

Игровые технологии





Игровые технологии

Игра – это вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Цели игры:

- Игра снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности;
- Игра позволяет соединить широкий охват проблем и глубину их осмысления;
- Игра способствует большей вовлеченности обучаемых;

Цели игры:

- Игра насыщена обратной связью, причем более содержательной по сравнению с применяемой в традиционных методах.
- Игра формирует установки профессиональной деятельности, преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка.
- В игре проявляется вся личность.
- Игра позволяет осмыслить полученные результаты.

Игра способствует развитию у детей познавательной активности, поддерживает интерес к изучаемому материалу, делает процесс обучения занимательным. Игровая ситуация создает возможность ребенку осознать себя личностью, стимулирует самоутверждение, самореализацию.



Ключевые слова:

дополнительное образование детей,
технология обучения, игровые технологии,
дидактическая игра, игровая ситуация, игра,
личность, познавательная активность учащихся.



Главная отличительная черта учреждений ДОД состоит в том, что перед педагогами открыт большой выбор обучения и практических задач, а учащимся предоставляется выбор уровня сложности, вида деятельности и темпа освоения программы ЛОЛ в определенной сфере.



«Учреждения ДОО создают равные «стартовые» возможности каждому ребенку, чутко реагируя на быстро меняющиеся потребности детей и их родителей, оказывают помощь и поддержку одаренным и талантливым учащимся, поднимая их на качественно новый уровень индивидуального развития»



Перед педагогами ДОД стоит важная задача — совершенствовать процесс обучения таким образом, чтобы на занятиях кружка каждый воспитанник работал головой и руками активно и увлечённо, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития глубокого познавательного интереса. Игра и игровые технологии, применяемые на занятиях кружка, в большей мере способствуют такому развитию. Но не игра ради игры, где ребенок пассивен, где он является не субъектом игрового действия, а объектом развлечения, а игра ради ученья.




Педагоги должны понимать, что в игре ребенок накапливает знания, развивает способности, формирует познавательные интересы. Вследствие этого сегодня как никогда актуальны игровые технологии в учебном процессе в учреждениях ДОО.




ВИДЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ






Предметные;
Сюжетные;
Ролевые;
Деловые;
Имитационные;
Игры-драматизации.




Предметные – это игры с применением предметов (мяч, скакалка).



Сюжетные - это игры когда есть оговоренный сюжет и учащиеся должны вести себя соответственно данному сюжету.

Ролевые игры.

В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием», т.е. это игры, где игроки играют какую либо роль, разыгрывают определенный сюжет, как бы перевоплощаясь в образ.




Деловые игры используются для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала , развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

Имитационные игры.

Имитируется деятельность какой либо организации, предприятия или его подразделения и т.п.


Имитироваться могут события,, конкретная деятельность людей (деловое совещание, проведение беседы и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.



Игры-драматизации весьма близки к ролевым играм. Это тоже театр, но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.


Технология деловой игры состоит из следующих этапов:





Этап подготовки. Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости учащиеся обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.




Этап проведения – процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.

Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор.


Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, консерватор.

Методологические позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист.

Социально-психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаемый, отвергаемый.



Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение педагог констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.



Технологическая схема деловой игры

Этап подготовки

Разработка игры

- разработка сценария
- план деловой игры
- общее описание игры
- содержание инструктажа
- подготовка материального обеспечения

Ввод в игру

- постановка проблемы, целей
- условия, инструктаж
- регламент, правила
- распределение ролей
- формирование групп
- консультации

Этап проведения

Групповая работа над заданием

- работа с источниками
- тренинг
- мозговой штурм
- работа с игротехником

Межгрупповая дискуссия

- выступления групп
- защита результатов
- правила дискуссии
- работа экспертов

**Этап анализа и
обобщения**

- вывод из игры
- анализ, рефлексия
- оценка и самооценка работы
- выводы и обобщения
- рекомендации



**ВТОРОЙ ПРИМЕР
ПОСТАНОВКИ ДЕЛОВОЙ
ИГРЫ**

Этап подготовки

Разработка игры

- план деловой игры
- общее описание игры (правила игры)
- содержание инструктажа (роли)
- подготовка материального обеспечения

Ввод в игру


- постановка проблемы, целей
- условия, инструктаж
- регламент, правила
- распределение ролей
- формирование групп
- консультации

Этап проведения

- ознакомление с правилами игры
- процесс игры
- подведение итогов игры

Этап анализа и обобщения

- анализ, рефлексия
- оценка и самооценка работы
- выводы и обобщения
- рекомендации



Таким образом можно сделать вывод, что использование игровых технологий в педагогическом процессе дополнительного образовательного учреждения положительно влияет на качество образовательного процесса. А также влияет на повышение эффективности воспитания и обучения детей. Используя игровые технологии в образовательном процессе, педагогу необходимо обладать доброжелательностью, уметь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную ситуацию поощрения творческого начала ребенка.

***СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ!***

