

муниципальное бюджетное образовательное

учреждение

школа №35 г. Липецка

Роль игровой деятельности в учебном процессе



Выполнил ученик 10а класса

Жамолов А.Х.

Руководитель:

Сметанникова В.В.

Введение

Актуальность:

Игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, должна быть наиболее естественным и доступным путём к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками. Существующая же необходимость в рациональном построении, организации и применения её в процессе обучения и воспитания требует более тщательного и детального её изучения.

Цель исследования:

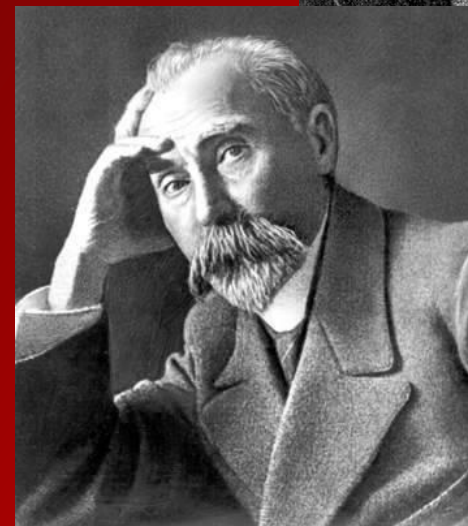
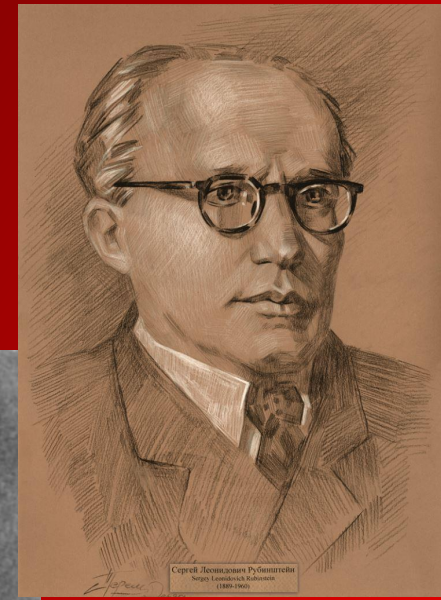
Изучить разные игры, как средства повышения

Игра как психологическое явление.

Теории происхождения игры.

Начало разработки общей теории игры следует относить к трудам Шиллера и Спенсера. Значительный вклад в развитие данной теории внесли Фрейд, Пиаже, Штерн, Дьюи, Фромм, Хейзинга и др.

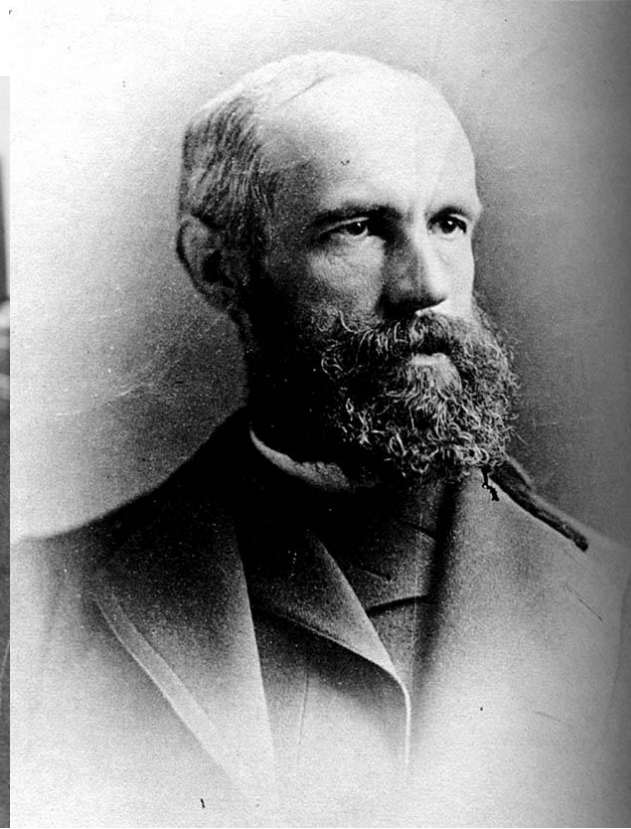
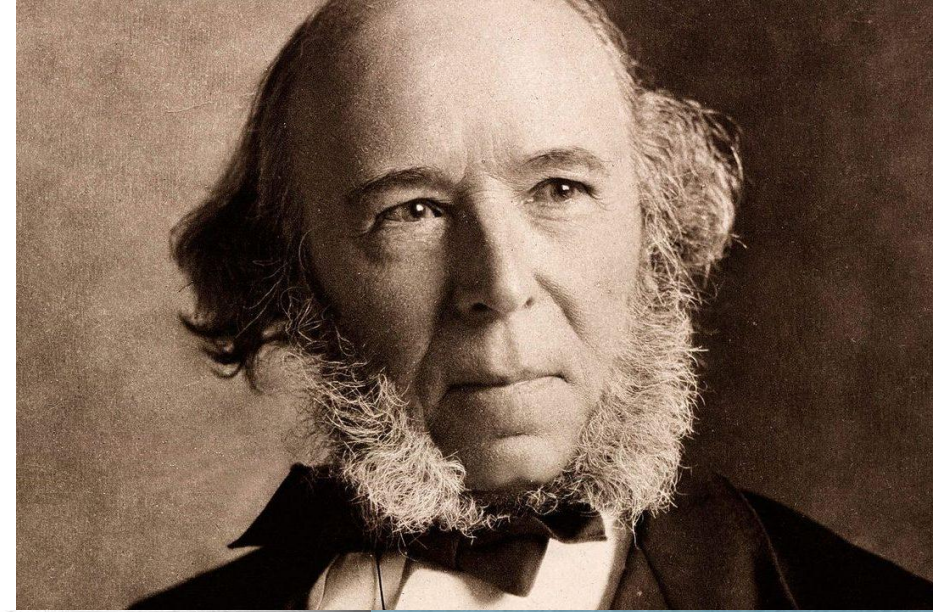
В отечественной психологии и педагогике теорию игры разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, Г.В. Плеханов, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, В.С. Мухина, А.С. Макаренко и другие.



