

# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

«Я искренне верю, что для ребенка не так важно  
знать, как чувствовать. Если факты – семена,  
которые дадут всходы знания и мудрости, то  
впечатления и эмоции – та плодородная почва, в  
которую должны упасть эти семена»

Р.Карсон

- Дидактические игры (специально создаваемые или приспособленные для целей обучения) делятся на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, психотренинг, психодрама, песенно-музыкальные фрагменты и самые разнообразные варианты самовыражения творческой личности.



# классификации педагогических игр

- **По области деятельности:** физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические.
- **По характеру педагогического процесса:**
  - - обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие;
  - - познавательные, воспитательные, развивающие;
  - - репродуктивные, продуктивные, творческие;
  - - коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.
- **По игровой методике:** предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации.

- **По предметной области:**

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

- **По игровой среде:**

- - настольные , комнатные, уличные, на местности;
- - компьютеризированные, телевизионные, ТСО.

## ГЛАВНЫЕ ЧЕРТЫ:

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

# функции:

- **1) обучающая функция** – развитие общеучебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие различной информации, развитие навыков владения речью;
- **2) воспитательная функция** – психотренинг и психокоррекция проявления личности в игровых моделях;
- **3) развивающая функция** – гармоническое развитие личностных качеств с целью активизации резервных возможностей личности;
- **4) коммуникативная функция** – объединение учащихся в коллектив и установление эмоциональных контактов;
- **5) релаксационная функция** – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении;
- **6) психотехническая функция** – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для усвоения больших объемов информации;
- **7) развлекательная функция** – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение.

# результат

- - формирование у обучающихся опыта ценностных отношений;
- - расширение и углубление знаний по предмету;
- - творческое применение результатов предшествующего обучения;
- - интеграция знаний из разных предметных областей;
- - приобретение умений и навыков межличностных взаимодействий.

## этапы игры:

- **подготовительный**, который включает в себя: формулирование цели игры, распределение ролей (по инициативе учителя или обучающихся) и их освоение, а также обсуждение хода игры;
- - **проведение игры**;
- - **заключительный**, на котором обсуждаются результаты игры и подводятся итоги по выполнению поставленной цели.

# ИМИТАЦИОННЫЕ И СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

- - повышение мотивации и интереса к учебным занятиям вообще и моделируемым в игре аспектам действительности;
- - познавательное обучение : получение участниками игры достаточной информации; иллюстрация на конкретных примерах понятий, касающихся человеческого поведения; приобретение участниками игры навыков принятия решений; обучение участников игры наилучшими стратегиями в имитируемых ситуациях и др.;
- - влияние участия в игре на учебную работу учащихся;
- - изменение отношения ученика к моделируемым ситуациям и людям, действующим в них;
- - изменение самооценки ученика и его оценки значения и возможностей человека вообще;
- - изменение в отношениях учеников и учителей в ходе занятий.

# ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

- Деловая игра используется для решения комплексных задач освоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

# Задания:

- 1. Задания, имеющие несколько решений, из которых учащийся должен выбрать одно в соответствии со своей нравственной позицией.
- 2. Задания второго типа требуют от учащихся выработки самостоятельного решения по какой-либо экологической проблеме.
- 3. Задания третьего типа предусматривают анализ экологической ситуации, прогнозирование возможных последствий и выбор природозащитных мер.
- 4. Задания, требующие объяснения явлений (процессов), происходящих в природной среде естественно или вызванных хозяйственной деятельностью человека.
- 5. Задания, предлагающие школьникам разбор и анализ негативных действий человека по отношению к окружающей природе и грамотный, обоснованный выход из сложившейся ситуации.