

Коренкова Марина Александровна
Курлыкова Светлана Николаевна
МДОАУ Д/С "Золушка", город Ясный, Оренбургская область

Тема: «Игровые педагогические технологии»

*«Игра – это искра,
зажигающая огонек
пытливости и
любопытности»*

Начать наше методическое объединение мы решили с игры. Давайте прогуляемся по залу. Когда услышите число встаньте по количеству.

2 – заново познакомиться и сказать друг – другу комплимент;

3- представьтесь игрушкой и объясните свой выбор

4 – в какой игре можно использовать вас как игрушку.

Это ваша команда до конца МО.

Сейчас на слуху слово технология. Технологий существует огромное количество. Как вы понимаете, что такое технология?

В толковом словаре слово технология трактуется так:

Слайд 1. Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).

Слово «технология» происходит от греческого слова: «techne» - искусство, мастерство, умение и «logos» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве .

Что такое технология мы вспомнили. Давайте уточним, что такое игровая технология? На столе перед вами текст определения – соберите его.

Слайд 2.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ игровой технологии по Г. К. Селевко

-Обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

- это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением

Как вы считаете, какое определение игровой технологии для нас, специалистов ближе?

Слайд 3.

Игровая технология решает две цели:

- обучающую, которую преследует взрослый,

- игровую, ради которой действует ребенок.

Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала. Необходимо стремиться к тому, чтобы ребенок, не усвоив программного материала, не смог достичь игровой цели.

Например, в игре «Что катится, что не катится» обучающая цель состоит в том, чтобы научить детей различать предметы по форме (куб и шар), обращая их внимание на свойства предметов. Перед детьми ставится только игровая задача - докатить предмет до определенной черты, показав при этом свою ловкость. Добиться цели может лишь тот ребенок, который научится различать куб и шар, поймет, что до черты докатится только шар. Следовательно, усвоение программного содержания становится условием достижения используемых игровых технологий.

Перед вами текст, в котором прописаны задачи, выберете только те, которые относятся к игровой технологии. (Вырезать и наклеить).

Слайд 4

Задачи:

1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.
2. Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.

Слайд 5

Игровая технология также должна строиться по определённым принципам. У вас на листочках кубики. Мы с вами вспомним принципы. Мы называем суть принципа, а вы его название

-Принцип активности – важнейший, базовый для игры. Активно действовать – безусловное правило участия в любой игре.

-Принцип самостоятельности – определяется исходя из того, что каждое действие играющего должно быть результатом самостоятельного усилия, управления собственной деятельностью.

-Принцип коллективности – отражает значение коллективных действий в игре, в интересах достижения индивидуального результата участника игры и ведущего (руководителя).

-Принцип моделирования, является определяющим игру как таковую. Без осознания модельного существования – нет игры. Деятельность играющего реализуется в определенной системе квазиреальности.

-Принцип проблемности – отражает проблемную, развивающую природу игры. Разрешение возникающих одна за другой проблемных ситуаций – своего рода упражнение по развитию творческого мышления и повышения интеллектуальной, творческой активности обучаемых в игре.

-Принцип соревновательности – обеспечивает побуждение играющих к лидерству в игре, к победе, к достижению более высокого результата.

-Принцип новизны – обеспечивает познавательную активность и интерес участников.

-Принцип динамичности – отражает влияние факторов времени и пространства. Игровое время можно ускорить, вернуть, остановить, замедлить.

-Принцип результативности – обеспечивает количественное и качественное отражение результатов игровой деятельности.

-Принцип обратной связи (рефлексии игрового действия) – диктует прохождение и отображение информации о протекании игры и деятельности в игре. Это позволяет соотносить играющему свои действия в игре с оптимально приемлемыми в игровой ситуации, вносить соответствующие коррективы в свою позицию относительно игрового процесса и развивающейся ситуации

Если обратиться к науке, то в философии и культурологи, игра рассматривается как способ бытия человека, средство постижения окружающего мира.

