

Игровые технологии в практике работы воспитателя ГПД.

Игра — уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина.

Игра — сердцевина досуга. Игра как огромный пласт культуры разнообразит и обогащает досуг людей, воссоздавая целостность бытия человека.

Психологи издавна изучают игры детей и взрослых, отыскивая их функции специфическое содержание сравнивая с другими видами деятельности. Необходимость в игре иногда объясняют, как необходимость дать выход чрезмерной жизненной силе.

Другая трактовка природы игры - удовлетворение потребностей в отдыхе. Живое существо, играя, своеобразным образом тренируется, чему-нибудь обучается. Игра может быть вызвана и потребностью в лидерстве, соревновании. Можно рассматривать игру и как компенсирующую деятельность, что в символической форме дает возможность удовлетворить неосуществленные желания.

Игра, - это деятельность, которая отличается от повседневных будничных действий. Человечество вновь и вновь создает свой придуманный мир, новое бытие, которое существует рядом с миром натуральным, миром природы. Узы, которые связывают игру и красоту очень тесные и многообразные. Всякая игра, это, прежде всего свободная, вольная деятельность.

Игра протекает ради нее самой, ради удовлетворения, что возникает в самом процессе исполнения игрового действия.

Игра - это деятельность, которая изображает отношение личности к миру, что ее окружает.

Именно в мире впервые формируется необходимость влияния на окружение, изменить его, когда у человека возникает желание, которое невозможно сразу реализовать создаются предпосылки игровой деятельности.

Самостоятельность человека в середине игрового сюжета безгранична, она может возвращаться в прошлое, заглядывать в будущее, многократно повторять одно и то же действие, которое приносит и удовлетворение, дает возможность ощутить себя значащим, всемогущим, желанным.

В игре ребенок не обучается жить, а живет своей истинной, самостоятельной жизнью. Значение игры для формирования личности трудно переоценить. Не случайно Л. С. Выготский называет игру "девятым валом детского развития".

Не выигрывать, а играть – такой есть общая формула, мотивация детской игры. (О. М. Леонтьев)

Игра – отражение жизни. Здесь все "как будто", "понарошку", но в этой условной обстановке, которая создается воображением ребенка, много настоящего: действия играющих всегда реальны, их чувства, переживания подлинны, искренни. Ребенок знает, что кукла и мишка – только игрушки, но любит их, как живых, понимает, что он не "поправдашний" летчик, или моряк, но чувствует себя отважным пилотом, храбрым моряком, который не боится опасности, по настоящему гордится своей победой.

Подражание взрослым в игре связано с работой воображения. Ребенок не копирует действительность, он комбинирует разные впечатления жизни с личным опытом. В игре ребенок начинает чувствовать себя членом коллектива, справедливо оценивать действия и поступки своих товарищей и свои собственные. Задача воспитателя состоит в том, чтобы сосредоточить внимание играющих на таких целях, которые вызвали бы общность чувств и действий, способствовать установлению между детьми отношений, основанных на дружбе, справедливости, взаимной ответственности.

Игровые технологии

Человеческая культура возникла и разворачивается в игре, как игра.

Игровая деятельность

Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А. Шмакову):

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция т.п. (чувственная природа игры, («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят: а) роли, взятые на себя играющими; б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровые употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными; г) реальные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры 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.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность 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 урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

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 поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

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

Реализация игровых приемов 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 ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и квалификации педагогических игр (рис. 4).

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

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.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТОО, а также с различными средствами передвижения.

Классификация педагогических игр

Спектр целевых ориентации

• Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практические деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности: развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

• Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

• Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

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

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 неимитационные игры.

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 (так, в случае ролевых игр - по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). 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 (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение владеть собой, быстрота реакции на слово, фонематический слух, смекалка и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого учителя начальной школы.

Игра- важное средство воспитания. При работе в группе продлённого дня для меня является одной из главных задач- забота о том, чтобы часы, свободные от выполнения учебных заданий заполнялись разумно, интересно.

