

Игровые технологии

Выполнили студентки
1 курса, 1 группы
Психолого-педагогического
факультета
Психология образования
Кульнева Ирина
Синицкая Марина

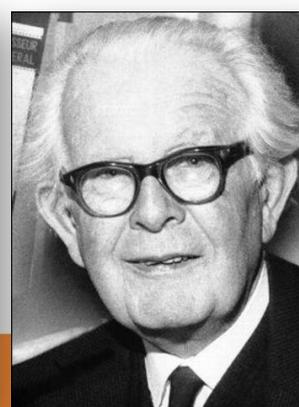
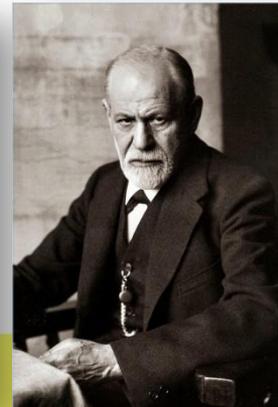
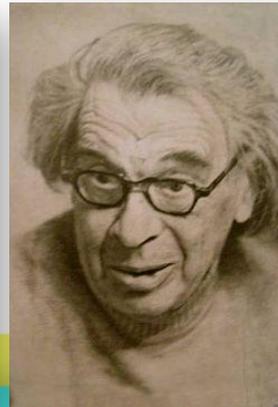
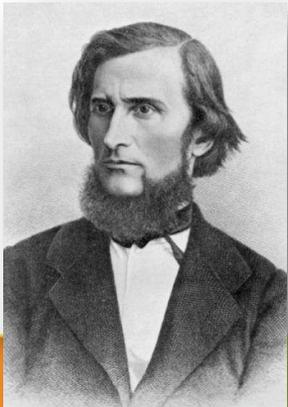
Понятие игровых технологий

Игровая технология – технология обучения, в основе которой лежит взаимосвязь имитационного моделирования и ролевого поведения участников игры в процессе решения учебных задач достаточно высокого уровня проблемности.



История возникновения игровых технологий

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д.Ушинский, П.П.Блонский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин, в зарубежной - З.Фрейд, Ж.Пиаже и другие. В их трудах, исследована и обоснована роль игры в развитии личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности.



Цели образования игровых технологий

Дидактические

Расширение кругозора, развитие и применение ЗУН на практике

Воспитательные

Воспитание самостоятельности, сотрудничества, общительности, коммуникативности

Развивающие

Развитие качеств и структур личности

Социальные

Приобщение к нормам и ценностям общества

Характеристика игровых технологий

Игровая технология является уникальной формой обучения. Позволяет сделать обычный урок интересным и увлекательным, она строится как **целостное образование**, охватывающее определенную часть учебного процесса **объединённую общим содержанием, сюжетом.** «Игровые педагогические технологии» включают в себя достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных игр.

Сущность игровых технологий

Компонент игровой технологии	Структурные элементы игры
<i>Мотивационный</i>	<i>Установочный момент, игровая ситуация</i>
<i>Ориентационно-целевой</i>	<i>Задачи игры</i>
<i>Содержательно-операционный</i>	<i>Правила игры, игровое действие</i>
<i>Ценностно-волевой</i>	<i>Игровое состояние</i>
<i>Оценочный</i>	<i>Результат игры</i>

Игровая деятельность используется:

- В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия темы и даже раздела;
- Как элемент обширной технологии;
- В качестве его урока или его части; как технология внеклассной работы.



Классификация игровых технологий по Г.К. Селевко

По области деятельности

- Физические
- Интеллектуальные
- Трудовые
- Социальные
- Психологические

По характеру педагогического процесса

- Обучающие, тренинговые, контролирующие
- Познавательные, воспитательные, развивающие
- Репродуктивные, продуктивные, творческие
- Коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические

По игровой методике

- Предметные
- Сюжетные
- Ролевые
- Деловые
- Имитационные
- Драматизация

По предметной области

- Математические, химические, биологические, физические, экологические
- Музыкальные, театральные, литературные
- Трудовые, технические, производственные
- Физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные
- Обществоведческие, управленческие, коммерческие

По игровой среде

- Предметные, беспредметные
- Настольные, комнатные, уличные, на местности
- Компьютерные, телевизионные, ТСО
- Технические, со средствами передвижения.

Виды игровых технологий

Признак	Вид игр
Характер деятельности	Физические, интеллектуальные, социальные, психологические
Характер педагогического процесса	Дидактические, познавательные, воспитательные, развивающие, творческие (репродуктивные, продуктивные), диагностические, профориентационные, психотерапевтические
Характер игровых действий	Сюжетные, ролевые, деловые, драматизации, имитационные, спортивные, военно-прикладные, туристические
Характер среды	Аудиторные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные
Количество участников	Массовые, групповые, индивидуальные

Достоинства и недостатки игровых технологий:

Достоинства:

- Повышение интереса;
- Сплочение коллектива;
- Смена деятельности;
- Развитие творчества
- Развитие мышления;

Недостатки:

- Сложности в организации;
- Сложности в оценке;
- Много подготовки к уроку;

Выводы:

Игра формирует **познавательную активность и саморегуляцию**, позволяет **развивать внимание и память**, создает условия для **становления абстрактного мышления**. В игре осваиваются игровые роли, школьники обогащают свой социальный опыт, учатся **адаптироваться в незнакомых ситуациях**. Кроме того, игра вызывает у школьника живой интерес к предмету, позволяет **развивать индивидуальные способности** каждого ученика.



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**