

Технология игровой деятельности вожатого детского оздоровительного лагеря



Лаврова Елена Евгеньевна, руководитель
республиканского волонтерского
педагогического отряда «Свет», г.Ижевск

Ход презентации

- ❖ Понятия «технология», «игровая технология», «технология игровой деятельности», «игра»
- ❖ Признаки игры
- ❖ Функции игры
- ❖ Классификации игр
- ❖ Практика: проектирование новых игр
- ❖ Энергизаторы между блоками



Технология - "совокупность методов обработки, изготовления, изменения состояния, свойств, формы сырья, материала и полуфабриката, осуществляемых в процессе производства продукции»

Игровая технология - "определенную последовательность операций, действий, направленных на достижение учебно-воспитательных целей".

Технология игровой деятельности - определенная последовательность действий, операций вожакого по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению ее итогов и результатов.

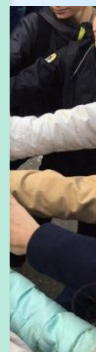


Что такое игра?

- ✓ непреднамеренное самообучение,
пример универсальной деятельности детей
- ✓ вид культурной человеческой деятельности, метод обучения детей
- ✓ воссоздание и усвоение общественного опыта
- ✓ важнейшая универсальная форма "самости" ребенка
- ✓ средство адаптации детей к окружающей природной и социальной среде
- ✓ фактор социализации личности

Игра это забава, развлечение, потеха, утеха..

Кинезиологические «рисовалки»



**А Б В Г Д Е Ё Ж З
И Й К Л М Н О П
Р С Т У Ф Х Ц Ч
Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я**

Педагоги, психологи, философы об

игре...
П.П.Блонский: «Игра — это накопление опыта, причем опыта активного»

В.А.Сухомлинский : «Без игры не может быть полноценного умственного развития. Игра-это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

Йохан Хёйзинга: «Человеческая культура возникает и разворачивается в игре, как игра»

Homo sapiens (человек разумный)

Homo faber (человек-созидатель)

Homo ludens (человек играющий)



Признаки ИГРЫ

- ❑ Свободная деятельность
- ❑ Выход из рамок «обыденной жизни»
- ❑ Замкнутость, ограниченность
- ❑ Эмоциональное воздействие
- ❑ Повторяемость
- ❑ Напряжение
- ❑ Наличие правил
- ❑ Создание нового сообщества – группы
- ❑ Обособленность, выраженная в таинственности



Основные функции игры:

- развлекательная
- коммуникативная
- социализация
- самореализация
- самоанализ
- диагностическая
- коррекционная
- преодоление комплексов и страхов
- ощущение полноценности бытия



Классификация игр

По содержанию поставленных задач:

на атмосферу, на знакомство, на взаимодействие, на сплочение, розыгрыши, познавательные, развлекательные, на выявление лидеров, на доверие...

По форме:

танцы, спортивные, эстафеты, интеллектуальные, тренинги, ролевые, комплексные....



Классификация игр

По месту проведения:

на улице, в воде, в помещении...

По количеству участников:

индивидуальные, командные, групповые

По скорости и времени проведения:

Сезонные, игры-минутки, кратковременные, длительные

По составу участников:

по возрасту,

по половому признаку



Возрастные особенности

Ведущий вид деятельности детей и подростков

6-9 лет – игра

10-11 – Учебная деятельность

12-14 лет - общение

15-17 лет – учебно-профессиональная деятельность



Классификация игр

По степени активности:

Малоподвижные,
подвижные, «сидячие»



По наличию реквизита

С реквизитом,
без реквизита



По уровню организации:

спонтанные,
управляемые,
стихийные



Энергизатор

**Возьми отдельный
листок бумаги!**

**Вырази свои тревоги,
раздражение, гнев в
каракулях!**

**Избавься от своих
проблем!**



Энергизатор: Гимнастика «Волшебные хлопки и удары»

Расскажи мне – и я услышу!!!

Покажи мне – и я запомню!!!

Дай мне сделать самому - и я пойму!!!

Точка скорой помощи

Воздействие на эту точку очень полезно для сердца, позволяет снять волнение и сонливое



**УДАР ПЕРЕПОНКАМИ
МЕЖДУ ПАЛЬЦЕВ РУК
Нормализация
давления!**



Удар основаниями ладоней
в области запястий
Для улучшения сна!!!



