

РЕЛИГИОВЕДЕНИЕ

«Игровые интерактивные методы обучения»



Выполнили:

- 1. Шаронова Н.*
- 2. Рашидова А.*
- 3. Жадрин Б.*
- 4. Шойбек Б.*
- 5. Шамсудинова Р.*

ИГРА

Вид человеческой активности, обозначаемый термином «игра», настолько многопланов, что дать ему общее определение крайне затруднительно. Действительно, игра воображения, детская игра, интимная игра, спортивная парная и командная игра, игра актера, ролевая игра, деловая игра, военная командно-штабная игра, политические игры, психологические манипулятивные игры – эти и другие виды игровой активности суть разные явления.

Игра – вид деятельности, осуществляющейся в моделируемых ситуациях, мотивом которой является получение психологического результата (в виде положительных эмоций, новых знаний, умений и навыков, решений, победы, развития личностных качеств и отношений с окружающими и др.). В игре воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, следование которым обеспечивает познание действительности и личностный рост участников. Игра с ее возможностями моделирования жизни предоставляет неограниченные перспективы полноценного следования принципу выращивания.

Игровые методы – вид групповых методов обучения, основанных на игровом моделировании учебно-профессиональной деятельности.

Преимущества этого метода состоят в том, что ситуацию в игре можно разыгрывать сколько угодно раз, до тех пор, пока участники не будут удовлетворены качеством выполнения той или иной роли. В игре также наличествуют две важнейшие составляющие обучения – необходимая мотивация и позитивный эмоциональный тонус. Именно в игре возможен переход от психологической работы над людьми к психологической работе с людьми.

Атрибутами любой игры являются ролевой набор, технология игры, игровое взаимодействие. Ролевой набор является важнейшим компонентом игры. Роль – соответствующий принятым нормам способ поведения людей в зависимости от их статуса.

Ролевой набор игры – совокупность ролей участников игры, позволяющих реализовать технологию игры.

Технология игры – совокупность сценария, правил и последовательности реализации ролевого поведения, а также санкций за их нарушение.



Игровое взаимодействие – совместное поведение участников игры, определяемое ее сценарием. В определенных ситуациях игровое взаимодействие может регулироваться не сценарием, а указаниями руководителя («вводные»), а также самими участниками (нарушение правил или творчество).

Существует несколько классификаций игр.

- ✓ *По составу участников выделяют:* игра с партнером, игра с соперником, игра с тренажером, игра с компьютером, игра с природой.
- ✓ *По характеру игрового процесса игры бывают:* игра-сотрудничество, игра-соперничество, игра-соревнование.
- ✓ *По динамике их течения выделяют:* игры с ограниченным числом ходов, игры с неограниченным числом ходов, саморазвивающиеся игры с регламентированным масштабом времени и без него.
- ✓ *По составу элементов и структуре выделяют игры:* имитационные и операционные.
- ✓ *По целевому назначению можно выделить ролевую игру, деловую игру, организационно-деятельностную игру и др.*

Деловая игра

Деловая игра – это игровой метод активного социально-психологического обучения, род операциональных игр, заключающий в своей структуре форму воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики. Проведение деловой игры представляет собой развертывание особой (игровой) деятельности участников на имитационной модели, воссоздающей условия и динамику практической деятельности.



Деловая игра аккумулирует элементы различных форм и методов обучения (анализ конкретных ситуаций, ролевую игру, дискуссию и др.).

Основные признаки деловой игры как технологии:

- наличие модели системы отношений в том или ином виде практики, воссоздание в ней предметного и социального содержания профессиональной деятельности;*
- реализация «цепочки решений». В деловой игре моделируемая система часто рассматривается как динамическая;*
- наличие и распределение ролей;*
- различие ролевых целей между участниками при выработке решений;*

- взаимодействие игроков, исполняющих те или иные роли;
- наличие общей цели у всего коллектива, достижение которой обеспечивается взаимодействием участников через подчинение их различных ролевых целей единой цели;
- коллективная выработка решений участниками игры;
- многоальтернативность решений;
- наличие управляемого эмоционального напряжения;
- наличие системы индивидуального и группового оценивания деятельности участников.

