

Понятие игры. Часть 2.

Продолжаем разбираться с теорией.

Вам нужно сделать мини-доклад по теме:

- История игр.
 - Игры животных.
 - Игра как феномен культуры.
 - Игра в кинематографе.
 - Игра в живописи.
 - Игра в художественной литературе.
 - Игра как предмет научного исследования.
 - Игра в философии.
 - Игра в социологии.
 - Игра в психологии.
 - Игра в педагогике.
 - Игра в документальном кино.
-



Предлагаю провести **игру «Совет дела»** по разработке конкурса на лучший мини-доклад.

- Участники игры разбиваются на группы по 5-7 человек. Всем группам дается задание-ситуация: предстоит **конкурс на лучший мини-доклад.**
 - Объявляется соревнование – какая группа представит самый интересный и оригинальный план подготовки и проведения конкурса. Внутри группы ребята распределяют между собой поручения.
 - Дается 15 минут на обсуждение. Через 15 минут на суд жюри каждая группа выносит общий план.
 - Каждая группа защищает свой проект плана, отвечая на вопросы жюри и ребят.
 - За соблюдение всех требований: оригинальность, соответствие возможностям, равномерное распределение поручений – балл.
 - Победитель – кто наберет наибольшее количество баллов.
-



Сделайте **сравнительный анализ** подходов к пониманию сущности игры. Что общего и что отличного у двух ученых?

Йохан Хейзинга «Homo Ludens» (1938 г.)

- Игра – свободное действие без принуждения.
- Игра – это выход в иную сферу деятельности.
- Игра всегда «разыгрывается» в определенных рамках времени и пространства.
- Игра всегда устанавливает определенный порядок.
- Игра – это всегда напряжение.
- Каждая игра – имеет свои правила.
- Играющие создают новое сообщество – группу.
- Игра обладает обособленностью, выраженной в некой таинственности.

С.А.Шмаков «Игры учащихся – феномен культуры» (1994 г.)

- **Свободная** развивающая **деятельность** по желанию ребенка ради удовольствия;
- **Творческий**, импровизационный, активный **характер** этой деятельности;
- **Эмоциональная приподнятость**, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- **Наличие правил**, отражающих содержание игры, ее логику и временную последовательность.



Попробуйте теперь дать свое определение
игры.

□ Игра – это...



Прочитайте текст «Почему играть в детстве гораздо важнее, чем ходить в школу» (см. Приложение 1) и заполните таблицу, используя прием «Инсерт»:

<i>Информация мне известна</i>	<i>Узнал(а) новое</i>	<i>Хочу узнать подробнее</i>	<i>Не согласен</i>



Итоговые вопросы:

- 1. Где можно использовать игру «Совет дела»?
- 2. Почему ее можно отнести к КТД (коллективным творческим делам)?
- 3. Что именно прояснили для себя в понятии игры?
- 4. Согласны ли вы с тезисом «Играть в детстве гораздо важнее, чем ходить в школу»? Ответ обоснуйте.
- 5. Какое задание в таблице было самым сложным? Почему?

