

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ЛИЦЕЙ

Методическая работа

**Тема: «Игра и игровые методики в
обучении, воспитании и формировании
всесторонне развитой личности
оучающегося».**

Работу выполнила учитель географии
высшей категории
Карпова Наталья Викторовна

ЛОБНЯ 2016-2017 учебный год

СОДЕРЖАНИЕ:

1. Введение. Что такое игра.
2. Цели игры.
3. Классификация игр.
4. Источники информации и используемая литература
5. Приложение 1 и 2

Введение.

Удивительная незабываемая пора – детство... Яркая, насыщенная событиями лицейская жизнь... В ней все: радости и огорчения, победы и разочарования, слезы, обиды и смех, фантазии и первая любовь. Многие, порой нелепые, смешные и ничего не значащие для взрослого человека ситуации вырастают в глазах ребенка до вселенских событий. Моя задача, как воспитателя, вовремя заметить эти ситуации и в форме игры дать возможность учащимся оценить все происходящее и сделать выводы, а в последствии правильно применить в жизни, ведь недаром говорят: «Что наша жизнь – ИГРА»!

Игра – это средство, с помощью которого воспитание переходит в самовоспитание.

Игра относится к косвенному методу воздействия, когда ребята не ощущают себя объектом воздействия учителя-воспитателя, когда они становятся полноправными участниками познавательной деятельности. Поэтому в процессе игры они сами стремятся к преодолению трудностей, ставят задачи и сами решают их, а следовательно они получают опыт творческой деятельности, который несомненно пригодится им в дальнейшей жизни.

Используя игры в своей методике воспитания подрастающего поколения, я выделяю ряд целей

Цель воспитывающая: создание условий для формирования и развития у учащихся самостоятельности; умения общаться, слушать товарищей; побуждать учащихся к критичности и объективности при оценке участия товарища по команде;

Цель развивающая: развитие видения информации в окружающем учащихся мире; формирование внимания, памяти, речи (связанная, логичная, убедительная, краткая); умения находить оптимальные решения;

Цель социализирующая: приобщение к нормам и ценностям общества (коммуникабельности, честности, справедливости); адаптация к условиям среды (толерантности), нормам общения;

Одной из главных задач своей работы, я считаю, создание хорошего психологического настроения в коллективе.

Подготовительная работа является важным этапом в использовании игровых форм и методов. Много зависит от того, кому поручается роль ведущего, но в большинстве случаев в пятом классе эту роль приходится выполнять самому классному воспитателю. Практика показывает, что даже небольшие изменения в организации учебной и воспитательной деятельности, например создание проблемной ситуации, введение игровых моментов и творческих заданий, благотворно влияют на учеников. Предлагаемые мной формы не все новые, но они имеют огромные потенциальные возможности и преимущества.

В системе классных часов я провожу с учащимися пятых классов различные игры, их можно классифицировать следующим образом:

- 1) **Ролевые игры** – они особенно влияют на эффективность обучения, открывают разнообразные воспитательные возможности, развивают у лицеистов воображение и мышление, способствуют вовлечению учащихся в творческую деятельность и общение, стимулируют познавательную деятельность. Именно в игре строятся непринужденные отношения, когда учитель ориентирован не только на какой-то предмет и на функции ученика, но и на личность ребенка.

Подготовка и организация проведения ролевых игр, включает несколько этапов.

1. Этап – подготовительный:

А) Установление учебно-воспитательных целей игры, т. е. определение конкретных знаний, умений, которыми должен овладеть ребенок в игре;

Б) Выбор ситуации с соблюдением следующих условий: правдоподобие решения конкретной учебно-воспитательной задачи и определение степени сложности игры – она должна соответствовать уровню подготовки и возрастным особенностям учащихся;

В) Разбивка игры на фрагменты, определение целей, приемов и действий по каждой части игры;

Г) Разработка правил игры, в которых определяется роль каждого играющего, устанавливается момент начала игры и ее конец, количество ходов и т.д.;

Д) Описание игры – составление ее сценария, на основе которого разрабатывается инструкция проведения игры.

2. Этап – Организация игры:

А) Сообщение учащимся заранее о предстоящей игре;

Б) Выбор ведущих (если нужно), ответственных за проведение игры, за подготовку, оформление и т. д. Они изучают правила игры, готовят сообщения, проигрывают отдельные фрагменты, разрабатывают варианты результатов и т. д.

3. Этап – Проведение игры:

Методика проведения не является жесткой и предполагает поощрение свободной мотивации и самовыражения учащихся.