К числу аспектов, по которым оценивается деятельность участников деловой игры, относятся:

- а) эффективность принимаемых участниками игры решений согласно заданной роли (представление решения к заданному сроку, использование рекомендуемых приемов и способов по выработке решений, наличие новизны, оригинальности, рациональность принятого решения и т. д.);
- б) межгрупповое взаимодействие участников деловой игры (быстрота в принятии решений, количество и качество внесенных контрпредложений по решениям, аргументированность при защите своих решений, помощь группам по их запросам и т. д.);
- в) взаимодействие участников игры внутри игровых групп (поощрения лидерами групп своих подчиненных за предложения по решению проблем и другие инициативы и т. д.);
- г) личностные качества участников деловой игры (эрудированность, принципиальность, умение аргументировать, использовать справочную литературу, честность, дисциплинированность, исполнительность).

Организационно-деятельностная игра

Организационно-деятельностная игра (ОДИ) – совокупность взаимосвязанных игровых процедур, направленных на решение проблемной задачи теоретического уровня, четкого и однозначного ответа на которую еще нет в науке, и развитие на этой основе рефлексивного, творческого мышления специалистов. Не зря ОДИ считают играми на развитие и методологизацию мышления, позволяющего специалисту действовать в широких областях практики с размытыми границами. ОДИ применяют также для решения сложных социально-производственных задач, когда требуется объединение усилий специалистов, имеющих различные позиции по отношению к проблеме.

Учитывая сложность целей, стоящих перед ОДИ, ее продолжительность может составлять две-три недели, а вместе с этапом разработки – до четырех месяцев. Игровой коллектив может достигать 50–70 человек.



В. Я. Платов выделяет ряд характеристических признаков ОДИ:

- в ОДИ моделируется деятельность специалистов по решению сложных комплексных проблем управления социальными системами на основе реальной информации об их состоянии;
- роли в ОДИ условны;
- различие ролевых целей обеспечивается различием личных интересов участников игры;
- перед игроками ставится общая цель;
- используется коллективная деятельность по выработке решений;
- предусмотрена альтернативность решений;
- специальными средствами обеспечивается управление эмоциональным напряжением участников игры;
- принятые в игре решения не воздействуют на исследуемую систему;
- система оценивания деятельности участников игры нередко отсутствует.

Ролевая игра



Один из методов активного обучения, предлагающий исполнение ее участниками различных ролей, значимых для них в реальной жизни. В ролевой игре главным элементом выступают роли, а связями — отношения между ними, определяемые ролевыми целями и предписаниями.

Ролевая игра как форма обучения имеет целью подготовку участников к тем ситуациям, которые возникают в их реальной жизни и деятельности, обучение их к принятию решений в ситуации неопределенности, в незнакомой или творческой обстановке, где воображение создает все основные условия реальной ситуации.

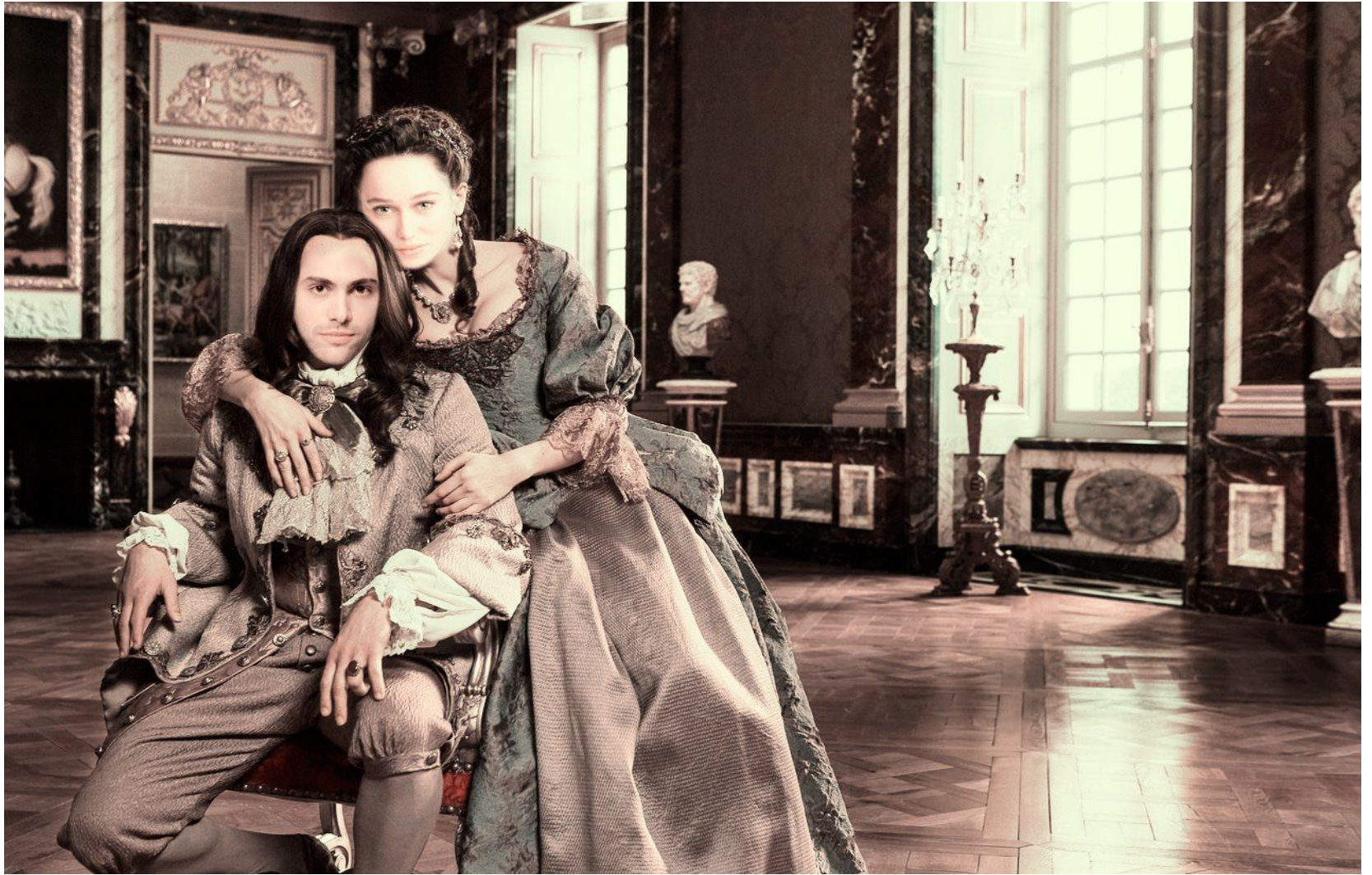
В ролевой игре участника сталкивают с ситуациями, которые по своим психологическим составляющим аналогичны ситуациям его реальной жизни и деятельности, побуждают к активности, дают обратную связь об адекватности его действий и ставят перед необходимостью изменить неэффективные установки и модели поведения.

