

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/kursovaya-rabota/95099>

Тип работы: Курсовая работа

Предмет: Педагогика

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ.....	8
1.1. Понятие и функции игры и игровой деятельности.....	8
1.2. Психолого-педагогические возможности игровой деятельности в обучении.....	10
ГЛАВА 2. ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ И ЭТАПЫ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ.....	12
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	22
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ.....	25

4) игровая деятельность как педагогическая технология в рамках внеклассной работы.

Важным аспектом педагогической деятельности является наличие определенной цели и итогового результата обучения. Они характеризуются учебно-познавательной направленностью, чётко определены и обоснованы. Игра же лишена таких черт в явном виде. Объединение педагогической и игровой деятельности позволяет создать нужный союз для того, чтобы качественно улучшить учебную деятельность.

1.2. Психолого-педагогические возможности игровой деятельности в обучении

Психолого-педагогические возможности игровой, деятельности в обучении таковы:

- это мощный стимул в обучении, разнообразная и сильная
- мотивация, так как мотивов в игре гораздо больше, чем у обычной учебной деятельности;
- в игре активизируются психологические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, восприятие, мышление.

Использование дидактических игр помогает решать следующие задачи:

- развитие познавательного интереса к истории;
- глубокое усвоение материала даже слабоуспевающими учащимися;
- активизация познавательной деятельности;
- создание условий для самовыражения личности;
- повышение творческого потенциала учащихся;
- разнообразие учебной деятельности;
- развитие навыков коммуникации, чувство коллективизма, отношений доброжелательности .

Привлекательность игровых технологий для педагога в рамках учебного процесса обусловлена тем, что её можно применять независимо от влияния возрастных характеристик обучающихся. Для обучающихся младшего, среднего и старшего звена в той или иной форме можно разработать актуальные возрасту и интересу игры.

Например, особенно полезным выглядит применение игровых технологий при работе с подростковым возрастом. Это сложный психологически и физиологически период развития личности, который можно назвать переломным. Подростковая психика характеризуется неустойчивостью, в обучении могут появиться трудности, а сам обучающийся начать быстро утомляться. Одной из основных познавательных потребностей становится изучение мира через эмоциональное восприятие. Это особенно актуально в рамках уроков обществознания, так как глубокое понимание социальных процессов возможно в первую очередь через осознание себя как социальной личности и через собственное персональное отношение к общественной жизни мира.

Игра позволяет устранить границы при получении социального опыта, а личности ребёнка проявить себя с новой стороны в специально созданных для этого безопасных условиях. Таким образом, даже для подростка получение теоретических знаний становится более увлекательным. Игровая действительность наделена отличными характеристиками от привычной схемы освоения теоретического предметного материала, что позволяет сделать усвоение информации и освоение необходимых навыков более эффективными. Кроме того, игровые технологии задействуют различные психологические процессы ребенка, что делает работу с предметными данными более эмоционально окрашенной и интересной для обучающегося.

ГЛАВА II. ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ И ЭТАПЫ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ

В первой главе данной работы были подробно рассмотрены игра как феномен, терминологическая специфика “игры”, особенности применения игры в процессе обучения. Кроме того, было сфокусировано внимание на действенности и распространенности игровой формы обучения. От стандартного учебного занятия урок в игровой форме отличается тем, что обучающийся часто даже не подозревает, что осваивает необходимые компетенции. В отличие от стандартной школьной системы, в игре нет учителя как явного обучающего лица, основного источника знаний. Познавательная деятельность в ходе учебных занятий в форме игры осуществляется благодаря взаимодействию обучающихся как активных участников игрового процесса.

Учебные занятия игрового формата позволяют активизировать ряд различных аспектов совместной деятельности:

- 1) Коммуникативные мотивы взаимодействия обучающихся;
 - 2) Необходимость считаться с мнением товарищей в процессе решения поставленных игрой задач;
 - 3) Использование различных способностей и возможностей участников игры в процессе решения поставленных задач;
 - 4) Сплочение коллектива в процессе полученного в ходе игры коллективного эмоционального опыта
- Процесс игры позволяет каждому обучающемуся продемонстрировать собственные навыки и умения, особенности своей личности и своего характера, отношение к участникам игрового процесса и к деятельности как к явлению.

