

Игровые педагогические технологии

тезаурус

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение человеческого опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Технология – это продуманная система воплощения цели в конкретный предмет или действие. «Технология обучения» - это составная процессуальная часть дидактической системы (М. Чошанов).

Дидактика – это раздел педагогики, который занимается изучением и разработкой вопросов образования и обучения. Это педагогическая дисциплина, исследующая обучение на теоретическом уровне.

Педагогическая технология – техника реализации учебного процесса (В.П. Беспалько).

Педагогическая технология – это совокупность, специальный набор форм, методов, способов, приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе, на основе декларируемых психолого-педагогических установок.

Игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления

Функции игровой деятельности:

1. **Развлекательная** (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес).

2. Коммуникативная (освоение диалектики общения).

3. Самореализации (пространство человеческой практики).

4. Игротерапевтическая (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности).

5. Диагностическая (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры).

6. Коррекционная (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей).

7. Межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей).

8. Социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития).

Игровые педагогические технологии относятся к таким педагогическим технологиям, которые обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность обучающихся. К таким технологиям можно отнести различные технологии. Среди них можно назвать игровые технологии, проблемное обучение, коммуникативные технологии и др.

Концептуальные основы игровых технологий:

1. Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.
2. Игра-форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного (дословно – пребывающего внутри) личности (Д.Н. Узнадзе).
3. Игра-пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский).
4. Игра-свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев).
5. Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.
6. Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

Дидактические принципы, на которые опирается реализация игровых технологий в образовательном процессе:

1. В игре взрослый работает на паритетных началах с детьми, выполняя одну из игровых ролей.
2. Игра стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы.
3. Игра позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чем-либо.
4. Игровой процесс вариативен, он не может быть детально спрогнозирован, поэтому требует от педагога гибкости мышления и готовности вместе с детьми проходить образовательный путь.
5. Игровые технологии создают широкие возможности для формирования у детей трудовой культуры.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию образования, помогает активизировать образовательный процесс, осваивать ряд образовательных элементов. Разрабатывать игровые технологии из отдельных игр и элементов – это забота каждого педагога.

По области деятельности выделяются игры:

- Физические
- Интеллектуальные
- Трудовые
- Социальные
- Психологические

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игровых педагогических технологий:

- Обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие
- Познавательные, воспитательные и развивающие
- Репродуктивные, продуктивные, творческие
- Коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

По целевой ориентации:

1. **Дидактические:** (расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных навыков и умений, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных навыков и умений; развитие трудовых навыков).
2. **Воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, коммуникативности, общительности.
3. **Развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии; развитие воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.
4. **Социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению, психотерапия.

По характеру игровой методики выделяются следующие типы игр:

- Предметные
- Сюжетные
- Ролевые
- Деловые
- Иммитационные
- Игры-драматизации

По предметной области выделяются игры *по всем учебным (школьным) дисциплинам*: математические, химические, литературные, музыкальные и т.д.

По специфике игровой среды выделяются игры:

- Игры с предметами и без
- Настольные
- Комнатные
- Уличные
- На местности
- Компьютерные и с ТОО
- С различными средствами передвижения

Литература:

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. – М., 1988.
2. Игры – обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В. Петрусинского. – М., 1994.
3. Минкин Е.М. От игры к знаниям. – М., 1983.
4. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или развивающие игры. – М., 1990.
5. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технологии игры в обучении и развитии. – М., 1996.
6. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. – М., 1996.
7. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М., 1979.