министерство культуры саратовской области

# **ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОе ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

# **«САРАТОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ»**

**Наименование учебной дисциплины**

**Социально-культурная деятельность**

**Курсовая работа (проект)**

**НАЗВАНИЕ КУРСОВОЙ РАБОТЫ**

«**Игра как социально-культурное явление**»

Выполнил: студент 3 курса

Специальность: Социально-культурная деятельность

(Организатор культурно

– досуговой деятельности)

**Бабенко Алина Олеговна**

Руководитель:

Шкарбань Наталия Васильевна.

преподаватель ЦК «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(подпись)

**Фамилия Имя Отчество**

Саратов 2020 г.

Оглавление

Введение

Глава 1. Методология игровой деятельности

1.1 Особенности, принципы, формы игровой деятельности

1.2 Методы, средства и организация игры

Глава 2. Игровые программы

2.1 Разработка программы интеллектуально - познавательной игры

2.2 Разработка программы игры - путешествия

Заключение

Список использованных источников

Введение

Школьный возраст является ответственным этапом детства. Именно в этом возрастном периоде определяются большие потенциальные возможности разностороннего развития ребенка...

Игра в детстве имеет высокое развивающее значение. Сами по себе игры становятся новыми. Большой интерес для школьников представляют подвижные игры. Это игры, заставляющие думать, предоставляющие возможность ребенку проверить и развить свои способности, включающие его в соревнования с другими сверстниками. Участие школьников в таких играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В таких играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив.

Вопрос о природе и сущности игры волновал и до сих пор продолжает привлекать внимание многих исследователей, таких как Гальперин П.Я., Данилова В.Л., Запорожец А.В., Эльконин Д.Б. Разные подходы к детской игре отражены во многих работах. Среди этих подходов можно выделить объяснение природы сущности детской игры, как формы общения (Лисина М.И.), либо как формы деятельности, в том числе усвоения деятельности взрослых (Эльконин Д.Б.), либо как проявление и условие умственного развития (Пиаже Ж.). Каждый из этих подходов, выделяя какую-то сторону игры, в конечном счете, оказывается недостаточным для объяснения сущности, специфики детской игры в целом.

Цель исследования - выявить теоретические и методические подходы организации игровой деятельности.

Объект исследования - игровая деятельность.

Предмет исследования - методика организации и проведения игр.

Гипотеза исследования: игровая деятельность будет более эффективна при условии:

правильного подбора методов и приемов;

учета возрастных и психологических особенностей детей;

создание комфортных условий для проведения игр.

Из поставленной гипотезы вытекают следующие задачи:

Изучение специальной литературы по данной проблеме.

Обобщение методических основ игровой деятельности.

Подбор игровых программ.

Теоретическая значимость исследования состоит:

- Раскрыты понятия «игровая деятельность», «игра».

- Определены методические особенности организации игровой деятельности.

Практическая значимость исследования состоит: работа может быть использована в качестве методического материала педагогами-организаторами, вожатыми школ, классными руководителями, студентами педагогического колледжа при прохождении практики.

Структура работы. Курсовая работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, приложения.

Глава 1. Методология игровой деятельности

1.1 Особенности, принципы, формы игровой деятельности

Несмотря на обилие теории игровой деятельности, игра остается загадкой для ученых. Игра является жизненно необходимым компонентом деятельности для человека. Прежде всего надо уточнить понятие «Игровая деятельность», «игра». Наиболее общее определение игры дает, пожалуй, Советская энциклопедический словарь: «Игра - вид не продуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе».

Наша цель - попытаться приступить к построению методологии игровой деятельности. Необходимо сделать ряд оговорок относительно того, что мы не будем считать игровой деятельностью.

Во-первых, это все то, что называется играми в математической теории игр и в исследовании операций. Теория игр анализирует профессиональную деятельность, предполагающую в каждом случае наличие определенной цели, что, соответственно, не подпадает под определение игры в истинном смысле, поскольку она направлена на процесс, а не на результат.

Во-вторых, это профессиональное имитационные игры: деловые игры, организационно-деловые, управленческие игры и т.д., в которых имитируется какая-либо деловая, производственная и т.д. ситуация, и группа профессионалов должна совместно найти оптимальное решение.

В-третьих, это учебные игры. Хотя их и называют играми, они таковыми в строгом смысле не являются, поскольку эти формы деятельности преследует определенную цель, в данном случае учебную.

В-четвертых - игротерапия, также преследует определенную цель, в данном случае лечебную.

Теперь, когда мы сделали эти оговорки, приступаем к изложению собственно вопросов методологии игровой деятельности.

Выделяя особенности игровой деятельности, мы, в первую очередь ориентировались на книгу Й. Хейзинга.

Всякая игра есть, прежде всего, свободная деятельность. Игра по приказу уже не является игрой. В крайнем случае, она может быть некой навязанной имитацией, воспроизведением игры. Уже благодаря свободному характеру игры выходит за рамки природного процесса. Игра не есть задание. Она протекает «в свободное время». И лишь когда игра смыкается с исполнительским искусствами или спортом понятия долженствования, задания, обязанности привязываются к игре.

