

Игровые технологии

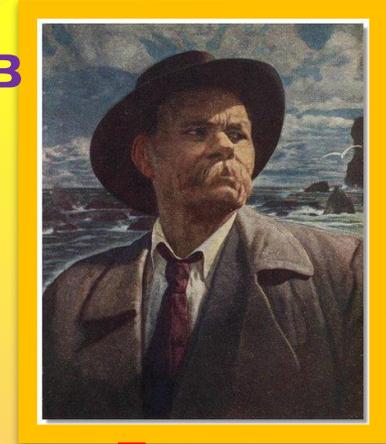


Нина Викторовна
Подхалюзина

Декабрь, 2011 год

Игровые технологии

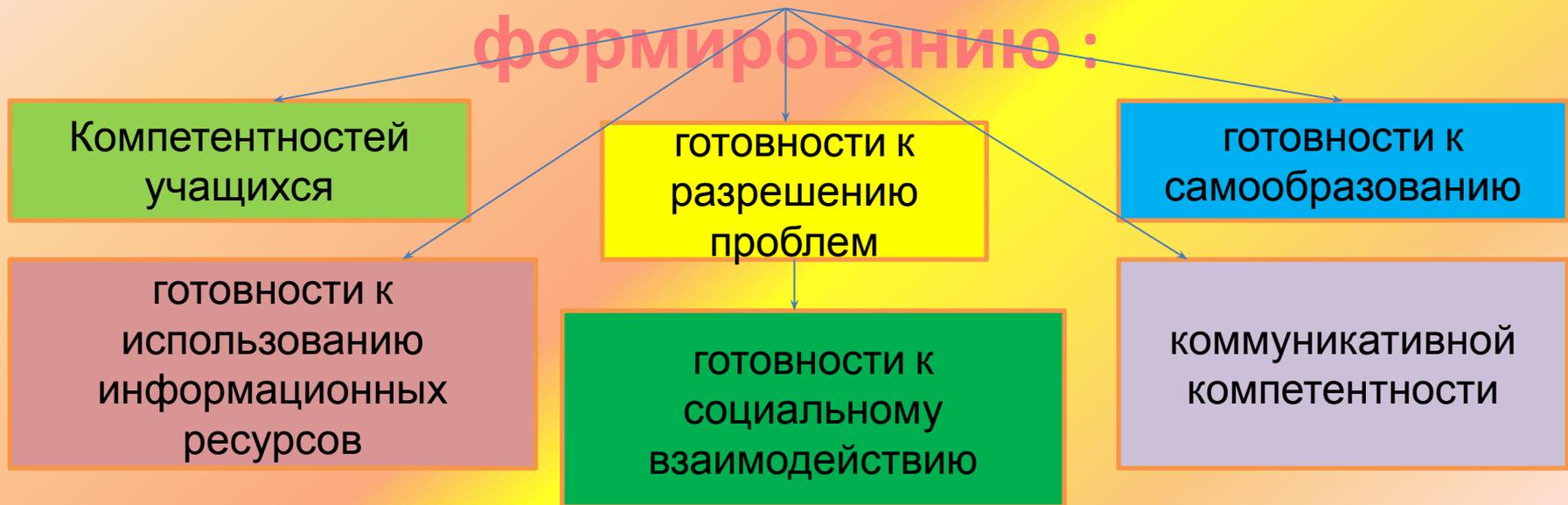
Игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить".
(М. Горький)



В. А. Сухомлинский писал: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребёнка... Для него игра - это самое серьёзное дело. В игре перед детьми раскрывается мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».



Игра, как средство интенсификации обучения, способствует формированию :



Таким образом, игра – одно из средств интенсификации обучения

Интенсификация - от латинского Intension - "напряжение, усилие", facio - "делаю" - увеличение напряжённости, повышение производительности.

Классификация игровой деятельности в учебном процессе используется:

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

Существующие педагогические игры классифицируются:

- ❖ *по области деятельности:* физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- ❖ *по характеру педагогического процесса:* обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные обучающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические; релаксационные игры-паузы;
- ❖ *по игровой методике:* предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации и театрализации;
- ❖ *по предметной области:* математические, исторические, экологические, физические, музыкальные, театрализованные, литературные, трудовые, технические, производственные, военно-прикладные, туристические, народные, спортивные, обществоведческие, управленческие, экономические, управленческие; без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные, технические, со средствами передвижения.

Виртуальная
экскурсия

«Своя игра»

Урок -
презентация

«Исторический
марафон»

Урок -
интервью

«Исторический
аукцион»

Урок -
путешествие

**ФОРМ
А
УРОКА**

КВН

Урок -
конференция

Брейн - ринг

Игра - конкурс

Поле чудес

«Что? Где?
Когда?»