В. Я. Платов выделяет следующие признаки ролевой игры как метода активного социально-психологического обучения. Только наличие всех из перечисленных ниже признаков позволяет отнести ту или иную игру к ролевой:

- *наличие в структуре игры модели коммуникации, включенной в конкретную социально-экономическую систему;*
- *наличие ролей;*
- *различие ролевых целей участников игры, исполняющих разные роли;*
- *взаимодействие ролей по логике функционирования модели;*
- *многоальтернативность решений;*
- *наличие системы индивидуально-ролевого и группового оценивания;*
- *наличие управляемого эмоционального напряжения.*

Словесные ролевые игры



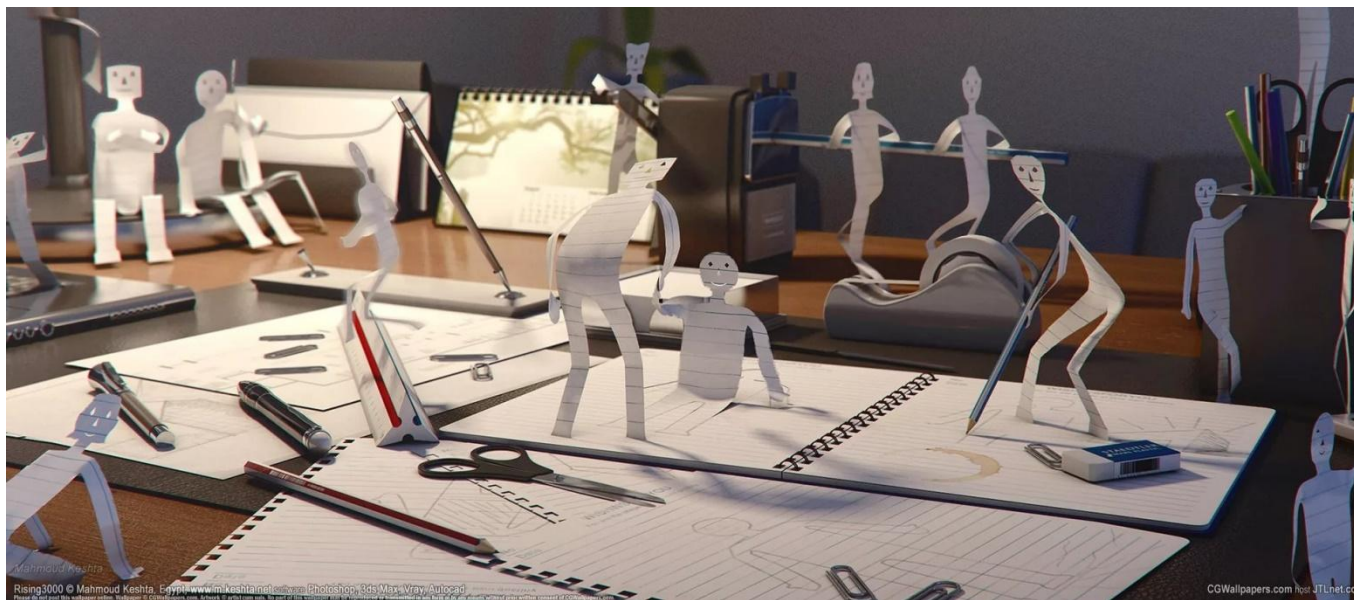


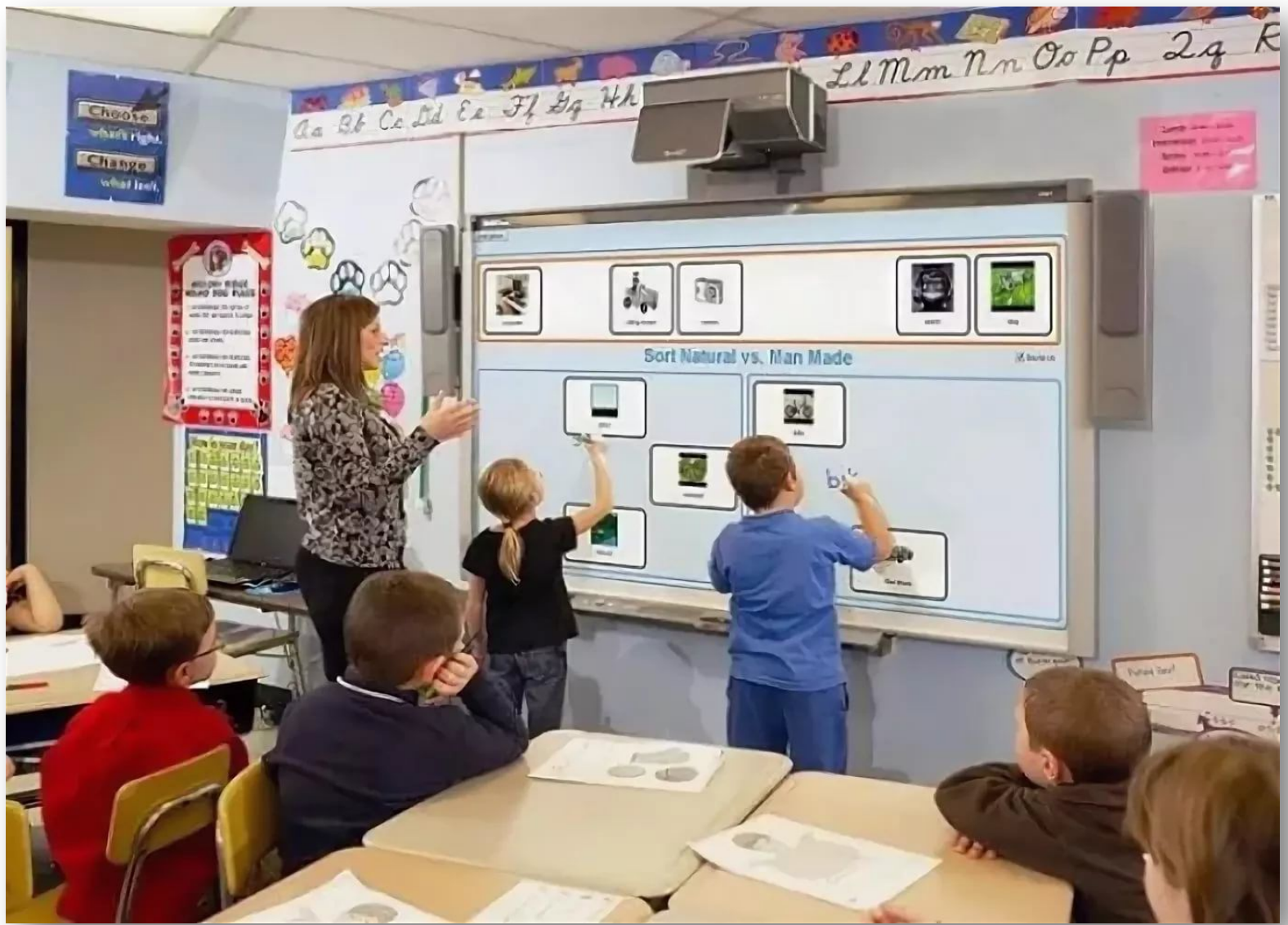




Операционные игры

Они помогают отработать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания учебного пособия, статьи, рецензии, решения производственных задач, аттестации педагогических кадров, ведения пропаганды и агитации и т. п. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.