Вот несколько основных подходов к объяснению причин возникновения

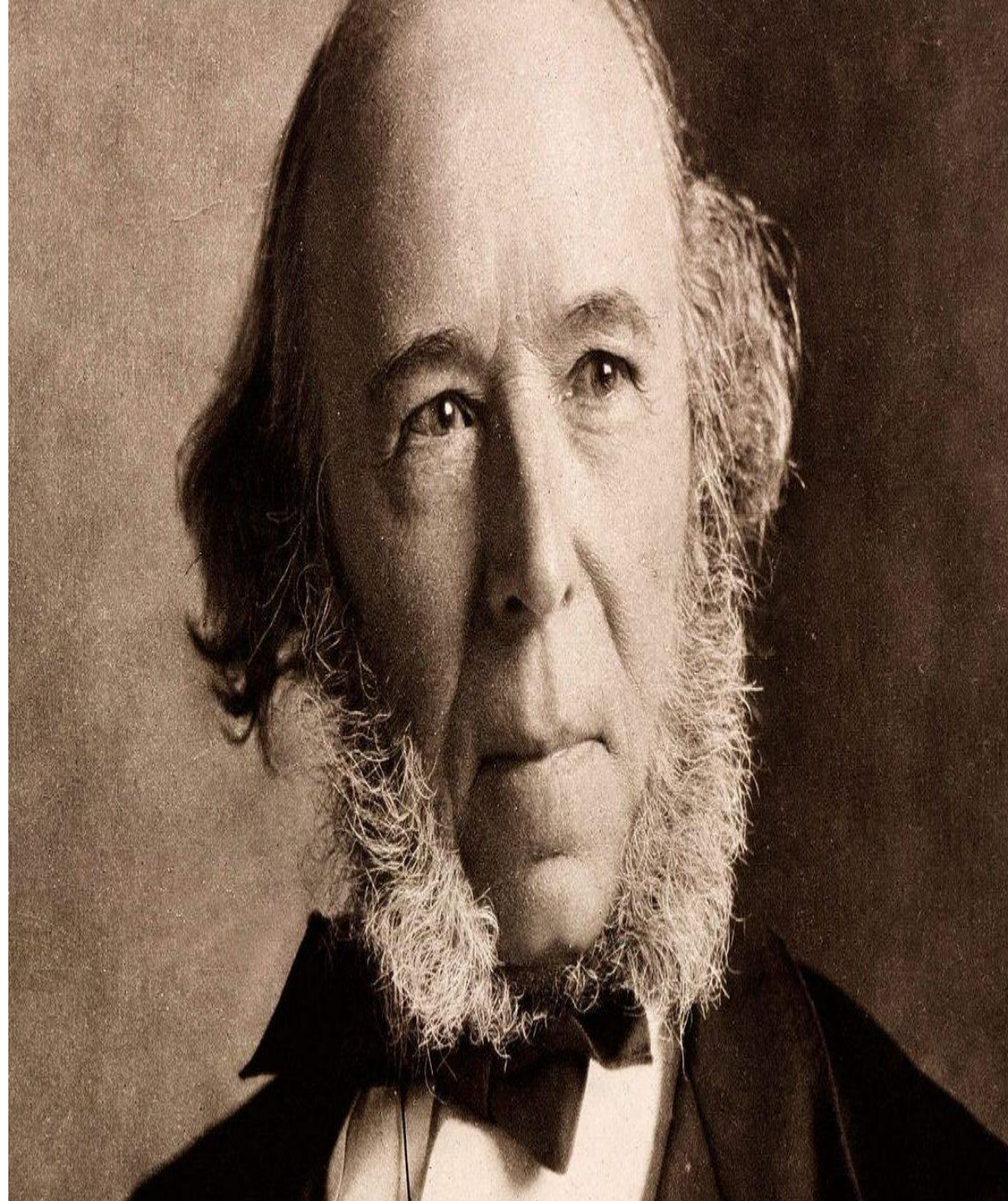
ИГРЫ:

1. Теория избытка нервных сил;
2. Теория инстинктивности;
3. Теория рекапитуляции и антиципации;
4. Теория функциональ удовольствия.



