ИГРА
КАК ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ И РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ
в программе дополнительного образования

СТАРОВОЙТОВА ЕЛЕНА НИКОЛАЕВНА

Санкт-Петербург
2019

ИГРА + ОБУЧЕНИЕ = ИГРОВОЕ ЗАДАНИЕ

ИГРОВОЕ ЗАДАНИЕ =

система условий
(воображаемая ситуация)

+ мнимая цель

+ правила достижения цели

+ педагогический результат

СТРУКТУРНЫЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

дидактическая задача	определяется целью обучающего и воспитательного воздействия, формируется педагогом
игровая задача	осуществляется детьми, реализует дидактическую задачу и определяет действия самого ребёнка
игровые действия	основа игры, являются средствами реализации игрового замысла, в соответствии с дидактической задачей
правила игры	задаются изначально, обусловлены конкретными педагогическими задачами, и игровыми действиями
результат (подведение итогов)	проводится сразу по окончании игры

КЛАССИФИКАЦИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
по характеру игровых действий
(по Ананьевой В.Н.)

— игры-поручения — подбери, сложи, разложи, соедини, нанизай и т. д.

— игры с прятаньем и поиском предметов

— игры с загадыванием и отгадыванием загадок — «Узнай», «Отгадай», «Что изменилось?»

— сюжетно-ролевые дидактические игры

— игры в фанты или запретный «штрафной»

— сбросить карту

программа
«ТРАДИЦИЯ НА ЛАДОШКЕ»

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:
познакомить детей с адаптированными элементами традиционной восточнославянской культуры

Образовательные задачи:
знакомство с элементами восточнославянской традиционной культуры и быта

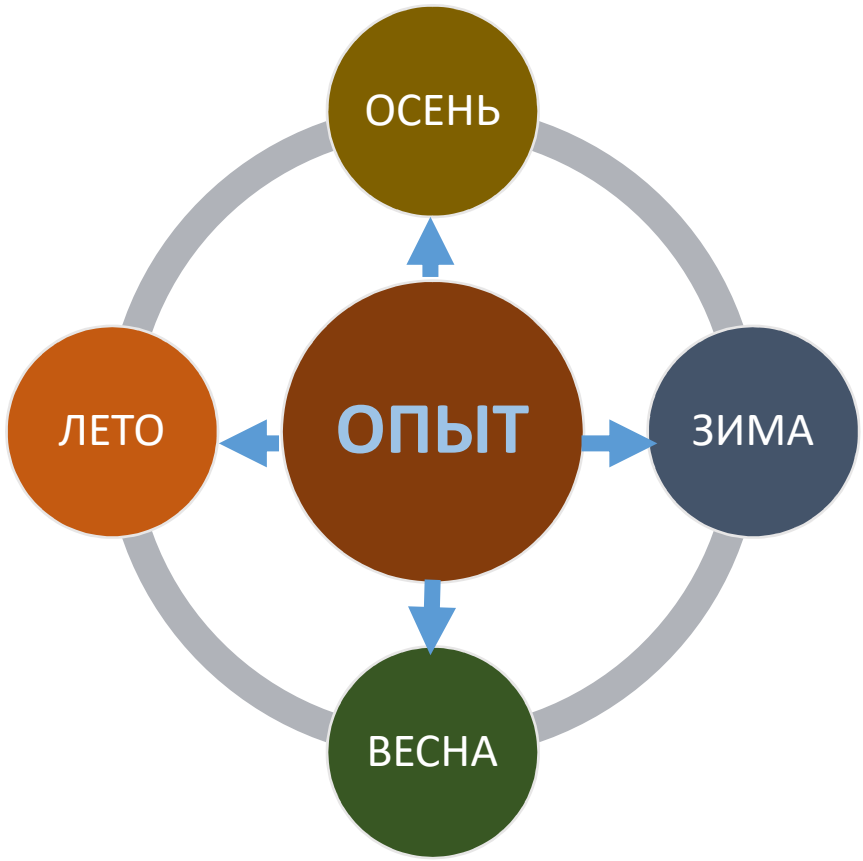
Развивающие задачи:
активизация ресурсов опыта жизни ребенка

Воспитательные задачи:
формирование ценностных ориентаций

Адресность программы: от 6 до 8 лет

ЛОГИКА ПРОГРАММЫ
«ТРАДИЦИЯ НА ЛАДОШКЕ»

ЦИКЛИЧНОСТЬ ТЕМ
+
ЦИКЛИЧНОСТЬ ТЕХНОЛОГИИ
+
ЦИКЛИЧНОСТЬ СЫРЬЯ
+
ОПЫТ РЕБЕНКА



ОСОБЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ:
ЦИКЛИЧНОСТЬ
(ТЕМАТИЧЕСКИЕ БЛОКИ и ЗАДАНИЯ)

«МЫШКА»

Название игры	дидактическая задача	игровая задача	игровые действия	правила игры	результат
Мышка	Научить завязывать узел	Спрятать «хвостик»	Сделать норку, определить хвостик	Четкое следование инструкции	Сравнение размеров «хвостика» (чем меньше, тем безопасней спряталась Мышка в норке)

«УЗЕЛОК»

Название игры	дидактическая задача	игровая задача	игровые действия	правила игры	результат
Узелок	Умение работать в команде.	Завязать/развязать «узел»	Движения со сцепленными руками	Держаться за руки	«Цепочка» детей

«ЗОЛУШКА»

Название игры	дидактическая задача	игровая задача	игровые действия	правила игры	результат
Золушка	Классификация зерен (принципы)	Рассортировать зерна	Сортировка зерен	Работать одновременно	Кто справился – отправляется на «бал».

БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДИДАКТИЧЕСКИМ ИГРАМ ПРОГРАММ ДО

1

Игровая задача вытекает из тематики занятия

2

Игровые действия ребенка направлены на приобретение или закрепление конкретных навыков или знаний

3

Игра встроена в структуру занятия

4

Подведении итогов исключает личностно-адресованную оценку