**«Игра как педагогическая технология»**

**Автор:** Майборода Елена Владимировна

**Новосибирск, 2012**

**1 слайд. Титул.** Проблема игры издавна привлекала к себе внимание исследователей. Особой известностью пользуется теория К. Гросса, в которой говорится о сущности игры в том, что она служит подготовкой к дальнейшей серьезной деятельности; в игре ребенок, упражняясь, совершенствует свои способности.

По мнению Л.С. Выготского и его учеников, исходным, определяющим в игре, является то, что играя, ребенок создает себе мнимую ситуацию вместо реальной и действует в ней, выполняя определенную роль, сообразно тем переносным значениям, которые он при этом придает окружающим предметам.

С.Л. Рубинштейн понимает игру, как вечную потребность ребенка, рождающуюся из контактов с внешним миром, как реакцию на них. Согласно Рубинштейну, сущность игры заключается в том, что она есть порождение практики, через которую преобразуется действительность, изменяется мир: "В игре формируется и проявляется потребность ребёнка воздействовать на мир".

**2 слайд**. Что же такое игра?

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

Феномен игры состоит в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

**3 слайд**. Понятие "игровые педагогические технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованны в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма в образовательном процессе создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к деятельности.

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

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

**5 слайд**. Место и роль игровой технологи в образовательном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания педагогом функций педагогических игр. Функция игры - ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры:

* **социализация** - 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. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.;
* **коммуникативная** - игра - деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная.;
* **самореализация** в игре как полигоне человеческой практики;
* **игротерапевтическая** - игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учений. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д. Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослыми, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту.;
* **диагностическая** - 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".;
* **коррекция -** психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все дети 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. Коррекиионные игры способны оказать помощь детям с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.;
* **развлекательная -** развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т. е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх - поиск Игра обладает магией, способной давать пишу фантазии выводящей на развлекательность.**.**

**6 слайд.** В структуру игры как деятельности органично входят:

* **Роли,** взятые на себя играющими – один из ответственных моментов - распределение не должно зависеть от пола и возраста ребенка, физических особенностей.

При распределении ролей следует делать так, чтобы роль помогала неактивным – проявить активность, неавторитетным – укрепить авторитет, недисциплинированным – стать организованным.

В игре следует следить за тем, чтобы не появлялось зазнайство, превышение власти командных ролей над второстепенными. Неподчинение в игре может разрушить игру.**;**

* **Игровые действия** – как средства реализации этих ролей – необходимо следить чтобы у роли было действие; роль без действия – мертва, ребенок выйдет из игры. Если ему нечего будет делать. Нельзя использовать отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях**;**
* **Игровое употребление предметов,** т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными**;**
* **Реальные отношения между играющими;**
* **Сюжет –** область действительности, условно воспроизводимая в игре**.**

**7 слайд**. Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем не только функций, но и классификации педагогических игр.

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности:

* физические,
* интеллектуальные,
* трудовые,
* социальные,
* психологические.

**8 слайд. По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:**

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

**9 слайд** .Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов:

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

**10 слайд.** А сейчас рассмотрим особенности игровых технологий у школьников различных возрастных групп.

**Титул**: Игровые технологии в младшем школьном возрасте.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются не имитационные игры.

**11 слайд**. **В игровой модели** учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по игровым правилам. Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в двойном плане - как игровой и как учебно - познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.

Игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

**12 слайд**.

**Титул**: Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте.

В подростковом возрасте доминирующая деятельность – **общение**. Важнейшей становится потребность в самоутверждении, что приводит к желанию создания собственного мира, по своим законам. Для подростка уже становится характерна неигровая творческая деятельность, поэтому так часто девочки начинают организовывать игру младших (режиссура), или шить-вязать-строить для собственных игрушек, из которых выросли. Особенно важна в этом возрасте драматизация. Как один из приемов «примерки ролей» на себя выступает игра-фантазия, греза, которую определяют как рубежную, связывающую собственно игру и творческую продуктивную деятельность. Игры-фантазирования позволяют играть в одиночестве, и не зависеть от распределения ролей лидером группы. Игра подростков по сравнению с младшим школьным возрастом более устойчива, приобретает внутренние традиции группы, постоянное распределение ролей.

