

Пестравский филиал ГБОУ СОШ с. Майское

Игровые технологии в экологическом обучении на занятиях объединения

«Юные натуралисты».

Педагог доп. образования

Васильченкова О.А.

с. Пестравка 2015г.

Игровые технологии

Известно, что общечеловеческой генетической основой культуры ребёнка, являются игры, которые хранят этнокультуру, они - универсальная возможность проявления вечных духовных ценностей. Неоспоримо и то, что миростановление ребёнка происходит именно в игре, через игру.

Игровая культура обучающихся рассматривается как объект педагогической и художественно-творческой деятельности в дополнительном образовании.

Социально-педагогическая теория игры, разработанная в исследованиях П.В. Выговского, С.П. Рубинштейна, В.Т. Морца и других рассматривает игровое поведение как форму социально-ролевой деятельности, выделяя тем самым специфическую особенность игры наличие роли.

Организация досуга в дополнительном образовании через игровую деятельность, ставит целью пробуждать и укреплять интерес к прикладному и изобразительному искусству, развивает эстетические чувства и понимания прекрасного: совершенствует способности и художественный вкус, наблюдательность, творческое воображение и мышление, знакомит с культурой родного края, и с произведениями изобразительного и декоративного искусства.

Происхождение и социально-педагогическое значение игры.

Попытки разгадать "тайну" происхождения игры предпринимались учеными разных научных направлений на протяжении не одной сотни лет. Диапазон предложенных ответов об истоках появления игры очень широк.

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.

В мировой педагогике игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз).

Прежде всего следует учитывать, что игра как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом.

Теория игры.

Игра - одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли. В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин. Различные исследователи и мыслители зарубежья нагромождают одну теорию игры на другую - К. Гросс, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд, Ж. Пиаже и др. "Каждая из них как будто отражает одно из проявлений многогранного явления игры, и

Особой известностью пользуется теория К. Гросса. Он усматривает сущность игры в том, что она служит подготовкой к серьезной дальнейшей деятельности; в игре человек, упражняясь, совершенствует свои способности. Основное достоинство этой теории, завоевавшей особую популярность, заключается в том, что она связывает игру с развитием и ищет смысл ее в той роли, которую она в развитии выполняет. Основной недостаток - эта теория указывает лишь "смысл" игры, а не ее источник, не вскрывает причин, вызывающих игру, мотивов, побуждающих играть. Объяснение игры, исходящее из результата, к которому она приводит, превращаемого в цель, на которую она направлена, принимает у Гросса сугубо телеологический

характер, телеология в ней устраняет причинность. А поскольку Гросс пытается указать источники игры, он, объясняя игры человека так же, как игры животных, ошибочно сводит их целиком к биологическому фактору, к инстинкту. Раскрывая значение игры для развития, теория Гросса по существу своему анти исторична.

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;
- **межнациональной коммуникации**: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- **социализации**: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

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. Игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебной программы;
- 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 при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования обучающихся к учебной деятельности.

Место и роль игровой технологии в учебно-воспитательном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания педагога функций и классификации 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, профорориентационные,
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.

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 ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Спектр целевых ориентаций

- **Дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической 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, умений 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.

Необходимо учитывать во время проведения игры соответствует ли игра возрасту, количеству участников, целям и задачам обучения, свою подготовленность. Привлекайте детей к планированию игры. Подготовке необходимого реквизита. Планируя игру, помните, что она должна:

- содействовать сплочению;
- иметь познавательное значение;
- обеспечивать мыслительную активность участников;
- иметь «как можно меньше зрителей, как можно больше действующих лиц».

Среди игр в своем объединении я провожу:

- дидактические игры: кроссворды, филофорды, ребусы, анаграммы. Целевое назначение этих игр является приобретение и закрепление знаний;
- познавательно – контрольные игры: «Поле чудес», «Звездный час», «Счастливый случай» и др. викторины. Эти игры стимулируют детей к активному овладению знаниями, дают, возможность проявить себя, показать свои достижения в изучении тем программы. – спортивные игры (здоровьезберегающие технологии): «Сказочные эстафеты», «Веселые старты», «Зов джунглей» и др.

Игровые технологии в экологическом обучении на занятиях объединения

«Юные натуралисты».

Педагог доп. образования

Васильченкова О.А.

с. Пестровка 2014г.

