



# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



**Педагогическая (образовательная) технология – это система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам.**

---

Как и любая технология, педагогическая представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого.

**Структура** педагогической технологии содержит три основных взаимосвязанных компонента:

- 1) **научный**: технология является научно разработанным решением определенной проблемы, основанной на достижениях педагогической теории и передовой практики
- 2) **формализованно-описательный**: технология представляется моделью, описанием (вербальным, текстовым, схемным) целей, содержания, методов и средств, алгоритмов действий, применяемых для достижения планируемых результатов;
- 3) **процессуально-деятельностный**: технология предстает как сам процесс осуществления деятельности объектов и субъектов, их целеполагание, планирование, организацию, реализацию целей и анализ результатов.

## Основные качества современных педагогических технологий:

---

- ▶ Системность,
- ▶ Комплексность,
- ▶ Целостность,
- ▶ Научность,
- ▶ Концептуальность,
- ▶ Развивающий характер,
- ▶ Структурированность,
- ▶ Иерархичность,
- ▶ Логичность,
- ▶ Алгоритмичность,
- ▶ Преемственность,
- ▶ Вариативность и гибкость,
- ▶ Процессуальность (временной алгоритм),
- ▶ Управляемость,
- ▶ Инструментальность,
- ▶ Диагностичность,
- ▶ Прогнозируемость,
- ▶ Эффективность,
- ▶ Оптимальность,
- ▶ Воспроизводимость.

## **Критерии технологичности педагогического процесса.**

---

Все перечисленные выше качества представляют собой одновременно и методологические требования к технологиям, и критерии технологичности. Наличие и степень проявления этих качеств являются мерой технологичности педагогического процесса.

### **Источники и составные части инновационной педагогической технологии:**

- социальные преобразования и новое педагогическое мышление;
- наука;
- передовой педагогический опыт;
- достижения технического процесса;
- опыт прошлого, отечественный и зарубежный;
- народная педагогика (этнопедагогика).

## **Технологии, в которых цели и средства активизации составляют главную идею и становятся основой эффективности результатов**

- ▣ **игровые технологии;**
- ▣ технологии **проблемного** обучения, **поисковые, исследовательские, проектные, творческие, продуктивные** (ребенок вводится в ситуации, требующие от него самостоятельного поиска выхода);
- ▣ **интерактивные** технологии, или технологии **межличностной коммуникации** (дебаты, мозговой штурм, критическое мышление и др.);
- ▣ технологии формирования **субъектной активности** человека (лидерства, **социальной активности, самозащитных качеств** личности ).

# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

**Игра** – вид деятельности в ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

## **Игровая деятельность выполняет функции:**

- развлекательную (развлечь, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную (освоение диалектики общения);
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
- диагностическую (выявление отклонений от нормального поведения, самопознание в процессе игры);
- коррекции (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей);
- межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей);
- социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития).

## **Главные черты игры:**

1. свободная развивающая деятельность;
2. творческий, импровизационный, активный характер;
3. эмоциональная приподнятость деятельности;
4. наличие правил, содержания, логики и временной последовательности развития.

# ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

- Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.
- По определению, игра - *это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.*
- Игра является ведущим видом детской деятельности

# ФУНКЦИИ ИГРЫ

- ▣ **развлекательная** (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- ▣ **коммуникативная:** освоение диалектики общения;
- ▣ **самореализация** в игре как полигоне человеческой практики;
- ▣ **игротерапевтическая:** преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- ▣ **диагностическая:** выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- ▣ функция **коррекции:** внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- ▣ **межнациональная коммуникация:** усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- ▣ функция **социализации:** включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

# СТРУКТУРА ИГРЫ КАК *ДЕЯТЕЛЬНОСТИ*

- Целеполагание,
- Планирование,
- Реализация цели,
- Анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

# ИГРА КАК *МЕТОД* *ОБУЧЕНИЯ*

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

Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

## ВИДЫ ИГР.

По характеру деятельности

- Физические - интеллектуальные
- Имитационные – неимитационные
- Трудовые – рекреационные
- Социальные – управленческие
- Спортивные - психологические

По характеру педагогического процесса

Обучающие  
Тренинговые  
Контролирующие  
Обобщающие

Познавательные  
Воспитывающие  
Развивающие  
Исследовательские

Репродуктивные  
Продуктивные  
Проектировочные  
Творческие

Коммуникативные  
Диагностические  
Профорориентационные  
Реабилитационные  
Психотерапевтические

По игровой методике

Предметные

Сюжетные

Ролевые

Деловые

Оргдеятельностные

Эвристические

Имитационные

Драматизации

Тренинговые

## По предметной области

Математические, химические, биологические, физические, экологические

Музыкальные, литературные, театральные

Трудовые, технические, производственные

Физкультурные, Спортивные, военно-прикладные, туристические, народные

Общественные, управленческие, Экономические, коммерческие

## По игровой среде

Без предметов – с предметами

Настольные, комнатные, уличные, на местности

Компьютерные, телевизионные, ТСО, телекоммуникационные

Технические, со средствами передвижения

# ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТАЦИИ

---

- ❖ Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.
- ❖ Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных 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, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.
- ❖ Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

# 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 дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;
- группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.