

ставит методологические проблемы перед социальным исследованием. Таким образом, на основе “открытых” архивов социальных данных стало возможным повторное обращение любого исследователя к первичным эмпирическим данным и проведение так называемого *вторичного исследования* (Н.И. Лапин с соавт., 2003).

В заключение следует отметить, что в ходе реализации Международного проекта “*Health Behavior in School-aged Children*” создан подобный архив социальных данных. Архивные данные содержат обобщенные показатели, характеризующие социально-экономические условия, условия обучения школьников и проживания в семье, особенности питания, физической активности, наличие вредных привычек и поведенческие установки. Они отражают постановку преподавания физической культуры в школах, содержательность внеурочных форм физкультурно-оздоровительных занятий, наличие возможностей заниматься различными видами спорта, отношение к физической культуре. В то же время, значительная часть школьников не имеет сформированной потребности в физической активности. Разработка и совершенствование программ по физическому воспитанию могут быть обеспечены на основе анализа объективных показателей, характеризующих уровень физической активности учащихся в различных регионах, типах школ, половозрастных группах.

Общешкольная игра, как средство повышения эффективности здоровьесберегающей деятельности в образовательном учреждении

Бушманова З.А., Третьякова Н.В.

МОУ СОШ №61, Российский государственный профессионально-педагогический университет,
гг. Новоуральск, Екатеринбург

Средняя общеобразовательная школа №61 г. Новоуральска - школа с углубленным изучением предметов экономики и права. По состоянию здоровья своих учащихся школа не многим выделяется от других городских школ. Имея низкий уровень заболеваний желудочно-кишечного тракта и низкое число школьников с дефицитом массы тела, тем не менее, по школе сокращается число учащихся с нормальным физическим развитием и школьников относящихся к 1 группе здоровья; наблюдается рост детей с дефицитом массы

тела, со 2, 3, 4 группами здоровья; рост острой (ОРВИ, грипп) и хронической патологии, в частности, патологии зрения. На такое положение имеются и объективные причины: микрорайон школы довольно сложен. На его территории находятся: ЭЭУ-7, автомобильная стоянка, рынок, прачечная, кафе «Спутник», промышленная зона, ДК «Строитель», филиал библиотеки.

Учитывая особенности расположения образовательного учреждения, одной из задач перед школой поставлена компенсация недостатков данного микрорайона, путем создания условий, способствующих сохранению физического и психического здоровья учащихся, созданию атмосферы приоритета здорового образа жизни для всех членов школьного сообщества.

Педагогическим коллективом в связи с этим была выбрана следующая форма реализации данной задачи - общешкольная игра «ЗИТ» (Здоровье. Интеллект. Творчество.), с акцентом на использование принципов игротерапии. Зародившись в 2001г., игра «ЗИТ» продолжает свое существование в настоящее время.

Созданная игра вобрала в себя ранее сложившиеся традиции школьной жизни, такие как общешкольные линейки, творческие дела школы, сотворчество детей, родителей и учителей, методическая учеба классных руководителей, работа с семьей, интеграция учебного и вне учебного процесса, объединение старших и младших одной идеей и ряд других.

В игре «ЗИТ» принимают участие все классы с 1 по 11. Она имеет 3 тура, соответствующих учебным четвертям:

I четверть – *I тур «Здоровье»*, его цель – пропаганда здорового образа жизни; дать ребенку возможность почувствовать, что занятия спортом – это весёлое, жизнерадостное ощущение, это праздник движения, это проверка своих возможностей.

II четверть – *II тур «Интеллект»*, его цель - привить навыки познавательной деятельности, расширить кругозор детей.

III четверть – *III тур «Творчество»*, его цель в создании условий для проявления разнообразных талантов детей.

Туры содержат по 2-3 основных конкурса и дополнительные творческие мероприятия. Обязательным условием является то, что все основные конкурсы, отражая тематику тура, содержат элементы двух других туров. Так, например в 2001г. основными конкурсами тура «Здоровье» были: спортивные состязания, конкурс «Слабо», литературный конкурс на спортивную тему. В задачи тура

входило: 1) привлечение учащихся к здоровому образу жизни; 2) создание условий для повышения мотивации к здоровому образу жизни; 3) гуманизация воспитательного процесса как основы здоровьесберегающего принципа (профилактика, предупреждение заболеваний, вызванных социальной ситуацией развития); 4) воспитание основ духовного и нравственного здоровья.

Проводимые конкурсы оцениваются в баллах компетентным жюри по определенным критериям. Баллы накапливаются в течение четверти, затем складываются за все три тура. Кроме этого каждый класс имеет возможность проводить любые творческие мероприятия по собственной инициативе, как в школе, так и за её пределами. Все это фиксируется в «Творческой книжке» класса и по окончании тура оценивается жюри, баллы прибавляются к общему итогу. Итоги учёбы по четвертям так же переводятся в баллы.

