

Развитие через игры

ИГРА В БИБЛИИ

Пророчества - Захария 8:5

Захария пророчествовал об играх: «Улицы города будут полны мальчиков и девочек, играющих на улицах его». Это говорит нам о том, что естественная игра была важным этапом в развитии ребенка. Игра — это инстинкт, который Бог вложил в человеческое развитие.

Апостол Павел - 1 Коринфянам 9:24-27

Апостол Павел использует отдых как пример самодисциплины. Он использует бег наперегонки (создает образы), потому что это то, что будет понятно другим. Очень часто Павел сравнивает физическое развитие с духовным ростом.

Давид - 1 Царств 16-17

В детстве Давид развивался через игры и отдых. Он вырос в поле, пас овец, а также научился играть на лире, научился поэзии и другим навыкам, которые позволили ему победить не только медведя и льва, но и Голиафа. Давид использовал отдых для поклонения Богу на протяжении всей своей жизни. За это время, как пастырь, он развил в себе такие качества, как доброта, мужество, смирение, верность и т. д.

РАЗВИТИЕ ЧЕРЕЗ ИГРЫ

При рождении мозг ребенка содержит около 100 миллиардов нейронов. При стимуляции нейроны образуют связи (синапсы), посредством которых клетки общаются друг с другом. Синапсы, которые используются больше всего, становятся постоянными. Во время этого процесса, чем больше областей в нашем мозге активируется, тем прочнее связи. Наши чувства стимулируют эту активацию.

Мозг устраняет редко используемые синапсы. Нейроны, которые не образуют синапсов в результате стимуляции, также отмирают. Этот процесс позволяет мозгу создавать прочные цепи, которые взаимосвязаны. Цель состоит в том, чтобы построить сильную и быструю систему связи между нейронами, что приведет к сильным моторным навыкам, зрению, языку, памяти, эмоциям и контролю в поведении.

Если ребенок получает мало стимуляции, синапсы не будут развиваться, что приведет к меньшему количеству связей, что означает меньше навыков и знаний.

Наша цель — обеспечить как можно больше стимуляции, чтобы дать мозгу возможность построить эти связи. Игра может одновременно стимулировать разные области мозга, что помогает мозгу развивать более прочные связи в разных долях (областях) мозга. Поэтому по своей природе все малыши начинают свое развитие через игру.

Физическое развитие

1. Развитие крупной моторики: (Развитие костей и мышц)

Контроль рук, ног, головы, равновесия и координации. Действия, которые развивают крупную моторику, включают в себя бег, прыжки, подпрыгивания, бросание, ловлю, лазание вверх, вниз, над предметами, под ними и сквозь них, крутя педали, толкая и тяня, сбрасывая и заполняя и многое другое.

2. Развитие мелкой моторики: (навыки зрительно-моторной координации)

Тщательный контроль мелких мышц рук, ног, пальцев рук и ног. Также контролируйте мышцы языка и губ, чтобы говорить или петь. Художественные и ремесленные занятия, в которых используются пластилин, глина, ножницы, формочки для печенья, кубики, бусины, пазлы, материалы для творчества и другое оборудование для декоративно-прикладного искусства, помогают развивать мелкую моторику.

3. Развитие сенсорной интеграции

Процессы, посредством которых мы получаем информацию через наши органы чувств, организуем эту информацию и используем ее для участия в повседневной деятельности.

- Развитие наиболее распространенных органов чувств: зрения, слуха, обоняния, вкуса и осязания.
- Вестибулярное чувство (движение и равновесие): дает нам информацию о том, где в пространстве находятся наша голова и тело. Это позволяет нам оставаться в вертикальном положении, когда мы сидим, стоим и ходим. Действия, которые включают раскачивание, скольжение, раскачивание, плавание, вращение, балансировку, катание, подпрыгивание и многое другое. (Ступени, классики, такие виды спорта, как баскетбол, бейсбол, фрисби, танцы и т. д.)
- Чувство проприоцепции (телесное осознание): сообщает нам, где наши части тела находятся по отношению друг к другу, и дает нам информацию о том, сколько силы нужно использовать в определенных действиях. Мероприятия включают в себя перенос тяжестей, отжимания, прыжки на батуте, хлопки в ладоши, лазание и др. (Крабовая прогулка, перетягивание каната, бои подушками и т. д.)

4. Развитие мозга

Активная игра стимулирует рост нервов в миндалевидном теле (где обрабатываются эмоции), дорсолатеральной префронтальной коре (где обрабатываются исполнительные решения), лобной коре (отвечает за познание) и мозжечке (отвечает за координацию, моторный контроль, внимание, обработку речи, и более).

Эмоциональное развитие

Эмоциональный интеллект: способность воспринимать эмоциональное состояние других и принимать соответствующую реакцию. Наиболее распространенные навыки включают самосознание (понимание своих эмоций и интуиции), позитивное представление о себе, саморегуляцию (контроль своих эмоций и интуиции), мотивацию, эмпатию (понимание желаний, потребностей и точек зрения других) и социальные навыки. (Ро-Шам-Бо и др.)

Социальное развитие

Облегчение взаимодействия и общения с другими людьми.

Хорошие социальные навыки требуют эффективного слушания, понимания, способности начать разговор, решения проблем, извинений, сочувствия, сотрудничества, привычек честной игры и хорошего спортивного поведения и многого другого. Игра в ледоколы и командообразующие игры — хороший инструмент для развития эмоционального интеллекта и социальных навыков. (Стартовый конкурс к более сложным играм, в которых участвует больше людей)

Когнитивное развитие

Когнитивное развитие включает в себя память, концентрацию, внимание, восприятие, воображение, творчество, решение проблем и принятие решений.

