

Игровые ТЕХНОЛОГИИ



Основные понятия игровой деятельности:

- Моделирование
- Имитация
- Соревновательность

игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением

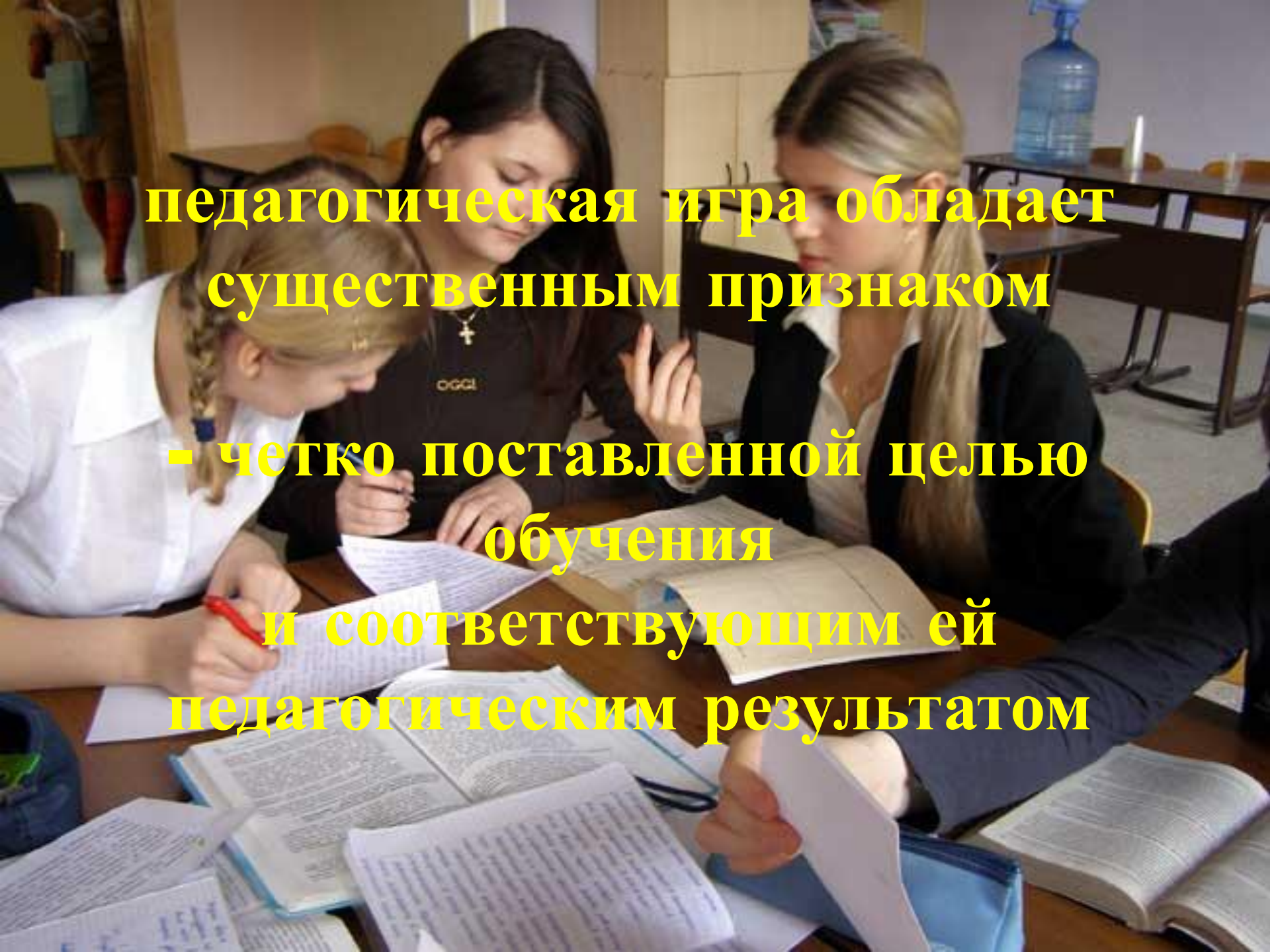
Основные функции игры:

- развлекательная
- коммуникативная
- самореализации
- игротерапевтическая
- диагностическая
- функция коррекции
- межнациональной коммуникации
- социализации



В структуру игры входят:

- а) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;
- д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