Дидактические игры

Дидактическая игра – такая деятельность, смысл и цель которой дать детям определенные знания и навыки, развитие умственных способностей. Дидактические игры – это игры, предназначенные для обучения.

Дидактические игры в педагогическом процессе играют двоякую роль: во-первых, они являются методом обучения, во-вторых, – самостоятельной игровой деятельностью. В качестве первого они широко используются на занятиях по ознакомлению детей с окружающим, с живой природой, по формированию элементарных математических представлений, развитию речи в целях обучения детей определенным способам умственных действий, систематизации, уточнения и закрепления знаний.

Руководство дидактическими играми

В подготовку к игре входит следующее: отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения конкретной возрастной группы, с учетом времени проведения (в часы занятий или во внеучебное время), места (в групповой комнате, на участке, на прогулке и пр.); определение количества участников (вся группа, подгруппа, один ребенок).

В подготовку к игре входит также отбор необходимого дидактического материала (пособий, игрушек, картинок, природного материала).

Воспитатель выбирает игру, предлагает детям поиграть, начинает сама и приглашает детей.

Младший возраст: наглядное разъяснение всего хода игры в процессе совместной игры со взрослым.

Средний возраст: разъяснение 1-2 правил, частные даются по ходу игры в совместной деятельности со взрослым, можно использовать пробный ход игры, где воспитатель уточняет правила.

Старший возраст: словесное объяснение правил до игры, пояснение значения правил, если сложные, то используется показ и пробный ход.

Задачи дидактических игр сводятся к нескольким видам:

- ✓ Сравнить и выбирать предметы по одинаковым, различающимся или сходным признакам (задача усложняется в соответствии с возрастом детей).
- ✓ Классифицировать и распределять предметы или картинки. Дети классифицируют картинки или предметы по виду или по материалу, из которого они изготовлены.
- ✓ Определять предмет по нескольким или только по одному признаку. Дети угадывают предметы по простому описанию или кто-нибудь из них описывает вещь, а остальные угадывают.
- ✓ Упражнять внимание и память. Дети должны запомнить какой-либо факт или определенный состав предметов, группу игроков и пр. и определить изменение, которое произошло в их отсутствие.
- ✓ Действие. В каждой дидактической игре задача выполняется действием, которое определяет и организует поведение каждого ребенка и сплачивает детей в единый коллектив. Оно непосредственно привлекает интерес детей и определяет их эмоциональное отношение к игре.



Виды дидактических игр

В дошкольной педагогике все дидактические игры можно разделить на 3 основных вида: игры с предметами, настольно-печатные и словесные игры.

Игры с предметами: для них необходимо подбирать предметы, отличающиеся по свойствам: цвету, форме, величине, назначению, использованию и т.д.

Настольно-печатные игры – это очень увлекательное занятие для детей. Чаще всего используются дидактические игры с парными картинками, разрезными картинками и кубиками. При этом для детей среднего возраста должен быть изображен один или несколько предметов: игрушки, деревья, одежда или посуда. Дети самостоятельно могут дифференцировать их отличительные признаки: величину, цвет, форму, назначение. Для работы с разрезными картинками старшим дошкольникам можно предложить самостоятельно сложить целую картинку из её частей без предварительного рассматривания целого изображения.

Словесные игры построены на сочетании слов и действий играющих. В таких играх требуется использовать ранее приобретенные знания в новых связях, в новых обстоятельствах.

Словесные игры.

• Четыре группы игр:

игры, с помощью которых формируют умение выделять существенные признаки предметов, явлений:
"Отгадай-ка?",
"Магазин",
"Да - нет"

игры, используемые для развития у детей умения сравнивать, сопоставлять, делать правильные умозаключения:
"Похож - не похож",
"Кто больше заметит небылиц?"

Игры, с помощью которых развивается умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам, объединены в третьей группе: "Кому что нужно?", "Назови три предмета", «Назови одним словом»,

игры на развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления, выдержки, чувства юмора:
"Испорченный телефон",
"Краски",
"Летает - не летает«
и др.