Основополагающими принципами организации игры определены:

1. *Принцип доступности.* Конкурсы разрабатываются с таким учетом, чтобы побуждать учащихся вырабатывать новые навыки, находить новые знания, давая шанс на успех каждому участнику.

2. *Принцип потенциального успеха.* У класса всегда остается возможность, проиграв один конкурс, выиграть другой.

3. *Принцип коллективного участия.* Все конкурсы основаны на коллективном предварительном сборе информации, коллективной подготовке к туру в течение 1-2 месяцев.

4. *Принцип полезности.* Большинство навыков, знаний, полученных при подготовке к любому туру полезны в практическом и обще интеллектуальном смысле.

5. *Принцип взаимопомощи.* Каждый участник может обращаться за консультацией, помощью к кому угодно в школе и за ее пределами.

6. *Принцип равнозначности всех туров.*

Алгоритм проведения игры «ЗИТ» следующий:

1. Выбор на каждый тур членов оргкомитета (8-10 человек) и жюри (5 человек) из учителей предметников, имеющих отношение к данному направлению.

2. Разработка конкурсов и положений к ним.

3. Заседание ШМО классных руководителей с рассмотрением вопросов о формах и методах построения работы с учащимися в этом направлении.

4. Ознакомление родителей с условиями нового тура, а так же с возможностью семьи в воспитании детей в данном направлении.

5. Индивидуальные консультации для классов в течение четверти.

6. Проведение классных часов по тематике тура.

7. Проведение конкурсов через 1-1,5 месяца предварительной подготовки.

8. Информирование об итогах конкурсов на школьном информационном стенде.

9. Проведение финала туров в последний день четверти. Соревнуются классы, набравшие большее количество баллов, по тем же конкурсам.

10. Объявление итогов, победителей на общешкольной заключительной линейке. Награждение победителей подарками.

По окончании игры проводится анкетирование учащихся, родителей, классных руководителей с целью выявления отношения к игре, степени ее удачности. Так, на примере игры 2000-2001 учебного года получены такие данные. 60% участников проявили творческие способности, 61,4% коммуникативные, 26,2% респондентов осознали необходимость в занятиях спортом; 23,4% расширили свой кругозор интересными знаниями; 20,6% лучше узнали своих одноклассников, 16% подружились с ребятами; обнаружили у себя сценические способности 20,1%; более уютную обстановку в классе отметили 15% участников.

Произошли изменения во взаимоотношениях ребят, так класс стал дружнее - отметили 37,4% учащихся и 87,5% классных руководителей; 18% указали на то, что родители стали чаще оказывать помощь детям. Родители же заметили, что ребята стали более активны (13%), более доброжелательны в общении (34%) и более собранны (19%).

Игра стала для учащихся событием интересным (58,4%), запоминаемым (43,8%), ярким (37,4%). О том, стоит ли продолжать игру на следующий год, 61,4% респондентов ответили положительно.

По значимости туры распределились следующим образом: 60,6% - здоровье, 41,5% - творчество, 50,1% - интеллект. Педагоги оценили по 10 бальной шкале соответствие конкурсных заданий целям туров. Так, в 2002г. за I тур «Здоровье» - 8,8 баллов, за II тур «Интеллект» - 8,9 баллов, за III тур «Творчество» - 8,8 баллов. Общий уровень игры оценен в 7,7 баллов.

Кроме того, вне рамок игры в школе регулярно проводятся классные часы, посвященные основам здорового образа жизни, готовятся по этой тематике рефераты, ежегодно организуются конкурсы сочинений и плакатов по профилактике вредных привычек. Традиционными в школе являются школьные спартакиады с 1 по 11 классы, основной целью которых является привлечение учащихся к систематическим занятиям физической культурой.

Таким образом, общешкольная игра внесла разнообразие, дух соревнований в жизнь школы. Подчиняя здоровьесберегающим принципам, активизировала деятельность учащихся и их родителей, педагогов, нацелив на творчество, самопознание, саморазвитие.

Эффективность различных источников информации о здоровье и здоровом образе жизни

Вишневский В.А., Святченко Н.А.
Сургутский государственный университет,
г. Сургут

В настоящее время сложились четыре основных подхода к обучению здоровью в образовательных учреждениях:

- в рамках санитарно-гигиенического просвещения через предметы естественнонаучного цикла;
- через теоретический раздел предмета «физическая культура»;
- через специализированные уроки здоровья;
- через наполнение здоровьесберегающим содержанием всех дисциплин учебного плана школы.

Ни одному из них не удалось стать господствующим, что влечет за собой активные попытки совершенствования каждого из четырех направлений. В то же время во многих образовательных программах акцент явно смещен с результата на процесс. В этой связи представляет несомненный интерес оценка эффективности различных подходов к образованию школьников в области здоровья и здорового образа жизни (ЗОЖ), что и стало предметом данного исследования.

Оценка эффективности различных источников информации о здоровье и ЗОЖ осуществлялась на основе опроса 444 выпускников школ г. Сургута и Сургутского района (203 юноши и 241 девушка), которым было предложено