



ПЕРМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

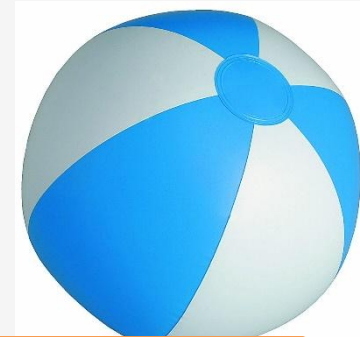
Настоящая организация игры — это умение строить отношения высшего порядка, умение привести людей к осознанию своей значимости, к особой радости через выполнение игровых заданий. © Н.Н. Шуть

Теоретические основы организации игровой деятельности

Занина Кристина Александровна,
кафедра теории и технологии обучения и воспитания
младших школьников ПГГПУ



Вспомним



1

2

3

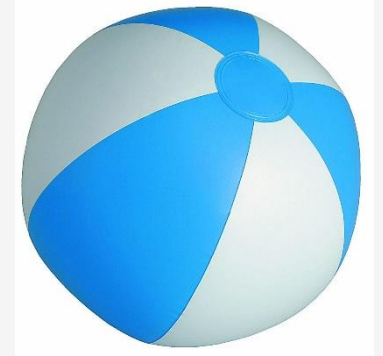
4

5

6



1

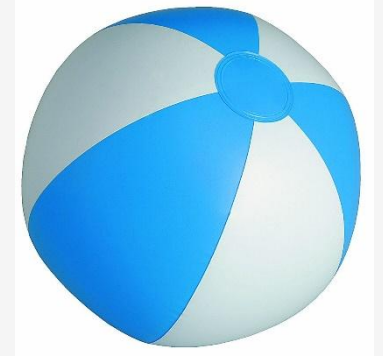


- Согласны ли Вы с высказыванием А.С. Макаренко, что «воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре»?



2

- Охарактеризуйте игру как биосоциальное явление.





3



- Какие функции выполняет детская игра в младшем школьном возрасте?
Приведите примеры игр.



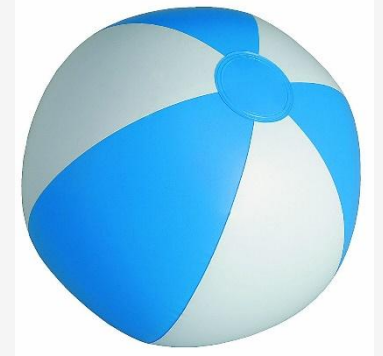
4



- Охарактеризуйте структуру игры. Приведите примеры игр с разными структурными компонентами.



5



- Какие бы вы дали рекомендации для педагога по сопровождению и организации игровой деятельности детей?



6



- Какими принципами организации игровой деятельности необходимо руководствоваться при проведении игры?



Игра и её реквизит

(Н.Н. Шуть «Секреты эффективных игр для развития ребенка»)

Реквизит в руках организатора и игроков - активный материал.

- призван содействовать раскрытию и дополнению смыслового содержания
- призван сосредотачиваться или переключать внимание, влиять, навеивать, заинтересовывать.

Функции игрового реквизита:

- *функциональная* (для чего он? как его включают в игру? как это делать лучше и удобнее? как ещё его можно использовать? как им можно пользоваться в переносном значении?..);
- *символически-содержательная* (что это? что это означает? на что похоже? кому может принадлежать? чего я с ним «добьюсь»?..);
- *мотивационная* (возбуждает внутренний интерес к игре, становится сознательной потребностью и желанием);
- *стимулирующая* (как реквизит влияет на систему восприятия, познавательную и социальную активность).



Требования

к игровому реквизиту

- *уместность* (советуем не засорять игру массой реквизита, чтобы не «набить оскомину»; используйте лишь наиболее нужный и эффективный);
- *соответствие возрастным и психологическим особенностям* участников игры (при разновозрастной аудитории — большей части её);
- *экологическая чистота и безопасность* (реквизит не должен вредить здоровью или быть травмоопасным);
- *эстетичность, привлекательность, яркость* (влияние на зрение, слух, осязание, обоняние с целью привлечь к утончённому, красивому);
- *достаточный размер и объём* (доступность для наблюдения всем присутствующим);
- *многофункциональность* (нерентабельно делать реквизит лишь для одной игры, ищите вариации способов и путей его использования);
- *удобство, транспортабельность, действенность.*



Чем может играть человек?

