Министерство образования и науки Республики Саха (Якутия)

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Республики Саха (Якутия)

«Вилюйский профессионально-педагогический колледж имени

Н.Г. Чернышевского»

РЕФЕРАТ НА ТЕМУ:

«ИГРОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ»

**Подготовил**: Федоров Айаал Айаанович

**Проверила:** Шамаева Альбина Викторовна

**Вилюйск, 2021 г**

Оглавление

[Введение 3](#_Toc64058179)

[ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ 4](#_Toc64058180)

[1. Игровые педагогические технологи 4](#_Toc64058181)

[2. Классификация игр 4](#_Toc64058182)

[2.1 Классификационные параметры 5](#_Toc64058183)

[2.2 Технология проведения занятия-игры состоит из следующих этапов: 5](#_Toc64058184)

[2.3Значение игровых форм и методов обучения 6](#_Toc64058185)

[ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ 8](#_Toc64058186)

[Вывод 8](#_Toc64058187)

[СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 9](#_Toc64058188)

# Введение

Я выбрал эту тему т.к. она является очень актуальной для дальнейшей моей работы сейчас и в дальнейшей моей педагогической деятельности, потому, что игра рассматривается , как особый вид деятельности, осваивая который, ребенок, подросток выбирает ценностные основания для своих жизненных поступков.

Являясь педагогом каждое мое занятие с детьми возраста от 6-11 лет, где основным видом деятельности является игра. Когда уроки для них проходят в игровой форме возрастает интерес и любознательность учащихся, развиваются мышление, память, воображение и этому способствует игровая деятельность и игровые технологии.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреактивными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.
 Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

# ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

# 1. Игровые педагогические технологи

В современной образовательной практике большое распространение получили игровые технологии обучения (А.А. Вербицкий, Н.В. Борисова и др.), которые характеризуются наличием игровой модели, сценарием игры, ролевых позиций, возможностями альтернативных решений, предполагаемых результатов, критериями оценки результатов работы, управлением эмоционального напряжения.

 **Игровые педагогические технологии -** это технологии, в основу которых положена педагогическая игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Применяются игры познавательные, занимательные, театрализованные, игровые, имитационные, компьютерные, игровое проектирование, индивидуальный тренинг, решение практических ситуаций и задач. Выбор каждой игры определяется ее возможностями, соотнесением с особенностями дидактической задачи.

# 2. Классификация игр

Игровая технология обеспечивает единство эмоционального и рационального в обучении. В процессе игры, вследствие гибкости игровой технологии, воспитанник сталкивается с ситуациями выбора, в которых он проявляет свою индивидуальность. Идея вариативности, свободы выбора заданий и организационных форм деятельности – одна из ведущих идей современной педагогики – получает в игровой технологии возможности для своей реализации. Особенностью игровой технологии является то, что ее разработка и применение требуют высочайшей творческой активности педагога и воспитанников. Активность педагога проявляется также в том, что он хорошо знает психологические и личностные особенности своих воспитанников и на этом основании вносит индивидуальные коррективы в ход технологических

## **2.1 Классификационные параметры**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. *По игровой методике:*
 | предметные, сюжетные, ролевые, де­ловые, имитационные, драматизация; |
| 1. *По характеру педагогического процесса:*
 | обучающие, по­знавательные, репродуктивные,коммуникативные, тренинговые, воспитательные, продуктивные, диагностические, контролирую­щие, развивающие, творческие, обобщающие; |
| 1. *По области деятельности:*
 | интеллектуальные, социальные, психологические, физические, трудовые; |
| 1. *По игровой среде:*
 | без предметов, с предметами, компьютер­ные, технические, настольные, телевизионные, со средствами пе­редвижения, комнатные, ТОО на местности. |

процессов.

## **2.2 Технология проведения занятия-игры** состоит из следующих этапов:

* Этап подготовки (определение учебной цели, описание изучаемой проблемы, составление плана проведения и общее описание игры, разработка сценария, расстановка действующих лиц, договоренность об условиях и правилах консультации);
* Этап проведения (непосредственно процесс игры: выступления групп, дискуссии, отстаивание результатов, экспертиза);
* Этап анализа и обсуждения результатов деятельности (анализ, рефлексия, оценка, самооценка, выводы, обобщения, рекомендации).

 Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффек­тивно достигать поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса. В то же время игра повышает интерес обучающихся к учебным занятиям, стимулирует рост познаватель­ной активности, что позволяет воспитанникам получать и усваивать большее количество информации, способствует приобретению на­выков принятия естественных решений в разнообразных ситуациях, формирует опыт нравственного выбора. Игра улучшает отно­шения между её участниками и педагогом, так как игровые взаи­модействия предусматривают неформальное общение и позволяют раскрыть и тем и другим свои личностные качества, лучшие сторо­ны своего характера; она повышает самооценку участников игры, так как у них появляется возможность от слов перейти к конкрет­ному делу и проверить свои способности. Игра изменяет отноше­ние её участников к окружающей действительности, снимает страх перед неизвестностью. Она одновременно ставит ребенка в не­сколько позиций. Личность находится одновременно в двух планах - реальном и условном (игровом).

