**Сообщение по теме: «Педагогические технологии. Игровые технологии.»**

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. Введение.
2. Теоретическая часть

* Происхождение игровых технологий
* Структура игровых технологий
* Функции игры
* Правила проведения игр
* Значимость игровой технологии

3.Заключение

4.Список литературы.

**Введение.**

В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям и пр. Иными словами, школа чрезвычайно заинтересована в знании об особенностях психического развития каждого конкретного ребенка.

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. Особенно важно это в младших классах школы, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, в лоне которой формируются психические свойства и качества ребенка, прежде всего познавательные процессы и отношение к себе как субъекту познания (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству и пр.).

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению изобразительного искусства. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Все это и обусловило актуальность темы проекта.

**Происхождение игровых технологий.**

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Слово «игра» не является научным понятием в строгом смысле этого слова. Может быть, именно потому, что целый ряд исследователей пытались найти нечто общее между самыми разнообразными и разнокачественными действиями, обозначаемыми словом «игра», мы не имеем до настоящего времени удовлетворительного разграничения этих деятельностей и удовлетворительного объяснения разных форм игры.

Проблема игры, по одной из концепций, возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу многих тенденций религиозного социально-экономического и культурного развития общества. В древнем мире игры были средоточием общественной жизни, им придавалось религиозно-политическое значение. Древние греки считали, что боги покровительствуют игрокам, и поэтому Ф. Шиллер, к примеру, утверждал, что античные игры божественны и могут служить идеалом любых последующих видов досуга человека. В Древнем Китае праздничные игры открывал император и сам в них участвовал.

Начало разработки теории игры обычно связывается с именами таких мыслителей XIX века, как Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Разрабатывая свои философские, психологические и главным образом эстетические взгляды, они попутно, только в нескольких положениях, касались и игры как одного из самых распространенных явлений жизни, связывая происхождение игры с происхождением искусства. В отечественной педагогической литературе встречаются различные взгляды и подходы к сущности дидактических возможностей игр. Некоторые ученные, например, Л.С. Шубина, Л.И. Крюкова и другие, относят их к методам обучения. В.П. Бедерканова, Н.Н. Богомолова характеризуют игры как средство обучения. Игровую деятельность как проблему разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн.

По мнению Д.Н. Узнадзе игра является формой психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности. Игру как пространство «внутренней социализации» ребенка и средство усвоения социальных установок представлял себе Л.С Выготский.

Довольно интересно это понятие охарактеризовал А.Н. Леонтьев, а именно как свободу личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов». На мой взгляд, наиболее полное определение представлено у В.С. Кукушина. Он считает, что игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением.

Наиболее глубоко технология игры как формы организации и совершенствования учебного процесса рассмотрена С.Ф. Занько, Ю.С. Тюнниковым и С.М. Тюнниковой, которые полают, что « до развития теории проблемного обучения, ее основных понятий, принципов, методов, игра не могла получить, и не имела педагогической логики построения ни в аспекте дидактической интерпретации структуры и содержания проблем, ни в аспекте организации осуществления процесса игры».

Иначе игру представляет Б.П. Никитин, а именно как набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона, пластика. Технология развивающих игр Б.П. Никитина интересна тем, что программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всем своем многообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями.

Наиболее точно и широко игровой метод обучения описал А.А. Вербицкий, он наиболее точно определил принципы деловой игры, он совершенно прав, говоря, что деловая игра позволяет студентам приобретать опыт познавательной и профессиональной деятельности, составил структуру или игровую модель, выявил особенность деловой игры. Большой вклад в развитие деловых игр внес Ю.Н.Кулюткин, описавший основные этапы проведения игры.

Чуть позже возникло такое понятие как игровая технология или что означает в нашем понимании процесс реализации игры.

**Структура игровой технологии.**

В структуру игровой технологии как деятельности ограничено входят целеполагание, планирование, реализации цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. В структуру игровой технологии как процесса входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

д) сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
* в качестве технологии занятия или его фрагмента ( введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технология внеклассной работы (игры типа «Зарница» и т.д.).

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 занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

**Функции игры.**

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученые во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры - ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

*Социокультурное назначение 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. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

*Функция межнациональной коммуникации.* И. Кант считал человечество самой коммуникабельностью. 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.

*Функция самореализации человека в игре.* Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры - это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

*Коммуникативная игра.* Игра - деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная.

Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

*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".

*Игротерапевтическая функция игры.* 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.

*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. Коррекиионные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

*Развлекательная функция игры.* Развлечение - это влечение к разному, разнообразному. 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.

