**Семинар-практикум**

**Игра в обучении и воспитании. Игровые технологии в педагогике**

Игра — высшая форма исследования.  
Альберт Эйнштейн

Суметь размыть грань между работой и игрой — большое достижение.  
Арнольд Тойнби

**Мотивационный этап.** Использование игры как **средства** обучения и воспитания известно с древности. Широкое применение находит игра в житейской (народной) педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях, но не только.

Игра это такое широкое явление в нашей жизни. Мы говорим олимпийские игры, играть роль в театре, деловые игры, игра теней т.д. Игра всегда связана с чем-то легким, веселым, доставляющем удовольствие, с какой-то релаксацией. Но если для взрослого человека это удовольствие и расслабление, то детская игра – это форма жизни ребенка.

Какие вы знаете игры детей? (Ответы детей).

Детская игра тоже бывает разная: дети бегают, тусуются, возятся, кривляются, кидают мяч, строят из кубиков – и это все детская игра. В широком смысле, это действительно так.

В строгом смысле, **Игрой** - называется деятельность, которая связана с построением мнимой воображаемой ситуацией. Когда реальное и воображаемое действие расходится, когда за этим действием предполагается другой план. Это и является механизмом развития, обуславливает психическое развитие человека.

Конечно, игры используются в обучении и воспитании как один из самых эффективных способов обучения и развития. Игры разнообразят процесс обучения, наполняют жизнь учащихся приятными эмоциями, создают радость успеха, создают хорошее настроение.

Каждому возрасту присущ свой вид игры, который будет стимулировать развитие. Раннему детству характерны простые игры - забавы, потешки, действия с предметами (П. Ф. Каптерев). Ребенок взрослеет «взрослеют» и игры, т. е. он усложняются.

Как вы думаете, какие игры подходят для развития возрасту дошкольников (3-7 лет)? (Ответы детей: магазин, больница, семья, конструирование, куклы, машинки и тд - сюжетно-ролевые игры, подвижные игры с правилами, настольно-печатные игры);

Какие игры подходят для развития возрасту младших школьников (7-10 лет)? (Ответы детей: ляпы, компьютерные игры, футбол, игры бродилки, головоломки, экспериментирование и опыты - подвижные игры, игры с правилами, настольно-печатные игры, познавательные игры, викторины);

Какие игры подходят для развития подростковому возрасту (12-15 лет)?

(Ответы детей: компьютерные игры, футбол, хоккей, много общаются в социальных сетях - основным становится общение, и развивающими становятся игры на общение коммуникативные игры);

Мы с вами видим, как меняется содержание и формы игры, которые словно ведут за собой развитие. И это крайне важно учитывать при использовании игры в обучении и воспитании.

**Основной этап**. Для чего же в современной школе используются игры, какими они должны быть и что это такое, мы с вами поговорим сегодня.

Под **«игровыми технологиями»** в педагогической науке понимается - достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Для характеристики игры как развивающей педагогической технологии необходимо установить основные отличительные признаки игры как метода и приема в педагогическом процессе.

В отличие от игр вообще, **педагогическая игра обладает** существенным признаком - наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Педагог должен четко понимать для чего он использует игру, и чего он хочет с помощью нее достичь.

**Цели и задачи игровых технологий .**

**Дидактические:** способствуют расширению кругозора, познавательной деятельности; формированию определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности: развитию общеучебных умений и навыков; развитию 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, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации к учебной деятельности.

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

**Развлекательная задача** - состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.

**Коммуникативная задача** - заключается в создании рабочей атмосферы, объединяющей коллектив учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений.

**Релаксационная задача** - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении рисованию.

**Классификация игровых технологий**. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которые можно разделить по ряду оснований.

**По виду деятельности игры делятся на:**

-физические (двигательные);

-интеллектуальные (умственные);

-трудовые;

-социально-психологические.

**По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:**

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;

- репродуктивные, продуктивные, творческие;

- коммуникативные, диагностические, профориентационные.

