

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ УЧРЕЖДЕНИЯ СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Курсовая работа

слушателя группы ПДС – 172

Дорошенко Татьяны Викторовны

Научный руководитель:

Котко А.Н.


доцент,

кандидат педагогических наук

Актуальность исследования заключается в том, что применения игровых технологий в образовательном процессе является одним из возможных путей улучшения освоения обучающимися учебного предмета, приобретение новых навыков и умений.

Цель исследования – рассмотреть на теоретическом и практическом уровне игровые технологии, определить их значение при использовании в учебном предмете «Обслуживающий труд» и сформулировать методические рекомендации по использованию в их процессе обучения.

Задачи исследования:

- Изучить историю возникновения игровых технологий.
 - Раскрыть сущность, структуру, классификацию педагогических игр.
 - Рассмотреть методические основы применения игровых технологий на уроках обслуживающего труда в государственном учреждении образования «Средняя школа №10 г. Пинска».
 - Разработать методические рекомендации по применению игровых технологий на уроках.
- 

Объект исследования – игровые технологии.

Предмет исследования – применение игровых технологий в образовательном процессе учреждения среднего образования.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ



Из истории возникновения игровых технологий следует, что игра – это исторически обусловленный, естественный элемент культуры, представляющий собой вид произвольной деятельности индивида. Теоретические основы игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития ребенка рассматривали Платон, Аристотель, Песталоцци И. Г., Коменский Я.А., Выготский Л.С., Михайленко Н.Я., Леонтьев А.Н., Блонский П.П., Эльконин Д.Б, Рубинштейн Л.С. и другие. В общую педагогическую систему игра впервые была включена в трудах выдающегося немецкого педагога первой половины XIX века Фридриха Фрёбеля.

Сущность игры определяется основным свойством — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Структура педагогической игры как процесса включает в себя:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия, как средство реализации этих ролей;
- игровое применение предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимой в игре.

Классификация игровых технологий, согласно теории Селевко Г.К.



Применение игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий осуществляется по таким основным принципам:

- дидактическая цель ставится перед обучающимися в качестве игровой задачи;
- учебная деятельность проходит в соответствии с правилами игры;
- учебный материал реализуется в виде средства игры, в учебную деятельность вводится элемент соперничества, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное решение дидактического задания привязывается к игровому результату.

На уроках обслуживающего труда в государственном учреждении образования «Средняя школа №10 г. Пинска» в V-IX классах игровые технологии применяются достаточно широко. Особую значимость приобретают следующие обучающие игры: организационно-деятельностные, ролевые, деловые, познавательно-дидактические, игровое проектирование, настольные. При этом они направлены на формирование общетрудовых и технико-технологические знаний, умений, навыков, готовность к профессиональному самоопределению, также на освоение опыта общетрудовой, хозяйственно-бытовой деятельности, способствующей социализации личности.

Благодаря этому достигаются основные цели учебного предмета «Обслуживающий труд».

При разработке методических рекомендаций по применению игровых технологий в образовательном процессе учреждения среднего образования особое внимание уделяется структуре урока (слайд 11).

Для более эффективного овладения педагогом применения игровых технологий в процессе обучения предмета разработан ряд общих рекомендаций для учителей (слайд 12).


Следуя выше сказанному педагог способствует формированию умений, навыков, знаний; воспитывает и развивает креативную, творческую личность.

Структурный этап урока	Примеры дидактических игр
Организация начала занятия	Игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу
Проверка знаний	Игры-упражнения (на соотнесение рисунков и понятий, на заполнение пробелов в таблицах, схемах); словесные игры (кроссворды, ребусы и т.д.); предметные игры (манипуляции с предметами); мини-викторины и др.
Объяснение нового материала	Игры на внимание (найти ошибки, специально допускаемые учителем во время объяснения нового материала с опорой на имеющиеся у учащихся знания)
Усвоение новых знаний и способов действий	Словесные игры (кроссворды, ребусы и т.д.); мини-викторины; предметные игры (манипуляции с предметами) и др.
Первичная проверка понимания	Словесные игры (кроссворды, ребусы и т.д.); мини-викторины; предметные игры (манипуляции с предметами).
Закрепление знаний и способов действий	Игры-соревнования, игры-упражнения, сюжетно-ролевые игры и др. — в зависимости от содержания этапа урока
Обобщение и систематизация знаний	Игры упражнения
Контроль и самопроверка знаний	Игры на соотнесение рисунков и понятий; игры на заполнение пробелов в таблицах, схемах; словесные игры (кроссворды, ребусы и т.д.); предметные игры (манипуляции с предметами); мини-викторины и др.
Подведение итогов занятия	Игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу

Методические рекомендации



**Повышение квалификации, ПК и ПК,
педагогический совет, методические
объединения**



Применение игровых технологий



**Повышение эффективности
образовательного процесса**

Таким образом, задачи, поставленные на предмет рассмотрения применения игровых технологий в образовательном процессе учреждения среднего образования в курсовой работе были решены. Это позволило достигнуть определённой цели – рассмотреть на теоретическом и практическом уровне игровые технологии, определить их значение при использовании в учебном предмете «Обслуживающий труд» и сформулировать методические рекомендации по применению их в процессе обучения.