4. Этап – Анализ результатов игры:

Здесь ведущая роль принадлежит учителю-воспитателю: он помогает учащимся систематизировать, изученный в процессе игры материал, сделать выводы, определить, чему они научились. Одновременно закрепляется и апробируется на практике опыт, полученный ребятами ранее.

- 2) **Юмористические игры** – включают в себя розыгрыши, маскарады, юмористические викторины, а также игры, направленные на развитие творческого потенциала ребенка: актерского, поэтического...
- 3) **Литературные игры** – основаны на литературном материале. Они учат ребенка не только понимать поэзию и поэтическое слово, но и вдохновляет его на самостоятельное сочинительство стихов. Такие игры хорошо сказываются на развитии устной речи, также способствуют развитию языкового чутья, чувства ритма и рифмы, воспитывает любовь к родному языку. Немаловажно, что все это происходит в непринужденной игровой форме, приятно и интересно.
- 4) **Игры -Викторины** - содержат не только воспитательный элемент, но и обучающий . Они помогают в занимательной, развлекательной форме подать нужную информацию и пополнить знания детей об окружающем мире, расширить кругозор.
- 5) **Соревновательные игры** – развивают чувство соперничества, анализа своего положения в коллективе, в команде, своего морально-психологического и физического состояния, что является дополнительным стимулом для достижения высокого результата.

б) Игры на развитие внимательности, собранности – помогают тренировать навыки концентрации внимания, используя все или практически все органы чувств.

Примеры игр, используемых мной на классных часах и во внеурочной деятельности:

«Любителям сказок посвящается»...

Эта игра основана на сказках, которые нужно придумать самостоятельно. Заранее выбирается тема будущих сказок и за неделю до классного часа раздается учащимся. На уроке ребята могут просто читать свое произведение, а могут инсценировать при участии одноклассников. После прослушивания и просмотра всех произведений, каждый желающий высказывается и называет лучшие на его взгляд, аргументируя свою точку зрения.

Похожая игра **«Гений фантастики»** - нужно уже на уроке сочинить самую неправдоподобную=фантастическую историю на определенную тему и представить ее классу.

«Знайка»

Всем учащимся предлагается вспомнить стихотворения известных авторов. Приглашается человек, который будет следить за ходом игры и в конце определит победителей. Класс делится на 2 команды. Ведущий называет кого-то из известных поэтов, например – Пушкин. Задача каждой команды – назвать несколько стихотворных строчек из различных произведений этого поэта. Побеждает команда, назвавшая больше стихотворных строк. При этом желательно называть не только те произведения, которые проходят в лицее по программе.

«Вспомним стихотворение»

Выбираются несколько человек, которые прозой пересказывают смысл какого-то из известных стихотворений. Задача игроков - догадаться, какое стихотворение, он имеет в виду и постараться прочитать его вслух. Например, один учащийся говорит: «Осень – это такое время года, которое приходится по вкусу далеко не всем. Именно поэтому многие начинают ругать осень, говорить, что на улице холодно, сыро, ветрено, неуютно и т. д. Но на самом деле осень прекрасна, она кажется похожей на ребенка, которого не любят в собственной семье.....»

После такого рассказа кто-то из игроков должен вспомнить стихотворение А. С. Пушкина:

Дни поздней осени бранят обыкновенно,
Но мне она мила, читатель дорогой...

Красою тихою, сверкающей смиренно,
Как нелюбимое дитя в семье родной....

Конечно, далеко не всегда игроки смогут угадать стихотворение, названное ведущим. Начинать нужно с самых известных, чтобы не «отбить» желание к игре. А потом все сложнее и сложнее стихотворные строки. Самый догадливый игрок – победитель, ему вручается приз или диплом: «самому интеллектуальному».

«Конкурс поэтов»

Учитель дает список слов под запись, из которых учащиеся должны за определенный промежуток времени сочинить стихотворение. Учитывается количество используемых слов, рифма и правильность слога.

«Новый словарь»

Суть этой игры в том, чтобы придумать новые значения обыкновенным и всем привычным словам. Например: папазол – суровый отец, изверг – вулкан, жрица – женщина, любящая поестъ....

Предварительно выбирается жюри, которое будет оценивать деятельность игроков. Победит тот, кто подберет больше интересных слов.