Как у учебного процесса у игры существует ряд познавательных мотивов:

- игра позволяет стимулировать обучающегося к достижению цели (победы в игре), имеет скорую результативность и близкое завершение, позволяет осознать основной способ достижения цели игры (владеть большим объемом информации, чем другие участники, что позволяет сформировать устойчивый познавательный интерес);
- результативность игрового процессе не предрешена и зависит от самого игрока, так как в игре все равны независимо от того, какие оценки по предметам ученики имели раньше, важно иметь только подготовку и необходимые навыки характера;
- учащиеся погружаются в обезличенность игрового процесса и таким образом лучше проявляют себя в процессе знакомства с социальными или историческими процессами;
- ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а как поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш);
- состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей.

Организация игрового процесса в рамках урочных занятий - сложная задача. Сама структура урока предполагает четкую дисциплину и очевидные всем модели поведения. Таким образом, когда в налаженную схему вмешивается игра, это может привести к нарушению дисциплины. Чтобы учебное занятие не превратилось в бесконтрольные игры, учителю важно очень четко отслеживать действия учеников и заниматься их координацией. Важно одновременно сохранить и игровую атмосферу, и тематику учебного занятия.

Кроме того, важно, чтобы игра не мешала сохранению серьезного отношения к предмету. Дело в том, что так как основная задача педагога в ходе учебного занятия - передать ученикам знания научного характера, важно, чтобы игра не вступала в диссонанс с этими научными знаниями и её место в плане учебного занятия было гармоничным. Кроме этого, в отличие от стандартного урока, игра является процессом не

совсем предсказуемым

Таким образом, прежде чем включать игру в процесс учебного занятия, учителю нужно как следует обдумать все обстоятельства, в том числе, решить, как часто можно уделять внимание игровой деятельности в ходе урока, как много времени позволительно на неё выделить.

Кроме этого, педагогу важно учитывать, что применение игровых технологий в процессе образования имеет ряд недостатков и ограничений. Игровые технологии в учебном процессе как явление - тема, недостаточно методически разработанная, поэтому она требует постоянного исследования и некоторых рисков. Кроме этого, сам процесс подготовки игры - занятие длительное, чаще всего он отнимает значительно больше времени учителя, чем занимает сама игра на уроке. Учителю нужно иметь богатый методический опыт и высокий уровень профессионального мастерства, чтобы грамотно внедрить игру в учебный процесс и проследить за её реализацией без потерь качества образовательной деятельности. Другой важный аспект данной темы - педагогические условия. Для того, чтобы лучше понять суть данного феномена, рассмотрим подробнее ряд позиций исследователей.

А.С.Сивцева в своей работе определяет, что в современной науке выделяются следующие педагогические условия, целью которых является обеспечение оптимальности педагогического процесса:

- организационно-педагогические условия как основной фактор целостного педагогического процесса;
- психолого-педагогические условия как совокупность возможностей образовательной и материально-пространственной среды;
- дидактические условия, которые являются элементами организационных форм обучения .