Гимнастика «Волшебные
хлопки и удары»
активизирует движение
энергии по телу,
гармонизируя состояние
всего организма.



Классификация

по виду деятельности участников в игре:

Художественные игры, требующие от участников проявления творческих и художественных способностей:

- а) музыкальные: “Песенный футбол”, “Песенный аукцион”, программа “Угадай мелодию”
- б) актёрские: “Спонтанный театр”
- в) изобразительные: “Дополни рисунок”, “Рисунок с закрытыми глазами”
- г) литературные (лингвистические): “Буриме”, “Рассказ на одну букву”.



Классификация

Спортивные игры,
направленные на
физическое развитие:

а) игры на местности (в т.ч.
“лесные” игры): “Светофор”,
“Бой за знамя”



б) эстафеты: “Бег в мешках”,
“Бег на трех ногах”

в) игры-упражнения,
тренирующие координацию
движений, ловкость, реакцию
“День-ночь”, “Кольцеброс”.



Классификация

Познавательные игры, активизирующие познавательную деятельность детей и включающие вопросы и задания, связанные с различными областями знаний:

а) викторины, конкурсы:

“Брейн-ринг”, программа
“Счастливый случай”,
игры “Контакт”, “Города”,
«Здоровый взгляд» и т.п.

б) загадки и головоломки

в) ребусы, шарады и т.п.



Классификация

Интеллектуальные (развивающие) игры, направленные на тренировку психических процессов и умственных способностей:

а) памяти: “Запомни символы”, программа “Меморина”, «Источники Света»

б) внимания: “Коленочки”, “Муха”

в) наблюдательности: “Опиши предмет”, “Три перемены в одежде”

г) логического мышления: “Мой Правый Сосед”

д) воображения: “Групповой рассказ”, “Верю - не верю”



Классификация

Психологические игры, дающие
возможность углубиться в мир
взаимоотношений с

окружающими и с самим
собой, направленные на:

а) осознание себя, самопознание:
“10 предметов, что меня
характеризуют”, “Я - ассоциация”

б) доверие, взаимопонимание:
“Зеркало”, “Поводырь”

в) умение слушать: “Рассказчик”

г) достижение согласия и
разрешение конфликтов:
“Необитаемый остров”, “Покупка”.



Классификация

Организаторские игры, связанные с решением вопросов, возникающих при создании коллектива и в дальнейшей работе с ним:

а) знакомство с людьми и с местностью: “Снежный ком”, “Клубочек”, “Разведай. Выполни. Сообщи.”, “Найти человека”

б) разбивка на группы: “Молекула” “Выбери пару”

в) выявление лидера: “Построения” “Фотография”

г) раскрепощение, сплочение группы: “Путаница”, “Американская змея”, “Скульптор”

д) планирование: “Мозговой штурм”, “Три интересных встречи”

е) игры с залом: “Гол-мимо”, “Мы охотимся на льва”, “Барыня”



Классификация

Трудовые игры, позволяющие участникам реализовать себя в реальной или смоделированной трудовой деятельности:

а) экономические: “Арбат”,
“Менеджер”

б) профессиональные
имитационные:

“Почта”,
“Кукольный театр”



Классификация игровой деятельности

По области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические.

