

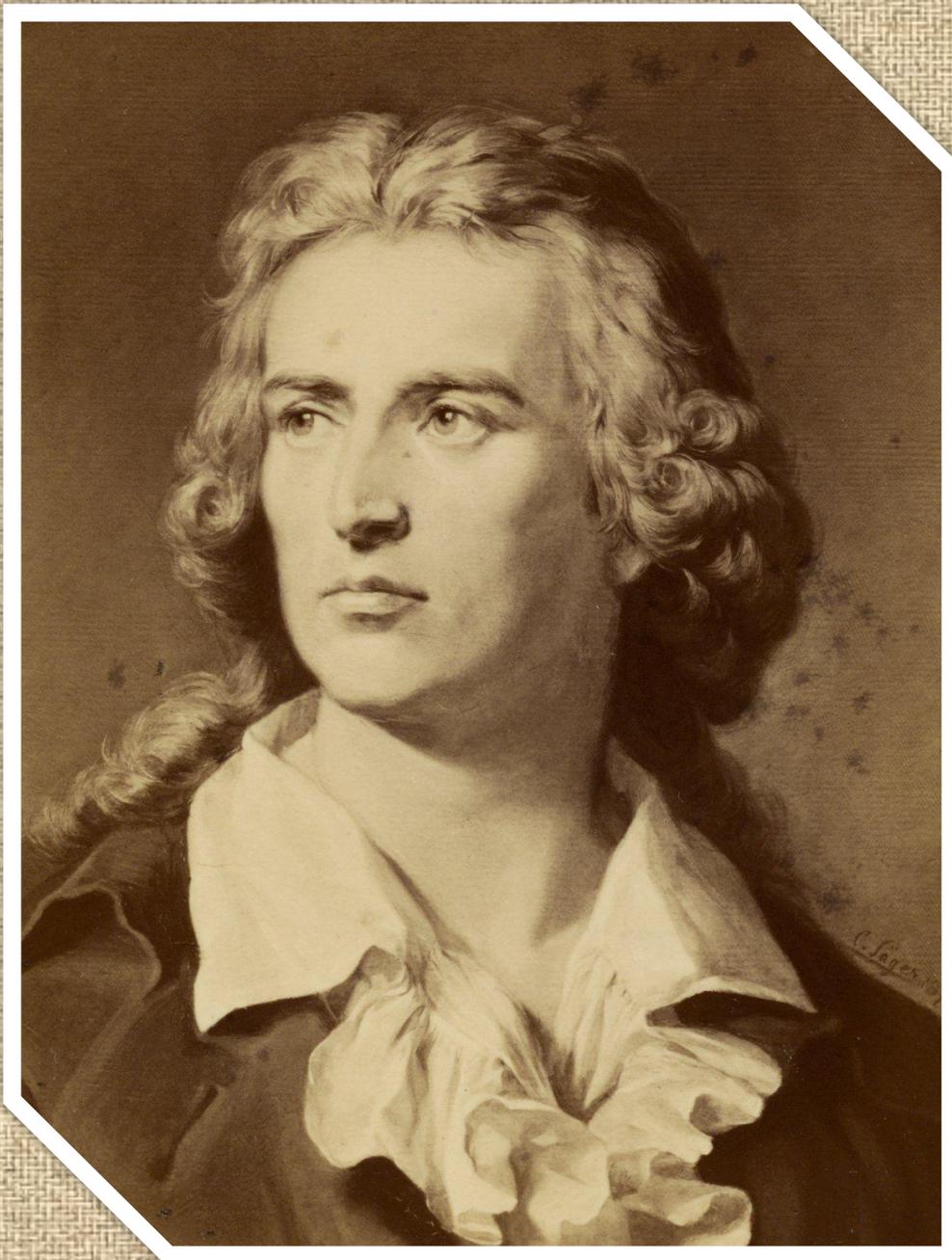
ИГРОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ





«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

В.А.Сухомлинский



ОСНОВОПОЛОЖНИК ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

считается - Ф. Шиллер. - американский философ-прагматик, психолог и педагог.