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Приказ Минобрнауки России от 17 декабря 2010 № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (ред. от 31.12.2015) [Текст]: [Зарегистрировано в Минюсте России 01.02.2011 № 19644]. - М., 2015.
2. Абуков, А. Ф. Методологические аспекты использования игры (игрового метода) в педагогике и психологии [Текст] / А. Ф. Абуков// «Знание». - 2016. -№11. - С 51-57.
3. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой [Текст]: Кн. для учителя/ Н. П.Аникеева. - М.: Просвещение, 1987. - С.113-120, 131.
4. Бархинцева, Н. Е. Игровая деятельность в обучении [Электронный ресурс] / Н.Е. Бархинцева // Фестиваль 1 Сентября - 2007-2008 - Режим доступа: festival.1september.ru/articles/500198/
5. Борзова, Л. П. Игры на уроке истории [Текст]: Метод, пособие для учителя / Л. П. Борзова. - М. : Изд-во Владос-Пресс, 2003. - С.39-45 .
6. Боровских, А. В. Игра: деятельность или мышление? [Текст]/ А. В. Боровских // Педагогика. - 2015. - №7 - С.51.
7. Данилов, А. А. История России: XIX. 8 класс. [Текст]: Учеб. для общеобразоват. учреждений / А. А. Данилов, Л. Г. Косулина. - 11-е изд. - М.: Просвещение, 2010. - С.266-272
8. Кукушин, В. С. Теория и методика обучения / В. С. Кукушин. - Ростов н/Д.: Феникс, 2005. - С.206-209.
9. Лазукова, Н. Н. История России [Текст]: 8 класс: учебник для учащихся общеобразовательных учреждений / Н. Н. Лазукова, О. Н. Журавлева; под общ. ред. Р. Ш. Ганелина. - М.: Вентана-Граф, 2013. - С.224-241.
10. Макаренко, А. С. Некоторые выводы из педагогического опыта [Текст]/ А. С. Макаренко. - Т.5. - М., 1958. - С.79.
11. Миронов, А. В. Как построить урок в соответствии с ФГОС / А.В. Миронов. - Волгоград: Учитель, 2014. - С.27-34.
12. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. - С. 110-123.
13. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение [Текст]: учеб. Пособие для студ. высш. учеб. заведений/ А. П. Панфилова. - М.: Издательский центр «Академия», 2009. - С. 108-113.
14. Педагогический словарь [Текст]: учеб. Пособие для студ. высш. учеб. Заведений / [В. И. Загвязинский, А. Ф. Закирова, Т. А. Строкова и др.]; под ред. В. И. Загвязинского, А. Ф. Закировой. - М.: Издательский центр «Академия», 2008. - С.81-82.
15. Приблуда, Е. И. Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания [Текст] / Е. И. Приблуда// Научно-методический электронный журнал Концепт. - 2013.Т.3. - С.49-55.
16. Пряжникова О. В. от теории к практике на уроках истории [Текст] / О. В. Пряжникова // Эксперимент и

инновации в школе. – 2009. - №6. – С. 72-81.

17. Репринцева, Е. Л. Педагогические игры: теория, история, практика. [Текст] / Е. Л. Репринцева. – Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2005. – С.43-57.
18. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии [Текст]: учебное пособие / Г. К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – С. 65-77.
19. Сергеева, И. С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников [Текст]: методические рекомендации / И. С. Сергеева, Ф. С. Гайнуллова. М.: КНОРУС, 2016. - С. 6-18, 20.
20. Сивцева, А. С. Определении содержания понятия «педагогические условия» методом контент-анализа [Электронный ресурс] / А. С. Сивцева. -Библиотека Мелитопольского Государственного Педагогического университета им. Б.Хмельницкого. – Режим доступа: <http://eprints.zu.edu.ua/13972/1/139-143.pdf>
21. Спиваковская, А. С. Игра – это серьезно [Текст] / А. С. Спиваковская. – М., 1981. – С. 87-89, 93-99.
22. Ушинский, К. Д. Педагогические сочинения [Текст] / К. Д. Ушинский. -В 6 т. Т. 5 / Сост. С. Ф. Егоров. – М.: Педагогика,1990. – С.112.
23. Хёйзинга, Йохан. Homo ludens. Человек играющий [Текст] / Сост., предисл. Х 35 и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – С.46.
24. Шайхетдинова, Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / Л. Р. Шайхетдинова // Фестиваль 1 Сентября – 2007-2008 – Режим доступа: festival.1september.ru/articles/522077/
25. Шмаков, С. А. Игры учащихся – феномен культуры [Текст] / С. А. Шмаков. – М., 1994. – С.34-40.
26. Янковский, Н. К. Дидактическая игра как средство развития творческой активности школьников [Электронный ресурс] / Н. К. Янковский // Электронная газета «Биология». – 2000. - №14. – Режим доступа: [bio.1september.ru /article.php?ID=200001403](http://bio.1september.ru/article.php?ID=200001403)

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/kursovaya-rabota/95099>