

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/kurosovaya-rabota/414332>

Тип работы: Курсовая работа

Предмет: Педагогика

ВВЕДЕНИЕ 3

ГЛАВА 1. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ 5

1.1. Сущность игровых технологий, применяемых в педагогике 5

1.2. Структура и принципы игровой технологии 9

ГЛАВА 2. ОСНОВЫ РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ И СИТУАЦИЙ НА ЗАНЯТИЯХ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ 15

2.1. Роль игровых технологий в системе дополнительного образования 15

2.2. Игровая деятельность в учреждениях образования 19

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 28

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ: 30

По мере развития общества развивается и образовательное учреждение. Кроме того, развиваются государственные образовательные учреждения для детей. К подобным учреждениям относится система дополнительного образования, сложившаяся с конца XIX века.

Игра в образовательном процессе наиболее актуальна. Игра – мощное средство обучения, воспитания, самореализации, развития и самоопределения ребенка. Игра занимает важное место в жизни ребенка с первых месяцев жизни, являясь основным видом деятельности. С самых ранних этапов жизни игра является средством обучения младенцев. Ребенок этого возраста учится, учится, а также учится играть.

Игровые занятия для дошкольников изучают уровень их развития. Чем интенсивнее игра ребенка, тем лучше он развивается. Все дети живут в игре, это их мир, их существование. Для детей игра – серьезное занятие, способствующее их физическому, умственному и социальному развитию. В безопасной игровой ситуации, в расслабленном состоянии ребенок позволяет себе экспериментировать с разными вариантами поведения. Игра меняет познавательные процессы, игра имеет большое значение для развития игры, а также является одним из эффективных средств обучения [1].

Игровая деятельность и ее роль изучаются давно, однако сама технология недостаточно используется в образовательном процессе. В связи с этим тема воспитательной функции игр актуальна и требует анализа.

Объект исследования- игровые технологии

Предмет исследования- использование игровых технологий на учебном занятии в учреждении дополнительного образования

Цель исследования- раскрыть особенности использования игровых технологий на учебном занятии в учреждении дополнительного образования

Задачи исследования:

- раскрыть сущность игровых технологий, применяемых в педагогике
- рассмотреть структуру и принципы игровой технологии
- выявить роль игровых технологий в системе дополнительного образования

Работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы.

ГЛАВА 1. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

1.1. Сущность игровых технологий, применяемых в педагогике

Игровые технологии широко используются при разработке технологий образования взрослых. Обучение взрослых может быть эффективным, если оно реализует принципы дидактики развивающего образования. Это значит, что образовательный процесс должен быть не столько процессом передачи образов предмета, сколько процессом управления развитием личности.

Игровая деятельность характеризуется процессами сознательной организации способа осуществления деятельности, в основе которых лежат действия рефлексии и активного исследования содержания ролей, функций игры или сюжета.

Лишь тогда, когда субъект деятельности начинает осуществлять организационные действия относительно сюжета, внося содержание и процессы в предмет своей деятельности, можно говорить о возникновении игровой деятельности и специфических игровых отношений. Рефлексивный, исследовательский, мыслительный и организационный компоненты игровой деятельности формируют исследовательское и творческое отношение субъекта к действительности. Концептуальными основами игровых технологий являются:

психологические механизмы игровой деятельности основаны на базовых потребностях личности и самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации;

азартные игры — это форма психогенного поведения, то есть внутренняя, имманентная личности;

игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок;

игра – личная свобода воображения, «иллюзорная реализация несбыточных интересов»;

В возрастной периодизации особая роль отводится ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. (См. дополнительный иллюстративный материал.)

Виды игр, используемые в образовательных технологиях

Наиболее распространенными играми в педагогической практике являются:

бизнес;

организация и деятельность;

инновационные игры.

Деловая игра (ДИ) – это форма воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования систем отношений, характерных для этой деятельности в целом.

