

Выступление на педагогическом совете (часть № 1)

Тема : Современные образовательные технологии. Игровые технологии в урочной и внеурочной деятельности.

Подготовила: учитель физической культуры  
Высшей квалификационной категории  
Салата Наталия Юрьевна

**Педагогическая технология** – это совокупность, специальный набор форм, методов, способов приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе, на основе декларируемых психолого-педагогических установок. Это один из способов воздействия на процессы развития, обучения и воспитания ребёнка.

Педагогические технологии могут различаться по разным основаниям:

- по источнику возникновения (на основе педагогического опыта или научной концепции),
- по целям и задачам (формирование знаний, воспитание личностных качеств, развития индивидуальности),
- по возможности педагогических средств( какие средства воздействия дают лучшие результаты).

Особой известностью пользуется теория К.Гросса. Он рассматривает сущность игры в том, что она служит подготовкой к серьёзной 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 её в той роли, которую она в развитии выполняет.

### **Игра как метод обучения**

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том состоит её феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов 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 обоснованы в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения стимулирования к деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций в образовательном процессе происходит по следующим основным направлениям:

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

Место и роль игровой технологии в образовательном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания педагогом функций педагогических игр. Функция игры – её разнообразна полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

**1) Социокультурное назначение игры.** Игра – сильнейшее средство социализации

ребёнка, 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 формирования человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатство культуры, потенциалов воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

**2) Функция межнациональной коммуникации.** Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в воспитании всего существующего в жизни.

**3) 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 её результат, конкурентность или достижение какой-либо цели.

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

**5) Диагностическая функция игры.** Диагностика-способность распознавать процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека: во-первых, индивид ведёт себя в игре на максимуме проявлений(интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе это особое «поле самовыражения».

**6) Игротерапевтическая функция игры.** Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Пример Марии Монтессори, игра «Клавишная доска»

**Мария Монтессори** была великим педагогом. Всю свою жизнь она без остатка посвятила детям. Работая с ослабленными и больными детьми, наблюдая за ними, она пыталась облегчить им жизнь, помочь им догнать сверстников. Создавала игрушки, которые не только развлекали их, но и развивали их воображение, их пальчики.

Она создала педагогическую систему, которая максимально приближена к той идеальной ситуации, когда ребёнок обучается сам. Система состоит из трёх частей: ребёнок, окружающая среда, учитель. В центре всей своей системы стоит ребёнок. Вокруг него создается специальная среда, в которой он живёт и учится самостоятельно. В этой среде ребёнок совершенствует своё физическое состояние, формирует моторные и сенсорные навыки, соответствующие возрасту, приобретает жизненный опыт, учится упорядочивать и сопоставлять разные предметы и явления, приобретает знания на собственном опыте. Учитель же наблюдает за ребёнком и помогает ему, когда это требуется. Основа педагогики Монтессори, её девиз- «помоги мне это сделать самому».

Таким образом, Монтессори удалось создать образовательную систему, которая основана на самопостроении личности ребёнка самим ребёнком, исходя из его собственного внутреннего потенциал.

А. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребёнка как со взрослыми так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту.

**7) Функция коррекции в игре.** Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все дети усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль своих партнёров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь детям с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

**8) Развлекательная функция игры.** Развлекательная функция связана с созданием определённого комфорта благоприятной атмосферы, душевной радости. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии выводящей в развлекательность.

### **Выбор игры.**

Выбор игры, в первую очередь, зависит от того, каков ребёнок, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения. Если игра коллективная, необходимо хорошо знать каков состав играющих, их интеллектуальное развитие, физическая подготовленность, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости... Выбор игры зависит от времени её проведения, природно – климатических условий, протяженности времени, светового дня и месяца её проведения, от наличия игровых аксессуаров, от конкретной ситуации, сложившейся в детском коллективе. Цель игры находится за пределами игровой ситуации, результат игры может выражаться в виде внешних предметов и всевозможных изделий (модели, макеты, игрушки, конструкторы, куклы и др.), «продуктов» художественного творчества, новых знаний. В игре подмена мотивов естественна: дети действуют в играх из желания получить удовольствие, а результат может быть конструктивным. Игра способна выступать средством получения чего – то, хотя источником её активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью, игровое творчество и дух соревнования. В играх ребёнком осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанных между собой.

**Первая цель** – удовольствие от самого процесса игры. В этой цели отражена установка определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

**Цель второго уровня** – функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.

**Цель третьего уровня** отражает творческие задачи игры – разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т.п.

### **Предложение игры детям.**

Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели воспитания и желания ребёнка. Интерес вызывают игрушки или предметы для игры возбуждающие желание поиграть, игровые афиши, игровые радио объявления и т. п. В предложении игры входит объяснение её правил и техники действия. Игру следует объяснять кратко и точно непосредственно перед её началом. В объяснение входит название игры, рассказ о её содержании и объяснение значения игровых аксессуаров.

