

# Игровые технологии

Проверила: Шарычева Мария Эдуардовна, кандидат педагогических наук, доцент

Выполнили: Родичева А., Мальсагова А.

*Игра - высшая форма  
исследования.*  
А. Эйнштейн



**Игра** – это вид деятельности, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением



# Классификация педагогических игр (по Г. К. Селевко)

**1) по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;**



## 2) по характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие,
- познавательные, воспитательные, развивающие,
- репродуктивные, продуктивные, творческие,
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;

**3) по игровой методике:** предметно-сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;



#### 4) по предметной области:

- математические, химические, биологические, физические, экологические,
- музыкальные, театральные, литературные,
- трудовые, технические, производственные,
- физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные,
- обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие;

## 5) по игровой среде:

- без предметов, с предметами,
- настольные, комнатные, уличные, на местности,
- компьютерные, телевизионные, ТСО,
- технические, со средствами передвижения.





# Педагогические игры

## По области деятельности

Физические

Интеллектуальные

Трудовые

Социальные

Психологические

## По характеру педагогического процесса

Обучающие, Тренинговые,  
Контролирующие;  
Обобщающие

Познавательные  
Воспитательные  
Развивающие

Репродуктивные  
Продуктивные  
Творческие

Коммуникативные;  
Диагностические;  
Профорориентационные;  
Психотехнические

## По игровой методике

Предметные

Сюжетные

Ролевые

Деловые

Имитационные

Драматизации

## По предметной области

математические,  
химические, биологические,  
физические, экологические

музыкальные,  
театральные,  
литературные

трудовые,  
технические,  
производственные

физкультурные, спортивные,  
военно-прикладные,  
туристические, народные

обществоведческие,  
управленческие, экономические,  
коммерческие

## По игровой среде

Без предметов  
С предметами

Настольные,  
комнатные, уличные,  
на местности

Компьютерные,  
телевизионные,  
ТСО

Технические, со  
средствами  
передвижения

## Реализация игровых приемов и ситуаций происходит по таким направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую.

**Игровые технологии** – это совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

**Основоположник** – Ф. Шиллер. (американский философ-прагматик, психолог и педагог). В нашей стране наибольший вклад в разработку игровой технологии внесли И.Е. Берлянд, Л.С. Выгодский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, И.Б. Первин, В.К. Дьяченко) и др.

# Компоненты игровой технологии во взаимосвязи со структурными элементами игры

Компонент игровой технологии	Структурные элементы игры
Мотивационный связан с отношением ученика к содержанию и процессу деятельности, включает его мотивы, интересы и потребности в игре.	Установочный момент, игровая ситуация
Ориентационно-целевой компонент связан с тем, что ученик воспринимает цели учебно-познавательной деятельности, нравственные установки, ценности, которые, став лично значимыми, становятся регуляторами игрового поведения учащихся.	Задачи игры
Содержательно-операционный компонент предполагает, что ученики владеют учебным материалом и способностью опираться на имеющиеся знания и способы деятельности.	Правила игры, игровое действие
Ценностно-волевой компонент обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает внимание, эмоциональные переживания.	Игровое состояние
Оценочный компонент игры обеспечивает сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, а также самоуправление процессом игры и рефлексии собственной деятельности.	Результат игры

## Функции игровой технологии:

- 1) правильно организованная с учетом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- 2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- 3) игра – один из приемов преодоления пассивности учеников;
- 4) в составе команды каждый ученик несет ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием.



При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.



В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия;
- как элементы ;
- в качестве технологии урока (занятия) или его фрагмента ;
- как технология внеклассной работы .



## Игровые технологии

- **Дидактические игры** – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.
- **Подвижная игра** – разновидность игровой деятельности, основу которой составляют разнообразные активные движения, двигательные действия, мотивированные сюжетом игры.
- **Ролевые игры** — это игры по заданному сценарию, который требует не только знакомство с материалом, но и вхождение в заданный образ, т.е. в какой-то степени даже перевоплощения, актерского мастерства
- **Интеллектуальная игра** – это такая игра, где успех достигается, прежде всего, за счет мыслительных способностей человека, его ума.



## Игровые технологии в младшем школьном возрасте:

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются не имитационные игры.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно – игровом плане.

## Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте:

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.



Педагогическая суть игровых технологий заключается в активизации мышления, повышении самостоятельности обучающихся и обеспечении творческого подхода в обучении. Цель игры – это сформировать навыки и умения обучающегося в активном творческом поиске. В процессе игровой деятельности активизируются не только знания, но и коммуникативные навыки, что обуславливает социальную значимость игровой технологии.





GAME  
OVER