Теория избытка нервных сил.

Возникла в XIX веке, в то время, когда преобладала точка зрения, что игра есть явление, замещающее, компенсирующее активность. Родоначальником данной теории является английский философ Герберт Спенсер (1820 - 1903), который считал игру результатом чрезмерной активности, возможности которой не могут быть исчерпаны в обычной деятельности. Согласно Спенсеру, игра значима только тем, что позволяет высвободить избыток энергии, присущей животным с высоким уровнем организации и человеку. Спенсер утверждает, что игры людей, в том числе детей есть проявление инстинктов, направленных на успех в "борьбе за существование", порождают "идеальное удовлетворение" этих инстинктов и совершаются ради этого удовлетворения.



Теория ИНСТИНКТИВНОСТИ.

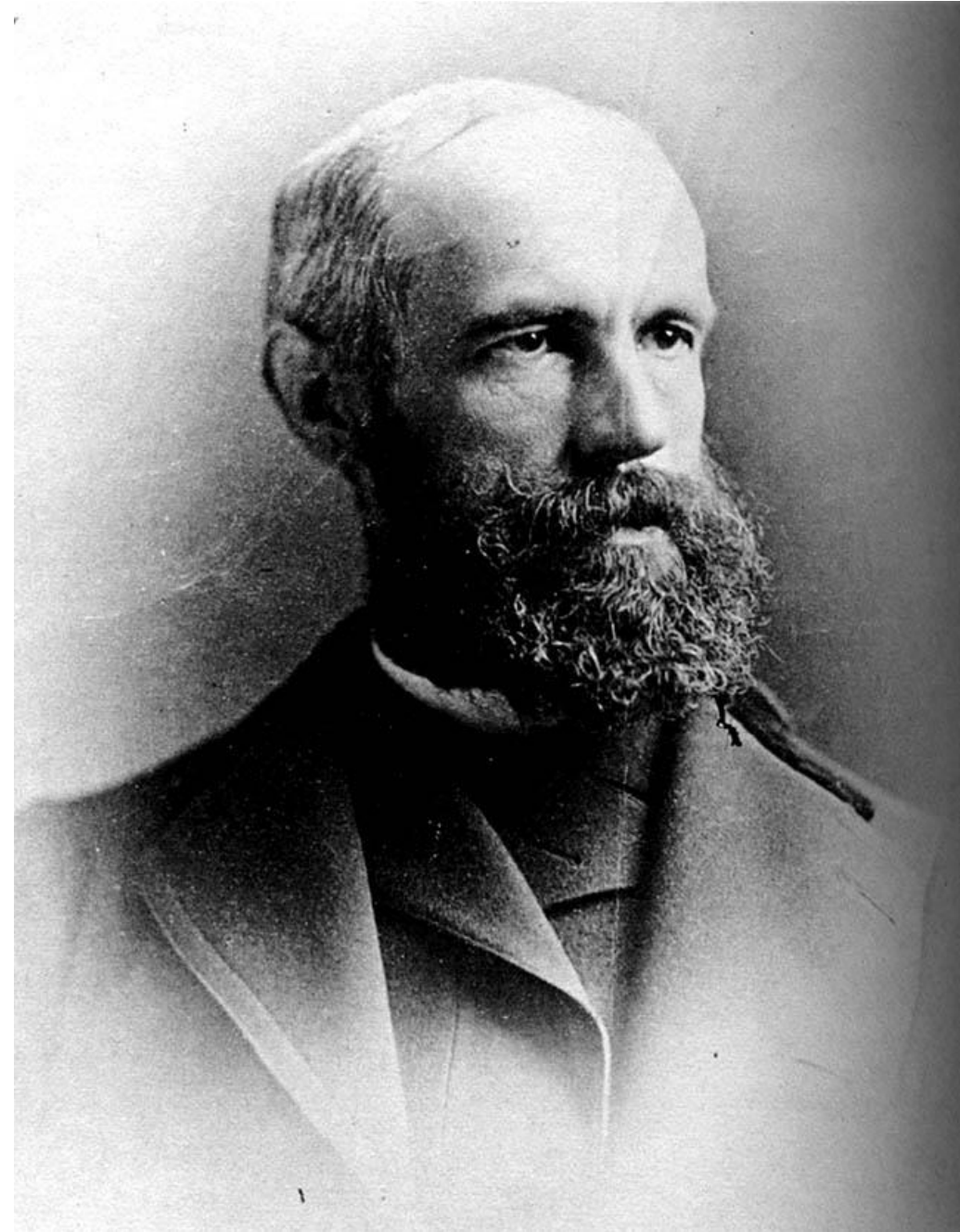
В начале века особую популярность приобрела теория предупражнения швейцарского учёного К. Гросса, который считал игру первичной, изначальной, какими бы внешними или внутренними факторами она не вызывалась: избытком сил, усталостью, стремлением к соперничеству, подражанию и т.д. Игра, по Гроссу, вечная школа поведения.