Оборудование и оснащение игровой площадки, её архитектура. Место игры должно соответствовать её сюжету, содержанию, подходить по размеру для числа играющих; быть безопасным, гигиенически нормальным, удобным для детей; не имеет отвлекающих факторов. Любой микромир игры требует своего архитектурного смыслового решения. Под архитектурной игровой площадью мы понимаем такую разработку, которая соответствует конструктивным основам детских игр, имеет игровой эстетический план, отвечающий требованию возраста детей, их стремлению к яркому необъятному, героическому, романтическому, сказочному.

### **Игровые мотивы и организация игр**

Игровые формы обучения, как никакая другая технология, способствуют использованию различных способов мотивации:

*Мотивы общения:*

-Дети, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывая мнение товарищей.

Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.

Моральные мотивы. В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, своё отношение к деятельности, к людям.

*Познавательные мотивы:*

Каждая игра имеет близкий результат(окончание игры),стимулирует ребёнка достижению цели(победе) и осознанию пути достижения цели(нужно знать больше других).

В игре команды или отдельные дети изначально равны. Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений характера.

Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).

Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создаёт комфортное состояние и усиливает желание узнавать новое.

В игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ребёнка, что толкает на поиск ответа.

В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач. Управление многими играми необходимо для активизации процесса самовоспитания ребёнка. К педагогическим подходам организации детских игр, с нашей точки зрения, необходимо отнести ряд следующих моментов.

Разбивка на команды, группы, распределение ролей в игре. Игровым обычно называют коллектив детей, созданный для проведения игр. Как известно, существуют игры, не требующие разделения на группы, и игры командные. Разбивка на коллектив требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Игровая практика детей накопила немало демократических игротехнических примеров разделения на микро разделения на микроколлективы играющих, в частности, жеребьевку, считалки.

Один из ответственных моментов в детских играх – распределение ролей. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение детей на роли в игре – дело трудное и щепетильное. Распределение не должно зависеть от пола ребёнка, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т.е. командные роли по сюжету игры. Учитывая, какая роль особенно полезна ребёнку, воспитатель использует следующие приёмы:

- назначение на роль непосредственно взрослым;
- назначение на роль через старшего (капитана, водящего);
- выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий);
- добровольное принятие роли ребёнком, по его желанию;
- очередность выполнения роли в игре.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет, неактивным - проявить активность, недисциплинированным - стать организованными детьми, чем-то себя

скомпрометировавшими - вернуть потерянный авторитет; новичкам и ребятам, сторонящимся детского коллектива – проявить себя сдружиться со всеми.

В игре необходимо следить за тем, чтобы не появлялись зазнайство, превышение власти командных ролей над второстепенными. Неподчинение в игре может разрушить игру. Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие; роль без действия – мертва, ребёнок выйдет из игры, если ему нечего делать. Нельзя использовать в игре отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях.

### **Развитие игровой ситуации.**

Под развитием понимается изменение положения играющих, усложнения правил игры, смену обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

### **Основные принципы организации игры**

-отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;

**Игра** – это не только удовольствие и радость для ребёнка, но и закрепление навыков, которыми он недавно овладел. Дети в игре чувствуют себя самостоятельными – по – своему желанию общаются со сверстниками, реализуют и углубляют свои знания и умения. Играя, дети познают окружающий мир, изучают цвета, форму, свойства материала и пространство, знакомятся с растениями, животными, адаптируются к многообразию человеческих отношений. Таким образом. Игровая технология играет основную роль в развитии ребёнка.

### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Антонова Л.Н. Психологические основания реализации здоровьесберегающих технологий в образовательных учреждениях/ Л.Н. Антонова, Т.И. Шульга, К.Г. Эрдынеева. - М.: Изд-во МГОУ, 2019.(Областная целевая программа «Развитие образования Московской области на 2019-2020 гг.»).
2. Безруких М.М., Сонькин В.Д., Безобразова В.Н.. «Здоровьесберегающая школа» Москва, Педагогический университет «Первое сентября». 2016 г.
3. Вайнер Э.Н. Формирование здоровьесберегающей среды в системе общего образования// Валеология.-2020.-№1.
4. Вашлаева Л.П., Панина Т.С. Теория и практика формирования здоровьесберегающей стратегии педагога в условиях повышения квалификации// Валеология.-2004.-№4.
5. Зенова Т.В. Материалы для подготовки комплексно-целевой программы «Школа здоровья»//Практика административной работы в школе. – 2016.-№1.
6. Сократов Н.В., Тиссен П.П. «Здоровьесберегающие технологии в образовательном процессе школьников». Оренбург. Издательство ОГПУ. 2017 г.
7. Макеева Д.З., Лысенко И.В. Учебно-методический комплект «Волшебные уроки в стране Здоровье». СПб., Образование и культура, 2019 г.
8. Карасева Т.В. Современные аспекты реализации здоровьесберегающих технологий // «Начальная школа», 2020. - № 11.
9. Касаткин В.Н., Щеплягина Л.А. «Здоровье. Учебно - методическое пособие для учителей 1 - 11 классов, Москва, 2020 г.
10. Казаковцева Т.С, Косолапова ТЛ. К вопросу здоровьесберегающей деятельности в образовательных учреждениях // «Начальная школа», 2016, № 4.
11. Митина Е.П. Здоровьесберегающие технологии сегодня и завтра // «Начальная школа», 2016, № 6.