«Самый внимательный»

Учащиеся рассаживаются так, чтобы учитель мог подойти к каждому с любой стороны. Всем предлагается сесть поудобнее и закрыть глаза. Предварительно проговаривается, что эта игра на внимание, а задание дается одно – сидеть тихо, слушать внимательно. После того, как ребята закрыли глаза, учитель может начать движение из любого угла помещения и начинает произносить с различной скоростью, громкостью, выражением и т. д. слова, описывающие яркие солнечные или любые другие картины. Например: солнце, река, волна, теплый ветер, пляж, цветы, пальмы, шум дождя, парус, рыбки, блеск глаз, мама, ласка, нежность, дружба, сон и т. д. Учитель доходит до мест ребят и приближаясь к каждому продолжает называть предметы, фрукты, овощи, слегка касаясь их рукой. После чего всем учащимся предлагается открыть глаза. Учитель начинает задавать вопросы:

- 1) С какой интонацией я произнесла слово – волна?
- 2) Из какой части помещения шел звук?
- 3) Какой части тела я коснулась?
- 4) Какое слово я назвала, касаясь Вас?
- 5) Сколько минут у вас были закрыты глаза?
- 6) Какие слова в моем списке повторялись?
- 7) Какого цвета волну вы видели? А вы ее видели?
- 8) О каком сезоне года говорилось? И т.д.

Таких вопросов может быть очень много. В конце игры выбирается самый внимательный.

«Музыкальная Дуэль»

Ведущий или учитель называет слова на различные темы и просит записывать их в столбик. После чего учащимся предлагается рядом с имеющимися словами дописать музыкальные композиции, песни, в названии которых или в самом музыкальном произведении присутствуют эти слова. Например: цветы – «Городские цветы», мама – «Песенка мамонтенка», друг – «Если с другом вышел в путь», дружба – «Гимн лица».

Учащимся предлагается не просто назвать композиции, но и постараться исполнить ту часть, в которой есть заданные слова. Победителем считается тот, кто больше всех назовет композиций.

«Дружба наук»

Учитель заранее готовит маршрут воображаемого путешествия. Задача учащихся в тетрадях для классных часов изобразить план маршрута с использованием масштаба и обозначить все пункты привалов. Например: «Масштаб – в 1 клеточке 500 метров. Мы отправляемся в поход из лица. Сегодня нарисуем план нашего путешествия, а завтра отправимся в путь. Для этого мы представим сейчас себя картографами и вспомним все, что знаем по математике, географии, природоведению.

Из лица мы идем строго на восток и проходим 2 километра, нам встречается река с деревянным мостом, направление течения которой с севера на юг, переходим на другой берег реки и идем по течению 1,5 километра, на пути еловый лес... и т. д.»

После того, как учащиеся начертили схематичный план пути, учитель задает вопросы:

- 1) В каком направлении нам нужно идти из последнего пункта, чтобы вернуться в лица?
- 2) Сколько километров мы всего прошли?
- 3) Чему равно расстояние в километрах от последнего привала до лица?
- 4) Сколько бы нам пришлось пройти километров, если бы мы шли напрямую от моста, до вишневого сада?
- 5) Чему равен угол, образованный правым берегом реки и грунтовой дорогой?
- 6) Сколько раз мы совершали привал?
- 7) Какой отрезок пути был самым трудным для прохождения?
- 8) Между какими пунктами самое большое расстояние без привала, нам пришлось пройти?

Эта игра также на внимание. Победителем становится тот, кто дал больше всех правильных ответов и был самым активным.

«Художники»

Класс делится на 2 команды. Обеим командам раздаются листы форматом А-4, карандаши, фломастеры, краски. Капитаны команд вытягивают по жребию тему для своего рисунка. Например: «Ребята, сегодня мы с вами рисуем гербы и/или флаги для новых деревень – Ватрушкино, Червячково, Котофеево, Клубничкино. Пожалуйста постарайтесь отобразить, как можно ярче смысл названия населенного пункта. Самые творческие будут награждены. Но есть одно строгое и обязательное правило – рисовать должны одновременно все члены команды, не ругаясь, молча. Перед началом работы, советую сначала обсудить будущий герб и распределить обязанности – кто и какой элемент вашего «шедевра» будет рисовать. Удачи!»

Игра на время, после истечения времени команды защищают свои произведения.

«Географическое путешествие»

Эта игра не на командное, а на личное первенство, учитывается быстрота реакции, активность, скорость выполнения задания, правильность выполнения и полнота ответа. Учитель дает под запись различные слова, просит записать их в столбик. После чего следует задание: «Из записанных слов составьте анаграммы, которые будут иметь прямое отношение к географии, т. е. у вас должны получиться географические объекты. Используются должны быть все буквы базовых слов. Для каждого будущего «географического» слова учитель или ведущий зачитывает короткое наводящее определение. Пример: ФОРТ – горячее полезное ископаемое – торф, ПОДВОДА – потоки воды, стремительно спадающие с большой высоты – водопад, ОСТРОВ – город в России – Ростов и т. д.