Игра не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выходит из рамок этой жизни во временную сферу деятельности. Даже малый ребенок знает, что играет лишь «как будто» взаправду, что все «понарошку». Игра лежит за рамками процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей, прерывает этот процесс.

Игра обособляется от «обыденной жизни местом действия и продолжительности. Она «разыгрывается» в определенных рамках пространства и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой. Игра начинается и в определенный момент заканчивается. Пока она происходит, в ней царит движение, прямое и попятное, подъем и спад, чередование, завязка и развязка.

Игре свойственно эмоциональное и волевое напряжение, вызываемое неуверенностью, неустойчивостью, неким шансом или возможностью. Чтобы нечто «удалось», требует усилия. Напряжение игры подвергает проверке играющего: его физическую силу, выдержку и упорство, находчивость, удаль и отвагу, выносливость, а вместе с тем и духовные силы играющего, коль скоро он, одержимый пламенным желанием выиграть.

У каждой игры свои правила, они обязательно и не подлежат сомнению. Стоит нарушить правила, и игра перестает существовать. Играть надо честно, порядочно. Нарушитель игры совершенно не похож на того, кто плутует, лукавит в игре. Не признавая правил игры, он обнажает тем самым относительность и хрупкость этого игрового мирка, в котором он на время замкнулся вместе с другими партнерами. Он отнимает у игры иллюзию. Поэтому он должен быть уничтожен, ибо угрожает самому существованию игрового сообщества.

Исключительность и обособленность игры проявляется самым характерным образом в таинственности, которой игра любит себя окружать. Тайна игры наиболее наглядно выражается в переодевании. Здесь достигает законченности «необычность» игры. Переодеваясь или надевая маску, человека «играет» другое существо. Он и есть это «другое существо»!

Одной из особенностей игровой деятельности является наличие явление «заигрывания», когда ребенок или взрослый человек не могут вырваться из «плена» игры. Но если она продолжается достаточно долго, «вывести» ребенка из состояния игры бывает подчас весьма трудно: ребенок так «заигрывается», что теряет ощущение реальности. Азарт - это такая степь увлеченности, при которой пренебрегают выбором средств, разумностью, и, в конце концов, сознание в целом.

Игра порождает игровые ассоциации людей: дворовые команды, клубы, неформальные объединения болельщиков и т.д. и т.п. Объединяющее партнеров по игре чувство, что они пребывают в некоем исключительном положении, вместе делают нечто важное, вместе обособляются от прочих, выходят за рамки всеобщих норм жизни, - это чувство сохраняет свою силу далеко за пределами игрового времени.

Как видим из этих восьми выделенных особенностей игровой деятельности, игра стоит обособленно, обиняком от всех других видов человеческой деятельности.

Рассмотрим теперь в качестве основания классификации специфических принципов игровой деятельности объекты/субъекты, имеющие отношения к игре. Их в данном случае будет три: объективная реальность, субъект игры (индивидуальный или коллективный), предшествующий опыт игровой деятельности.

Возникает система отношений:

Игра - объективная реальность;

Игра - субъект игры;

Игра - предшествующий опыт игровой деятельности.

Таким образом, выстраивается три принципа игровой деятельности.

Первый принцип: принцип отражения и отображения

Отношение: игра - объективная реальность. Здесь мы ссылаемся на мысль С. Л. Рубинштейна о том, что игра начинается с мысленного преобразования реальной ситуации в воображаемую. Способность перейти в воображаемый план и в нем строить действие, будучи предпосылки игры, является вместе с тем и ее результатом. Необходимая для развертывания игры, она в игре и формируется.

Второй принцип: принцип самовыражения

Отношение: игра - субъект игры. В процессе игры ее субъект - игрок, актер и т.д. выражает свое субъективно-личностный мир - субъективную реальность - как самого игрока, так и его изображаемого персонажа. Причем духовный мир игрока несет в себе наряду с личностной психологией и общественную психологию, выражая в игре, в том числе, общественные идеи, общественные настроения, проблемы, потребности и идеалы, но опять же через призму личностного выражения. И в этом смысле деятельность игрока сродни деятельности художника, художественной деятельности.

Третий принцип: принцип развития игровой деятельности

Отношение: игра - предшествующий опыт игровой деятельности. Развитие игровой деятельности следует рассматривать, очевидно, в двух плоскостях - филогенетическое развитие игр в русле исторического развития человечества и онтогенетическое развитие в русле индивидуального развития каждого отдельного человека.

В филогенетическом аспекте игра свойственна уже высшим животным. Причем не только детенышам, как об этом пишет большинство авторов, но и взрослым особям: кошка «играет» а пойманной мышью, часто можно видеть соревновательные игры ворон, взрослая собака часами может играть с хозяином, принося брошенные им палку или мячик.

