



ПЕРМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

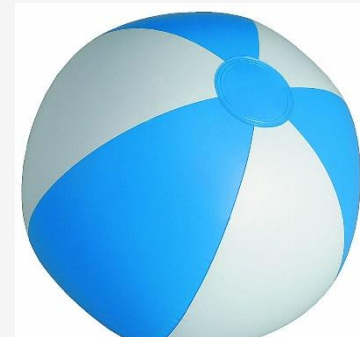
Настоящая организация игры — это умение строить отношения высшего порядка, умение привести людей к осознанию своей значимости, к особой радости через выполнение игровых заданий. © Н.Н. Шуть

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.





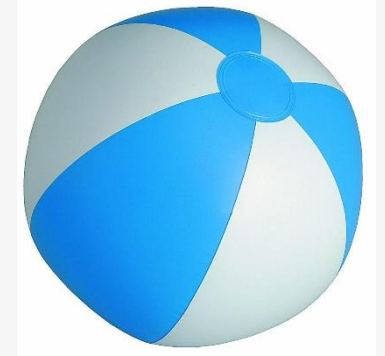
3



- 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?

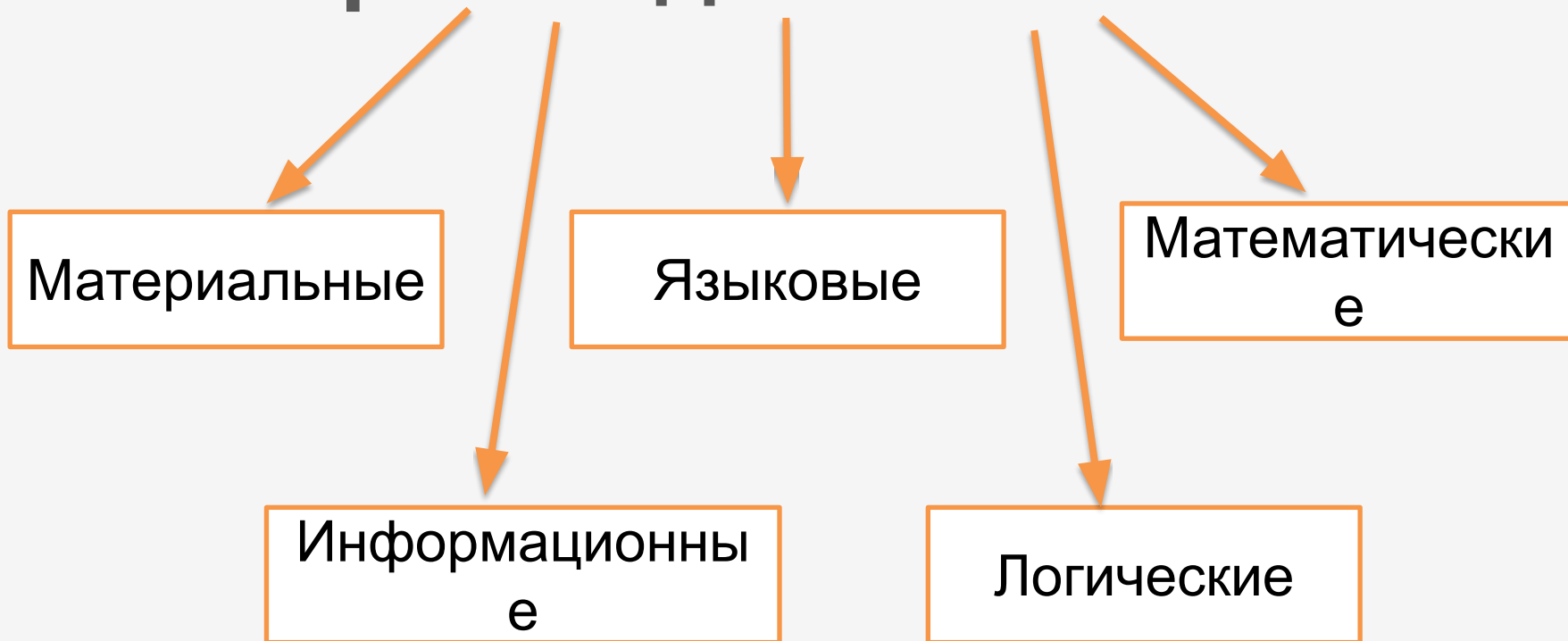


- Предметы спортивного мира
- Предметы быта
- Канцелярские приспособления
- Предметы одежды
- Природный материал
- Предметы из мира досуга
- Школьные предметы
- Профессиональные приспособления
- Съедобные предметы (*съедобные предметы нужно использовать в игре крайне **ограниченно и осторожно**. Употребление 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

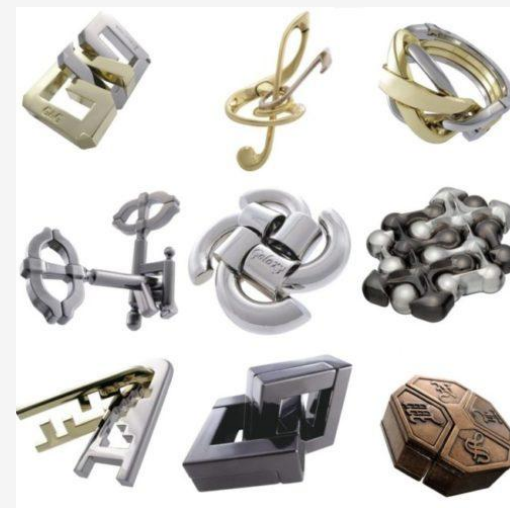
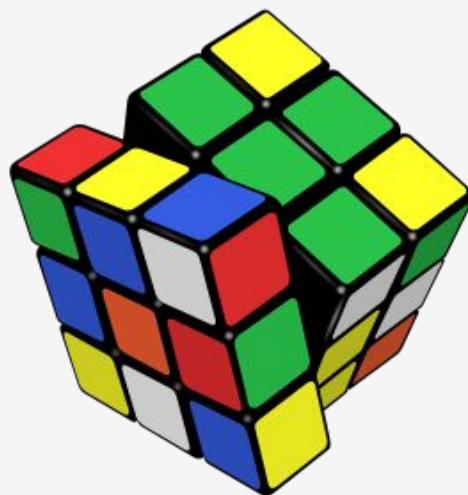
Искусственные языки

«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