

МАТЕРИАЛ К ПЕДАГОГИЧЕСКОМУ СОВЕТУ
«ФОРМЫ ИГРОВОЙ РАБОТЫ НА УРОКЕ ПО
ПОВЫШЕНИЮ МОТИВИРОВАННОЙ СФЕРЫ
ОБУЧАЮЩИХСЯ»

Игровые технологии для детей среднего школьного
возраста

Материал подготовила:
учитель географии и химии
Иноземцева И.А.,
первая квалификационная категория

с. Симбирка

Одним из основных принципов в дидактике был и остается принцип активности ребенка в процессе обучения. Игровые технологии активизируют и интенсифицируют деятельность учащихся.

Элементы игры на уроках хотя бы раз использовал каждый учитель.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. **В первую очередь (по Г.К. Селевко) игры делятся на:**

- физические (двигательные);
 - интеллектуальные (умственные);
 - трудовые;
 - социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные и творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики.

Наиболее важные из применяемых типов:

- предметные;
- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;
- имитационные.

По предметам области выделяются игры по всем школьным дисциплинам. И, конечно, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и др.

Одна и та же игра может выступать в нескольких функциях:

1. Обучающая функция – развитие общеучебных умений и навыков.
2. Развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях.
3. Коммуникативная функция – объединение коллективов учащихся.
4. Релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения.
5. Психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.

Целевые ориентации в игровой технологии могут быть дидактическими, воспитывающими, развивающими и социализирующими.

Дидактические цели предполагают:

- расширение кругозора, познавательную деятельность;
- применение ЗУН в практической деятельности;
- развитие общеучебных умений и навыков, трудовых.

Воспитывающие цели определяют:

- воспитание самостоятельности, воли;
- воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности;

- формирование нравственных, эстетических установок.

Социализирующие цели обеспечивают:

- приобщение к нормам и ценностям общества;
- адаптация к условиям среды;
- стрессовый контроль, саморегуляция;
- обучение общению;
- психотерапия.

В большинстве случаев все развивающие цели будут формировать:

- развитие внимания, памяти, речи, мышления;
- умение сравнивать, сопоставлять, находить аналогии;
- развитие воображения, фантазии, творческих способностей, рефлексии;
- развитие мотивации учебной деятельности.

Концептуальные основы игровых технологий.

1. 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.
2. Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выгодский).
3. Игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев).

Технология игры состоит из следующих этапов:

- этапа подготовки;
- этапа проведения;
- этапа анализа, обсуждения и оценки результатов игры.

Этап подготовки

Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария - условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель, план деловой игры, описание процедуры игры и т.д. Далее идет ввод в игру. Определяется режим работы, выдаются пакеты материалов, инструкций, установок.

Этап проведения игры

Процесс игры. С момента игры никто не имеет права вмешиваться в игру и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников.

Этап анализа

Выступление экспертов, обмен мнениями, защита своих решений и выводов учащимися. Констатация достигнутых результатов.

Игры для детей среднего школьного возраста

Несомненно, что при выборе игры необходимо учитывать возрастную категорию. С учетом этого требования учитель должен знать особенности психологического развития детей.

По традиционной классификации средний школьный возраст длится до 14–15 лет. Многие преподаватели считают, что этот возраст самый сложный в преодолении. Может быть и так, но гораздо проще его преодолеть, если понимать внутренние

мотивы подростка и проявлять к нему понимание. Это облегчит организацию учебного процесса и повысит его эффективность.

Почему этот период считается самым сложным? В подростковом возрасте дети начинают проявлять свою личность в более открытой форме, они экспериментируют и переживают конфликты внутренние и внешние. То есть сталкиваются с несоответствием или несовместимостью каких-то своих идеалов и желаний с реальной действительностью и переживают конфликты в обществе.

Учитывая эту психолого-возрастную особенность подростков, можно сделать вывод, что они с наибольшим удовольствием воспримут командные игры.

Подростки охотно играют в различные викторины и брейн-ринги, где они могут удовлетворить свои притязательства на признание, лидерство и показать свои сильные стороны.

Более высокая способность выдерживать физические нагрузки и психологическая характеристика детей в этом возрасте (стремление к соревнованию и утверждению авторитета среди сверстников) объясняет их предпочтение в выборе спортивных игр. Им интересны сложные эстафеты с преодолением препятствий, игры с элементами борьбы и сопротивления, выручкой и взаимопомощью.

Учитывая все эти психофизиологические особенности подростков можно сделать выводы о том, что игровая деятельность в этом возрасте одновременно и развлечение, и способ освоения некоторых правил взаимодействия с другими людьми, а также способ развития знаний об окружающем мире.

Для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей на уроках географии и химии использую деловые игры. Так при проведении игры «Турагентство» учащимся надо так представить рекламу своего «туристического бизнеса», чтобы заинтересовать различные группы населения.

Рольевые игры-путешествия «Африканская саванна», «В страну металлов» предполагают наличие воображаемой игровой ситуации, но такие игры возможны только в сильных классах.

На уроках химии и географии использую следующие игры: «Найди ошибки», «Номенклатурная цепочка», «Третий лишний», «Немая карта», «Заморочки из бочки», «Чистая доска».

Применяя игры и игровые ситуации на своих уроках, замечаю, что обучающиеся на таком уроке более активны, высказывают свои суждения, проявляют интерес к предмету, даже самые несмелые включаются в работу и пытаются отвечать.