Игровые технологии

Выполнила:

Александрова Валентина

Содержание

1. Игровая деятельность
2. Игра как средство обучения
3. Практическое применение игровых технологий
4. Вывод

Список используемой литературы

1. Игровая деятельность. Функции игровой деятельности:

- - развлекательную ;
- - коммуникативную;
- - самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- - игротерапевтическую;
- - диагностическую;
- - функцию коррекции;
- - межнациональной коммуникации;
- - социализации.

В структуру игры 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 - область действительности, условно воспроизводимая в игре

Группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

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

Спектр целевых ориентаций:

- Дидактические
- Воспитывающие
- Развивающие
- Социализирующие



Требования к играм:

1. Должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.

2. Включенность каждого.

3. Возможность действия для каждого ученика.

4. Должен быть риск неудачи.

5. Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями.

6. Вариативность

7.Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.



2. Игра как средство обучения:

Игра – эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.

Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.

Игра – один из предметов преодоления пассивности учеников.



Виды уроков:



- Ролевые (инсценирование);
- Игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий;
- Игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
- Использование игры на определенном этапе урока;
- Различные виды внеклассной работы.

3. Практическое применение игровых технологий

Под "игровыми технологиями" в педагогике понимается обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще "педагогическая игра" обладает существенным признаком - четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде или косвенном виде и характеризуется учебно-познавательной направленностью.

Условия облечения урока в игру:

1)соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2)доступность для учащихся данного возраста;

3)умеренность в использовании игр на уроках.

Вывод:

Игровые технологии гарантируют:

1. Активизацию учебного процесса, учебно-познавательной деятельности.
2. Комфортный и результативный для ученика и учителя процесс обучения.
3. Высокий и прочный уровень обученности в классах с любой подготовленностью.
4. Формирование у школьников умения и стойкого навыка учиться.
5. Полноценное соединение знаний и практических навыков.
6. Объединение учебной и внеурочной деятельности в единый воспитательный процесс.

Список используемой литературы:

1. Вавилова Л.Н., Кузина Т.С. Методические рекомендации/ Под общ. ред. В.М.. Паниной. – Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИРПО», 2007.- 94 с.

2. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 128 с.

3. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.

4. Кайюа Р. Что такое игра. // Курьер «ЮНЕСКО», 1980. - № 2, с. 67

5. Кривко-Апинян Т.А. Мир игры, Эйдос, 1992. -

6. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.

7. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. – 269 с.

8. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.