Теория рекапитуляции и антиципации.

Американский психолог, педагог Г.С. Холл (1846-1924) выдвинул идею рекапитуляции (сокращённого повторения этапов развития человечества) в детских играх.

Игра, по мнению сторонников этой теории, помогает преодолеть инстинкты прошлого, становиться цивилизованнее. Данные исследователи воспринимают игру и игровую атрибутику как редуцированную деятельность, т.е. как воспроизводство образа жизни, культовых церемоний далёких предков.



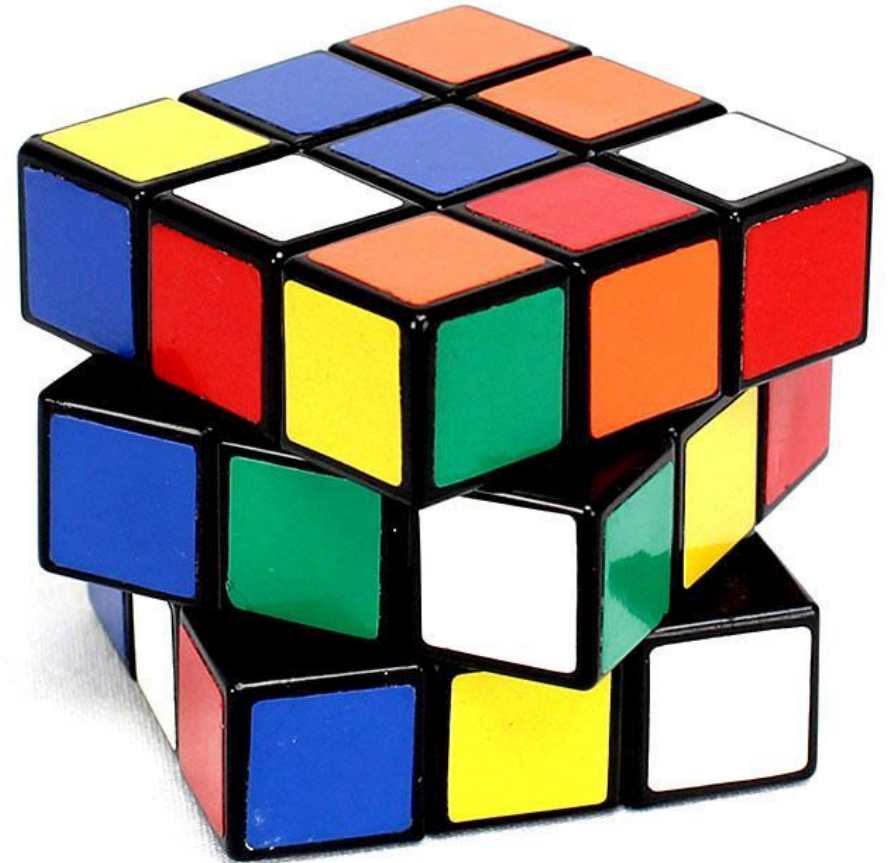
Теория функционального удовольствия.

Авторы данной теории считают, что скрытые желания бессознательной сферы в играх имеют преимущественно эротическую окраску и обнаруживаются чаще всего в ролевых играх. Альфред Адлер (1870 - 1937) - австрийский психиатр и психолог, ученик З. Фрейда, основатель индивидуальной психологии, считал источником мотивации стремления ребёнка к самоутверждению как компенсации возникающего в детстве чувства неполноценности. Адлер объясняет появление игры и её своеобразие как реализацию желаний, которые ребёнок не может осуществить в действительности.



