**Нейродинамические игры на уроках в среднем звене**

(из личного опыта педагога)

**Аннотация:** В статье представлен практический опыт внедрения нейродинамических игр в учебный процесс в 5-9 классах на уроках технологии. Рассматривается влияние данных методик на повышение мотивации, развитие когнитивных функций, формирование социальных навыков и улучшение общего состояния учащихся. Материал содержит конкретные примеры игр и алгоритмы их использования.

**Ключевые слова:** нейродинамические игры, физминутки, когнитивное развитие, мотивация, среднее звено, интерактивные методы, координация, межполушарное взаимодействие.

**Введение: Почему я обратилась к нейродинамике?**

Современная образовательная реальность такова: мы все чаще наблюдаем у детей, даже среднего школьного возраста, проблемы с координацией, мелкой моторикой, памятью и концентрацией внимания. Зачастую корень этих проблем лежит не в лени или недостатке воспитания, а в **нейродинамической активности мозга**, на которую влияет множество факторов — от внутриутробного развития до образа жизни.

Изучив тему, я пришла к выводу: если нейродинамические игры активно и успешно используются логопедами для младших школьников, почему бы не адаптировать их для подростков? Так начался мой педагогический эксперимент на уроках технологии, где традиционные физкультминутки встречались подростками без энтузиазма.

**Система работы: от скучной паузы к увлекательной игре**

Моя цель — развитие когнитивных способностей через нейродинамические игры. Для ее достижения я поставила перед собой пять ключевых задач, о результатах работы по которым хочу рассказать.

**1. Задача: Повышение вовлеченности и мотивации**

* **Решение и результат:** Игровая форма сама по себе является мощным мотиватором. Я показываю игру на координацию, дети повторяют. Мы вместе увеличиваем темп, и в кабинете возникает атмосфера здорового азарта. Школьники радуются, когда у них получается, и видят, что ошибаюсь иногда я. Это снимает страх неудачи и создает позитивную эмоциональную связь. После такой паузы класс возвращается к работе с улучшенным настроением и готовностью воспринимать новый материал.

**2. Задача: Развитие когнитивных навыков**

* **Решение и результат:** Нейроигры — это прямая тренировка для мозга. Я не только провожу игры сама, но и часто предлагаю ученикам выступить в роли ведущего. Они могут выбрать известную игру или придумать свою, иногда с дополнительным условием (например, «включить приседания и хлопки»).
* **Важный прием:** Во время игры я могу задать вопрос по теме урока. Если ученик затрудняется, мы проговариваем ответ хором, продолжая двигаться. Это создает новые нейронные связи и помогает лучше усвоить материал в нестандартной ситуации.

**3. Задача: Формирование социальных навыков**

* **Решение и результат:** Многие игры требуют взаимодействия. Я использую их при делении на команды. Например, игра «Балансир»: участники в парах встают на одну ногу и, держась за руки, стараются удержать равновесие. Побеждает команда, у которой больше пар устояло за отведенное время. Такие задания великолепно развивают коммуникацию и взаимопомощь.

**4. Задача: Индивидуализация обучения**

* **Решение и результат:** Нейродинамические игры обладают огромным потенциалом для адаптации. Их можно упростить или усложнить в зависимости от возможностей ребенка. Кто-то выполняет движение медленно, а кто-то готов к скоростному режиму. Разнообразие форматов позволяет каждому ученику испытать ситуацию успеха.

**5. Задача: Улучшение физического состояния**

* **Решение и результат:** На своих уроках я чаще всего использую игры на координацию. Наблюдения показывают: ученики, успешные в учебе, как правило, быстрее и точнее воспроизводят движения. Но самое ценное — **видимый прогресс у тех, кто испытывал трудности**. Это позволяет мне с осторожностью предполагать, что систематические занятия положительно влияют на нейродинамику мозга всех детей.

**Практикум: игры, которые работают**

Вот несколько упражнений, которые я использую чаще всего:

* **«Перекрестные шаги»:** Маршировка на месте с касанием противоположной рукой колена. Активизирует межполушарное взаимодействие.
* **«Кулак-ребро-ладонь»:** Последовательная смена трех положений руки на столе. Развивает моторную память и концентрацию.
* **«Зеркальное рисование»:** Рисование симметричных фигур обеими руками одновременно. Синхронизирует работу полушарий, подготавливает к сложным задачам.

**Заключение**

По моему мнению, нейродинамические игры — это не просто «веселая разминка», а **мощный инструмент педагога**. Они обогащают образовательный процесс, способствуя не только улучшению учебных результатов, но и разностороннему развитию личности школьника. В условиях, когда от образования ждут формирования компетентного, творческого и здорового человека, такие методы становятся не просто актуальными, а необходимыми.

Я убедилась в эффективности этого подхода на практике и планирую продолжать работу и углублять свои знания в данной теме.