

# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ВИД ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ



Заместитель директора по УВР  
Костина Галина Ивановна



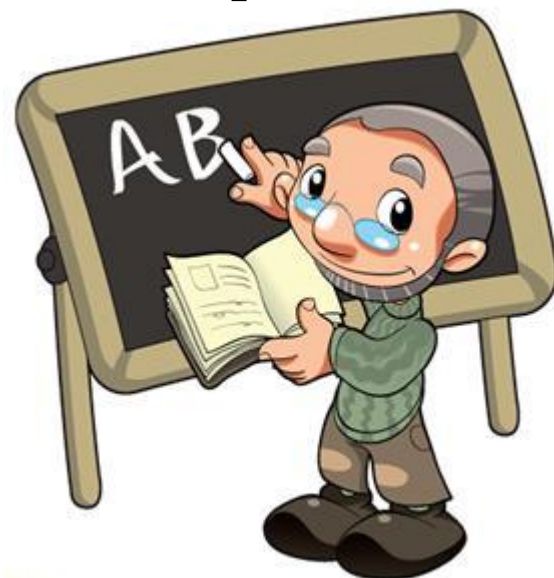
# ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ ПО ПРЕОБЛАДАЮЩЕМУ МЕТОДУ РАЗЛИЧАЮТСЯ НА

- Игровые.
- Догматические, репродуктивные.
- Объяснительно-иллюстративные.
- Развивающие.
- Проблемные, поисковые.
- Программированные.
- Диалогические.
- Творческие
- Саморазвивающие.
- Информационные (компьютерные).



## ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ В СЛЕДУЮЩИХ СЛУЧАЯХ:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.



## ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства;
- в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.



## ФАКТОРЫ, СПОСОБСТВУЮЩИЕ ВОЗНИКНОВЕНИЮ ИГРОВОГО ИНТЕРЕСА:

- удовольствие от контактов с партнерами по игре;
- удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;
- азарт, от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;
- необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;
- удовлетворение от успеха – промежуточного и окончательного;
- если игра ролевая, то удовольствие от процесса – перевоплощение в роль.



# В ИГРАХ МОГУТ БЫТЬ РЕАЛИЗОВАНЫ СЛЕДУЮЩИЕ ПОТРЕБНОСТИ:

- наличие собственной деятельности;
- творчество;
- общение;
- потребность в ином;
- самоопределение через ролевое экспериментирование;
- самоопределение через пробы деятельностей.



## ТРЕБОВАНИЯ К ИГРАМ В ОБРАЗОВАНИИ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ ИГР:

- Игровая оболочка должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.
- Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.
- Возможность действия для каждого ученика.
- Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.
- Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями.
- Вариативность — в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.
- Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.



# В СТРУКТУРУ ИГРЫ КАК ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЛИЧНОСТИ ВХОДЯТ ЭТАПЫ:

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.





## В СТРУКТУРУ ИГРЫ КАК ПРОЦЕССА ВХОДЯТ:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средства реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.



## БОЛЬШИНСТВО ИГР ОТЛИЧАЕТ СЛЕДУЮЩИЕ ЧЕРТЫ:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.



# ПРЕИМУЩЕСТВАМИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ЯВЛЯЮТСЯ:

- Активизация и интенсификация процесса обучения;
- Воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений обучаемых в ситуациях, моделирующих реальные условия профессиональной деятельности;
- Гибкое сочетание разнообразных приёмов и методов обучения: от репродуктивных до проблемных;
- Моделирование практически любого вида профессиональной деятельности;
- Творческое саморазвитие обучаемых.



## ПО ХАРАКТЕРУ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОЦЕССА ВЫДЕЛЯЮТСЯ СЛЕДУЮЩИЕ ГРУППЫ ИГР:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.



## Цели:

### □ Дидактические:

расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.



# Цели:

## □ Воспитывающие:

воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.



## Цели:

### □ Развивающие:

развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазий, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.



## Цели:

### □ Социализирующие:

приобщение к нормам и ценностям общества;  
адаптация к условиям среды; стрессовый контроль,  
саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

