

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА В РАБОТЕ С ДОШКОЛЬНИКАМИ

Жданов А.В., к.п.н., ст.пр. каф. Педагогика
семьи

Россия XVIII век (появление первых игр)

- **1793 г.** – игра по освоению азбуки (Хамов)
- **1886 г.** – игра для обучению солдат уставу царской армии (капитан Н.А. Сыкалов)

- **Игра** — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением

Исследователи проблемы игровой деятельности

- В отечественной педагогике и психологии: К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин
- В зарубежной психологии— З. Фрейд, Ж. Пиаже и др.
- **В их трудах исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности растущего поколения, наконец, в процессах социализации ребенка — в усвоении и использовании опыта**

А.А. Вербицкий (доктор психологических наук, профессор)

- автор **технологии знаково-контекстного обучения** в профессиональной педагогике;
- осуществив глубокий анализ основных тенденций развития образования и воспитания, пришел к выводу, что ситуация, в которой доминирует жесткое, авторитарное управление и в которой учащийся и воспитывающийся выступает «объектом» обучающих воздействий, не обеспечивает условий для развития активной позиции ребенка в контекстном подходе

Сферы реализации игровых технологий для ребенка

- ▣ Педагогика и возрастная психология
- ▣ Стратегия социализации личности

Инновационные подходы к воспитательным и образовательным технологиям

- **Радикальные:** перестройка всего процесса обучения и воспитания ребенка на основе компьютерной технологии
- **Комбинаторные:** новое соединение известных элементов воспитания (новая технология как необычное сочетание известных приемов и способов обучения)
- **Модифицирующие (совершенствующие):** улучшение, дополнение имеющейся методики обучения без существенного ее изменения

Игровые воспитательные и педагогические технологии

- обширная группа методов и приемов организации педагогическо-воспитательного процесса в форме различных педагогико-воспитательных игр



Организация воспитания и обучения ребенка на основе игровых технологий

- **Включение в воспитательный и учебный процесс имитационного и ролевого моделирования, тренингов и упражнений**

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.

Воспитательно-педагогическая игра

Обладает существенными признаками:

- четко поставленной целью обучения;
- соответствующим ей воспитательно-педагогическим результатом;
- цель и результат могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью

Формы деятельности воспитуемых

- В процессе воспитания и обучения выделяются две базовые формы деятельности детей и множество переходных от одной базовой формы к другой.

К базовым формам деятельности относятся:

- **учебно-воспитательная деятельность академического типа** (собственно учебно-воспитательная деятельность — учебное занятие с детьми, самостоятельная работа и т.д.);
- **квазисоциальная деятельность** (сюжетно-ролевые игры, игровые формы занятий);

Формы деятельности воспитуемых

В качестве переходных от одной базовой формы к другой выступают различные формы:

- имитационное моделирование;
- анализ конкретных социальных ситуаций;
- разыгрывание ролей

Сюжетно-ролевая игра для детей

- **Ведущая форма социальной деятельности**
- Сюжетно-ролевая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности
- В сюжетно-ролевой игре в условиях совместной деятельности каждый воспитуемый приобретает навыки социального взаимодействия, ценностные ориентации и установки, способствующие успешной социализации.

Психолого-педагогические принципы конструирования игры (по А.А. Вербицкому)

- принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой деятельности;
- принцип совместной деятельности;
- принцип диалогического общения;
- принцип двуплановости

Принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой модели

- **Разработчик (воспитатель)** закладывает в игру систему учебно-воспитательных заданий в форме конкретных ситуаций. Эти ситуации могут содержать противоречивые, избыточные, неверные данные, взаимоисключающие альтернативы, требования преобразовать ситуации в соответствии с определенными критериями, найти недостающую информацию.
- В процессе игры **воспитуемый** должен:
 - провести анализ этих ситуаций;
 - вычленить проблему;
 - разработать способы и средства ее решения;
 - принять само решение и убедить других в его правильности;
 - осуществить соответствующие практические действия.

Принцип совместной деятельности

- означает, что игра — это совместная деятельность двух и более людей. Игра возможна при наличии нескольких участников, вступающих в общение и взаимодействие с целью обсуждения проблемы и принятия решения по всем вопросам содержания.