Пойми меня

Способ
организации
и игры



Описать идею,
замысел, сущность
игровой ситуации

Создать ситуации
выбора ролей в
соответствии со
своими склонностями,
интересами,
потребностями



Определить
функции
требования,
место действия
и результат
каждой роли

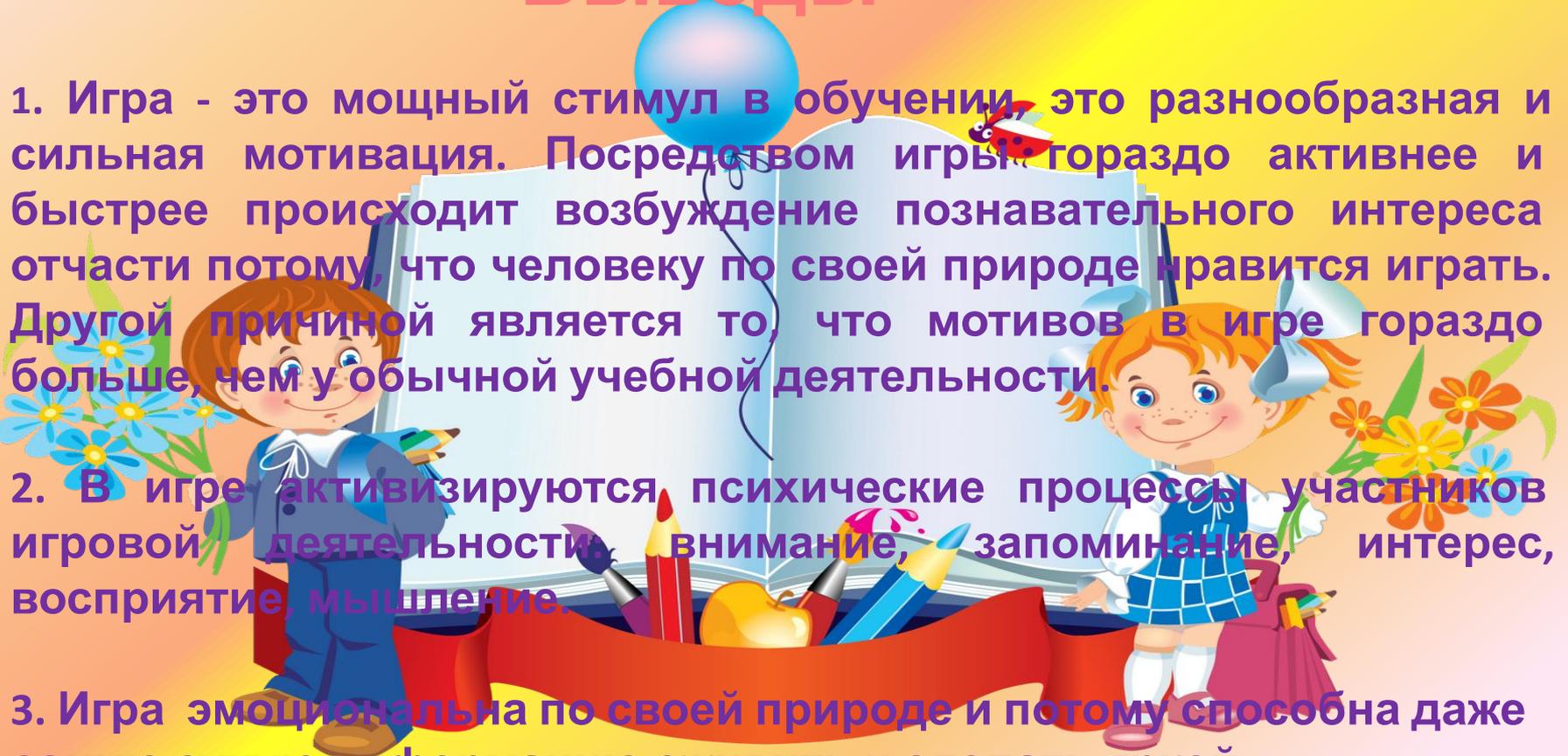
Наполнить
конкретным
содержанием
каждую роль

Предъявить и оценить результат
каждой роли

Игровые технологии

- Применение такого вида деятельности, как игра в процессе образования, опосредовано тем, что ребенок получает удовольствие не только от позитивного результата учебы, но и от самого процесса. Применение игр возможно для всех школьных возрастов. Для того чтобы заинтересовать ребенка, необязательно организовывать целое театральное действо, можно включать элементы игры в любую часть урока, многие игры не требуют особой подготовки и их использование не сложно.

Выводы

A colorful illustration featuring a young boy on the left and a young girl on the right. The boy is wearing a blue school uniform and holding a pencil. The girl is wearing a blue and white checkered dress and holding a pencil. In the center, there is a large, open book with a red ribbon bookmark. On top of the book, there are several school supplies: a red pencil, a blue pencil, a yellow pencil, a red pencil sharpener, and a yellow apple. A blue balloon is tied to the top of the book. There are also some flowers: blue flowers on the left and yellow and orange flowers on the right. A small red and white striped object, possibly a toy or a piece of clothing, is on top of the book. The background is a gradient of yellow and orange.

1. Игра - это мощный стимул в обучении, это разнообразная и сильная мотивация. Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса отчасти потому, что человеку по своей природе нравится играть. Другой причиной является то, что мотивов в игре гораздо больше, чем у обычной учебной деятельности.

2. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление.

3. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.

4. В игре возможно вовлечение каждого ученика в активную работу, это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению. В процессе игры интеллектуально пассивный ребёнок способен выдвинуть такой объём работы, какой ему

5. Игра создаёт особые условия, при которых может развиваться творчество. Суть этих условий заключается в общении "на равных", где исчезает робость, возникает ощущение - "я тоже могу", т.е. в игре происходит внутреннее раскрепощение. Для обучения важно, что игра является классическим способом обучения действием. В игре органично заложена познавательная задача. В игре ребёнок может осуществлять самостоятельный поиск знаний.

6 В игре также происходит воспитательная работа, что неоднократно отмечено многими ведущими педагогов.



В игре же "именно овладение знаниями
становится новым уникальным условием
сплачиванием сверстников,
условием приобретения интереса и уважения
друг к другу, а по ходу –
и "обретения себя"

(В.М.Букатов)





**Спасибо
за внимание!**