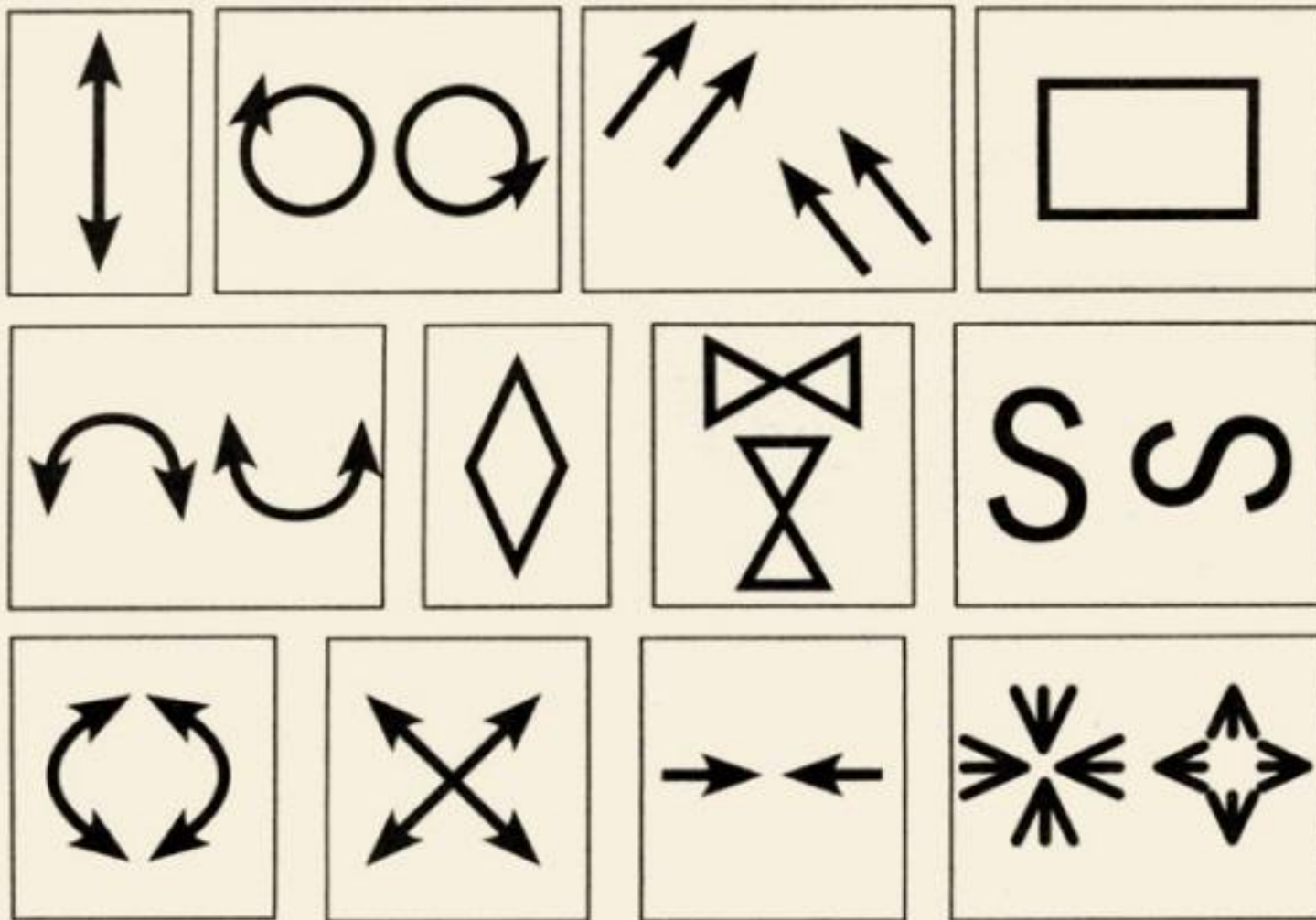
По характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, познавательные, воспитательные, развивающие, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные.

По игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации.

По предметной деятельности: музыкальные, литературные, театральные, трудовые, народные, спортивные, экономические, военно-прикладные, туристические, управленческие и т.д.

По игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные ТСО, технические, со