Принцип диалогического общения

- Каждый участник игры не только имеет право, но и должен высказывать свою точку зрения, свое отношение ко всем вопросам, возникающим в игре. Если что-то непонятно воспитуемому – он должен уточнить «правила игры» у воспитателя

Реализация принципа обеспечивается не только проблемным содержанием игры, но и ролевыми позициями воспитуемых, анализирующих возникающие проблемные ситуации в соответствии с требованиями роли.

Принцип двуплановости игровой деятельности

- Во «мнимых» игровых условиях разворачивается деятельность, назначение которой — развитие реальных социальных качеств детей
- «Серьезная» деятельность ребенка по развитию этих качеств реализуется в «несерьезной» игровой форме, что позволяет ему интеллектуально раскрепоститься, проявить творческую инициативу, не бояться ошибки.

Педагогическо-воспитательные функции деловой игры (по В.В. Вербицкому):

- приобретение как предметного, так и социального опыта, в том числе принятия индивидуальных и совместных решений;
- развитие теоретического и практического мышления;
- формирование познавательной мотивации



Классификация воспитательно-педагогических игр по целям применения

- ▣ обучающие (познавательные, тренинговые, творческие, обобщающие);
- ▣ воспитывающие, развивающие (коммуникативные, социальные и др.);
- ▣ контролирующие

Классификация воспитательно-педагогических игр по особенностям их организации:

- ▣ предметные;
- ▣ сюжетно-ролевые;
- ▣ эвристические;
- ▣ имитационные

Классификация воспитательно-педагогических игр для детей

по уровню проблемности: тренинговые, репродуктивные, творческие;

по коммуникативному взаимодействию: индивидуальные, парные, групповые, коллективные;

по применению технических средств: тренажерные, компьютерные и др.

- ▣ **Проблемная ситуация – событие, которое включает в себя противоречие (конфликт) или вступает в противоречие с окружающей средой.**

Виды проблемных ситуаций:

- ▣ **Ситуация – иллюстрация.** На конкретном примере из практики демонстрируются закономерности и механизмы тех или иных социальных процессов и поступков, негативные или позитивные следствия действий людей, значение и роль каких-либо фактов, условий и обстоятельств.
- ▣ **Ситуация – оценка.** Воспитуемым предлагается описание конкретного события и принятых мер. Их задача – оценить источники, механизм, значение и следствие ситуации и принятых мер или действий
- ▣ **Ситуация – упражнение.** В данном случае анализ ситуации требует от воспитуемых обращения к специальным источникам информации – энциклопедиям, совету воспитателя, подсказке родителей и т.д.

Концепция сюжетно-ролевой игры

- ▣ **Имитационная модель** отражает выбранный фрагмент реальной действительности и задает предметный контекст деятельности ребенка

Игровая модель является способом описания деятельности детей с имитационной моделью

Для игрового моделирования отбирают то, что содержит в себе проблемность.

Концепция сюжетно-ролевой игры

- **Цели игры** - один из сложных структурных компонентов. Задаются цели **воспитательно-педагогические** (цели обучения и воспитания, дидактические и воспитательные) и **игровые**.
- **Игровые цели** нужны для создания мотивации к игре, соответствующего эмоционального фона у детей.

Концепция сюжетно-ролевой игры

- ▣ ***Предмет игры*** — это предмет деятельности участников игры. Предмет игры задается исходя из модели и представляет собой перечень процессов и явлений, воссоздаваемых (имитируемых) в сюжетно-ролевой игре

Концепция сюжетно-ролевой игры

- ***Сценарий игры*** – описание в словесной или графической форме предметного содержания, выраженного в характере и последовательности действий детей, воспитателя и ведущего игру.
- В сценарии отражается общая последовательность игры, разбитой на основные этапы, операции и шаги.

Концепция сюжетно-ролевой игры

- **Графическая модель ролевого взаимодействия участников** отражает количественный состав детей игры, их функции, внутригрупповые и межгрупповые связи, представляет структуру их взаимодействия на каждом этапе игры, а также дает представление о возможном пространственном расположении участников, имеющем существенное значение для создания игровой обстановки и управления игрой.

Комплект ролей и функций детей должен адекватно отражать «картину» того фрагмента деятельности, который моделируется в игре.

Концепция сюжетно-ролевой игры

- ***Правила игры*** есть норма поведения воспитанников в игре. Их основная задача — адекватно отразить в игре как реальный, так и игровой, условный план профессиональной деятельности, ее предметный и социальный контексты.