**По характеру игровой методики игры можно разделить на:**

-предметные;

-сюжетные;

-ролевые;

-деловые;

-имитационные;

-игры-драматизации.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет существующая **образовательная среда**: различают игры с предметами и без предметов, настольно-печатные; комнатные, уличные, на местности, компьютерные, а также с различными средствами передвижения.

**Практический этап**. Так мы с вами погрузились в тематику игры в обучении и воспитании, игровых технологий в педагогике, определились с основными понятиями.

Сейчас предлагаю реализовать на практике некоторые игровые технологии и затем проанализировать их с точки зрения целей, видов игровой деятельности и других категорий классификации. Итак, давайте поиграем в формате «Интерактивного обзора игр».

Осуществить обзор возможно при использовании специальных жетонов, которые помогут вам быстро разделиться на группы. *Имя, раздай пожалуйста каждому жетоны*. Важно внимательно услышать, по какому признаку в каждый моменты мы будем делиться на группы. У всех есть жетоны? Тогда начинаем.

1. «**Покажи** **Мультфильм».** Для начала объединитесь пожалуйста в группы по геометрической фигуре жетона. Дети объединяются в команды. Все ли команды готовы и каждый нашел свое место? Тогда перекличка – команда круг поднимите руки, квадрат, треугольник.

Первая игра – «Пантомима: покажи мультфильм». Каждой команде предложен мультфильм, который всем хорошо известен. Вам необходимо всей командой объяснить без слов, с помощью жестов и пантомимики что это за мультфильм. Задача остальных команд отгадать название мультфильма. Пожалуйста получите ваш мультфильм (раздать карточки с названием мультфильма). Примеры мультфильмов: «Ну, погоди», «Вини-пух», «Кот Леопольд». Время на подготовку 3 минуты. Задание понятно? Тогда время пошло, начинаем. Озвучиваем прошедшее время: прошла 1минута, и тд.

Время закончилось, переходим к показу ваших мультфильмов. Если все команды готовы? Тогда начинаем наш мульт-показ. Команда круг, ваш мультфильм …; команда квадрат и тд. Спасибо всем командам, за отличные драматизации, продолжаем наш обзор.

2. «**Собери по изделие»**. Сейчас объединитесь пожалуйста в группы по цифре на жетоне. Дети объединяются в команды. Все команды готовы? Тогда перекличка – команда 1 поднимите руки, 2,3.

Вторая игра – «Головоломка: собери модель». Каждой команде предложена схема, по которой необходимо всем вместе собрать «модель» полностью соответствующее схеме. Пожалуйста получите ваш схемы, наборы для сборки и планшетки, на которых вам нужно собрать «модель» (раздать материалы).

Время для выполнения 3 минуты. Если задание понятно, тогда время пошло, начинаем. Озвучиваем прошедшее время: прошла 1минута, и тд.

Время закончилось, переходим к проверки сборки ваших схем. Все команды готовы? Команда 1, покажите вашу схему и модель; команда 2 … и тд. Спасибо всем командам, за оперативную сборку изделий, продолжаем наш обзор.

3. **«Новое применение».** Сейчас объединитесь пожалуйста в группы по рисунку на жетоне. Дети объединяются в команды. Все команды готовы? Тогда перекличка – команда облако - поднимите руки, солнце, луна.

Игра третья – «Фантазирование: новое применение». Для этого задания, нам нужен самый простой и известный предмет - скотч. Сейчас вам в ваших командах нужно будет придумать как можно больше вариантов применения этого предмета. Свои идеи записывайте пожалуйста списком, нумеруйте. В этой работе важны идеи каждого члена команды. Время для выполнения 2 минуты. Задание понятно? Тогда время пошло, начинаем. Озвучиваем прошедшее время: прошла 1минута, и тд.

