

ВЫСТУПЛЕНИЕ НА МО ВОСПИТАТЕЛЕЙ:

«Игровые педагогические технологии»

Составила: Гаврилова Е.П.



**«Человеческая культура возникла
и развертывается в игре, как
игра».**



Й.Хёйзинга

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются познавательной направленностью.



Концептуальные основы игровых технологий

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н.Узнадзе).

Игра - пространство "внутренней социализации" ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С.Выготский).

**Игра - свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереализуемых интересов" (А.Н.Леонтьев).
Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.**



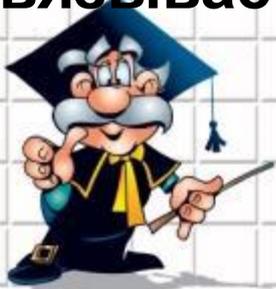
Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

В возрастной периодизации детей (Д.Б.Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.



Реализация игровых приемов и ситуаций на занятиях проходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;**
- познавательная деятельность подчиняется правилам игры;**
- учебный материал используется в качестве ее средства;**
- в деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;**
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.**



**По характеру педагогического процесса
выделяются следующие группы:**

- ✓ обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- ✓ познавательные, воспитательные, развивающие;
- ✓ репродуктивные, продуктивные, творческие;
- ✓ коммуникативные, диагностические, психотехнические и др.



Целью игровых технологий является решение ряда задач:

Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.



Преимуществами игровых технологий являются:

- активизация и интенсификация процесса обучения;**
- воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия**
- коллективных решений обучаемых в ситуациях, моделирующих**
- реальные условия профессиональной деятельности;**
- гибкое сочетание разнообразных приемов и методов обучения**
(от репродуктивных до проблемных);
- моделирование практически любого вида деятельности.**



Особенности игровых технологий.

Все следующие за дошкольным возрастными периодами со своими ведущими видами деятельности:

- младший школьный возраст - учебная деятельность;
- средний - общественно полезная;
- старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность

Не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.



В учебном процессе применяются различные модификации игр.

Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Сценарий имитационной игры кроме сюжета события содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.



Исполнение ролей. В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица.

«Деловой театр» — разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке.

Психодрама и социодрама. Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это также «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию, оценивать состояние другого человека.



Схема-методика проведения игры.

- 1.** Определение цели игры.
- 2.** Составление плана игры:
 - выбор сюжета игры (разработка ролевого пакета);
 - разработка сценария, продумывание ролей и средств игровой организации.
- 3.** Знакомство с правилами и требованиями игры, создание у них мотивационной базы.
- 4.** Организация игрового цикла:
 - Подготовка к игре
 - Проведение игры



Преимуществами игровых технологий являются:

- активизация и интенсификация процесса обучения;
- воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений обучаемых в ситуациях, моделирующих реальные условия профессиональной деятельности;
- гибкое сочетание разнообразных приемов и методов обучения (от репродуктивных до проблемных);
- моделирование практически любого вида деятельности.



Спасибо за внимание