В педагогической науке феномен игры рассматривается как способ организации воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры

В психологии, игра рассматривается как средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

Место и роль игровой технологии в образовательном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания педагогом функций педагогических игр.

Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

Слайд 5 мячики



Социокультурная функция игры.

Игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

(Пример: Игра «**Комплименты**»)

Развитие умений общаться со сверстниками, формирование представлений о правилах этикета. Сидя в кругу, все дети берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплимент своему соседу. Упражнение проводится по кругу.)

Диагностическая функция игры. Диагностика – способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе – это особое «поле самовыражения». (Пример: «**Хлопни в ладоши, когда услышишь звук [А]**»). Определение уровня развития фонематического восприятия.)

Игротерапевтическая функция игры. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д.Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре. (Пример. «**Жмурки**». Позволяют дошкольникам справиться с боязнью темноты и замкнутого пространства. С завязанными глазами ведущий должен поймать кого-либо из играющих, на ощупь его узнать, четко назвав имя.

Игра «**Лохматый пес**» - на преодоление боязни животных, внезапного воздействия, в неожиданных ситуациях, преодоление неуверенности в себе. Играть можно с 1 года. Одному из детей предлагаем роль "пса" и усаживаем его на стульчик. Остальные дети медленно подходят как можно ближе со словами:

Вот сидит лохматый пес,
В лапы свой уткнувши нос.

Тихо, мирно он сидит:

Не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим

И посмотрим, что-то будет.

После слов "что-то будет" пес вскакивает и со словами "гав, гав" бросается к детям, те должны увернуться и убежать от пса.)

Функция коррекции в игре. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе. (Примеры: «**Капризуля**» коррекция упрямства, капризности. Выбирается Капризуля, он встает в центр круга. Его просят хныкать громче, а остальные должны его успокаивать. Детям можно подсказывать, как лучше ее успокоить. Затем выбирается другой ребенок на роль Капризули. По окончании игры выясняют у каждого ребенка, что понравилось больше - капризничать или успокаивать, и почему. Упражнение можно проводить в парах. Тогда один участник – Капризуля, а другой его успокаивает.

Ругаемся овощами (для детей с 5 лет)

На снижение вербальной агрессии, ослабление негативных эмоций

Предложить детям поругаться, но не плохими словами, а овощами: «Ты – огурец», «А ты – редиска», «Ты – морковка», «А ты – тыква» и т.д.)

Развлекательная функция игры. Это игры для психологической разгрузки. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т.е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии, выводящей на развлекательность

(Примеры «**Небо, земля, вода**») В игре может принимать участие весь класс или группа детского сада. Дети ходят по кругу вокруг ведущего. По команде

ведущего - «небо» нужно подпрыгнуть с поднятыми руками вверх, если ведущий произносит слово «земля», то необходимо потопать ногами. При слове «вода» - нужно покружиться вокруг себя. Кто перепутает - выходит из игры.

«Фигура, замри»

В этой развлекательной игре может быть задействован класс или группа детского сада. Сценарий такой.

Ведущий начинает говорить: Море волнуется раз,

дети продолжают: Море волнуется два,

Море волнуется три,

На месте, фигура, замри!

(вариант: на месте, *веселая, странная, фантастическая и т.д.....* фигура, замри!) Как только участники после фразы «замри» замерли в определенной позе, ведущий пытается рассмешить участников. Кто рассмеялся -становится ведущим или выходит из игры.

Слайд 6 Пирмидки

В многочисленных литературных источниках встречаются различные классификации игр. Принципы классификации многообразны. Сложность классификации игр заключается в том, что они, как и любое явление культуры, испытывают серьезное влияние исторического процесса любой новой формации, идеологии разных социальных групп.

Так, классификация игр по Г.К. Селевко включает следующие группы игр:

По области деятельности:

- физические,
- интеллектуальные,
- трудовые,
- социальные
- психологические.