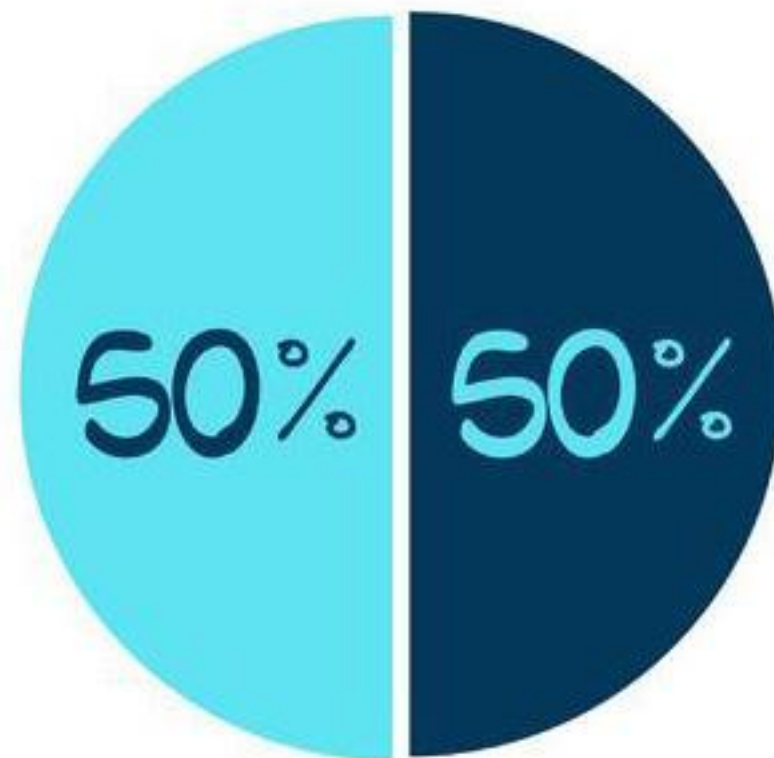
Роль и значение игровых методов в учебном процессе

Игра - естественный вид деятельности, свойственный школьникам. Интерес учащихся к играм, прилежание, с каким они участвуют в них, позволяет назвать игры серьезным занятием для учащихся. Игра, как организованное действие в классе, вызывает напряжение эмоций и умственных усилий учащихся, предполагает принятие быстрого решения, мгновенной реакции. Каждая игра имеет свои правила, а по законам игры учащийся должен быть внимательным, подчинять свою волю игровым задачам, именно в игре они усваивают нормы поведения, общественные функции.



Опрос учащихся с 5 по 6 классы.

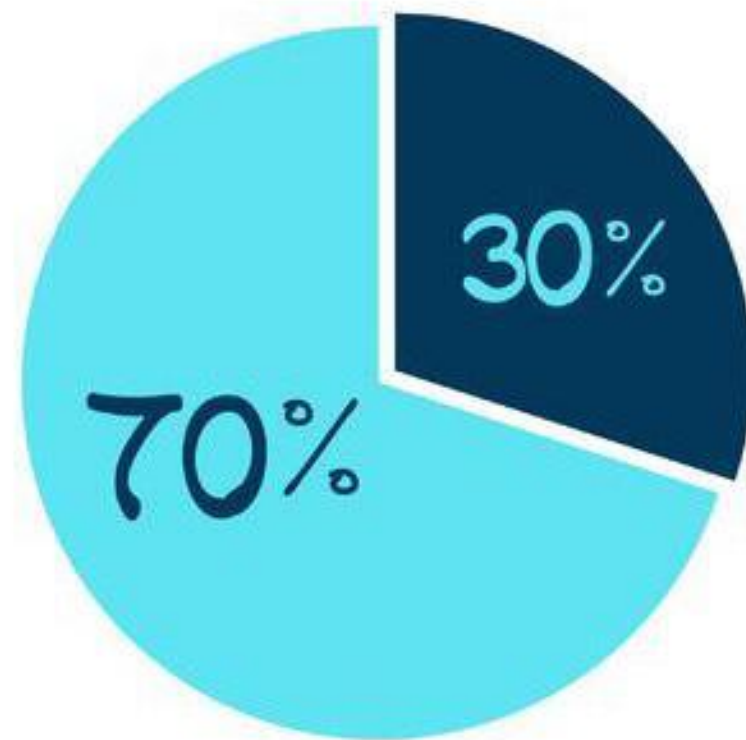
Первый вопрос: помогла ли
вам игровая деятельность в
учёбе



Половина учеников 5 и 6 классов
ответили что игровая
деятельность помогла им в учёбе

Опрос учащихся с 7 по 9 классы.

