Теорія та історія ігрових технологій в педагогічній та логопедичній практиці

Ігрові технології, їх мета та особливості застосування

Характерні особливості ігрових технологій

Поняття гейміфікація, гейміфікація в освіті

Класифікації ігор

Базові ігрові технології в діяльності педагога та правила їх застосування

Актуалізація знань з вікової психології та соціально-педагогічної роботи з різними віковими групами

- В якому віці з’являється ігрова діяльність?
- Які передумови появи ігрової діяльності?
- В якому віці ігрова діяльність стає провідним видом діяльності?
- В якому віці ігрова діяльність повністю втрачає актуальність?

Ігрова діяльність є інтенсивним мотиваційним чинником і важливою частиною життя впродовж життя, і хоча вона перестає бути провідною, проте залишається однією з найулюбленіших для багатьох людей

Приклад:



В педагогічній практиці ігри використовують з метою:

- Організації конструктивного дозвілля;
- Активізації пізнавальної активності;
- Розвитку умінь та набуттю навичок;
- Надання можливості для дітей розкрити здібності та задатки;
- Підвищення самооцінки дітей;
- Сприяння адаптації їх до навчального закладу та згуртування дитячого колективу

Характерною ознакою гри є універсальність

В одному випадку педагог застосовує ігрову діяльнісь з метою навчання

В іншому ігрова діяльність запланована лише як відпочинок, або елемент закріплення наявних ЗУН

Гейміфікація в освіті

- це **процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання і виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу**.



Оскільки гра – це дуже широке понятя, то існує дуже багато способів класифікувати ігри

За рівнем рухливості (великої, середньої, малої рухливості). Не рухливі.
За наявнісю інвентаря…
За тривалістю….
За наявністю творчих елементів….
За рівнем свободи учасників (з правилами, без правил)……



Дидактична гра

У дидактичних іграх, створених педагогікою (в тому числі й народною), ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується для навчальних цілей. Дидактична гра – це різновид гри за правилами.

Підготовка до застосування дидактичної гри на занятті передбачає виконання педагогом таких дій:

– визначення місця гри в на занятті;

– відповідність темі та меті;

– врахування віку учнів і рівня їх розвитку та інтересів;

– розробка плану гри;

– підготовка всіх необхідних матеріалів

А. С. Макаренко вважав, що

- гра – вид креативної діяльності людини, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, стосунки між людьми, норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства



Сюжетно-рольова гра

- Це образна гра за певним задумом дітей, який розкривається через відповідні події (сюжет, фабула) і розігрування ролей.
- Важливо зазначити що окрім природнього розвитку сюжетно-рольової гри у побуті дітей можливо використовувати цей вид діяльності для діанрстики дітей та з метою корекційних впливів









Театралізовані ігри



Можемо виокремити наступні правила використання ігрових технологій в роботі соціального педагога:

- ігрова оболонка: повинен бути заданий ігровий сюжет, мотивуючий всіх учасників на досягнення ігрових цілей;
- включеність: команди в цілому і кожного гравця особисто. Можна не ставити індивідуальних мотивів, якщо мова йде, наприклад, про змагання. Але тоді можливість досягнення виграшу повинна бути у кожного члена команди;
- можливість дії для кожного учасника. Повинні бути опрацьовані і закладені в ігрову оболонку не тільки мотиви, але і можливість самостійного активної дії для кожного гравця, таким чином, щоб він міг приймати рішення, вибирати варіанти способів дії, мав право відмови від дії і т.д.
- результат гри повинен бути різний залежно від зусиль, гравців;
- ігрові завдання повинні бути підібрані так, щоб їх виконання було пов'язано з певними труднощами(створення проблемної ситуації);
- завдання повинні бути доступні кожному учаснику;
- варіативність - у грі не повинно бути одного єдино можливого шляху досягнення мети;
- повинні бути закладені різні засоби для досягнення ігрових цілей.

Висновок

- Ігрові технології в діяльності соціального або корекційного педагога дозволяють оптимізувати різні напрямки професійної діяльності, включаючи діагностичну, прогностичну, профілактичну та розвивальну.
- Для максимально ефективного застосування ігрових технологійв своїй діяльності необхідно володіти знаннями з вікової психології, педагогіки, основ безпеки життєдіяльності, інформаційно-комунікативними технологіями.
- У випадку якщо ви застосовуєте ігрову технологію в інклюзивному освітньому середовищі, то в деких випадках вона потребуватиме адаптації чи модифікації.