По характеру психологического процесса:

- обучающие,
- тренинговые,
- контролирующие,
- обобщающие;
- познавательные,
- воспитательные,
- развивающие;
- репродуктивные,
- продуктивные,
- творческие;

- коммуникативные,
- диагностические,
- профориентационные,
- психотехнические.

По игровой методике:

- предметные,
- сюжетные,
- ролевые,
- деловые,
- имитационные и
- игры-драматизации.

По предметной области:

- математические,
- физические,
- экологические;
- музыкальные,
- театральные,
- литературные;
- трудовые,
- технические;
- физкультурные,
- спортивные,
- военно-прикладные,
- туристические,
- народные;
- обществоведческие,
- управленческие,
- экономические.

По игровой среде:

- без предметов / с предметами;
- настольные,
- комнатные,
- уличные,
- на местности;
- компьютерные,
- телевизионные,
- ТСО;
- технические,

-со средствами передвижения.

Слайд 7

Место и роль игровой технологии в образовательном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания педагогом функций педагогических игр.

Какие игровые приёмы используете в своей практике?

Игровые приемы:

- внезапное появление объектов, игрушек, выполнение воспитателем различных игровых действий;
- загадывание и отгадывание загадок;
- введение элементов соревнования;
- Внесение игрушек;
- Создание игровых ситуаций (сегодня мы будем птичками);
- Обыгрывание игрушек, предметов (например, чтение стихотворения "Уронили Мишку на пол", дидактическая игра "Скажи, что звучит");
- сюрпризность, эмоциональность (показ "Птичка и собачка" –педагог показывает пищалку, вызывает желание прислушиваться "Кто это поет, поищите". Прилетает птичка, кружится над детьми, садится на руки, чирикает);
- Изменение местонахождения игрушек (зайчик на столе, под шкафом, над шкафом). Показ предметов в разных действиях (спит, ходит, кушает);
- интригующие обстановки;
- элементы драматизации, инсценировки.

Слайд 8

Реализация игровых приемов и ситуаций в образовательном процессе происходит по следующим основным **направлениям:**

- дидактическая цель ставиться перед детьми в форме игровой задачи;
- деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства;
- в деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Слайд 9

Требования к подбору игр следующие.

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.

2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности детей и их психологических особенностей.

3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Итог. -Поделитесь пожалуйста своими чувствами. Что было полезного? Что больше всего понравилось?

Игровая технология –





По области деятельности

По характеру психологического процесса



По игровой методике



По игровой среде



По предметной области

- ТСО

-уличные

-на местности

-психологические

-телевизионные

- настольные

Ролевые

Игры-драматизации

Имитационные

Общественческие

-социальные

-диагностические

Математические

Народные

Военно-прикладные

Спортивные

Деловые

Трудовые

Театральные

- коммуникативные

-творческие

-комнатные

- трудовые

-продуктивные

- компьютерные

- интеллектуальные

- без предметов / с предметами

-воспитательные

- физические

-развивающие

Экологические

Литературные

- репродуктивные

- познавательные

-обобщающие

Сюжетные

Музыкальные

-контролирующие

Предметные

-со средствами передвижения

- обучающие

-тренинговые

«Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

В.А.Сухомлинский

Использование игровых технологий в работе специалистов

Подготовили: Курлыкова С.Н.

Коренкова М.А.



Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).

Слово «**технология**» происходит от греческого слова: «**techne**» - искусство, мастерство, умение и «**logos**» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве.