В ходе онтогенеза, на разных этапах развития детям свойственны разные игры - в закономерном соответствии с общим характером данного этапа. Участвуя в развитии ребенка, игра сама развивается. В младенческом возрасте первостепенное значение для развития ребенка имеет общение с ним взрослого. Стремление малыша подражать звукам, жестам, мимике родителей стимулируется игровыми приемами общения: потешками, прибаутками и т.д. С предметами и игрушками дети совершают различные повторяющиеся действия-манипуляции (бросают, хватают, катают), цель которых - вызвать определенный эффект, добиться результата или познать причину того или иного свойства предмета.

Каждая игра из всего огромного их многообразия является формой игровой деятельности (как системой ее организации).

В английском языке существуют два различных слова для обозначения игры: «Play» и «Game». «Play» - это свободная игра, не связанная никакими условиями, правилами, в ней легко могут преодолеваться любые ограничения реальной жизни.

«Game» - это игра по правилам, о которых заранее договорились между собой участники, и она внутренне гораздо более организована, чем окружающая жизнь. Примеры такой игры - шахматы, футбол, карты и т.д.

Итак, в одном случае игра есть система запретов, отделяющая ее от реальности. Сама реальность берется при этом в противоположных модусах - то как слишком естественная, то как чересчур искусственная, и игра служит как бы регуляторами коррективом реальности, придавая ей то, чего в ней не достает, внося в природную стихию начала организации, а в социальный порядок - начала импровизации.

В реальной жизни человек не может менять свои роли подобно тому, как актер меняет маски во время спектакля. Людям свойственно вживаться в образы других, брать на себя их роли или «проигрывать» чужую жизнь через сопереживание.

Маска - это не - Я, это нечто, не имеющее ко мне отношения. Маску надевают, чтобы скрыть свое подлинное лицо, освободится от социальных условностей, обрести анонимность или присвоить себе другое, не свое обличие.

Сюжетно-ролевые игры, как и игры с правилами, входят в социум, в действительность, где человек живет с другими и для других.

Обратным по своему действию является игра импровизированные и «игры без правил». Они заставляют человека выйти из ситуации. В них человек тоже может принимать на себя роли, но не социальные, а игровые. И назначение их совершенно иное: быть другим: (не - Я) или найти в себе другого (Я).

1.2 Методы, средства и организация игры

Для рассматривания методов игровой деятельности воспользуемся двумя классификациями:

- деление методов на теоретические методы и эмпирические методы;

- деление методов на методы-операции и методы-действия.

Теоретические методы-операции, также как мыслительные операции: анализ и синтез, сравнение, обобщение, конкретизация и т.д., с одной стороны, в детском возрасте формируются, в том числе, в процессе игровой деятельности, с другой стороны, посредством их игровая деятельность и осуществляется. Игровое действие всегда обобщено. Ребенок, воображая себя в игре шофером, воспроизводит то, как действует, может быть, единственный конкретный шофер, которого он видел, но само действие ребенка есть изображение шофера вообще, не данных конкретных его действий, наблюдавшихся ребенком, но вообще действий управления автомобилем, конечно в приделах доступных ребенку осмысления и обобщения их. Именно обобщенность игровых действий есть то, что позволяет игре осуществлять в неадекватных предметных условиях.

Наряду с операциями логического мышления и теоретическим методом - операциям игровой деятельности можно отнести также воображение как мыслительный процесс по созданию новых представлений и образов его специфическими формами фантазии (создание неправдоподобных, парадоксальных образов и понятий) и мечты (как создание образов желанного).

Что касается теоретические методы-действий, таких как анализ систем знаний, теории в функции методов и т.п., то в отношении игровой деятельности о них вряд ли можно говорить, за исключением, возможно, таких сложных игр, как шахматы.

Теперь рассмотрим эмпирические методы-операции. В первую очередь, это, очевидно, наблюдение и эксперимент.

Эксперимент в данном случае рассматривают естественно не в научном значении (как строгая научно-исследовательская процедура), а как синоним опыта, как попытка осуществить что-либо, вызвать какие-либо изменения во внешней среде. Наблюдение - это и эксперимент в данном смысле - две стороны одной медали. Наблюдение - это как бы поиски ответа на вопрос «что происходит?». Эксперимент - «что произойдет, если сделать то-то?». Манипуляции малыша с предметами: хватает, бросает, катает и т.д. - это эксперименты, направленные на познание свойств предметов. Ребенок ломает игрушечные сооружения и игрушки - это естественное проявление исследовательского рефлекса.

Наконец, соревновательные игры: кто сильнее? кто быстрее? кто ловчее? кто сообразительнее - это тоже эксперименты в виде испытаний.

Приятного чувство удовлетворения повышается от присутствия зрителей. Любитель пасьянса испытывают двойную радость, если кто-нибудь наблюдал его игру. Существенным для всякой игры, связанной с экспериментом, испытанием является тот факт, что своей удачей можно похвалиться перед другими. Удильщики, охотники, рассказы которых стали «притчей во языцах» представляет собой, пожалуй, наиболее яркие примеры такого бахвальства.