«Мой сосед напротив»

Игра учит детей воспроизводить реальных, знакомых им личностей и выделять в человеке самые основные черты характера и поведения.

Ведущий – учитель заготавливает карточки, равные числу участников и на каждой пишет имя одного из игроков. Затем он перемешивает их и предлагает ребятам вытянуть по одной. Таким

образом, каждый ребенок получает задание, то есть имя того персонажа, которого ему необходимо изобразить и обыграть. Обмениваться заданиями и называть их друг другу нельзя. Далее каждый игрок поочередно обыгрывает одного из участников, стараясь сделать это, как можно естественнее и правдивее. Он может для усиления образа использовать необходимые предметы и элементы одежды. Задача остальных игроков – после окончания сценического этюда отгадать, кто же был представлен. Победителем игры является тот, кто наиболее точно подметит и передаст основные черты характера и поведения заданного ему конкретного человека.

«Беседа глухонемых»

Эта игра позволяет не только внести юмор в коллектив или компанию, но и убеждает детей в том, что к глухонемым не стоит относиться пренебрежительно, их надо уважать.

Все участники игры делятся на пары, напарники будут изображать двух глухонемых. Ведущий, наедине, объясняет одному из игроков пары то, о чем он должен поведать своему собеседнику. Затем все рассаживаются полукругом, оставляя свободным центр.

Первая пара, выйдя на середину, изображает неожиданную встречу двух глухонемых, затем один из них (получивший задание) начинает рассказывать партнеру свою историю. Его друг должен, также жестами, задавать своему спутнику вопросы, а тот, следовательно, отвечать на них. На беседу игрокам дается не более 5 минут, а затем игроку, который слушал, необходимо рассказать, что же он понял из увиденного? Ведущий сопоставляет его ответ с тем, о чем на самом деле рассказывал игрок, и знакомит с ним окружающих.

Темы бесед можно выбрать любые: рассказ о том, как собаке отдавили лапу и игрок ее лечил, о поездке на рыбалку, о посещении музея...

Мероприятие для 5-7 х классах
«ТАЛАНТЛИВАЯ ВИКТОРИНА»

Конкурс № 1 «Приветствие»

Команды представляют свой девиз, эмблему, название, капитанов (наличие атрибутов команды).

Максимальное количество баллов за конкурс 5 баллов.

Конкурс № 2 «Перепутавшееся предложение»

1)чемодан, с, мальчик, во, нашел, конфеты, маленький, двор, и, гулял;

2)дедушка, молоток, цветной, старый, помощь, телевизор, с, ремонтировал, и, отвертка;

3)кошки, сидела, фильм, на, мягкий, и, бабушка, про, смотрела, диван, сиамский;

4)сон, слон, девочка, с, хобот, присниться, про, зеленый, розовый, большой.
Максимальное количество баллов за конкурс 4 балла (за каждый правильный ответ 2 балла).

Конкурс № 3 «Узнай по иллюстрациям»

Конкурс № 4 «Юный поэт»

Написать стихотворение из предложенных слов на заданную тему (обязательно использование всех слов).

1)физическая культура: мяч, игра, бег, физрук, команда, спортзал, ловкость;

2)музыка: голос, звук, мелодия, песня, мотив, флейта, хор.

Максимальное количество баллов за конкурс 5 баллов.

Физкультминутка «Зоологические прыжки»

Попробуйте попрыгать так же, как это делают...

*воробьи;

*кенгуру;

*зайцы;

*лягушки.

Конкурс капитанов «Необычное пение»

Спеть песню «Лицейская семья» при этом:

1)зажать нос пальцами;

2)закусить нижнюю губу;

3)зажать между зубами спичку.

Максимальное количество баллов за конкурс 5 баллов.

Домашнее задание: команды представляют свои номера самодеятельности.

Максимальное количество баллов за конкурс 10 баллов.

Конкурс № 7 «Герб деревни»

Нарисовать герб для деревень со следующими названиями:

*Барабашкино;

*Муркино;

*Ватрушкино;

*Червячково.

Максимальное количество баллов за конкурс 5 баллов.

Конкурс № 9 «Перепой соседа»

Участники команд поют песни из мультфильмов (какая из команд вспомнит больше песен, та и выиграла).

Максимальное количество баллов за конкурс 5 баллов.

Подведение итогов. Награждение.