

Методика решения педагогической задачи в игре

Методика решения педагогической задачи в игре следующая: во-первых, руководитель выбирает те направления педагогического воздействия, на которые способен повлиять в данном конкретном случае, во-вторых, классифицирует их на главные и сопутствующие, в-третьих, проводит игру, уделяя основное внимание этим объектам.



© Гомельская преймда-группа

Организуя игры даже в старших классах в спортивных секциях, нельзя решать одновременно две равноценные задачи, одна из них всегда должна уступать. Не исключено, что в другой раз значимость этих задач поменяется.

Чтобы добиться неременного решения поставленной в игре задачи, необходима определенная этапность педагогических процедур (действий)

Первый этап решения педагогической задачи включает рассказ и показ правильной техники выполнения изучаемого элемента, а так-же обязательное предостережение от характерных ошибок, возможность которых наиболее вероятна на данном отрезке процесса обучения.

Первый этап решения педагогической задачи

Второй этап решения педагогической задачи совпадает с процессом непосредственного течения игры. Здесь у руководителя, казалось бы, простая работа исправлять те ошибки, о которых предупреждал детей на первом этапе. Но это нелегко сделать, поэтому с обучением переплетается судейство, воспитательные акции в виде замечаний по поведению играющих, подсказки по тактике действий и т.д. Тем не менее, не исправлять ошибки нельзя.

Второй этап решения педагогической задачи



Пассивность руководителя приводит здесь не только к отсутствию прогресса обучения, к стабилизации старых, но и к рождению новых ошибок, поэтому можно ожидать обратного эффекта.



В эстафетах и в ряде других видов игр имеются естественные перерывы: для смены водящих, между таймами и этапами и т.д. Их необходимо использовать для срочной информации в связи с появившимися ошибками.

Третий этап проводится по окончании игры, то есть сразу после объявления победителей и тех, кто лучше (хуже) других проявил себя в игре. Здесь, как и на первом этапе, необходимо провести анализ результатов игрового процесса и анализ допущенных ошибок, они не должны пересекаться и мешать друг другу, тем более что одни играющие могут стать фактическими победителями, а другие лучшими исполнителями.

Третий этап

Если руководитель решает обучающую задачу, необходимо помнить, что для различных стадий обучения существует определенная специфика.

Ознакомление с изучаемым элементом, как правило, включает подробный рассказ, показ и его апробирование. В этом случае время, затраченное на первый этап решения задачи, нельзя считать потерянным.

Разучивание, которое проводится в основном расчлененным методом, не требует временных затрат, особенно на первом и третьем этапе решения педагогической задачи. Цель разучивания - избавиться от ошибок, сначала более грубых, затем мелких.



Когда видимых ошибок нет, можно приступить к выработке автоматизированного навыка. Здесь цель достигается большим количеством повторений вплоть до достижения динамического стереотипа. Поэтому этапы решения педагогической задачи в этом случае проходят быстрее, а в игровом сюжете создаются условия для повторений

В этом случае, если педагогическая задача имеет не обучающий, а воспитательный характер или связана с развитием физических (или иных) качеств занимающихся, схема решения педагогической задачи не меняется.

Осознанный подход к организации игры, максимальное использование ее педагогических возможностей путем рациональной методики проведения и предполагает ту полезную отдачу, на которую проводимая игра рассчитана.