Упражнение. Как известно, упражнение строится на многократном повторении определенных движений, действий с целью формирования и совершенствования умений и навыков. Рассмотрим такой пример. Малышу впервые удалось открыть и закрыть дверь. Для него это достижение, удача. Действие переходит в игровой план: ребенок раз за разом в течении длительного времени открывает и закрывает дверь - это действие радует его как выражение его успехов. Детям свойственно повторять многократно одни и те же освоенные действия, так что взрослых удивляет - как это ребенку не надоедает такое однообразие? Но это однообразие имеет определенный смысл - это закрепление достигнутых успехов, упражнение. Когда действие становится привычным, повседневным, ребенок утрачивает к нему интерес - действие освоено и закреплено.

Конструирование - создание самых разнообразных сооружений. Сначала это «куличики» из песка, «строительство» домиков, пирамидок из кубиков, затем игры со всевозможными конструкторами, впоследствии создание моделей самолетов, судов и т.д.

Метод примера. Ребенок, подросток постоянно ищут опору в людях, которые олицетворяют формирующие идеалы: мать, отец, старшие братья и сестры, сверстники, герои книг и кинофильмов и т.д. Люди, их поведение становятся предметом детских игр: «в папу», «в маму», «в космонавтов» и т.д.

Имитация (синоним подражание). Ребенок начинает подражать взрослым в след за овладением мускульными движениями. И подражает им во всем - в мимике, походке, в произношении слов и т.д. В дальнейшем подражание, имитация перерастает в роль - в детской ролевой игре. Роль, маска делает человека «другим», «не этим». «Маска - это не я, это нечто, не имеющее ко мне отношения. Маску надевают, чтобы скрыть свое подлинное лицо, освободиться от социальных условностей, обрести анонимность или присвоить, но не свое обличие».

Этим и ограничивается перечень эмпирических методов - операций и игровой деятельности.

Что же касается эмпирических методов-действий игровой деятельности, то их, наверно, можно выделить два основных. Это моделирование и импровизация. Методы действия строятся на использовании методов-операций. В данном случае методов - действия: моделирование и импровизация строятся на использовании наблюдения, эксперимента, упражнения, конструирования, примера и имитации в их различных сочетаниях.

Моделирование. В самом общем виде моделирование определяется как создание, построение образа некоторой системы. В таком понимании игра - это согласно принципу отражения и преобразования есть деятельность в мысленно преобразованной реальной ситуации в воображаемую. Таким образом, любая игра - это некоторая модель деятельности. Как добровольное действие или занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но обязательно правилам с целью, заключенной в нем самом, в его процессе и сопровождаемое чувством напряжения и радости, а так же сознанием «иного бытия», чем «обыкновенная» жизнь.

Импровизация как быстрое и гибкое реагирование участника игры на возникающие в ее ходе ситуации также является одним из основных методов-действий игровой деятельности. Игра невозможна без импровизации, выдумки, изобразительности, творчества. Даже в игровых искусствах игра артиста в одном и том же спектакле каждый раз осуществляется несколько по-разному - это живая игра в отличии от кинофильма, где игра, единожды сыгранная, умерла, на экране мы видим прошлую игру.

Как известно, средства - это то, помощью чего осуществляется деятельность. Средства деятельности классифицируются по пяти группам: материальные, информационные, языковые, логические, математические. Рассмотрим средства игровой деятельности по каждой из этих групп.

Материальные средства. Говоря о материальных средствах, необходимо отметить то обстоятельство, что для игры должно быть специально выделенное и ограниченное (хотя бы мысленно) пространство: шахматная доска, карточный стол, театр, цирк, стадион, экран телевизора или компьютера, стулья, составленные один за другим и изображающие поезд и т.п. Даже когда мальчишки играют во дворе «в прятки», они заранее обговаривают - дальше каких мест убегать и прятаться. То, что за их пределами - «вне игры».

Что же касается материальных предметов, используемых для игровой деятельности, то при анализе всей их совокупности мы наталкиваемся на определенные сложности построения единой их классификации. Игрушки могут быть самыми разнообразными и по назначению, и по масштабам, и по стоимости. От крошечных «киндер-сюрпризов» до такого экзотического примера как потешные полки юного Петра 1, его потешную флотилию на Плещеевом озере.

В то же время представим себе такие примеры - мальчик взял в руку прутик. Прутик может в его руках быть и саблей, и лошадкой, на которой он скачет, и чем угодно еще. Для него это игрушка - но не специально изготовленная.

Кроме того, есть материальные предметы (их целые классы), специально созданные для игры, но которые назвать «игрушками» не поворачивается язык: шахматная доска с комплектом фигур, колода карт (а в них играют и дети), бильярдный стол, игровые автоматы, удочки, спиннинг для любителей ловли рыбы, охотничье ружье и т.д. вплоть до театрального реквизита.

Кроме того, живые «игрушки»: комнатные растения, домашние животные, если они не выполняют служебные функции (кошки, собаки, рыбки в аквариуме, птицы в клетках и т.д.).

Единственная классификация, которая напрашивается исходя из сказанного относительно материальных средств игровой деятельности, это:

- средства, специально созданные (или заведенные, например, декоративные домашние животные), для детей, возможно, самим играющим и используемые строго по назначению;

- средства в виде подручных игровых предметов - игровое замещение предметов в воображении играющего (играющих);

- материальные предметы, созданные для иных целей и используемые в качестве средств игры.