Время закончилось, очень интересно узнать что же у вас получилось. Все команды готовы? Команда солнце, скажите сколько у вас получилось вариантов? Команда луна … . Тогда начинаем. Сейчас каждая команда озвучивает свою идею, если она повторяется у других команд то вычеркивайте и не повторяйтесь. Спасибо всем командам, за оригинальные идеи. Продолжаем наш обзор.

3. «**Анализ игр»**. Сейчас объединитесь пожалуйста в группы по букве на жетоне. Дети объединяются в команды. Все команды готовы? Тогда перекличка – команда А - поднимите руки, Б,В.

Последнее задание нашего обзора называется – «Анализ игр». На этом заключительном задании мы с вами попробуем проанализировать, то что сейчас у нас происходило в терминологии нашей темы: игра в обучении и воспитании. Игровые технологии в педагогике.

Для этого мы сейчас вспомним какие игры были в обзоре (Ответы детей: «Пантомима: знакомый мультфильм», «Головоломка: собери модель», «Фантазирование: новое применение» ).

Каждой из команд достается одна из игр, в которые мы поиграли. Ваша задача: провести анализ игры по классификации игровых технологий: к какому виду она относится: по виду деятельности, характеру педагогического процесса, характеру игровой методики игры, цели и задачи игровых технологий, а также какие у нее могли быть цели. Классификация представлена для вас на слайде. Все идеи записывайте на листах.

Время работы 5 минут, после чего свой анализ представит каждая группа. Понятно ли вам Задание? Тогда время пошло, начинаем. Озвучиваем прошедшее время: прошла 1минута, и тд.

Время закончилось, очень интересно узнать что же у вас получилось. Все команды готовы? Переходим непосредственно к вашему анализу.

Команда А, расскажите что у вас получилось? Куда вы отнесли игровой прием «Пантомима: знакомый мультфильм».

Ответы детей:

Цели - воспитывающие (сотрудничества, общительности), развивающие

(творческих способностей), развлекательная задача (создании благоприятной атмосферы на уроке).

По виду деятельности игры - -физические (двигательные); -социально-психологические

По характеру педагогического процесса – творческие, коммуникативные

По характеру игровой методики игры **-** игры-драматизации, тренировочные.

Педагог. Игры-драматизации - это особые игры, в которых человек разыгрывает знакомый сюжет, развивает его или придумывает новый. Важно, что в такой игре участник создает свой маленький мир и чувствует себя творцом происходящих событий. Он управляет действиями персонажей и строит их отношения, превращается в актера, режиссера и сценариста.

Команда Б. Расскажите, к каким категориям вы отнесли игровой прием «Головоломка: собери модель».

Ответы детей:

Цели - дидактические (развитие познавательной деятельности), воспитывающие (воспитание сотрудничества), развивающие (развитие умения сравнивать), социализирующие (развитие саморегуляции), развлекательная задача (превращение урока в интересное и необычное событие).

По виду деятельности игры - интеллектуальные

По характеру педагогического процесса – тренировочные, познавательные, продуктивные

По характеру игровой методики **–** предметные.

Педагог. Действительно представленная игра является модернизацией Технологии развивающих игр Б.П.Никитина интересна тем, что программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр. Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика. В своих книгах Никитин предлагает развивающие игры с кубами, узорами, рамками и вкладышами. Подобные предметные развивающие игры способствуют развитию интеллекта в целом.

Команда В. Куда вы отнесли игру «Фантазирование: новое применение».

Цели - развивающие (развитие творческого мышления, воображения, творческих способностей), воспитывающие (воспитание сотрудничества), развлекательная задача (состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке).

По виду деятельности игры - интеллектуальные

По характеру педагогического процесса – тренировочные, развивающие, творческие, коммуникативные.

По характеру игровой методики – деловые.

Такого типа игры позволяют развивать творческое мышление. В играх используются задания, составленные на основе простого, хорошо знакомого материала. Важным является что в играх подобной направленности не существует неправильных ответов. Подобные методики часто используются в бизнес-тренингах для поиска креативных идей.