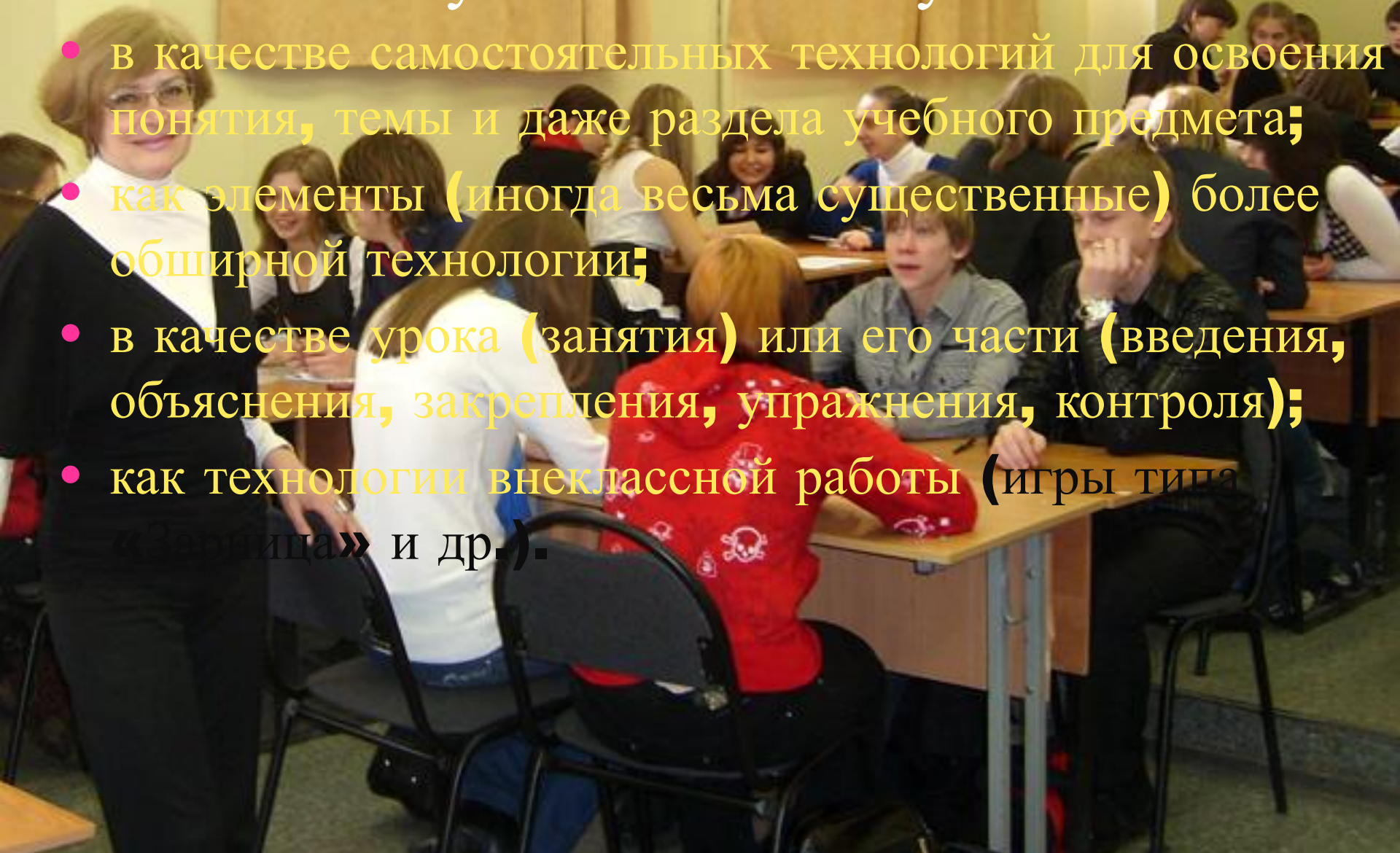
A photograph of three young women sitting around a wooden table in a classroom or library. They are surrounded by several open books and papers. The woman on the left is wearing a white shirt and has her hair in braids. The woman in the middle is wearing a dark top with a cross necklace. The woman on the right is wearing a dark blazer over a white shirt. They appear to be in a collaborative learning environment.

**педагогическая игра обладает
существенным признаком**

**- четко поставленной целью
обучения
и соответствующим ей
педагогическим результатом**

Игровая деятельность в обучении используется :

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы (игры типа «Квиза» и др.).



Классификация педагогических игр

по виду деятельности:

- физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные, психологические.

По характеру педагогического процесса:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

По характеру игровой методики:

- предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

По предметной области:

по физике, химии, математике и т.п.

Основные этапы учебного процесса на основе дидактических игр:

- Ориентация (характеристика имитации и правил, представление изучаемой темы, знакомство с основными представлениями)
- Подготовка к проведению (учитель излагает игровой сценарий, игровые задачи, правила, игровые процедуры, правила судейства и т.д.)
- Проведение игры
- Обсуждение игры



Требования к проведению

- Свободное творчество и самостоятельность учащихся
- Соблюдение правил и выполнение игровых обязанностей
- Вызывать только положительные эмоции
- Должен быть элемент случайности (может выиграть и не сильнейший)
- Учитывать возрастные особенности учащихся

Роли, выполняемые учителем:

1. Инструктор

(минимальное инструктирование)

2. Судья-рефери

(не вмешивается, а поддерживает правила)

3. Тренер

4. Председатель –ведущий

(осуществляет рефлексию игры и реальности)



Соотношение игр, имитаций и анализа конкретных ситуаций

Чистые игры

Физическое домино,
пойми меня

Имитационные
игры

Монополия,
Полет
в космос

Чистые
имитации

авиа тренажер

Игровой
анализ
конкретных
ситуаций

Имитационные
игры
для анализа
конкретных
ситуаций
имитация
конкретных
ситуаций;
малпомощь

Чистый
анализ
конкретных
ситуаций

Симпозиум,
форум,
конференция и т.д.



Достоинства игровых технологий:

- Активизирует деятельность учащихся
- Развивает коммуникативные способности учеников
- Укрепляет социальные связи в классе
- Развивает практические умения и навыки

Недостатки:

- Требуют значительной подготовки
- Нецелесообразно использовать при изучении нового материала
- Требуют от учителя полного контроля за ситуацией в классе

