange, and yellow, creating a dynamic and vibrant visual effect. The ribbons appear to be layered and have a slight sheen, giving them a three-dimensional appearance. They are set against a plain white background.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!