**Этап рефлексии**. Спасибо всем командам, за анализ нашей игровой деятельности. Сегодня мы с вами разговаривали об игре, ее применении в обучении и воспитании. Познакомились с разными видами игровых технологий, некоторые из них даже попробовали на практике и подвергли анализу.

И перед тем как мы закончим, важно узнать, как для вас прошел сегодняшний семинар -практикум.

Нарисуйте пожалуйста смайл, который характеризует как для вас прошла сегодняшняя встреча и подумайте пару слов, что бы прокомментировать смайл. Готовы, тогда начинаем.

Покажи свой смайл, расскажи как для тебя сегодня прошел наш семинар практикум. И тд.

Спасибо всем участникам за работу, на этом мы заканчиваем семинар- практикум игра в обучении и воспитании.

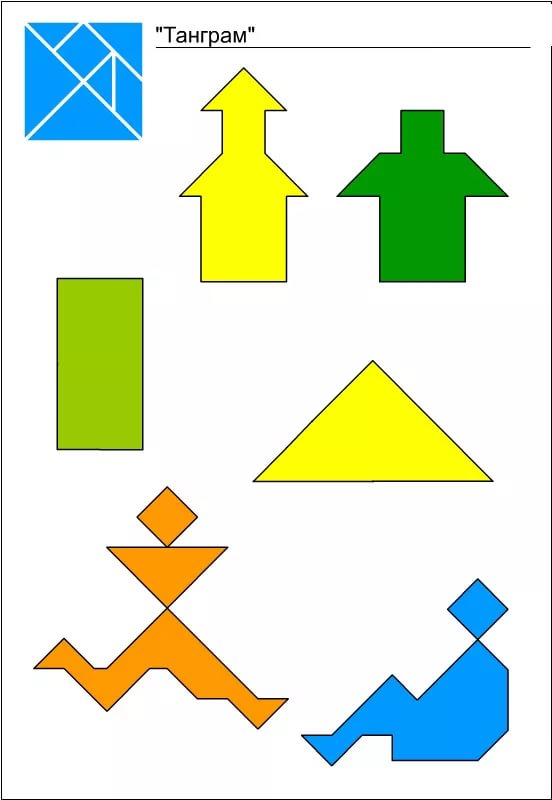
**Источники**:   
Жданова Л. У. Игра в воспитании и обучении [Текст] // Педагогическое мастерство: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Москва, февраль 2014 г.). — М.: Буки-Веди, 2014. — С. 109-111. — URL https://moluch.ru/conf/ped/archive/100/4987/ (дата обращения: 09.03.2019).

Педагогика. Режим доступа: <https://studbooks.net/1946005/pedagogika/igrovye_metody_priemy_klassifikatsiya#86>

Педагогика. История развития игровых технологий. Режим доступа: <https://studbooks.net/1946004/pedagogika/istoriya_razvitiya_igrovyh_tehnologiy_otechestvennoy_zarubezhnoy_pedagogike>

Игра как средство обучения, восптания и развития школьников. Режим доступа:<http://aneks.spb.ru/metodicheskie-razrabotki-i-posobiia-po-fizkulture/igra-kak-sredstvo-obucheniia-vospitaniia-i-razvitiia-shkolnikov.html>

Психолого-педагогическая характеристика игры-драматизации. Режим доступа:<https://studbooks.net/1940439/pedagogika/psihologo_pedagogicheskaya_harakteristika_dramatizatsiy>



**ЖЕТОНЫ**

**В 2 1местите здесь ваш текст**

**В 3 1местите здесь ваш текст**

**В 1 1местите здесь ваш текст**

**Б 2 1местите здесь ваш текст**

**Б 1 1местите здесь ваш текст**

**Б 3 1местите здесь ваш текст**

**А 3 1местите здесь ваш текст**

**А 2 1местите здесь ваш текст**

**А 1 1местите здесь ваш текст**