

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Северный (Арктический) федеральный университет имени М.В. Ломоносова»
Высшая школа Психологии и Педагогического образования

44.03.02 Психолого-педагогическое образование, профиль Психология и педагогика дошкольного образования, заочная форма обучения

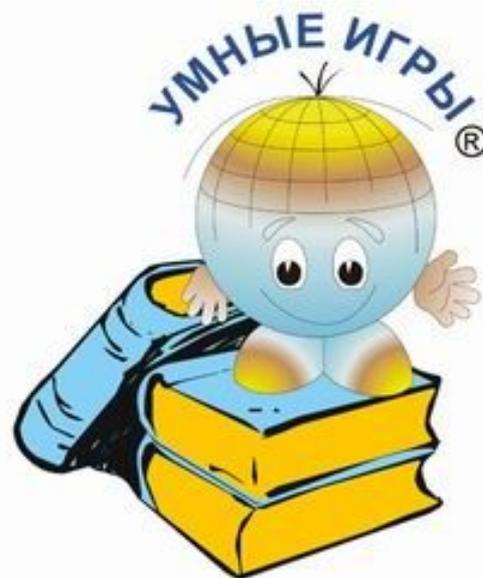
Игровые технологии в обучении.

Дисциплина - Теория обучения и педагогические технологии.

Выполнили студентки 343602 группы

Алексеева Н.Р.
Карлина Д.А.
Антуфьева Ю.П.
Быкова А.Д.
Чахоева В.Л.
Шадрина Е.С.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть процесса обучения и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. Технологии игрового обучения опираются на понимание игры как ведущего вида детской деятельности.



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



В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную;
- коммуникативную;
- самореализации;
- игротерапевтическую;
- диагностическую;
- функцию коррекции;
- межнациональной коммуникации;
- социализации.



Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности;
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п.
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Структура игры как деятельность

- целеполагание,
- планирование,
- реализация цели,
- анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.



В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство 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.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно- рекреативными возможностями.

В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.



Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы

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 учебно - познавательной направленностью.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися 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.

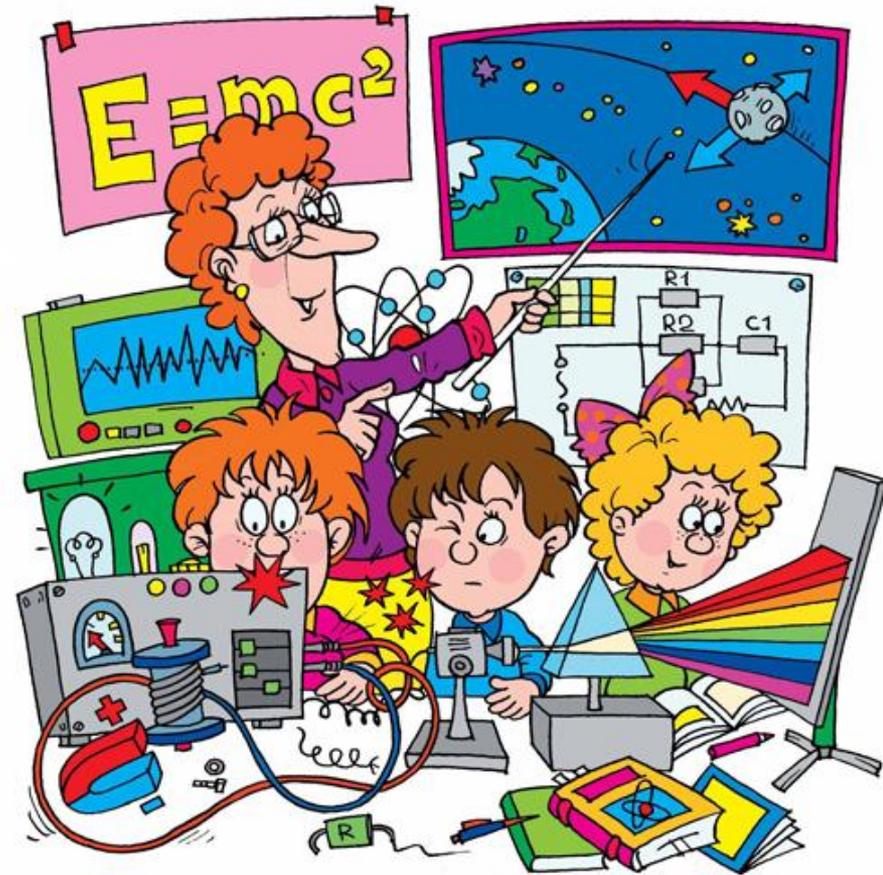
Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на:

- физические (двигательные);
- интеллектуальные (умственные);
- трудовые;
- социальные;
- психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Спектр целевых ориентации:



1. Воспитывающие

- воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.



2. 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.



3. Социализирующие

- приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.



4. Дидактические игры

Дидактическая игра это многоплановое, сложное педагогическое явление.

Она является:

- игровым методом обучения детей дошкольного возраста;
- формой обучения;
- самостоятельной игровой деятельностью;
- средством всестороннего воспитания личности ребенка.



1) Дидактическая игра как игровой метод обучения рассматривается в двух видах: игры – занятия и дидактические или автодидактические, игры.

2) Дидактическая игра как форма обучения детей содержит два начала: учебное (познавательное) и игровое (занимательное).

3) Дидактическая игра как самостоятельная игровая деятельность основана на осознании этого процесса.



4) Дидактическая игра выступает и как средство всестороннего воспитания личности ребёнка.

а) Умственное воспитание.

б) Нравственное воспитание.

в) Трудовое воспитание.

г) Эстетическое воспитание.

д) Физическое воспитание.



Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух смекалку и др.



Спасибо за внимание!