Результат: лучшая успеваемость и более высокий IQ.

- Программа раннего вмешательства Университета Северной Каролины показала, что дети, получившие обогащенное, ориентированное на игру воспитание, имели более высокий IQ в возрасте пяти лет, чем аналогичная группа детей, не получавших ориентированного на игру воспитания.

- Исследования, проведенные в начальных школах Франции и Канады в течение четырех лет, показали, что регулярная физическая активность положительно влияет на успеваемость. Занятия физкультурой, искусством и музыкой в течение трети учебного дня улучшали не только физическую форму, но и отношение к обучению и результаты тестов.

Охватывает все 4 типа учащихся

1. Визуальные ученики – учатся, видя и визуализируя.
2. Аудиалы – учатся, слушая и озвучивая.
3. Учащиеся, обучающиеся чтению и письму – учатся, молча читая или записывая заметки.
4. Кинестетические ученики – учатся, решая реальные проблемы.

Внутренняя мотивация

1. **Внутренняя мотивация.** Мотивация возникает внутри человека (учащиеся учатся сами).

- Студенты хотят учиться.
- Студенты получают удовольствие от своей деятельности; не требуется силы, чтобы вовлечь ученика в деятельность.

- Долгосрочная стратегия развития.
- Включает: игры, веселые мероприятия

2. **Внешняя мотивация.** Мотивация возникает извне, за счет внешнего вознаграждения (студенты учатся за вознаграждение).

- Вызывает немедленное усилие и внимание.
 - Краткосрочная цель.
 - Мотивированы наградами и наказаниями, нуждаются в «толчке» в обучении для выполнения задания. ЕХ: очки, награды, конфеты, наклейки и многое другое.
- Кэмерон и Пирс (1994) изучили более 150 исследований о влиянии внешних наград и внутренней мотивации. Исследование пришло к выводу, что, когда студентов вознаграждают за выполнение задания, например, за выигрыш приза или получение баллов, внутренняя мотивация снижается.

Ваша цель как лидера — помочь учащимся учиться с помощью внутренней мотивации, создавая внутренне мотивирующую среду, заменяя вознаграждение любовью, предлагая интригующие игры и занятия, будучи примером, участвуя в играх и занятиях со своими учениками.

ВЛИЯНИЕ ИГРЫ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

Национальный опрос «American Life Project» показывает, что 97% детей в возрасте от 12 до 17 лет играют в видеоигры. Из этих 97% 99% составляют мальчики и 94% девочки. В среднем ребенок в возрасте от 8 до 10 лет тратит почти 8 часов в день на различные медиа. Дети старшего возраста и подростки проводят со СМИ около 11 часов в день.

Вознаграждение в видеоиграх запускает систему вознаграждения в мозгу, которая высвобождает гормон дофамин, вызывающий приятные ощущения. Играя в видеоигры, ребенок испытывает более высокий уровень адреналина, игра стимулирует зрительные и звуковые чувства, визуально радует хорошей графикой и высоким уровнем контрастности, а также хорошими звуковыми эффектами.

Отрицательные эффекты

Некоторые из негативных последствий, вызванных игрой в видеоигры, включают снижение концентрации внимания, усиление агрессии, снижение навыков самоуспокоения и саморегуляции, риск депрессии и тревоги, снижение физической активности, риск ожирения, проблемы с пищеварительной системой, снижение успеваемости в школе, снижение межличностных взаимодействий и т. д.

Симпатическая нервная система против парасимпатической нервной системы.

1. **Парасимпатическая НС**: отдыхает и переваривает, возвращает организм в спокойное состояние, снижает частоту сердечных сокращений и артериальное давление, восстанавливает организм и т. д.

2. **Симпатическая НС**: бей или беги, готовит организм к стрессу, высвобождает кортизол и адреналин, увеличивает частоту сердечных сокращений и кровяное давление, снижает пищеварение и т. д.

а. Расстройства пищевого поведения - парасимпатическая система в состоянии покоя, в то время как симпатическая система (реакция борьбы или бегства) активирована.

б. Нарушение сна - высокий уровень стресса

в. Поведенческие проблемы - агрессия, импульсивность, ненормативная лексика/шутки.

д. В среднем требуется 20-60 минут, чтобы регулировать уровень стресса.

1. **Влияние экранного времени на успеваемость в школе**: исследование, проведенное Медицинским исследовательским советом в Кембридже, показало, что те дети, которые проводят перед экраном час плюс, хуже учатся в школе.

Положительные эффекты

Некоторые из положительных эффектов видеоигр включают визуально-пространственные навыки, навыки многозадачности, навыки принятия решений, навыки решения проблем, образовательные игры помогают детям учиться и т. д. Игры мотивируют по своей природе, что делает видеоигры отличным инструментом в классе.

ЧТО МЫ МОЖЕМ СДЕЛАТЬ?

Принимая во внимание положительные преимущества игр, в том числе видеоигр, мы можем использовать эти преимущества в качестве инструмента в нашем служении, внедряя технологии в уроки воскресной школы, создавая визуально привлекательные визуальные эффекты, включая музыку, звуки и звуковые эффекты в наши уроки, включая естественные игры. в наших классах и использовать системы вознаграждения.