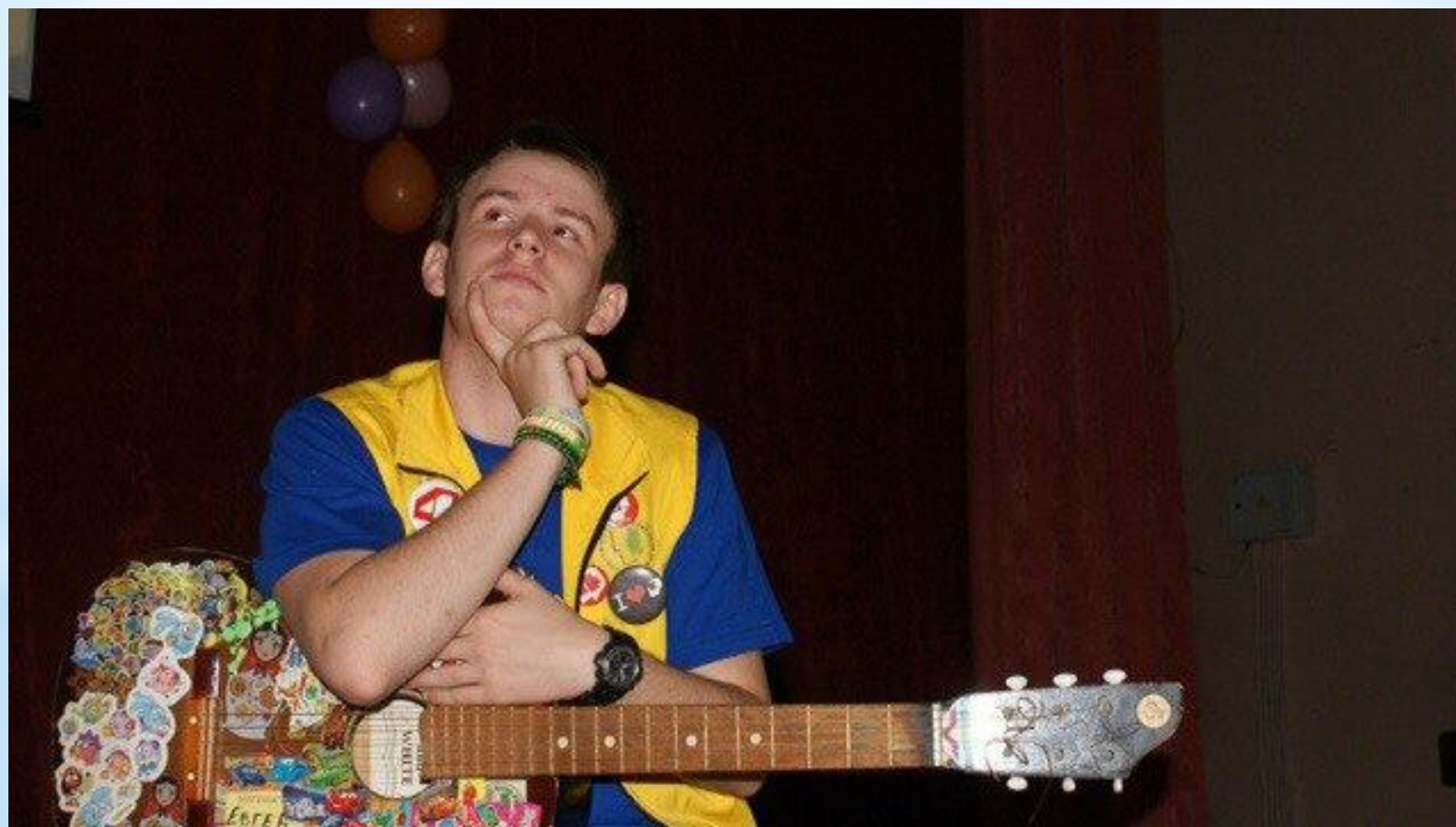
Энергизатор «Стреляем»



Энергизатор «Маски»

- вытяни губы трубочкой
- растяни губы шире
- сделай удивленные глаза
- зажмурь сильнее глаза
- подвигай челюстями вправо и влево
- сделай доброе смешное лицо
- сделай сердитое лицо
- сделай удивленное лицо

**На какие вопросы надо ответить
вожатому, чтобы правильно
подобрать игру?**



Чем важно руководствоваться вожатому, запуская игру?

1. Какова цель игры?

(или, другими словами, для чего
вы её проводите).

2. Возраст, на который вы собираетесь проводить игру.

3. Условия, которыми Вы располагаете для проведения игры.

4. На какой стадии находится формирование коллектива?

5. Количество участников игры.

6. Сколько у Вас свободного времени для проведения игры?

7. Какой итог игры Вам нужен: победители, номинации, одобрение, глубокий анализ



Структура проведения игры

- Постановка задач для участников
- Объяснение правил
- Проведение, корректировка
- Позитивное завершение,
похвала
- Анализ, глубокий анализ, подведение итогов



**«Мы перестаём играть не потому, что становимся
старше, а становимся старше потому, что
перестаём играть»**



Спасибо за внимание!
РВПО «Свет» https://vk.com/svet_udm