Информационные средства. В последнее время широкое распространение получили игры и игрушки с использованием информационных средств - микропроцессоров, компьютеров, Интернета.

Языковые средства. В играх, вполне понятно, используется языки - как естественные, так и искусственные. В том числе, в детском возрасте игры являются средствами развития языка. Дети, играя, обмениваются своими запасами слов и взаимообогащают свой словарный запас. Правда, к сожалению, зачастую и выражениями, что называется, далекими от норм литературного языка.

Логические средства. Многие игры требуют применения логического аппарата, подчас довольно мощного. Например, шахматы, преферанс. В то же время в детском возрасте игры способствуют развитию логического мышления ребенка. Например, различного рода головоломки, «Кубик Рубика», многие компьютерные игры и т.д.

Математические средства. Вряд ли приходится говорить о применении математических средств в игровой деятельности. Если, к примеру, начинается вычисление вероятностей выигрыша в тех или иных ситуациях, то у такого «вычислителя» наличествует стремление не играть, а выигрывать, т.е. это становится разновидностью профессиональной деятельности, но не игрой. Итак, мы рассмотрели логическую структуру игровой деятельности, ее формы, методы, средства.

Глава 2. Игровые программы

2.1 Разработка программы интеллектуально - познавательной игры

«Открой в себе талант»

Положение о проведении игры

Цель: развитие познавательных интересов у учащихся.

Задачи: 1. Развитие интеллектуальных способностей у детей;

2. Сплочение классного коллектива;

3. Развитие умений работать в коллективе.

Возрастная категория:

В мероприятии участвуют 2 команды: учащиеся 8 - 9 классов;

Выбираются капитаны;

Придумывают название, эмблему, девиз, готовят инсценирование представление и защиту символики;

Ход мероприятия

Ведущий: Добрый день, друзья! Сегодня вам пригодятся все ваши знания, эрудиция и таланты. Помните притчу, в которой говорится о зарытых талантах?.. Хорошо, я её напомню. Некто, уходя в дальние края, поручил рабам заботу о своем состоянии. Одному дал пять талантов (серебряная монета, имевшая хождение в античную эпоху), другому - три, третьему - одну. Двое хорошо потрудились и преумножили состояние своего хозяина. Третий раб, ленивый и хитрый, зарыл свою монету в землю… Трудолюбие первых двух было вознаграждено. Вернувшийся хозяин подарил им все заработанные таланты. У нерадивого же он отобрал и последнее… Сейчас я тоже кое-что вручу участникам нашей игры (ведущий раздает по пять монет каждому).

Теперь я предоставляю возможность представиться командам.

Представление команд: Команда №1: ………

Команда №2: ………

Конкурс №1 - «Игра на ставки»

Ведущий: я называю тему, оглашаю вопрос, а вы должны будете сделать ставку - одну монету. Другая команда может повысить ставку, если знает правильный ответ, и ответить на вопрос. Я даю вам вопрос и три варианта ответов. Вы совещаетесь, и ответ дает та команда, чья ставка выше.

Вопрос 1. Вопрос из области математики. Делаем ставки.

Задача: Один поезд идет из Москвы в Санкт-Петербург, а другой из Санкт-Петербурга в Москву. Вышли они одновременно, но скорость первого поезда в три раза больше скорости второго. Вопрос: какой поезд будет дальше от Москвы в момент их встречи?

Вопрос 2. Вопрос из области физики. Делаем ставки.

Назовите физический прибор, пригодный для измерения силы.

1)Спидометр; 2)Весы +; 3)Манометр

Вопрос 3. Вопрос из области литературы. Делаем ставки.

Кто из книжных героев произнес эту фразу: «Влюбленные часов не наблюдают»?

1)Чацкий (Грибоедов «Горе от ума») +; 2)Онегин (Пушкин «Евгений Онегин»; 3)Арамис (Дюма «Три мушкетера»)

Вопрос 4. Вопрос из области изобразительного искусства. Делаем ставки.

Если перед вами полотно с изображением птиц или животных, то к какому жанру живописи вы его отнесете?

1)Натюрморт; 2)Пейзаж; 3)Анималистическая живопись +.

Вопрос 5. А теперь обратим наш взор на астрономию. Делаем ставки.

Известно, что ученые несколько столетий тому назад заметили, что на Солнце есть пятна. Представители какой цивилизации сделали это открытие?

1)Европейской; 2)Древнекитайской +; 3)Южноамериканской.

Вопрос 6. Поговорим о судьбе и фортуне, а заодно подумаем, справедлива ли эта плутовка? Делаем ставки.

На долю какого государства выпадает четвертая часть всех землетрясений в мире?

1)Индонезия; 2)Турция; 3)Япония +.

Вопрос 7. Вопрос из области географии. Делаем ставки.

Где находится жаркая и сухая «Долина смерти»?

1)В Африканской Сахаре; 2)В Калифорнии, США +; 3)В Австралии.

Вопрос 8. Вопрос из области математики. Делаем ставки.