Концепция сюжетно-ролевой игры

- ***Требования к правилам игры:***
- • правила содержат ограничения, касающиеся ряда аспектов игры: технология игры, связанная с ее содержанием; регламент игровой процедуры и ее отдельных элементов; роль и функции преподавателей, ведущих игру, система оценивания; способы взаимодействия игроков; возможность введения неожиданных ситуаций;

Концепция сюжетно-ролевой игры

- ▣ **Требования к правилам игры:**
- ▣ правил игры не должно быть слишком много. Оптимальное количество таких правил — 5-8, они должны быть представлены всем воспитуемым с помощью плакатов или технических средств. Конкретные правила игры могут специально не выделяться, а быть представленными в других структурных звеньях сюжетно-ролевой игры (комплект ролей и инструкции игрокам, система игровых оценок, графическое представление игры и т. п.) или формулироваться в виде перечня вопросов, требующих принятия решений в процессе подготовки и проведения игры;
 - правила должны быть тесно взаимосвязаны со структурными элементами игры и, прежде всего с системой оценивания и инструкциями игрокам.

Концепция сюжетно-ролевой игры

- **Система оценивания** в сюжетно-ролевой игре выполняет функции контроля и самоконтроля.
- Выбирая систему оценивания, необходимо ответить на следующие вопросы:

- что оценивать?
- кто и как это будет делать?
- в каких единицах оценивать?

Функции оценивания могут выполнять воспитатель, а также родители воспитуемых.

Схема-методика проведения игры

- Определение цели игры.
- Составление плана игры:
 - выбор сюжета игры (разработка ролевого пакета);
 - разработка сценария, продумывание ролей и средств игровой организации.
- Знакомство участников с правилами и требованиями игры, создание у них мотивации.
- Организация игрового цикла

Подготовка к игре

- знакомство участников с проблемной ситуацией;
- актуализация опорных знаний и опорных действий участников;
- формирование игровых команд (микрогрупп);
- выбор лидеров команд;
- распределение ролей в командах;
- выбор игровых органов проверки или контроля.

Проведение игры

- ролевое общение воспитуемых в командах в соответствии с полученным заданием;
- выступление лидеров команд по игровому моделированию (или принятию коллективного решения);
- коллективное обсуждение представленных командами вариантов решения;
- анализ игровых ситуаций, подведение итогов, коллективное оценивание команд и выработки вариантов решения

Методическое и техническое обеспечение игры

Включает:

- проект сюжетно-ролевой игры;
- сценарий;
- методические рекомендации по организации, проведению, форме представления результатов игры;
- набор различных форм бланковой и другой документации;
- перечень технических средств для сюжетно-ролевой игры;
- программы и соответствующее информационное обеспечение

Мотивация игровой деятельности воспитуемых

- ▣ **Обеспечивается :**
- ▣ добровольностью участия;
- ▣ возможностями выбора;
- ▣ элементами соревновательности;
- ▣ удовлетворением потребностей самоутверждения, самореализации.

Игровые технологии в современном ДОУ

- ***В современном ДОУ, делающей ставку на активизацию и интенсификацию воспитательного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:***
 - в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия или предмета;
 - в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии;
 - в качестве занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
 - в качестве технологий работы вне ДОУ (коллективные творческие дела в ключе «семья-воспитатель-ребенок»)

Игровые технологии в современном ДОУ

- **Игровая технология** строится как целостное, охватывающее определенную часть воспитательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.
- При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию воспитания, помогает активизировать воспитательный процесс
- Сюжетно-ролевая игра используется для решения комплексных задач – усвоение нового, закрепление материала, развитие творческих способностей, формирование коммуникативных умений и др., что дает возможность воспитуемым понять и изучить определенную проблему с различных позиций.

Игровые технологии в современном ДОУ

- **Преимущества игровых технологий:**
- активизация и интенсификация процесса воспитания;



Игровые технологии в современном ДОУ

Преимущества игровых технологий:

- **воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений воспитуемых в ситуациях, моделирующих реальные условия деятельности;**

Игровые технологии в современном ДОУ

- гибкое сочетание разнообразных приемов и методов воспитания;
- моделирование практически любого вида деятельности.



Игровые технологии в современном ДОУ

□ Основные модификации сюжетно-ролевых игр:

Имитационные игры. Имитируется деятельность чего-либо (например, игра в «магазин»). Сценарий игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов

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

□ «*Сюжетно-ролевой театр*» — разыгрывается какая-либо ситуация, поведение ребенка в этой обстановке