

Игровые технологии

Подготовила воспитатель ГПД

Казьмина Т.С.

Игра - средство общения, обучения и накопления жизненного опыта, она является сложным социокультурным феноменом. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность широко используется. Ушинский так объяснял увлеченность детей игрой (цитата)

Г.К.Селевко отмечает: «В современной школе, игровая деятельность используется в следующих случаях: 1. в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; 2. как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии; 3. в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); 4. как технология внеклассной работы.

На уроках обучения грамоте применяется игровой прием определения звонкости - глухости согласных. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям: 1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи. 2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры. 3. Учебный материал используется в качестве ее средства. 4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых. 5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом

Факторы, делающие игру для ребенка не просто привлекательной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей: 1. Самостоятельность. Игра — единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства. И это важно не только детям. Одной из причин кризисности,

трудности подросткового возраста считают отсутствие у них собственной деятельности. Проба сил всегда сопряжена с неудачей. Поэтому пробы во взрослых деятельности практически невозможны; никто не даст ребенку и подростку какого-либо дела, практически обреченного на неудачу. Школьные же деятельности очень ограничены и немногочисленны. 2. Возможность творчества вне игры доступна лишь небольшому количеству школьников. Игра же представляет собой возможность «безнаказанно» творить — в очень многих областях жизни. В области межличностных отношений (классические игры типа «дочки-матери»), в управлении (игры в «города», которые дети населяют вымышленными персонажами), собственно в исполнительском творчестве — вылепить из пластилина, нарисовать, сшить костюм...

Следующий слайд демонстрируют приемы игровой деятельности, применяемые на уроках изо. Работа выполняется ватными палочками, дети расписывают косынки, которые затем превращаются в короны.

Ю.В.Геронимус выделял следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса • удовольствие от контактов с партнерами по игре; • удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока; • азарт от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры; • необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях; • быстрое выяснение последствий принятых решений. Это выяснение, как правило, возможно только в ходе игры, так как последствия зависят... еще и от непредсказуемых действий других игроков; • удовлетворение от успеха — промежуточного или окончательного; • если игра ролевая, то удовольствие от процесса перевоплощения в роль.

Условия, обеспечивающие привлекательность игр, могут быть трансформированы в требования к играм в образовании: 1. Игровая оболочка: должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех участников на достижение игровых целей. 2. Включенности каждого: команды в целом и каждого игрока лично. Можно не задавать индивидуальных мотивов, если речь идет, к примеру, о соревновании. Но тогда возможность достижения выигрыша должна быть у каждого члена команды. 3. Возможность действия для

каждого участника. Должны быть проработаны и заложены в игровую оболочку не только мотивы, но и возможность самостоятельного активного действия для каждого игрока, таким образом, чтобы он мог принимать решения, выбирать варианты способов действия, имел право отказа от действия и т.д. 4. Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи. 5. Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. 6. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому участнику, поэтому необходимо, во-первых, учитывать уровень участников игры; и, во-вторых, задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений). 7. Вариативность — в игре не должно быть одного единственно возможного пути достижения цели. 8. Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы: • целеполагания; • планирования; • реализации цели; • анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект

В структуру игры как процесса входят: • роли, взятые на себя играющими; • игровые действия как средства реализации этих ролей; • игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными; • реальные отношения между играющими; • сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Как феномен педагогической культуры игра выполняет следующие важные функции: • Функция социализации. Игра — есть сильнейшее средство включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры. • Функция межнациональной коммуникации. Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечески». • Функция самореализации ребенка в игре как «полигоне человеческой практики». Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике

ребенка, с другой — выявить недостатки опыта. • Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра — деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций. • Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.). В то же время игра — «поле самовыражения», в котором ребенок проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя. • Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении. • Функция коррекции — есть внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

Очень эффективным и удачным способом применения игровых технологий является пальчиковая гимнастика, которая позволяет развивать мелкую моторику пальцев, тренирует память, т.к. все упражнения сопровождаются рифмованными строчками, вызывает у детей большой интерес.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Г.К.Селевко предлагает классифицировать педагогические игры по нескольким принципам: 1. Деление игр по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические. На фото пример интеллектуального вида деятельности - коллективный проект « Комнатные цветы» (работа в группах)

По характеру педагогического процесса: 1. обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие; 2. познавательные, воспитательные, развивающие; 3. репродуктивные, продуктивные, творческие; 4. коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие. На фото - реализация проекта развивающей игры « Дары осени»

Согласно Селевко, по характеру игровой методики педагогические игры делятся на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации.

По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии различают игры с предметами и без них, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, с различными средствами передвижения.

Области применения игровых технологий очень обширны, это и Игры «в слова», Игры «со словами», «Дополни слово», «Перевернутые слова». « Соединить половинки слов», « Исключение лишнего», « Поиск аналогов» ,«Завершение рассказа», «Пальчиковая гимнастика» и др. На фото - « Игры со словами» -звуко -буквенный анализ слова.

И закончить свою презентацию хотелось бы словами А. Эйнштейна: «Фантазия важнее знания. Способность к воображению, фантазии присуща только человеку и отличает его от всех других существ».