В нашей стране наибольший вклад в разработку игровой технологии внесли И.Е. Берлянд, Л.С. Выгодский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, И.Б. Первин, В.К. Дьяченко) и др.

ПОНЯТИЕ «ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»



Включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных 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 учебно-познавательной направленностью.

ЦЕЛИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Дидактические:



расширение кругозора, познавательная деятельность, 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 аналогию, 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.

РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ И СИТУАЦИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПРОХОДИТ ПО ТАКИМ ОСНОВНЫМ НАПРАВЛЕНИЯМ:

- **дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;**

- **учебная деятельность подчиняется правилам игры;**

- **учебный материал используется в качестве ее средства;**

- **в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;**

- **успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.**

ЗАДАЧИ, РЕШАЕМЫЕ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ:

1) победить в конкурсе, осуществить поиск, выступить в какой-либо роли(перед учениками не ставится прямая цель – овладеть определенными знаниями, умениями);

2) добровольный характер игры диктует добровольное подчинение всех участников игровым правилам;

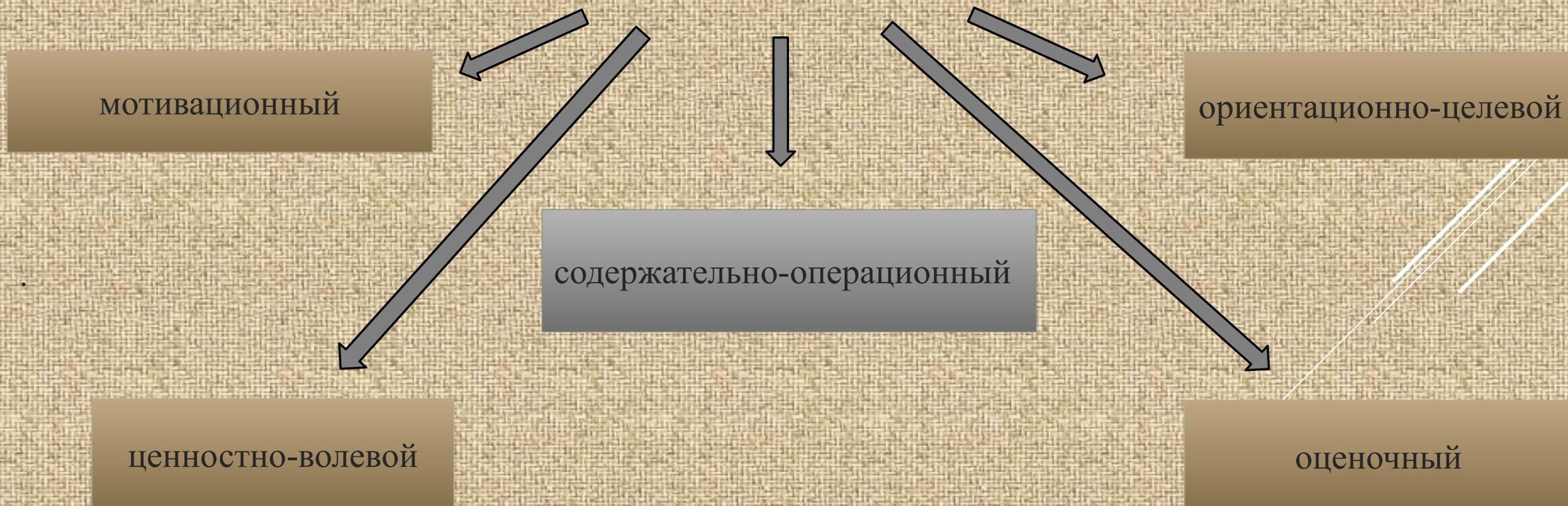
3) игра должна заинтриговать (удивить, поразить воображение и, может быть, поставить в тупик). Поэтому в ней должны участвовать все («слабым» ученикам надо дать возможность поверить в себя);

4) игра должна обеспечивать более высокую, по сравнению с обычными формами урока, обучающую, развивающую и воспитательную результативность.

СУЩНОСТЬ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

«Учебная (дидактическая) игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков. Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности».