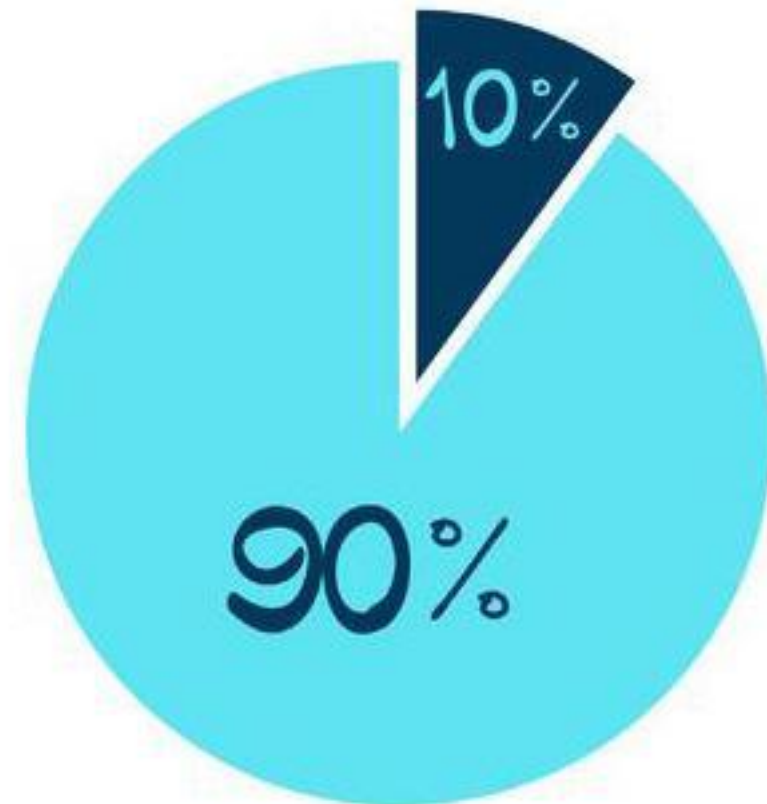
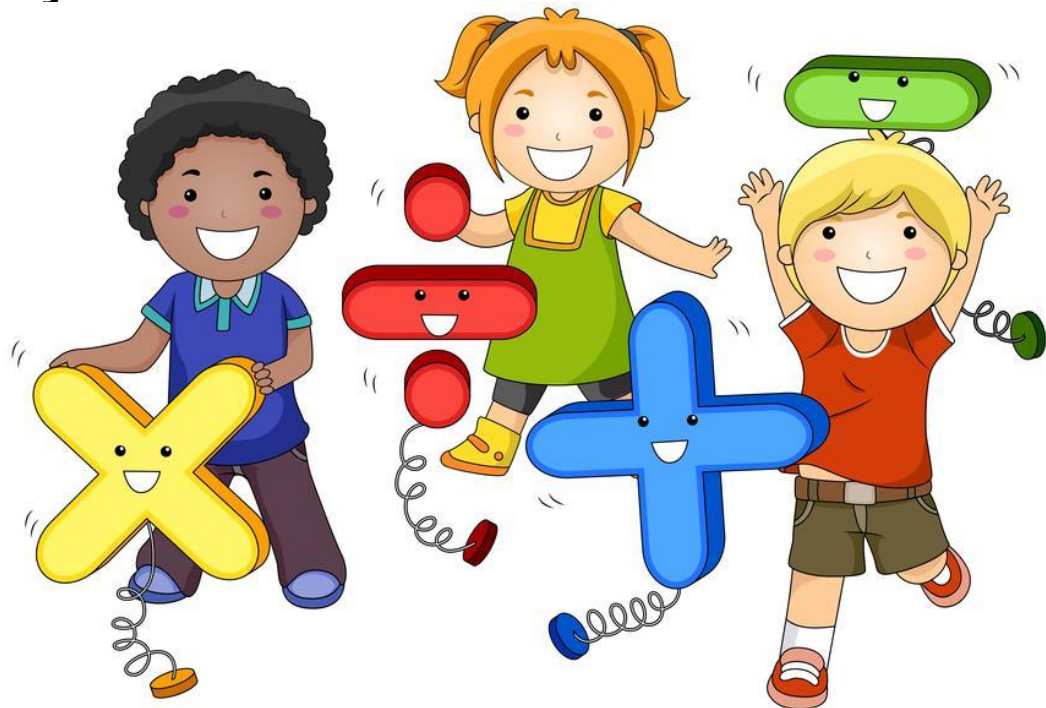
Первый вопрос: помогла ли
вам игровая деятельность в
учёбе



Большинство учащихся 7 и 9 классов ответили что игровая деятельность помогла им в учёбе

Опрос учащихся с 10 по 11 классы.

Первый вопрос: помогла ли вам игровая деятельность в учёбе?

