

Технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр.

**Выполнила Фазлыева
Динара Фуатовна, группа
ЗФ-309-072-06-1 Кунашак**

Игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные



Педагогические игры можно классифицировать:

- По области применения: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические.
- По (характеристике) характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, творческие, развивающие.
- По игровой технологии: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизация.
- По предметной области: математические, химические, биологические, физические, экологические, музыкальные, трудовые, спортивные, экономические.
- По игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, компьютерные, телевизионные, циклические, со средствами передвижения

Какие задачи решаются при использовании такой формы обучения?

- Осуществляет более свободный, психологически раскрепощённый контроль знаний. Исчезает болезненная реакция учащихся на неудачные ответы.
- Подход к учащимся в обучении становится более деликатным и дифференцированным.

В результате применения методов игрового обучения достигаются следующие цели:

- стимулируется познавательная деятельность;
- активизируется мыслительная деятельность;
- самопроизвольно запоминаются сведения;
- формируется ассоциативное запоминание;
- усиливается мотивация к изучению предмета.

Признаки

Игровому обучению присущи те же черты, что и игре:

- свободная развивающаяся деятельность, организуемая учителем (но протекающая без его диктата) и осуществляемая учениками по желанию, с удовольствием от *самого процесса деятельности*, а не за признание или оценку (В. Букатов).
- творческая, импровизационная, активная по своему характеру деятельность.
- эмоционально напряженная, приподнятая, состязательная, конкурентная деятельность.
- деятельность, проходящая в рамках прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры и элементов общественного опыта
- деятельность, имеющая имитационный характер, в котором моделируется профессиональная или общественная среда жизни человека.
- деятельность, обособленная местом действия и продолжительностью, рамками пространства и времени. (В. Кругликов).

Цели применения игр:

- развитие мышления;
- углубление теоретических знаний;
- самоопределение в мире увлечений и профессий;
- организация свободного времени;
- общение со сверстниками;
- приобретение новых знаний, умений и навыков;
- развитие волевых качеств;
- контроль знаний;
- мотивация учебной деятельности.

ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ИГР

- Дидактическая игра
- Ролевая игра
- Деловая игра

Дидактическая игра

- Дидактическими являются игры, специально создаваемые или приспособленные для целей обучения.
- Предлагается и организуется учителем
- Заранее планируется учителем
- Цель игры – учебная (усвоение знаний, умений и т.д.)
- Результат прогнозируется заранее, игра заканчивается, когда результат достигнут
- Для игры на уроке отводится определённое время
- Обязательное соблюдение правил, составленных заранее
- Учебно-познавательная деятельность доминирует во взаимосвязи с игрой
- Средства игры продумываются и готовятся заранее

Ролевая игра

Ролевая игра – это структурированная обучающая ситуация, в которой человек временно принимает на себя определённую социальную роль и демонстрирует поведенческие модели, которые, как он считает, соответствуют этой роли.

Компонентами ролевой игры являются:

- Задачи игры
- Содержание
- Сюжет
- Правила
- Средства
- Роли
- Игровые действия
- Игровая ситуация
- Результат

Деловая игра

Деловая игра – это имитационное игровое моделирование функционирования социально-экономических систем (или их элементов) и деятельности занятых в них людей, происходящее в форме ролевого взаимодействия по определённым правилам в условиях неопределённости и/или столкновения интересов и/или конфликта с принятием решений, направленных на достижение желаемого состояния объекта управления.

- Деловая игра обуславливает заинтересованность каждого её участника в глубоком изучении проблемы, воздействуя на мотивационную и эмоциональную сферу личности
- Актуализирует творческий потенциал
- Обеспечивает переход к самоорганизации деятельности учащихся
- Способствует формированию дисциплинированности и ответственности
- Формирует умение взаимодействовать в коллективе, организовывать работу группы.

«Назови соседей числа»

- Эта игра дает возможность каждое число первой сотни рассматривать не изолированно, а в связи с предыдущим и последующим числом.
- Средства обучения: мяч или два мяча – большой и маленький (или разного цвета). Содержание игры: учитель бросает мяч то одному, тот другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например двадцать один, играющий должен назвать смежные числа –20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

Игра “ Старик Хоттабыч”.

- Однажды в реке нашли старинный сосуд, на котором были начертаны таинственные слова: “ В этот сосуд заключён могущественный джин Гасан Абдурахман ибн Хоттаб за то, что тысячу лет назад он не смог выполнить задание повелителя джинов Аль - Манфара”.
- Задания (на рисунке кувшин с любыми числами)
- Найдите “ лишнее” число.
- Выпишите чётные, нечётные числа.
- Составьте равенства и неравенства.
- Увеличьте числа на 2.
- Уменьшите числа на 2.
- Из кувшина вышел вдруг
- Добрый джин – наш старый друг.
Кто решит всё без подсказки,
Тех возьмёт с собою в сказку.

Спасибо за внимание!

- Образовательные технологии различаются по декларируемым задачам, по организации процесса обучения, направлением на развитие творческого мышления или коммуникативных способностей, но цели и конечный результат технологий можно в самом общем виде описать как формирование метапредметных результатов; эта цель заявлена во ФГОС ООО, характеристика этих результатов сформулирована в терминах универсальных учебных действий (УУД: личностные; регулятивные (блок включает также действия саморегуляции); познавательные; коммуникативные).