

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение-
средняя общеобразовательная школа № 63
имени Маршала Советского Союза Г. К. Жукова

К СЕМИНАРУ

**Педагогические технологии
на основе активизации и интенсификации
деятельности учащихся**

Игровые технологии

Выполнила:

учитель ритмики и танца

Богомолова В. В.

Директор школы



Н.Н. Терушина

Тула, 2013г.

Для младшего школьного возраста учение - новое и непривычное дело. Поэтому при знакомстве со школьной жизнью игра способствует снятию барьера между "внешним миром знания" и психикой ребёнка. Игровое действие позволяет осваивать то, что заранее вызывает у младшего школьника страх неизвестности, постоянно внушаемое уважение к премудростям школьной жизни, что мешает свободному освоению знаний.

Основным типом дидактических игр, используемых при начальных этапах, являются игры, формирующие устойчивый интерес к учению и снимающие напряжённость, которое возникает в период адаптации ребёнка к школьному режиму.

Особенности проведения игр.

1. Во время игры учитель должен создавать в классе атмосферу доверия, уверенности учащихся в собственных силах и достижимости поставленных целей. Залогом этого является доброжелательность, тактичность учителя, поощрение и одобрение действий учащихся.
2. Любая игра, предлагаемая учителем, должна быть хорошо продумана и подготовлена. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она требуется.
3. Учитель должен быть очень внимательным к тому, насколько учащиеся подготовлены к игре, особенно к творческим играм, где учащимся представляется большая самостоятельность.
4. Следует обратить внимание на состав команд для игры. Они подбираются так, чтобы в каждой были участники разного уровня и при этом в каждой группе должен быть лидер.

В процессе игр учитель должен постепенно воспитывать ведущих из числа лидеров, а в простых играх предлагать роль ведущего поочерёдно разным учащимся.

Не следует приучать детей к тому, чтобы на каждом уроке они ждали новых игр или сказочных героев. Необходим последовательный переход от уроков, насыщенных игровыми ситуациями, к урокам, где игра является поощрением за работу на уроке или используется для активизации внимания: весёлые шутки-минутки, игры-путешествия в страну чисел или страну знаний.

Особенно широко используются игры на уроках при обучении детей шести - семилетнего возраста, поскольку ведущей деятельностью детей до поступления была игра, а с поступлением в школу происходит смена ведущей деятельности на учебную. Надо иметь в виду, что очень эффективными являются игровые формы обучения, различного рода дидактические игры. В этих условиях переход от одной ведущей деятельности к другой происходит безболезненно. Надо шире практиковать занимательные игровые формы обучения, которые вызывают большой интерес у детей (например, игру в магазин при обучении математике, обведение контуров рисунка при обучении письму, игру с куклами и мячами на уроках по развитию речи и т.д.)

Даже слаборазвитые, робкие и застенчивые дети охотно включаются в подобные игры. При этом надо чётко представлять себе, какую именно дидактическую нагрузку несёт содержание той или иной игры, и постепенно совершенствовать эту дидактическую основу. В ситуации весёлой, увлекательной дидактической игры дети более успешно усваивают знания, чем в процессе учебных занятий.

Разумеется, обучение нельзя превращать в сплошную игру. И в дальнейшем ученики, когда станут старше, поймут, что учение не игра, а труд, и труд серьёзный и ответственный, хотя по-прежнему радостный и увлекательный.

Младший школьник мыслит наглядно - образно, поэтому необходимо при применении дидактических игр использовать наглядность. Игра должна быть занимательной, интересной для детей, но ни в коем случае нельзя принудительно заставлять детей играть. Это не даст желаемого результата ни в развивающем, ни в образовательном плане.

В игре детям следует предоставлять большую самостоятельность, в то же время на них нельзя возлагать и большую ответственность. Важно, чтобы ребята сами следили за выполнением правил, чтобы каждый участник игры чувствовал ответственность перед коллективом.

Дидактические игры кратковременны (10-20 мин.), и важно, чтобы всё это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче. Особенно важно следить за этим в коллективных играх. Нельзя допустить, чтобы решением задачи был занят один ребёнок, а другие бездействовали. Обычно при таком проведении игры дети быстро утомляются от пассивного ожидания. Другая картина наблюдается, если все играющие включены в решение задачи.

