

**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.**



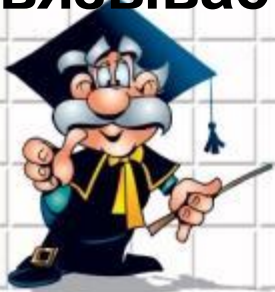
**Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.**

**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