Мы рисуем, лепим, работаем с бумагой, бисером, пластилином. Играем в Lego, шахматы, шашки, лото, куклы, мягкие игрушки и т.д. На улице играем в большое количество самых разнообразных игр: зимой с удовольствием катаемся на лыжах, санках-ледянках с горки, играем в снежки, о чём свидетельствуют наши фотографии. Ездим на экскурсии: были в зоопарке, в музее Л.Н. Толстого, где играли в игры, в которые играл ещё маленький Лёвушка, например такие, как «Кошки- Мышки», «Гори- гори ясно», «Верёвочка», «Клубочек», «Пусти в баньку» Слушали живой голос Л.Н. Толстого «Детям» Посетили Третьяковскую галерею. В некоторые из наших игр предлагаем поиграть и Вам с вашими детьми из группы продлённого дня.

В современных условиях чрезвычайно важна задача воспитателя группы продленного дня (ГПД): добиться того, чтобы наши дети выросли не только сознательными и здоровыми членами общества, но и, обязательно, инициативными, думающими, способными на творческий подход к делу. Поэтому в настоящее время одной из главных целей воспитательной работы становится формирование детского интеллекта, а основой развития умственных способностей в младшем школьном возрасте является целенаправленное развитие познавательных психических процессов: внимания, воображения, восприятия, памяти, мышления.

И здесь на помощь воспитателю приходят развивающие игры, направленные на формирование у детей интеллектуально-творческих способностей: наблюдательности, гибкости, умения анализировать, сравнивать, использовать аналогию, мыслить логически; умений находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал, находить ошибки и недостатки; способности к комбинированию, пространственного представления и воображения, способности предвидеть результаты своих действий; устойчивого внимания, хорошо развитой памяти.

Не следует беспокоиться за умственное перенапряжение детей после уроков, так как проведенные физиологами и психологами исследования доказывают, что ребенок может самостоятельно контролировать свои интеллектуальные нагрузки, особенно в свободной игровой деятельности.

В игре ребенок избавлен от ответственности за ошибки (сколько хочешь, столько и ошибайся). Ведь это не урок, где все правильно или неправильно, где нельзя говорить «не знаю». Для развития личности детей младшего школьного возраста в учебно-воспитательный процесс требуется включать также дидактические игры и упражнения познавательного и занимательного характера. Они позволяют безболезненно осуществлять переход от игровой деятельности к учебной.

В условиях занимательной игры более успешно усваиваются разнообразные знания, умения и навыки, осуществляется умственное, эстетическое, нравственное воспитание ребенка, формируются такие ценные качества личности, как выдержка, настойчивость, трудолюбие, самокритичность, честность, объективность. В игровой деятельности дети получают навыки групповой работы, то есть происходит развитие коммуникативных способностей и создается радостное рабочее настроение, что тоже немаловажно в условиях длительного пребывания детей в школе.

Однако игра не должна восприниматься детьми как процесс преднамеренного обучения, так как это разрушило бы ее сущность. Планируя игровую деятельность, воспитатель должен четко осознавать, на формирование каких навыков и умений должна быть направлена игра и какие способности детей она должна развивать.

Нестандартные игровые задания и упражнения на развитие творческих способностей воспитатели используют для того, чтобы сделать пребывание детей в ГПД более интересным и содержательным. Причем, мудрые педагоги проводят такие занятия регулярно, а не от случая к случаю, когда нечем занять заскучавших ребят.

Условия, необходимые для организации в начальной школе систематической работы по развитию познавательных интересов и способностей, очень трудно обеспечить на уроках, насыщенных учебным материалом. У воспитателей ГПД возможности гораздо шире: прогулки, экскурсии, спортивные часы, кружковая работа, клубные часы, время самоподготовки.

У воспитателей, особенно в разновозрастных группах, нередко возникают трудности из-за того, что учащиеся заканчивают самоподготовку в разное время. Младшие школьники, как правило, не могут ни минуты ждать, пока старшие выполнят задания. Они не могут, да и не должны, сидеть в это время тихо и неподвижно. Чем их занять? Какое предложить занятие, чтобы и им было интересно, и другим не мешали? Эта же проблема возникает и в группе с одновозрастным составом учащихся, так как дети одного возраста

также затрачивают на самоподготовку разное время. Огромна и незаменима здесь роль развивающих занимательных игр и упражнений, которые способствуют сознательному и более прочному усвоению знаний и отработке определенных навыков, предусмотренных современными учебными программами.

Активизации мыслительной деятельности учащихся, а также закреплению знаний, полученных на уроках, способствуют занимательные игры с математическим содержанием, которые развивают сообразительность, внимание, глазомер, смекалку, приучают размышлять.