Сколько будет трижды трижды три?

1)93; 2)729; 3)27 +.

Вопрос 9. Вопрос из области биологии. Делаем ставки.

Как называется взаимовыгодные отношения организмов?

1)Симбиоз +; 2)Онтогенез; 3)Синтез.

Подведение итогов конкурса.

Конкурс №2 Конкурс капитанов

Каждому из вас такое задание надо придумать по три вопроса для своего соперника.

Конкурс №3 Конкурс знатоков математики.

Обеим командам раздаются конверты с заданиями. Для обсуждения и решения командам дается по 7 минут.

Конверт для первой команды:

1) Двое ели сливы. Один сказал другому: «Дай мне свои 2 сливы, тогда у нас будет слив поровну». На что другой ответил: «Нет, лучше ты дай мне свои 2 сливы, тогда у меня их будет больше в 2 раза, чем у тебя». Сколько слив было у каждого?

2) Представьте, что перед вами самая большая в мире кастрюля. В нее можно поместить столы, стулья, дома, трамваи, города и т.д. Но, по математическим расчетам, все же есть один предмет, который никогда не поместится в эту кастрюлю. Что это за предмет?

3) Расставьте арифметические знаки между пятерками так, чтобы получилось верное равенство: 5 5 5 5 5 = 2

Конверт для второй команды:

1) Расставьте арифметические знаки между четверками так, чтобы получилось верное равенство: 4 4 4 4 4 = 2

2) На прямой поставили 4 точки. Сколько всего получилось отрезков, концами которых являются эти точки?

3) Антон и Миша считали деревья, растущие вокруг пруда. Они двигались в одном направлении, но начали отсчет с разных деревьев. То дерево, которое Миша назвал двадцатым, для Антона оказалось четвертым. А дерево, которое Миша назвал десятым, для Антона оказалось шестнадцатым. Сколько деревьев растет вокруг пруда?

Ответы к конвертам:

Конверт №1: 1) (2+2+2+2)\*2=14 слив; 14-2-2=10 слив;

2) Крышка от кастрюли;

3) 5\*(5+5)/(5\*5)=2.

Конверт №2: 1) 4\*(4+4)/(4\*4)=2;

2) 6 отрезков;

3) 20-4=16; 16-10=6; 20+10+16+6=52 дерева.

Конкурс №4 Конкурс рифма

Этот конкурс на знание терминологии. За 5 минут команда должны сочинить стихотворение, используя предложенные рифмы.

Рифмы: Математика - грамматика; медуза - гипотенуза; синоним - антоним; экология - биология; синус - минус.

Конкурс № 5 Инсценировка

Капитаны команд вытягивают листок с названием явления, и команды уходят из зала для подготовки его инсценировки.

Явления: извержение вулкана, реакция обмена, пищевая цепь, превращение куколки в бабочку, процесс старения.

Жюри подводит итоги последнего конкурса и выводит общий счет игры. Награждение победителей. Ведущий: Спасибо всем за внимание. Игра закончена. Всего вам доброго и до новых встреч.

2.2 Разработка программы игры - путешествия «Огородное пугало» Положение о проведении игры

Цели: 1. Развитие познавательных способностей учащихся;

2. Создание условий для практической реализации знаний и умений учащихся;

3. Формирование интереса к процессу саморазвития и самореализации.

Задачи:

Выявить новые инициативы, идеи;

Развить умение работать в коллективе.

Возрастная категория:

В мероприятии участвуют 2 команды: учащиеся 2 классов;

Выбираются капитаны.

Ведущий: Пусты поля, мокнет земля,

Дождь поливает.

Когда это бывает?

Ведущий: Дорогие ребята, уважаемые родители и гости! Мы стали на год старше. Сегодня нас ждёт увлекательная игра-путешествие - «Огородное пугало», которая расскажет об удивительных свойствах огородных растений, фруктов и овощей. У нас будут соревноваться 2 команды: «Огородники» и «Садоводы». По итогам мероприятия жюри определит, какая команда была наиболее подготовленной, имеет глубокие познания о полезных свойствах овощей и фруктов.

Конкурс «Загадки». Заранее класс делится на 2 команды. Команды разгадывают загадки поочередно. Каждая правильно названная отгадка приносит команде 1 очко.

1)И зелен, и густ - 2)В огороде Тит стоит,

На грядке вырос куст. Ничего не говорит,

Начали щипать - Нам с грядок не берет

Стали плакать и рыдать. И воронам не даёт.

(Зеленый лук) (Пугало)

3)Семьдесят одёжек, 4)Цветок - напрасный,

Все без застёжек. Плод - опасный,

(Капуста) А всё поле засажено.

(Картофель)

5)Сняли тоненький сюртук, 6) Ягода красна, ягода вкусна.

Сняли рыжую рубашку, Режь да соли!

Сняли жёлтую рубашку, Ешь да хвали!

А стянув ещё рубашку, все заплакали вокруг. (Помидор)

Вот как мы вчера на кухне раздевали сладкий…

(Лук)

7) Что за ягода: горька, да не рябина, 8) Кругла, а не шар,

Черна, да не черника, С хвостом, а не мышь.