Игровые технологии-

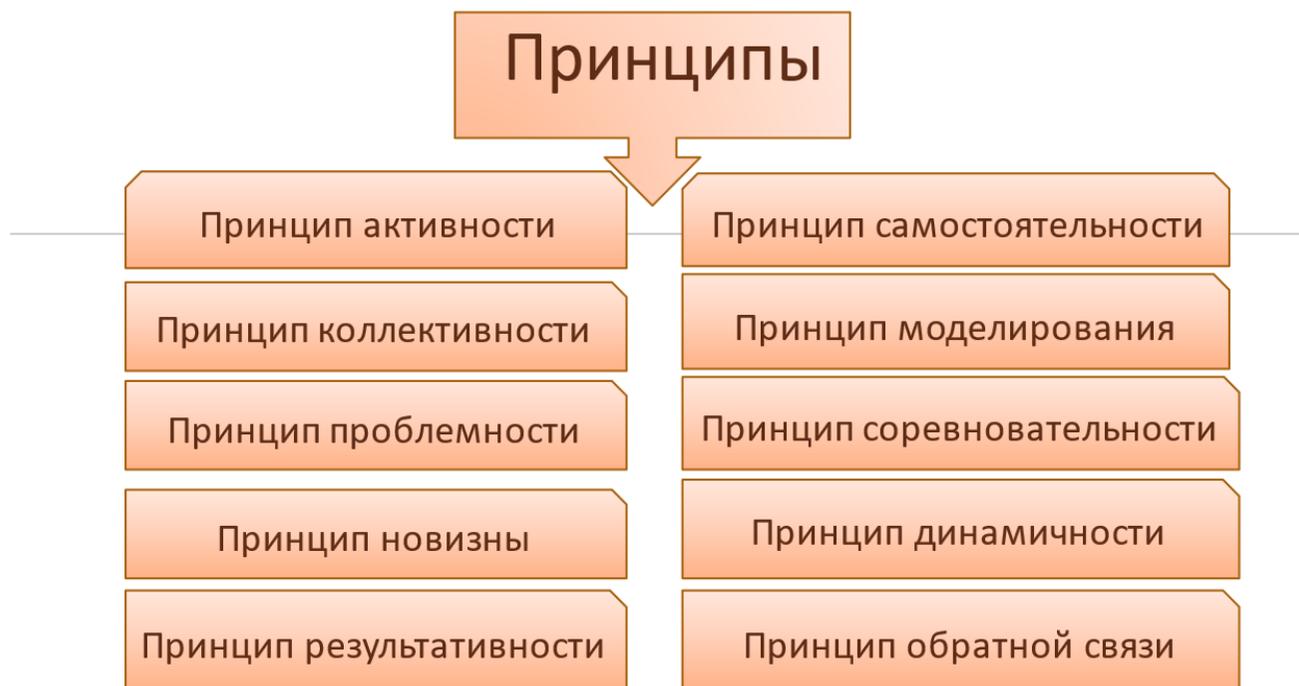
обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением

Игровая технология имеет **две цели**:
одна из них **обучающая**, которую преследует взрослый,
а другая - **игровая**, ради которой действует ребенок.

Задачи:

1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.
2. Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.



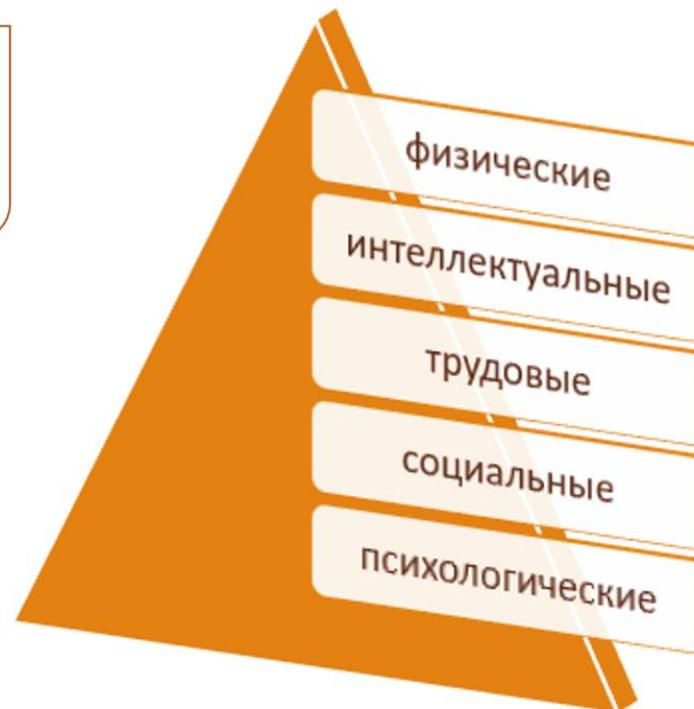


- Социокультурная
- Диагностическая
- Игротерапевтическая
- Коррекционная
- Развлекательная