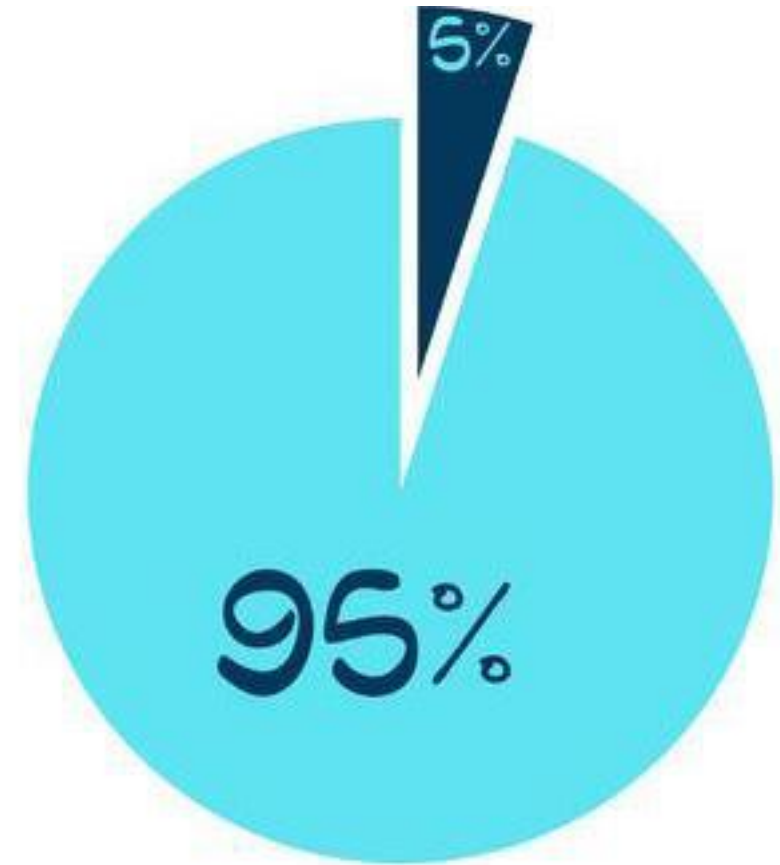


Почти все ученики 10 и 11 классов ответили что игровая деятельность помогла им в учёбе

Роль игровой деятельности в развитии личности детей.

Опрос среди родителей начальной школы.

Первый вопрос: Ваши дети много играют?

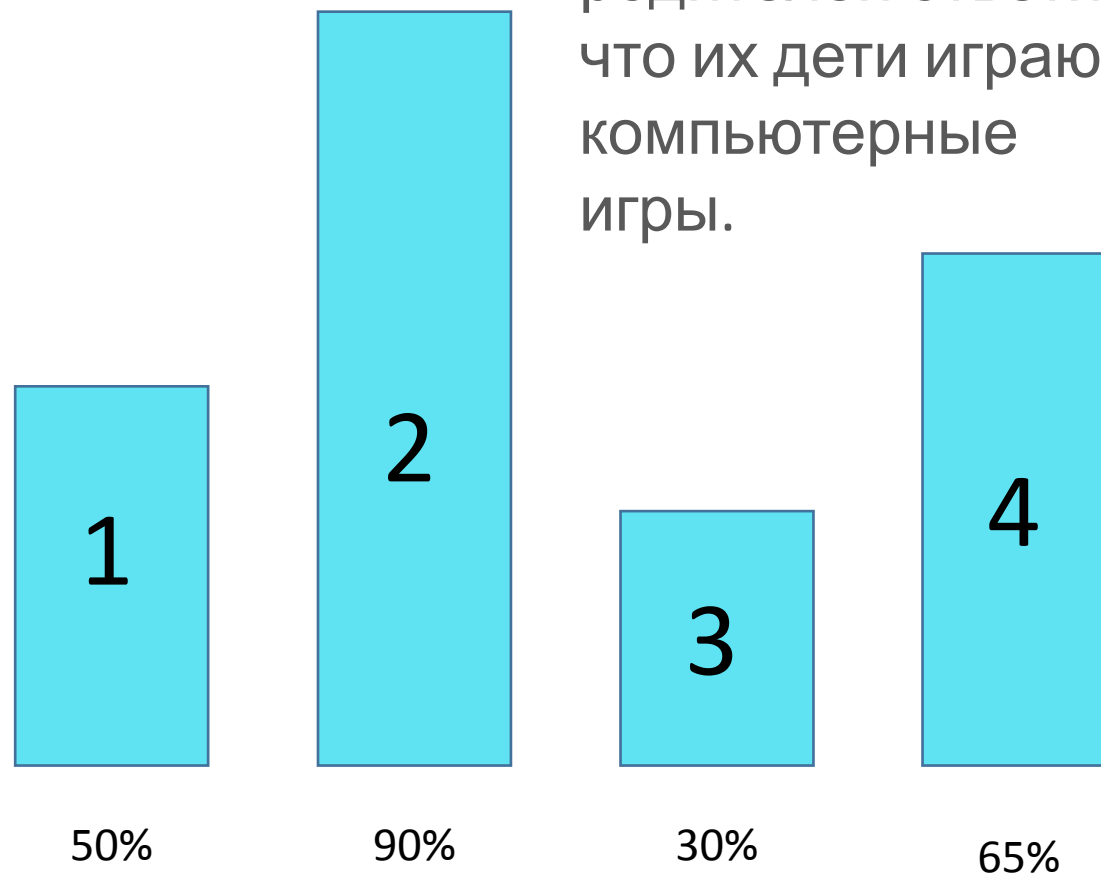


Почти все родители ответили что их дети много играют



Второй вопрос: В какие игры ваши дети играют больше;