Растёт не в лесу, а на огороде Красна, а не арбуз.

И не помещается во рту? Кладут в борщ и салат.

(Баклажан) (Свёкла)

9)Есть красавица одна - 10)С лица - жёлто,

И румяна, и стройна; Во рту - кисло!

Хоть в землянке век живёт, (Лимон)

А большой от всех почёт,

Кто проходит близко - кланяется низко. (Морковь)

Конкурс «Домашнее задание»

Учащиеся рассказывают о полезности огородных растений. Каждый ученик приносит своей команде 1 очко за рассказ и 1 дополнительное очко за подготовленный костюм.

Помидор или томат «пришёл» к нам из Америки 200 лет назад и поначалу совершенно не понравился по вкусу. Просто люди не сразу разобрались в том, как и что надо есть - ели даже цветы и зелёные ягоды. Какое-то время помидорные кусты с необычными для России цветами и плодами служили украшением для дамских шляпок на балах и в театрах.

Кабачок и патиссон - это ближайшие родственники тыквы. Их жарят или тушат с другими овощами, консервируют как огурцы, а иногда едят сырыми и даже варят варенье. Патиссоны очень красивые, они похожи на звёзды или цветы. Ими наряжают новогодние ёлки, украшают кухни и дачи, делают из них забавные игрушки, декоративные вазы и корзинки.

Лук - давний символ здоровья и благополучия. Не случайно во многих домах, овощных магазинах, на рынках и по сей день вывешивают косы и венки, сплетенные из лука. Лук дополняет разные салаты по вкусу и по внешнему виду. Лук - «защитник» от вредных микробов.

Горох - в зелёных стручках - одно из любимейших детских лакомств. Но он известен и как важный продукт питания. Издавна горох выращивали не только для вкусных гороховых супов и каш, но и для очень питательной гороховой муки, которую смешивали с пшеничной или ржаной мукой и выпекали хлеб, блины, пирожки.

Морковь люди узнали и начали выращивать много веков назад (2 век до нашей эры). Её всегда ценили за сладкую сочность и целебные свойства. Ведь в моркови очень много витамина А (бета - каротина), очень важного для здоровья и роста человека. Этот витамин улучшает зрение. Поэтому всем детям нужно есть морковку как можно чаще.

Перец бывает горьким и сладким. В Европу горький перец привезли купцы из Индии, а сладкий перец завез из Америки путешественник - первооткрыватель Колумб. Плоды перца могут быть разной формы и всех цветов радуги. Перец славится не только как своеобразная еда, но ещё как ароматический и лекарственный продукт. Витамина С в нём больше, чем в лимоне.

Капуста овощ, давно известный на всех континентах. Даже на севере страны и в Америке она даёт хороший урожай и кормит людей круглый год. Всего известно 35 видов капусты: кочанная, брюссельская, савойская, кольраби, листовая… Капусту едят в свежем виде, из неё делают различные салаты, голубцы, котлеты. А квашеная капуста - кладовая разных витаминов.

Огурец был известен в Индии уже три тысячи лет назад и оттуда распространился по всем континентам. С тех пор люди научились делать из огурца множество салатов и солений. А иногда их выращивали в садах ради красивых жёлтых цветов и листьев. Известен дикорастущий «бешеный» огурец, который «выстреливает» семенами на несколько метров.

Тыква. Один из самых крупных овощей. А люди всегда питают слабость к громадному - оно будит воображение. Поэтому и к тыкве относятся с уважением особым. По прихоти человека тыква достигает невероятных размеров и может весить до 100 кг. Тыкву удобно выращивать: она не прихотлива, растёт даже без ухода.

Конкурс «Дары осени» (конкурс капитанов)

Определить на ощупь овощ или фрукт, правильно его назвать: картофель, патиссон, яблоко, морковь, свёкла, гранат, перец, баклажан, лук, кабачок. За каждый правильно названный предмет - 1 балл.

Конкурс «Творческий»

Каждая команда получает текст стихотворения, читает его и за 3 минуты должна выписать из текста названия овощей и фруктов. За каждое правильно написанное название - 1 балл.

Наталья Кончаловская «Огород»

Показал Садовод нам такой огород,

Где на грядках, заселенных густо,

Огурбузы росли, помидыни росли,

Редисвёкла, чеслук, и репуста.

Сельдерошек поспел, и моркофель дозрел,

Стал уже осыпаться спаржовник,

А таких баклачков да мохнатых стручков

Испугался бы каждый садовник.

(Огурцы, арбузы, помидоры, дыни, редис, свёкла, чеснок, лук, репа, капуста, сельдерей, горошек, морковь, картофель, спаржа, крыжовник, баклажан, кабачок)

Конкурс «Очень умелые ручки»

Задание: «приготовить» салат, выбрав нужные картинки овощей под руководством мам, придумать название, рассказать способ приготовления и о том, в чём заключается полезность этого блюда. Время работы - до 3 минут.

