

Педагогические технологии. Игровая технология.



Выполнила: учитель русского языка и литературы
МОУ СОШ №10

Валова Надежда Владимировна.

Что же такое педагогическая технология?

Б.Т. Лихачёв даёт такое определение:
«Педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса».



- ✓ Выделяется несколько десятков педагогических технологий, и каждая из них в максимальной степени связана с учебным процессом-деятельностью учителя и ученика, её структурой, средствами, методами и формами.
- ✓ Все технологии обладают средствами, которые активизируют и интенсифицируют деятельность учащихся, но в некоторых технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.
- ✓ Одной из таких технологий является **игровая**.

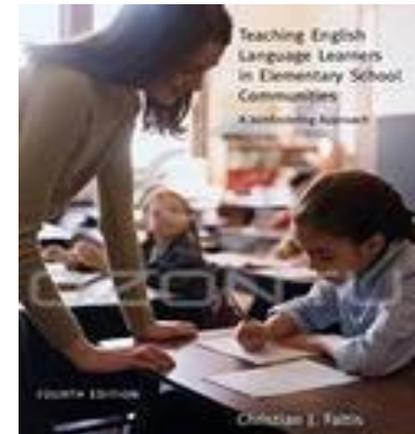
«Человеческая культура возникла и развёртывается в игре, как игра».
Й. Хейзинг.

- ✓ Игра наряду с трудом и учением-один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.
- ✓ Игра-это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.
- ✓ В отличие от игры вообще педагогическая игра обладает существенным признаком-чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.





Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.



Реализуются игровые приёмы и ситуации на уроке по основным направлениям:

- ✓ Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи
- ✓ Учебная деятельность подчиняется правилам игры
- ✓ Учебный материал используется в качестве её средства
- ✓ В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую
- ✓ Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.



Цели игровых технологий:

- * Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определённых умений и навыков, необходимых для практической деятельности и т.д.
- * Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определённых подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности .





- * Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, рефлексии, умения находить оптимальные решения: развитие мотивации учебной деятельности.
- * Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптации к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте.



- * В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.
- * Особенности игры в старшем школьном возрасте является направленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Использование игровых технологий на уроках русского языка и литературы:

- ✓ Игры-соревнования (лингвистический КВН, олимпиады и т.д.)
- ✓ Игры-викторины (их цель: повторить пройденный материал, например, викторина по басням)
- ✓ Игры-путешествия (например, путешествие по Пушкинским местам или по стране, где живут части речи и т.д.)
- ✓ Игры по морфемике и словообразованию (например, образовать слово, используя морфемы других слов; найти в тексте слово, соответствующее схеме и т.д.)
- ✓ Игры-загадки (используются для проверки прочности и глубины знаний по материалу, с их помощью можно закреплять и углублять знания литературоведческих понятий, развивать память и мышление (кроссворды, шарады, ребусы и т.д.)

- ✓ При изучении лексики и фразеологии (например, заменить фразеологизм синонимом)
- ✓ В разделе фонетика(например, замени одну фонему другой и оцени результат)
- ✓ Нетрадиционное начало урока (например, начать урок с шутливого стихотворения, тема которого будет связана с темой урока и обсудить его)
- ✓ При изучении синтаксиса (игра «Собери предложение»)
- ✓ Игра в ассоциации(например, при изучении приставок ПРЕ- ПРИ-: ученик вытягивает карточку со словом и пытается без слов его показать, а остальные должны угадать) и т.д.

Выводы:



- * Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом его этапе-от проверки домашнего задания до выполнения контрольной работы и обобщения.
- * Использование игровых технологий помогает снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, помогает вести запоминание и закрепление материала на уровне эмоционального сознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к урокам русского языка и литературы.
- * Игра позволяет не заставлять ребёнка учиться, а вовлекать в совместную деятельность с учителем
- * Помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению интереса, следовательно, делает процесс обучения более эффективным.



- * Воспитывает командный дух, желание одержать победу, позволяет каждому раскрыть себя, а иногда показать с неожиданной стороны.
- * Способствует обогащению словарного запаса, расширяет кругозор, несёт в себе огромный эмоциональный заряд; воспитывает творческие качества личности: инициативу, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации.