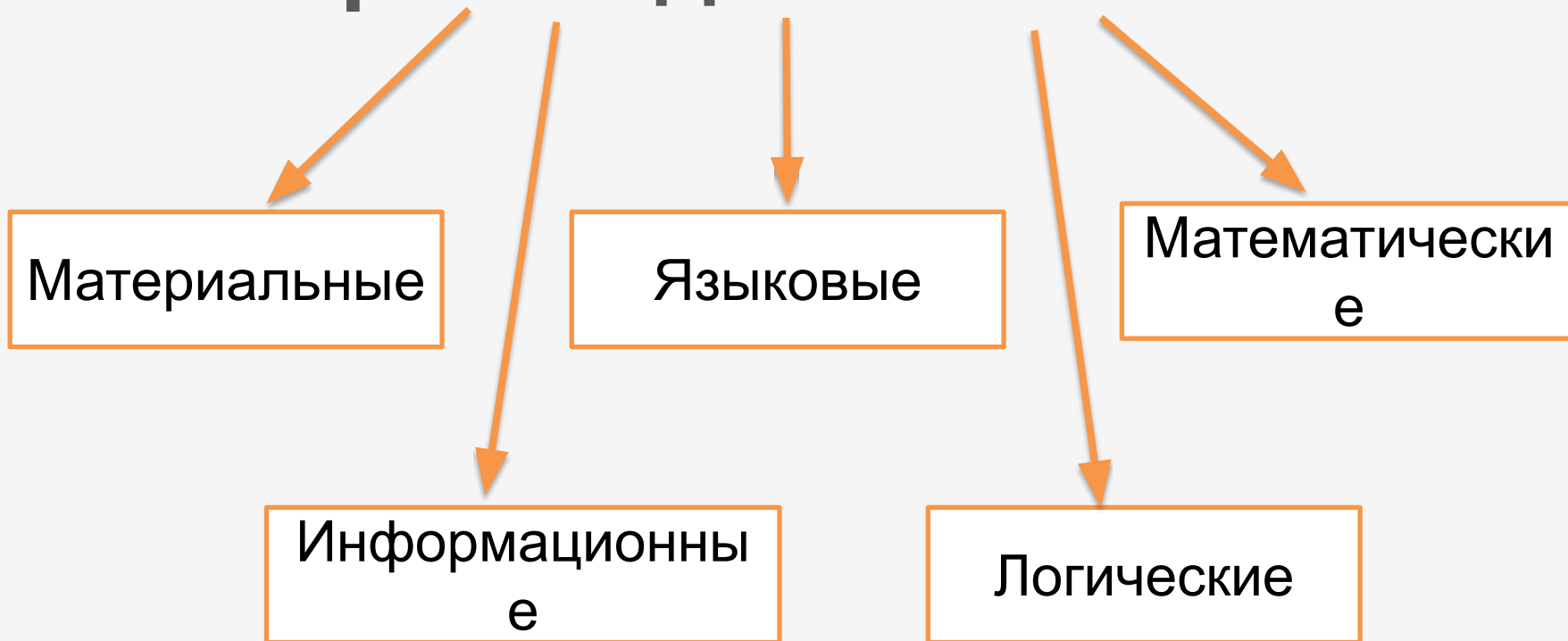


- Предметы спортивного мира
- Предметы быта
- Канцелярские приспособления
- Предметы одежды
- Природный материал
- Предметы из мира досуга
- Школьные предметы
- Профессиональные приспособления
- Съедобные предметы (*съедобные предметы нужно использовать в игре крайне **ограниченно и осторожно**. Употребление еды по ходу игры почти запрещено этикой игры!*)

Реквизитом может служить практически любая вещь, созданная человеком!



Средства игровой деятельности





Материальные средства

- *Пространство игры*





Материальные средства

- *Пространство игры*





Материальные средства

Средства,
специально
созданные для
игры
(используются
строго по
назначению)

ИГРУШКИ,
колода карт



Средства в виде
подручных
игровых
предметов –
игровое
замещение
предметов в
воображении
играющего

Подручные
игровые
предметы - палка

Материальные
предметы,
созданные для
иных целей и
используемые
в качестве
средств игры

Игра «в
школу» - ручка



Информационные средства





Языковые средства



Естественные языки

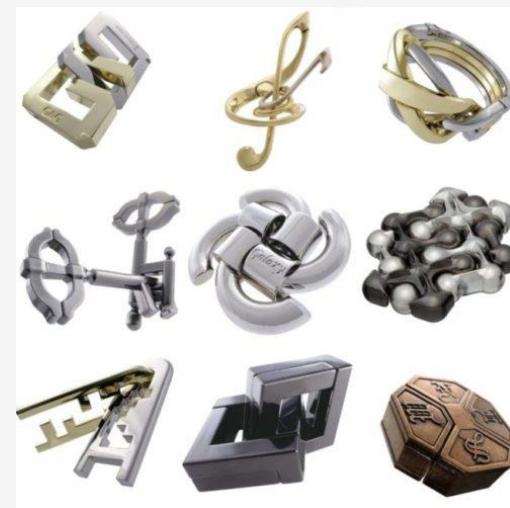
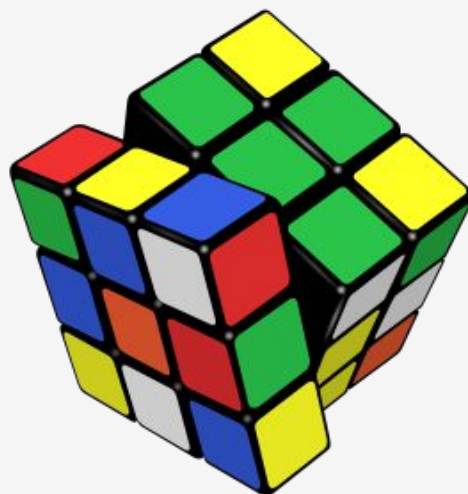
Искусственные языки

«В слова»
«Отгадай слово»
«Эрудит»

колода карт
записи шахматных ходов



Логические средства





Выберите любой предмет повседневного обихода (например, книга).

Придумайте не менее 5 игр для младших школьников, в которой этот предмет может являться предметом реквизита.

Оформите игры в портфолио, описав их структурные элементы.



Если у вас появились
вопросы
Zanina_ka@mail.ru