

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/kontrolnaya-rabota/124427>

Тип работы: Контрольная работа

Предмет: СКД (социально-культурная деятельность)

СОДЕРЖАНИЕ

1. Рассмотреть понятия: игра, игровая деятельность, игровая ситуация. 3

2. Проанализировать различные подходы к классификации игр. 4

3. Привести пример деловой игры. 5

Список используемой литературы 9

Приложение 1 10

Приложение 2 11

1. Рассмотреть понятия: игра, игровая деятельность, игровая ситуация.

Игра – это традиционный и признанный метод обучения и воспитания. Ценность игры заключена в том, что в такой форме реализуется обучение, развитие и воспитание. Игровой метод структурирует, развивает процесс и личность ученика, расширяет познавательные возможности ученика, совершенствует личность. Методом обучения называется система последовательных взаимосвязанных способов работы учителя и обучаемых. Методы обучения не ограничены только педагогической деятельностью. Они предполагают, что при помощи специальных методов деятельность учеников направляется и стимулируется. Так, преподавание отражает работу учителя и детей.

Каждый метод включает в себя еще методы-элементы .

В ситуации игры восприятие реализуется быстрее и точнее. Игра – это целенаправленная, сознательная работа, когда ребенок проявляет активность, самостоятельность, инициативность, формирует отношения с детьми и взрослыми. Игра не создается вынужденно, по обязанности. Игра начинается непосредственными побуждениями, потребностями и интересами детей.

Специфика игры состоит в том, что выполняемые в ней действия интересны самому ребенку. Детям интересен именно процесс, а не результат. Это творчество, где проявляется личность, самостоятельность ребенка. Поэтому термины «игра» и «развитие» встречаются практически всегда вместе.

Игровая деятельность – это «особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил» .

Игровые ситуации — «один из методов активного обучения, отличающийся тем, что при его осуществлении используются некоторые, обычно один-два, игровые принципы (из принципов активного обучения), реализация которых происходит в условиях свободной, не регламентированной формальными правилами и организационной структурой деятельности»

2. Проанализировать различные подходы к классификации игр.

В истории зарубежной и русской педагогической науки сложилось два направления использования игры в воспитании детей:

1) для всестороннего гармонического развития

2) исключительно в дидактических целях.

Ярким представителем первого направления был великий чешский педагог-демократ Ян Амос Коменский. Он считал игру необходимой формой деятельности ребенка, отвечающей его природе и склонностям. Игра – серьезная умственная деятельность ребенка, в которой развиваются все виды способностей ребенка, расширяется и обогащается круг представлений об окружающем мире, развивается речь; в совместных играх ребенок сближается со сверстниками. Рассматривая игру как «условие радостного детства и как средство всестороннего, гармонического развития ребенка» , Я. А. Коменский советовал взрослым внимательно относиться к играм детей, разумно руководить ими.

Дидактическое направление использования игры получило развитие в XVIII в. у педагогов-филантропистов И.Б. Базедова, Х.Г. Зальцмана и др.). Стремясь сделать обучение детей занимательным, отвечающим их возрастным особенностям, филантрописты использовали разнообразные игры.

Формы игры бывают самые разнообразные. Они делятся по разным категориям. По виду деятельности

можно выделить игры:

- физические,
- трудовые,
- интеллектуальные,
- психологические,
- социальные.

По характеру педагогического процесса различают игры:

- обучающие,
- тренировочные,
- воспитательные,
- творческие,
- коммуникативные игры и т.д.

И наконец, по характеру игровой методики выделяют игры:

- предметные,
- сюжетные,
- ролевые,
- имитационные игры и т.п.

3. Привести пример деловой игры.

Деловая игра «Создаем фирму»

Данная игра позволяет учащимся на практике усвоить процесс создания фирмы. Игра может проводиться в рамках потока, школы и межшкольного соревнования. Существенной особенностью является то, что игра может использоваться и как форма закрепления изученного ранее материала, и как способ повышения интереса к экономическим дисциплинам (без специальной подготовки). В первом случае условия игры могут усложняться в зависимости от возрастной группы и степени усвоения учащимися соответствующих тем.

Идея игры состоит в последовательном прохождении 5 условных этапов создания фирмы и напоминает старую добрую игру «по станциям». Вариации проведения зависят от конкретных целей или события, к которому может быть приурочена игра. Также возможен вариант, когда командам дается один определенный продукт (например, галстуки), а команды создают фирму для его производства и реализации. В дополнение могут предоставляться материалы для создания условного образца продукции. В конечном счете, все зависит от фантазии организаторов и участников.

Список используемой литературы

- 1) Асанова, И. М. Организация культурно-досуговой деятельности [Текст] / И. М. Асанова. – Москва: Академия, 2012. – 212 с.
- 2) Коменский Я.А. Великая дидактика. Электронный ресурс. Режим доступа: http://jorigami.ru/PP_corner/Classics/Komensky/Komensky_Yan_Amos_Velikaya_didakt_izbr.htm (Дата обращения 23.08.2020).
- 3) Мартынова, О. Ю. Пространство игры [Текст] / О. Ю. Мартынова. – Москва: ВЦХТ, 2015. – 123 с.
- 4) Панфилов, В. В. Режиссёру праздника – об игре [Текст] / В. В. Панфилов. Москва : ВЦХТ, 2004. – 176 с.
- 5) Эльконин Д. Б. Психология игры. — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2009.

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/kontrolnaya-rabota/124427>