

# Игра как деятельность человека



Групповой доклад 311 группа: Бархатова  
Елизавета, Бойко Дарья, Волкова Елизавета,  
Иршникова Светлана, Крицкая Дана,  
Мухомедзянова Алина

- **Игра** – это особый вид деятельности, целью не является производство материального продукта, а сам процесс – развлечение и отдых.
- **Характерные черты:** происходит в условной ситуации, которая быстро меняется; в ее процессе используются замещающие предметы; нацелена на удовлетворение интереса ее участников; способствует развитию личности, обогащает ее, вооружает необходимыми навыками.

# Функции игры

- Игра моделирует жизненные ситуации борьбы;
- Создает условия для взаимодействия и взаимопомощи;
- Сплачивает ее участников, создает общность, которая тяготеет к сохранению и после окончания игры;
- Выявляет личностные качества играющего, его ловкость, находчивость, решительность, настойчивость, коммуникабельность, честность;
- Игра создает простор для фантазии, осуществляется в рамках выработанных правил;
- Удовлетворяя потребность человека в наслаждении, приносимой самой игрой, получает удовольствие от расширения своего кругозора;
- В игре личность может проявить свои положительные качества, которые в обыденной жизни не находят применения.

# Условия игры

Каждой игре соответствуют правила и условия. Правила четко очерчивают характер игры; они обычно неизменны и четко соблюдаются по отношению к данной игре.



# Педагогические игры и их виды

Требования: игра должна охватывать всех; должна быть интересна для всех, быть доступна для всех. Игры, используемые в обучении, бывают ролевыми, имитационными, деловыми, организационно-деятельностными.

# Компьютерные игры



- Компьютерная игра — программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

# Классификация компьютерных игр:

1. Жанр ( экшн, стратегическая игра, развивающая и т.д.)
2. Количество игроков и способ их взаимодействия
3. Визуальное представление
4. Платформа (игровые приставки/консоли, ПК и мобильные телефоны)

# Составляющие компьютерной игры:

- Сеттинг — среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия.
- Геймплей — игровой процесс. Геймплей включает в себя разные содержательные аспекты компьютерной игры, в том числе технические, внутриигровая механика, совокупность методов взаимодействия игры с игроком и др.
- Музыка в компьютерных/ видеоиграх -любые мелодии, композиции или саундтреки видеоигр.



# Ролевые игры

Ролевая игра представляет из себя моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время. Её участники отыгрывают собственных персонажей, руководствуясь при этом характером своей роли и внутренними убеждениями персонажа в рамках игровых реалий. Действия игроков представляют из себя вольную импровизацию в рамках выбранных правил, а также определяют суть игры и её результат. Ролевые игры неразрывно связаны с историческими реконструкциями, косплеем, историческим танцем, культурой бардов и менестрелей и т.д.

# Классификация ролевых игр, ролей и действий в игре

- 1. Словесные:** в настольных ролевых играх и в словесках всё действие происходит в воображении участников. Отличие настольных игр от словесок заключается в наличии или отсутствии игровой системы. К играм словесного типа относятся ролевые игры по электронной почте, а также форумные ролевые игры.
- 2. Живые:** в ролевых играх живого действия игроки физически участвуют в событиях игры.
- 3. Компьютерные:** в компьютерных ролевых играх вся окружающая игроков обстановка управляется компьютерной программой.

# По поставленным целям

- **Боёвка** игра-процесс, боевая роль подразумевает игровое оружейное взаимодействие, с обязательной соревновательной компонентой поведения и игроков, персонажей.
- **Театралка**, подразумевает большой упор на определенность и заданность сюжета, соответствие ролям.
- **Игра на выживание**, в процессе игры игрок заведомо оказывается в экстремальных для него ситуациях, возможно психологических, возможно физических.
- **Мистерия**, предполагает глубокое психологическое погружение игрока в сущность своего персонажа, а при коллективной игре ещё и максимально адекватное для всех участников действия
- **Моделирование** — внимание уделяется точности моделирования. Наиболее распространено в стратегических ролевых играх и компьютерных.
- **Деловые**, применяются в профессиональном образовании методом моделирования каких-либо жизненных ситуаций (работы в трудовом коллективе). В этом случае участники принимают роли различных должностей и профессий.

# Заключение

- Игровая деятельность стимулирует самопознание личности, самонаблюдение, самоотношение, сам



**Спасибо за  
внимание.**