В игре проявляются особенности характера ребёнка, обнаруживается уровень его развития. Поэтому игра требует индивидуального подхода к детям. Учитель должен считаться с индивидуальными особенностями каждого ребёнка при выборе задания, постановке вопроса: одному дать задание надо легче, другому - труднее, одному стоит задать наводящий вопрос, а от другого потребовать вполне самостоятельного решения. Особого внимания требуют дети робкие, застенчивые: иногда такой ребёнок знает правильный ответ, но от робости не решается ответить, смущенно молчит. Учитель помогает ему преодолеть застенчивость, одобряет его, хвалит за малейшую удачу, старается чаще его вызывать, чтобы приучить выступать перед классом (коллективом).

Игра ценна только в том случае, когда она содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Дидактические игры и игровые упражнения стимулируют общение между учениками и преподавателем, отдельными учениками, поскольку в процессе проведения этих игр взаимоотношения между детьми начинают носить более непринуждённый и эмоциональный характер.

Практика показывает, что занимательный материал применяется на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Использование игр оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим дидактическим целям урока.

В практике начальной школы имеется опыт использования игр на этапе повторения и закрепления изученного материала, и крайне редко применяются игры для получения новых знаний.

Таким образом, целевые ориентации игровых технологий:

- познавательная деятельность;
- формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности;
- воспитание самостоятельности, коммуникативности;
- развитие творческих способностей, умения находить оптимальные решения;
- развитие мотивации учебной деятельности;
- адаптация к новым условиям среды, обучение общению.

Особенности игровой технологии:

- * Активность - основной принцип игровой деятельности, выражающий активное проявление интеллектуальных и душевных сил человека, начиная с подготовки к игре, в самом ее процессе, а также в ходе обсуждения полученных результатов.
- * Открытость и доступность заключается в том, что любая игра должна быть проста и понятна.
- * Групповой характер игровой деятельности: между участниками существует зависимость в освоении нового материала, эта цель может быть достигнута только совместными усилиями.
- * Занимательность и эмоциональность.
- * Целеустремленность участника игры, совпадение его личных целей с целями группы.
- * Состязательность и соревнование побуждают к активной самостоятельной деятельности и мобилизуют весь потенциал физических, интеллектуальных и душевных сил школьника.
- * Проблемность: ход игры может включать в себя процессы планирования, организации и решения проблемных ситуаций.
- * Реализация профессиональной направленности школьников через моделирование профессиональной деятельности различных специальностей.
- * Индивидуальность: в процессе игры развиваются личностные качества школьников.
- * Символический характер игры позволяет участникам раскрепоститься, раскрыть свои способности.

Условия возникновения

- данная система работы возникла из-за необходимости внесения эмоциональности, увлекательности в предметы естественно - научного цикла.
- учебники географии и биологии рассчитаны в основном на репродуктивную деятельность учащихся, не способствуют развитию навыков самообразования.
- слабое освоение учащимися диалектики общения.
- низкая самореализация учащихся
- использование традиционного урока, на котором учащиеся получают только информативные знания.

Технология опыта

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

Технология деловой игры состоит из следующих этапов

Этап подготовки. Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария - условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

Далее ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновываются постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения игры - процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.

Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление

использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

Результативность игровой деятельности в формировании знаний и умений:

- в процессе игры выявляются уровень знаний и умение применять их в новой, сложной ситуации;

- активизация обучения, наличие элемента состязательности, эмоциональности деятельности приводят к повышению качества учебного процесса (в ходе игры усваивается 90% учебного материала против 20-30% на обычном уроке)

- проблемное содержание в игре активизирует мыслительную деятельность школьников

- учащиеся ощущают практическую значимость знаний;

- формальные знания превращаются в действенные.

Значение игровой деятельности в усвоении опыта творческой деятельности:

- происходит приобщение к исследовательской деятельности;

- раскрываются и развиваются творческие способности личности;

- ученики получают возможности применять воображение, развивать полемические и ораторские способности.

Значение игровой деятельности в приобретении опыта эмоционально-ценностного отношения к миру, к деятельности, друг к другу:

- игра отражает различные мотивы поведения;

- происходит раскрепощение личности: преодолеваются неуверенность в себе, застенчивость, робость и развиваются такие качества личности, как самостоятельность, контактность, коммуникабельность;

- расширяется кругозор и общая культура;

- формируется нестандартное, критическое отношение к действительности.