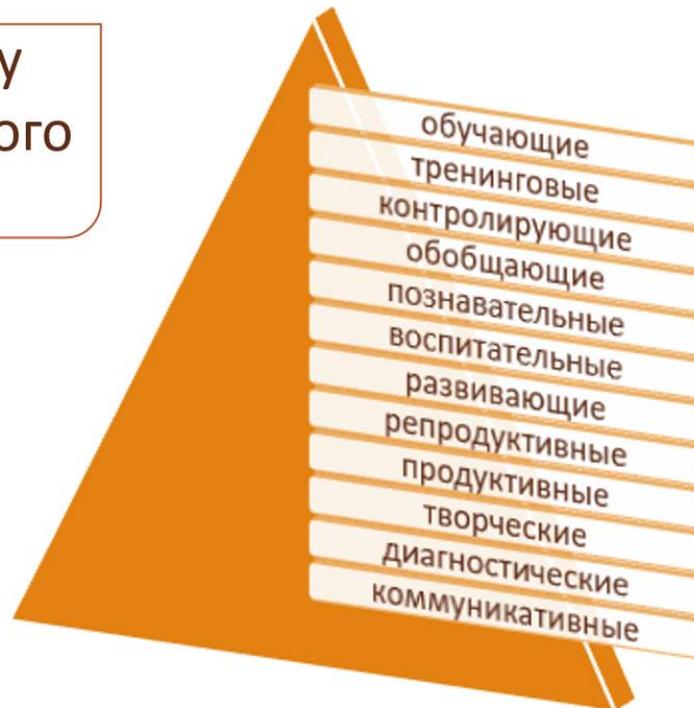
Классификация игр по Г.К. Селевко

По области
деятельности



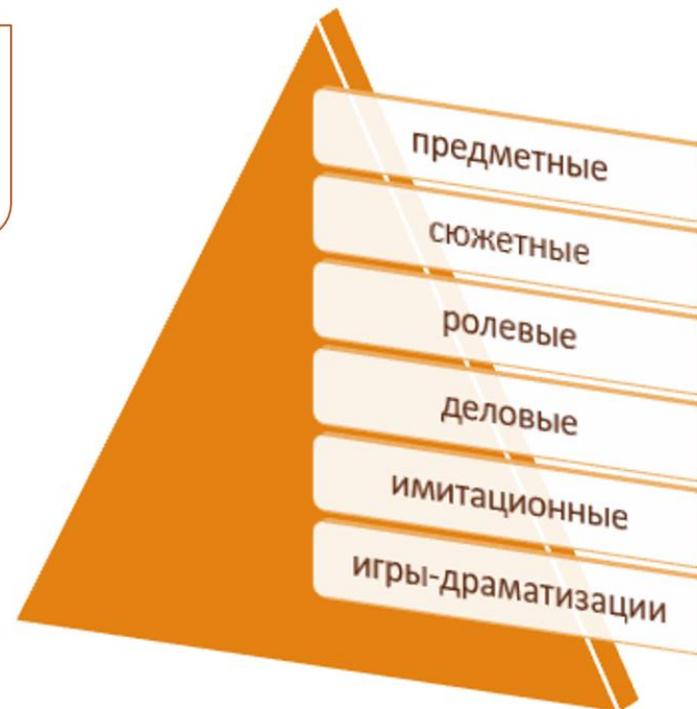
Классификация игр по Г.К. Селевко

По характеру
психологического
процесса



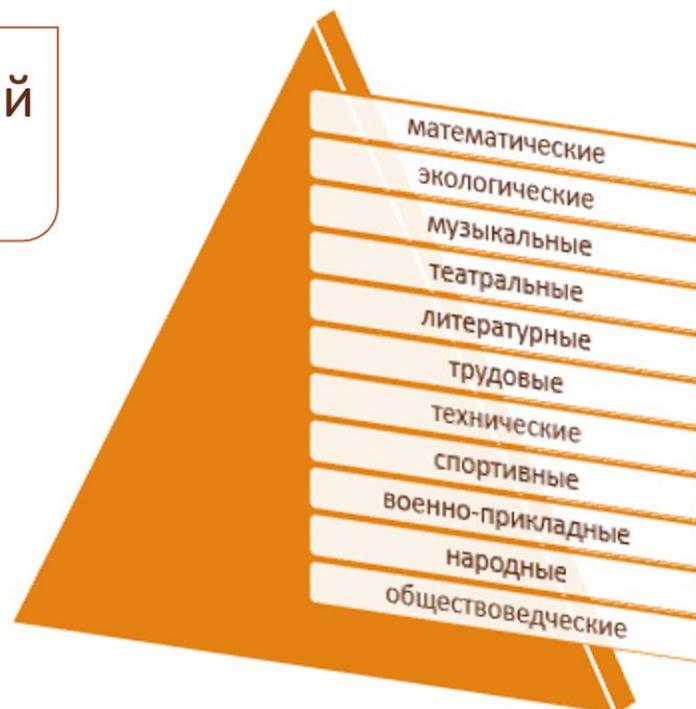
Классификация игр по Г.К. Селевко

По игровой методике



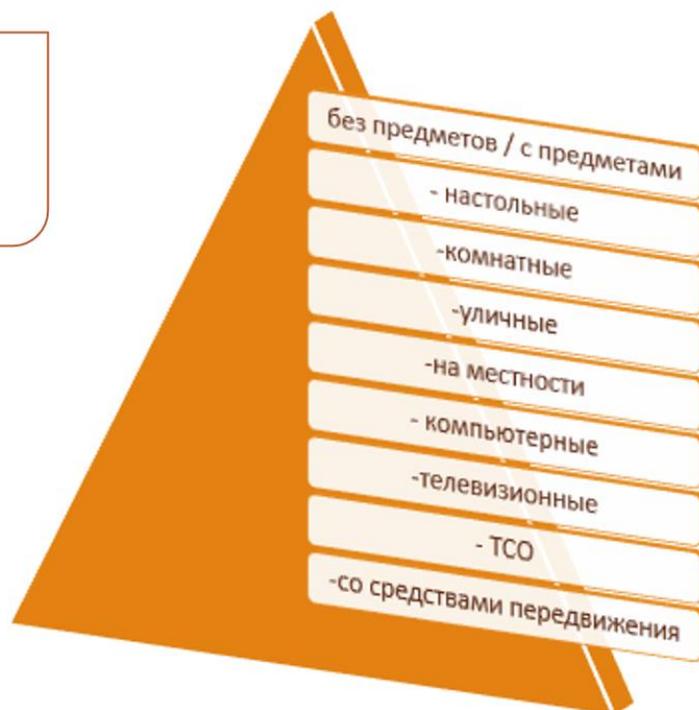
Классификация игр по Г.К. Селевко

По предметной
области



Классификация игр по Г.К. Селевко

По игровой
среде



Игровые приемы:

- Внезапное появление объектов, игрушек, выполнение воспитателем различных игровых действий;
- Загадывание и отгадывание загадок;
- Введение элементов соревнования;
- Внесение игрушек;
- Создание игровых ситуаций;
- Обыгрывание игрушек, предметов;
- Сюрпризность, эмоциональность ;
- Изменение местонахождения игрушек. Показ предметов в разных действиях ;
- Интригующие обстановки;
- Элементы драматизации, инсценировки.



- сюжет
- правила
- участники
- хронотоп
- реквизит
- итог



Требования к подбору игр следующие .

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности детей и их психологических особенностей.
3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.