Юлиан Тувим «Овощи»

Хозяйка однажды с базара пришла,

Хозяйка с базара домой принесла:

Картошку, капусту, морковку, горох,

Петрушку и свёклу. Ох!

Вот овощи спор завели на столе -

Кто лучше, вкусней и нужней на земле:

Картошка? Капуста? Морковка? Горох?

Петрушка иль свёкла? Ох!

Хозяйка тем временем ножик взяла

И ножиком этим крошить начала:

Картошку, капусту, морковку, горох,

Петрушку и свёклу. Ох!

Накрытые крышкой, в душном горшке

Кипели, кипели в крутом кипятке:

Картошка, капуста, морковка, горох,

Петрушка и свёкла. Ох!

И суп овощной оказался не плох!

Ведущий: - Конечно, мы не будем варить суп. Для этого нет подходящих условий. Сейчас каждая команда «приготовит» свой салат, выбрав подходящие картинки, и расскажет, как это нужно делать. На это задание даётся 3 минуты.

Ведущий: - Пока «готовятся» салаты, мы поиграем.

Игра называется «Овощи, фрукты и ягоды». Я буду называть слова, обозначающие названия овощей, фруктов и ягод, а вы хлопнете в ладоши 1 раз, если я назову овощ, 2 раза - если это название фрукта, 3 раза - если это название ягоды. Будьте внимательны! Мы начинаем: капуста, яблоко, груша, свёкла, картофель, лук, лимон, баклажан, смородина, малина, морковь, кабачок, патиссон, чеснок, арбуз, томат, перец, крыжовник, вишня, черешня, абрикос, редис, редька.

Ведущий: Жюри, оцените салаты, «приготовленные» командами. Чей рецепт вам больше понравился? За лучший рецепт - 5 баллов, за хороший - 4 балла.

Ведущий: Пока жюри подсчитывает количество баллов, которое набрали команды, я предлагаю игру «Кто больше?» Каждая команда называет овощные блюда или блюда с добавлением овощей. Команда, назвавшая наибольшее количество блюд, получает дополнительный балл. Начали…

Ведущий: Итак, наша игра «Огородное пугало» подошла к концу. Друзья, мы сегодня много нового узнали о хорошо знакомых огородных растениях. Надеюсь, после сегодняшней встречи, ребята, вы захотите расширить свои представления об овощах и фруктах, их пользе для человека, пойдете в библиотеку и возьмёте интересные книги. До скорых встреч!

Заключение

Школьный возраст несет в себе большие возможности в познании окружающего мира. Плодотворной почвой для этого является познавательная деятельность, реализующаяся в играх.

Игра - это деятельность, в которой ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений. Они комплексно воздействуют на интеллектуальную, эмоциональную, волевую, коммуникативную и другие стороны подрастающей личности.

В ходе написания курсовой работы мы подробно изучили теоретические и методические подходы организации игровой деятельности. В первой главе рассмотрели особенности, формы, методы и средства организации игровой деятельности.

Кроме того, мы рассмотрели различные виды классификаций игр и специфических принципов, и убедились на практике, что существует огромное количество разнообразных игр и игровых методик, которых порой трудно классифицировать по одному какому-либо признаку.

В практической части были приведены примеры разработок программ: интеллектуально - познавательной игры и игры - путешествия.

Таким образом игровая деятельность - это удивительное и загадочное явление, как ни один другой вид человеческой деятельности - ни по природе, ни по масштабу, ни по своим функциям. Действительно, ни один вид человеческой деятельности не имеет такого количества сфер применения, игра как средство наслаждения, самовыражения, самоутверждения, развития и обучения, лечения, отдыха и времяпрепровождения, духовного развития и обогащения и так далее. При всей загадочности игровой деятельности, игра для человека - это замечательный дар природы, дар бога.

Список использованных источников

1. Кушнир А. Школьная технология // Научно - практический журнал, 2009, №6, с.77-89

2. Кушнир А. Школьная технология // Научно - практический журнал, 2002, №2, с.150-161

3. Эльконин Д. Б. Психология игры. - М.: Знание, 1999. - с. 28.

4. Азаров Ю.П. Игра и труд. - М.: Знание, 1973.

5. Байкова Л.А. Технология игровой деятельности. - Рязань, 1994.

6. Волчок И.П. Подвижные игры младших школьников. - Полымя, 1988. - с. 72.

7. Крившенко Л.П., Вайндорф М.Е. Педагогика. - М., 2004. - с. 432.

8. Шмаков С.А. Игра и дети. - М.: Знание, 1968.

9. Российская педагогическая энциклопедия / Под ред. В.В. Давыдова. - М., 1993.- с. 336.

10. Мудрик А.В. Социальная педагогика. - М.: Просвещение, 2000.

11. Крупская Н.К. Дети - наше будущее. - М., Просвещение, 1975.

12. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка: Вопросы психологии. - М., 1966, - с.541.

13. Воспитание детей в школе: Новые подходы и новые технологии/ Под.ред. Н.Е. Щурковой. М., 1998.

14. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: кн.для учителя. - М.: Просвещение, 1987.-- с.144.

15. Http://www.pedlub.ru/Books