Поскольку игра представляет из себя «цепочку» проблемных си­туаций познавательного, практического, коммуникативного характе­ра, она является психологическим эквивалентом творческой дея­тельности а, следовательно, формирует индивидуальный опыт такой деятельности. Игра является средством развития умений и навыков коллективной мыследеятельности (уме­ний продуктивно сотрудничать, аргументировать и отстаивать в дис­куссии свою точку зрения и опровергать другие и т. д.). Одновре­менно с этим она способствует развитию функций самоорганиза­ции и самоуправления, снимает напряженность, позволяет прове­рить себя в различных ситуациях.

## **2.3Значение игровых форм и методов обучения**

Ролевые, имитационные игры и дру­гие игровые формы и методы обучения обеспечивают достижение ряда важнейших образовательных целей: стимулирование мотивации и интереса к обучению;

1. поддержание и усиление значения полученной ранее инфор­мации в другой форме;
2. развитие навыков критического мышления и анализа, принятия решений, взаимодействия, коммуникации;

С помощью игры можно снять психологическое утомление; её можно использовать для мобилизации умственных усилий воспитанников, для развития у них организаторских способностей, привития на­выков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.
 В игру включают викторины, ситуации, элементы мозгового штурма. Игра – это почти всегда соревнование. Дух соревнования в играх достигается за счет разветвленной системы оценивания дея­тельности участников игры, позволяющей увидеть основные ас­пекты игровой деятельности учащихся.

Коллективная форма работы - одно из основных преимуществ игр. В игре обычно работают группы из 5-6 человек. Второе пре­имущество игр в том, что в них активно и одновременно может принимать участие достаточно большое количество детей. До минимума сводится роль и участие педагога в игре.

 Для участия в игре не требуется репетиций, поэтому не теряет­ся новизна предстоящей игровой деятельности, что является ис­точником постоянного интереса играющих к событиям в игре.

 Различные игры применимы и в качестве зачетных занятий, при обобщении и повторении блока тем; они дают возможность педагогу без излишней нервозности проверить усвоение темы, вы­явить проблемы в знаниях воспитанников в овладении ими практиче­скими умениями и навыками. В то же время они содержат большой обучающий потенциал и, используя схему данной игры, дети могут составить свои варианты её проведения.

 Большую роль выполняет система стимулирования в игре. Она должна активизировать каждого из играющих, заставлять их дей­ствовать как в жизни, уметь подчинять интересы отдельных участ­ников общей цели игры, дать объективную оценку личного вклада каждого в достижение игровой цели, добиваться общего результата деятельности игрового коллектива.

 При конструировании игры необходимо также четко продумать её адаптацию к конкретным участникам и условиям.

# ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

## **Вывод**

Игровые технологии**–**это 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 детей формируется 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.
 Технологии, используемые в дополнительном образовании детей, направлены на то, чтобы: разбудить активность детей, вооружить их оптимальными способами осуществления деятельности, подвести эту деятельность к процессу творчества, опираться на самостоятельность, активность и общение детей.
 В условиях дополнительного образования ребенок развивается, участвуя в игровой, познавательной, трудовой деятельности, поэтому цель внедрения инновационных технологий - дать детям почувствовать радость труда в учении, пробудить в их сердцах чувство собственного достоинства, решить социальную проблему развития способностей каждого ученика, включив его в активную деятельность, доведя представления по изучаемой теме до формирования устойчивых понятий и умений.
 Современные технологии в работе учреждений дополнительного образования детей сочетаются со всем ценным, что накоплено в отечественном и зарубежном опыте, в семейной и народной педагогике, они позволяют выбирать наиболее эффективные способы и приемы организации деятельности детей и создавать максимально комфортные условия для их общения, активности и саморазвития.

# СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Буйлова Л.Н. Современные педагогические технологии в дополнительном образовании детей. – Красноярский краевой Дворец пионеров и школьников. Красноярск, 2000.
2. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования. – М.: Гуманитар. изд. Центр ВЛАДОС, 2004.
3. Иванченко В.Н. Занятия в системе дополнительного образования детей. Ростов: Изд-во «Учитель», 2007.
4. Конова В.В., Маланчик Г.А. Инновационные педагогические технологии. Метод проектов в образовательном процессе. Методические рекомендации. – Красноярский краевой Дворец пионеров и школьников. Красноярск, 2009.
5. Никишина И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. – Волгоград: Учитель, 2007.