Используя символические средства (язык, речь, графику, таблицы, документы) в деловой игре, мы воспроизводим профессиональную среду, сходную по своим основным существенным характеристикам с реальностью. При этом в деловой игре в сжатом временном масштабе воспроизводятся только типичные и обобщенные ситуации.

Деловая игра воссоздает предметный контекст – рамки будущей профессиональной деятельности (условной практики) и социальный контекст, в котором студент взаимодействует с представителями других позиций. Таким образом, в деловой игре целостная форма коллективной учебной деятельности осуществляется на целостном объекте – на модели условий и диалектики производственно-профессиональной деятельности.

В деловой игре студент осуществляет квазипрофессиональную деятельность, сочетающую в себе образовательный и профессиональный элементы. Знания и навыки приобретаются не абстрактно, а в контексте профессии, пересекая широкие рамки профессиональной деятельности.

При контекстном обучении знания не приобретаются впрок, а обеспечивают игровые действия обучающегося в реальном процессе деловой игры. При этом студент наряду со своими профессиональными знаниями приобретает специальные навыки – навыки особого взаимодействия и управления людьми, коллегиальность, умение руководить и подчиняться.

Таким образом, ДИ развивает личностные качества и ускоряет процесс социализации. Но эта «серьезная» профессиональная деятельность реализуется в игровой (частично игровой) форме, что позволяет студентам «раскрепоститься» интеллектуально и эмоционально, проявить творческую инициативу.

Моделируя или имитируя условия и динамику производства, действия и отношения специалистов, ИД служит средством обновления, применения и закрепления знаний и развития практического мышления. Этот эффект достигается за счет взаимодействия участников игры в заданной конкретной ситуации или системе производственных ситуаций.

Деловая игра реализуется на имитационной модели как совместная деятельность, состоящая из постановки и решения учебных задач на основе игры, подготовки и применения индивидуальных и совместных решений. Правила и нормы совместной деятельности, язык подражания и связей закрепляются заранее или разрабатываются в ходе игры. ДИ осуществляется в режиме диалогического общения; это деятельность, состоящая из двух частей, поскольку она направлена на достижение двух целей: веселой и образовательной, которая, будучи приоритетом, не должна доминировать над первой. [5]

В ходе игры вы узнаете:

стандарты профессионального поведения;

нормы социального действия, то есть взаимоотношений внутри производственного коллектива.

При этом каждый ее участник занимает активную позицию, взаимодействует с партнерами, соотнося свои интересы с интересами партнеров и, таким образом, через взаимодействие с коллективом знакомится друг с другом.

Организационно-деятельностные игры (ОАГ) как особая форма организации и метод стимулирования коллективной мыслительной деятельности, направленной на решение задач, появились в 1980-е годы и получили широкое распространение как при творческом решении задач, так и при интеллектуальном управлении. системы.

1. Гликман И. Педагогическая технология -- это одно из средств педагогической методики // Директор школы. - 2021. - № 7. - С. 46-49.
2. Кушнир А. Методический плюрализм и научная педагогика // Народное образование. - 2021. - № 1. - С. 55-58.
3. Кукушин В.С. Современные педагогические технологии: Начальная школа. - Изд. 2-е. - Ростов н/Д, 2019. - 384 с.
4. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. - М., 2019. - 346 с
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. - М., 2018. - 358 с.
6. Масленникова А. Педагогические и образовательные технологии: определение и классификация // Директор школы. - 2021. - № 7. - С. 50-56.
7. Мусанова Г. А. Из опыта работы по технологии модульного обучения с применением разноуровневой дифференциации по системе Ж. Караева // Творческая педагогика. - 2020. - № 1. - С. 85-90.
8. Еркибаева Г. Модульная технология на уроке русского языка // Поиск. Сер. Гуманитарных наук. - 2019. - № 4. - с. 145-151.
9. Кунантаева Д. Проблема определения детского игрового пространства // Воспитание школьника. - 2022. - № 6. - С. 21-23.
10. Гарипов Х. Играя - воспитываем // Учитель. - 2017. - № 3. - С. 72-74.

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/kurovaya-rabota/414332>