В настоящее время в игровой технологии выделяются следующие компоненты:



Мотивационный компонент

связан с отношением ученика к содержанию и процессу деятельности, включает его мотивы, интересы и потребности в игре. Мотивация, которая обеспечивает активность в игре и связь с другими видами деятельности, закладывается в процесс игры.

Ориентационно-целевой компонент

связан с тем, что ученик воспринимает цели учебно-познавательной деятельности, нравственные установки, ценности, которые, став лично значимыми, становятся регуляторами игрового поведения учащихся.

Содержательно-операционный компонент

предполагает, что ученики владеют учебным материалом и способностью опираться на имеющиеся знания и способы деятельности.

При выполнении любого умственного действия человек опирается на определенную систему ориентиров (в виде алгоритма, эвристической схемы..)

Ценностно-волевой компонент

обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает внимание, эмоциональные переживания.

Оценочный компонент

игры обеспечивает сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, а также самоуправление процессом игры и рефлекссию собственной деятельности.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ ВКЛЮЧАЮТ РЯД СТРУКТУРНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

Компонент игровой технологии

Мотивационный

Ориентационно-целевой

Содержательно-операционный

Ценностно-волевой

Оценочный

Структурные элементы игры

Установочный момент, игровая ситуация

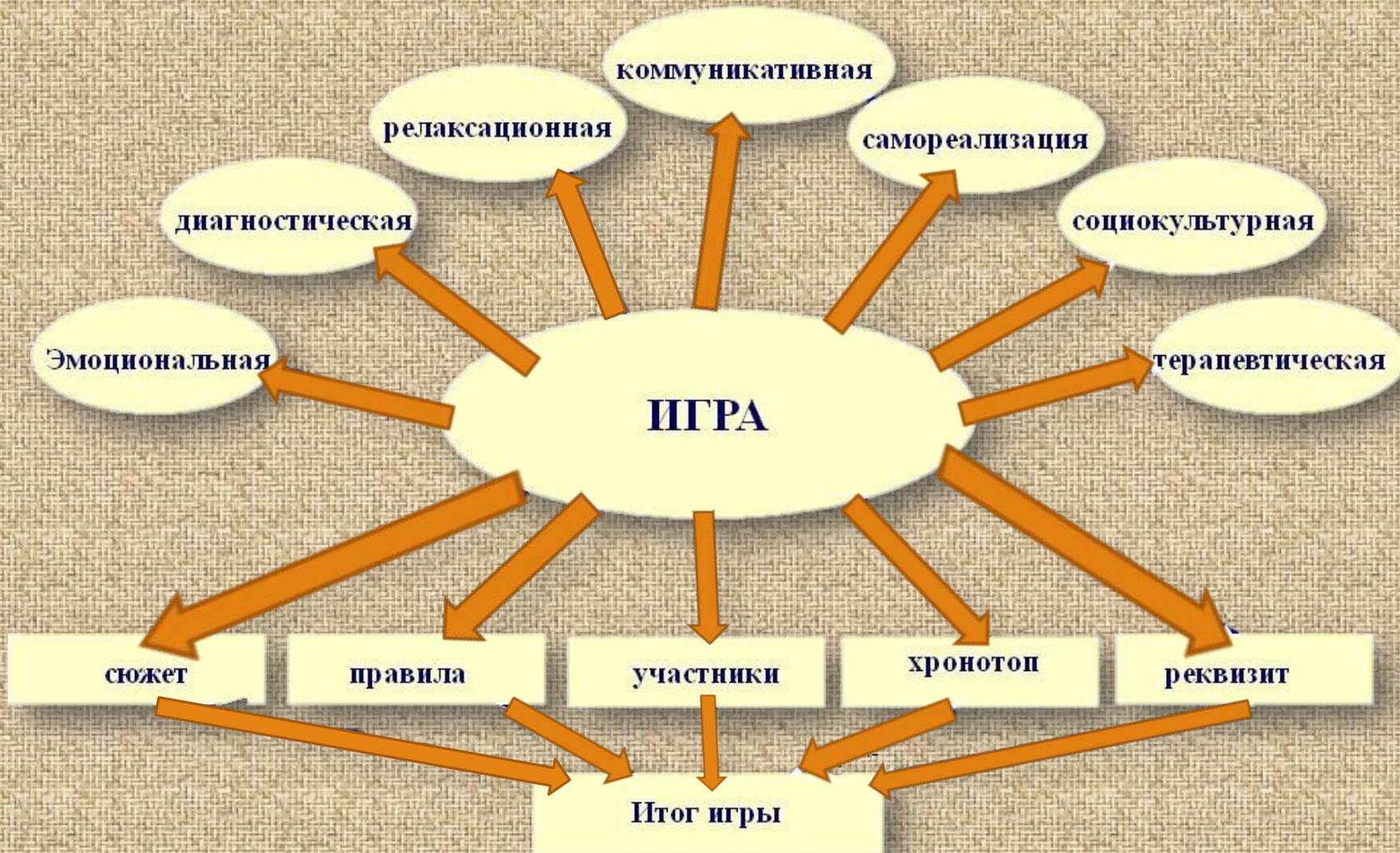
Задачи игры

Правила игры, игровое действия

Игровое состояние

Результат игры

В ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВЫПОЛНЯЕТ ТАКИЕ ФУНКЦИИ:



- развлекательную;
- коммуникативную;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую;
- диагностическую;
- функцию коррекции;
- социализации.

БОЛЬШИНСТВУ ИГР ПРИСУЩИ ЧЕТЫРЕ ГЛАВНЫЕ ЧЕРТЫ (ПО С.А.ШМАКОВУ):

1. Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия самого процесса деятельности, а не только от результата.
2. Творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности (поле творчества).
3. Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция.
4. Наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Самому педагогу надо быть готовым играть, вовлекая, участвуя, помогая детям.

Но необходимо следить и за тем, чтобы игровой активностью и раскованностью не подавить детей, превратив их в зрителей, чтобы своими нетерпеливыми подсказками не заглушать их ученическую интуицию.

Игра немыслима без правил, а их выполнение есть дисциплина. Традиционные способы поддержания дисциплины на уроке близки к игровым.

При грамотном осуществлении они практически и становятся игровыми.



Игровые технологии



ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1. М.В., Кукушкин В.С. Современные педагогические технологии. Начальная школа. Пособие для учителя. – Ростов н/Д: изд-во «Феникс», 2003.
2. Г.К.Селевко, Современные образовательные технологии, 2012.
3. Зайцев В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. – В 2-х книгах. – Книга 1. – Челябинск, ЧГПУ, 2012 – 411 с
4. Горев П.М., Утемов В.В., Развитие универсальных учебных действий учащихся основной школы в условиях реализации стандартов нового поколения (ФГОС), 2015.
5. Сергеева И.С., Гайнуллова Ф.С., Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников, Методические рекомендации, 2016
6. Нагорнова А.Ю., Новые развивающие технологии педагогической практики, Коллективная монография, 2016
7. Диденко Л.А., Использование современных педагогических технологий в условиях реализации федеральных государственных образовательных стандартов, 2015
8. Слостенин В.А., Исаев И.Ф., Шиянов Е.Н., Педагогика, 2014
9. Варданян А.Н., Педагогика высшей школы, 2013
10. Киселев Г.М., Информационные технологии в педагогическом образовании, 2012
11. Ауэр В.М., Практика пробуждения чувств, Игры и идеи для детских садов и дошкольных групп, 2014

Интернет – ресурсы:

1. <http://900igr.net/datas/stikhi/V-gostjakh-u-skazki.files/0032-032-Skazka-o-tsare-Saltane.jpg>
2. http://www.balletart.ru/rus/news/2006/img/b06_06_3.jpg
3. http://img-fotki.yandex.ru/get/4703/dioseya.26/0_482c4_4f175f16_L

Выполнила:
воспитатель МБОУ ЦО№9
им. генерала
Аркадия Николаевича Ермакова
Симонова Юлия Петровна
Воспитатель I категории