**Правила, проведения урока в игровой форме.**

1. Предварительная подготовка. Надо обсудить круг вопросов и форму проведения. Должны быть заранее распределены роли. Это стимулирует познавательную деятельность.
2. Обязательные атрибуты игры: оформление, карта города, корона для короля, соответствующая перестановка мебели, что создает новизну, эффект неожиданности и будет способствовать повышению эмоционального фона урока.
3. Обязательная констатация результата игры.
4. Компетентное жюри.
5. Обязательны игровые моменты необучающего характера (спеть серенаду, проскакать на коне и т. п.) для переключения внимания и снятия напряжения.

Главное - уважение к личности ученика, не убить интерес к работе, а стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.

 Конфуций писал: "Учитель и ученик растут вместе". Игровые формы уроков

позволяют расти как ученикам, так и учителю.

**Значимость технологии.**

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно - рекреативными 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, воспитании.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме различных дидактических игр.

Деятельность учащихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе с младшими школьниками, наиболее удовлетворяющей возрастные потребности данной категории учеников.

Исходя из значимости игровых технологий для развития познавательных интересов, а также последовательности и системности включении игры и игровых приемов в творческую познавательную деятельность, нами выделены общие условия применения игры в процессе обучения младших школьников:

а) необходимость оценивания каждодневного применения игры по двойному критерию; по ближайшему эффекту и в соответствии с перспективой развития познавательных интересов;

б) понимание игры как формы организации коллективной, руководимой учителем, учебной деятельности;

в) необходимость обеспечения непосредственного обучающего эффекта игры, то есть, познавательную направленность, нацеленную на овладение способами учебных действий;

г) создание положительного эмоционального настроя, способствующего вызвать у ребенка состояние творческого поиска и инициативы в процессе игры.

Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

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

При использовании игровых технологий на уроках ИЗО необходимо соблюдение следующих условий:

1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2) доступность для учащихся данного возраста;

3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1) ролевые игры на уроке;

2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);

3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (к какому жанру принадлежит картина, кто автор картины и т.д.);

4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

5) различные виды внеклассной работы по изобразительному искусству (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

**Заключение.**

Игровые технологии на уроках ИЗО занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1)правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников.

Таким образом, рассмотрев теоретические основы использования игровых технологий как средство развития познавательных интересов школьников, мы пришли к выводами:

1. Познавательные интересы – это активная познавательная направленность, связанная с положительным эмоционально окрашенным отношением к изучению предмета с радостью познания, преодолению трудностей, созданием успеха, с самовыражением и утверждением развивающейся личности.

2. В младшем школьном возрасте развитие познавательных интересов имеет свои особенности. Познавательный интерес как мотив учения побуждает ученика к самостоятельной деятельности, при наличии интереса процесс овладения знаниями становится более активным, творческим, что в свою очередь, влияет на укрепление интереса. Развитие познавательных интересов младших школьников должно происходить в доступной для них форме, то есть через применение игр, использование игровых технологий.

3. Занятия, пронизанные элементами игры, соревнования, содержащие игровые ситуации значительно способствуют развитию познавательных интересов младших школьников. Во время игры ученик – полноправный участник познавательной деятельности, он самостоятельно ставит перед собой задачи и решает их. Для него игра – это не беззаботное и легкое времяпрепровождение: играющий отдает ей максимум энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Познание окружающего мира в игре облекается в формы, непохожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответов, и новый взгляд на известные факты и явления, пополнение и расширение знаний и умений, установление связей, сходства и различия между отдельными событиями. Но самое важное – не по необходимости, не под давлением, а по желанию самих учащихся во время игр происходит многократное повторение материала в его различных сочетаниях и формах.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:**

1. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. - М.: Народное образование, 1998. - 256 с.
2. И учеба, и игра: изобразительно искусство. М.В.Трофимова, Т.И. Тарабарина. – Ярославль: Академия развития, 2001
3. Игровые методы и приемы в художественном образовании детей: Материалы городского научно-практического семинара /Под ред. О.П. Савельевой. - Магнитогорск, 2001.
4. Ксензова, Г.Ю. Как обеспечить ситуацию успеха учител и ученику: учеб.пособие / Г.Ю.Ксензова. – М.: Пед.общество России, 2005. – с.15
5. Изобразительное искусство. 1-8 классы: опыт творческой деятельности школьников: конспекты уроков / сост. З.А. Степанчук и др. – Волгоград: Учитель, 2009. – 271.: ил.
6. Изобразительное искусство. Развитие цветового восприятия у школьников: описание опыта, конспекты уроков. 1-6классы / авт.-сост. С.А. Казначеева, С.А.Бондарева.- Волгоград: Учитель, 2009. – 143с.: ил.