Поскольку общение становится ведущей деятельностью, чрезвычайно популярны игры, затрагивающие сферу человеческих отношений. Также любые игры, связанные со взаимопониманием, например, «контакт», «крокодил» и т.п. Сюда же относятся всевозможные альбомы, анкеты, опросники и «гадалочки» (девичьи игры, хотя альбомы различной тематики встречаются и у мальчиков).

Спортивные игры привлекательно в первую очередь своей целенаправленностью и возможностью проявить себя.

Интересы к той или иной игре начинают приобретать все большую устойчивость, подросток уже не хочет просто играть в игру, а овладеть мастерством, соответствующими навыками, играть лучше остальных.

**часто используются деловые игры**

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования обще учебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

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

**13 слайд.** Игра проходит по следующей модели:

* создание собственного мира;
* драматизация;
* внутренние традиции группы;
* постоянное распределение ролей;
* мастерство – играть лучше остальных**.**

**14 слайд.** Помните, что ребенок приобретает знания посредством игр и воображения. Игра — это способ приобретения навыков, присущих взрослым людям. Детские игры, по существу, могут быть приравнены к работе и учебе.

(из книги Бретт Дорис «Жила была девочка похожая на тебя»)

**15 слайд. СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

**«ВИНОГРАДНАЯ ЛОЗА»**

      Мы предлагаем Вам поиграть в ассоциации, погрузиться в мечту и описать в деталях то, что Вы увидите.

**Итак, начнем.**

      Вы спите или мечтаете. В Вашей мечте Вы оказываетесь в Вашем собственном доме. Какой он? Опишите в деталях. (Большой/маленький, светлый/темный, старый/новый, сколько комнат)

      Теперь Вы идете по узкой тропинке. Внезапно Вы видите на земле перед Вами какой-то сосуд. Что это такое? Что внутри? Если внутри что-то есть, то попробуйте это на вкус. Каково оно?

      А сейчас тропинка заканчивается и Вы входите в лес. Вы идете довольно долго и, наконец, выходите на поляну. Посреди поляны стоит здание. Что это за здание? Какие ощущения у Вас в этом месте?

      Вокруг здания сад. Опишите сад. Какой он? Цветущий или увядший?   
      Вы выходите из сада и вновь идете по лесу. На краю леса Вы видите стену. Стена такая высокая, что ее не перелезть, и такая длинная, что ее не обойти. Вдруг Вы видите в стене маленькую дверцу, которая приоткрывается, будто приглашает Вас войти. Вы войдете или нет?

      А за стеной вода. Что это за вода? (Какой водоем? Спокойная или бурная вода в нем?) Хотите ли Вы искупаться в нем?

**ИНТЕРПРЕТАЦИЯ**

**Дом** - это представление о Вас самих. Если дом старый, то скорее всего Вы не любите меняться, предпочитаете традиционные вещи. Если дом большой, то это означает, что довольно уверенный в себе человек, с высокой самооценкой. Если дом светлый, то Вы оптимист. Если темный, то пессимист. Количество комнат - это количество людей, которых Вы бы хотели видеть в Вашей жизни.  
**Сосуд** - это Ваше представление о любви. Чем более красив и ценен сосуд, тем значимее любовь в Вашей жизни. Вы романтик. Содержимое сосуда - Ваш любовный опыт.  
     **Здание** - это Ваше представление о религии и Боге. Крепкое здание - крепкая вера. Разрушенное здание - Ваша вера слаба .  
      **Сад**      Это Ваше представление об окружающем мире, о Вашей стране, мире вообще. Если растения и цветы в саду умирают, то это может означать, что Вы обеспокоены состоянием окружающей среды и будущим мира.  
      **Стена**      Это Ваше представление о смерти. Конец ли это или есть жизнь после смерти физического тела? Войдете ли Вы в эту маленькую дверцу? Или Вы сначала посмотрите и проверите, что там, прежде чем войти? Или же Вы совсем не хотите войти?  
      **Вода** - это Ваше представление о Вашем будущем. Если это море с большими волнами, то Вы уверены и не боитесь своего будущего. Если же Вы хотите поплавать, то это значит, что Вы не боитесь встретиться с возможными трудностями. Если вода - это водоем со стоячей водой, то, возможно, Вы боитесь своего будущего и опасаетесь за будущее всего мира.