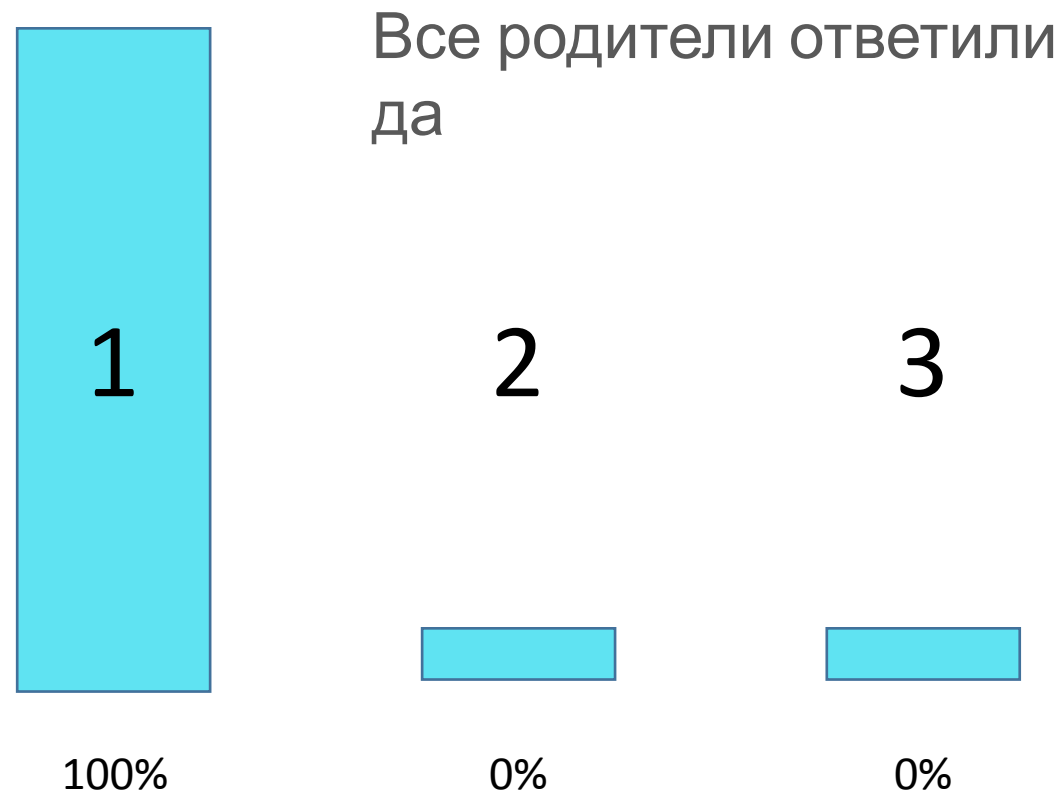
- Варианты ответа:
1. Игры на свежем воздухе;
 2. Компьютерные игры;
 3. Развивающие игры (шахматы, пазлы и тд.);
 4. Всё и сразу.



Большинство родителей ответили что их дети играют в компьютерные игры.

Третий вопрос: Вы замечали, что после игр на свежем воздухе ваш ребёнок улучшал свои физические и умственные способности?

Варианты
ответа: 1. Да;
2. Нет;
3. Не обращали
внимание.



Ролевая игра, как средство обучения иноязычному общению на уроках английского языка.

Одной из ведущих целей обучения английскому языку как иностранному является чисто практическая, обеспечивающая должный уровень коммуникативных умений и навыков. Для того чтобы наш ученик мог уверенно чувствовать себя в реальной жизненной ситуации, он и на уроке должен быть поставлен в такие условия, при которых с помощью языка он смог бы решить нужные для себя проблемы.



Большинство учащихся, особенно дети 9-10 лет, легко вступают в общение, радуются любым ролям, охотно выступают в качестве партнеров учителя.

Учащиеся 7-9-х классов уже труднее вовлекаются в общение, требуют более бережного подхода при распределении заданий, ролей, партнеров. Важная учебная задача на этом этапе - научить ситуативно обусловленному общению.

На старшем этапе (10-11-е классы) на первый план выдвигается реально мотивированное общение, отражающее устойчивые интересы, сформировавшиеся потребности.



Вывод.

Таким образом, подводя итоги нашей работы можно сказать, что игра на уроке необходима именно как средство обучения, а не как основной вид деятельности, т.е. любая игра, которую мы вводим на уроке, должна иметь конкретные цели и задачи (учебные, воспитательные, обучающие). Важно не забывать о чувстве меры, когда мы играем на уроке, и контролировать процесс, потому что можно заиграться или уйти от целей или задач поставленных перед игрой.

**На этом у меня
всё.**

**Спасибо за
внимание!**