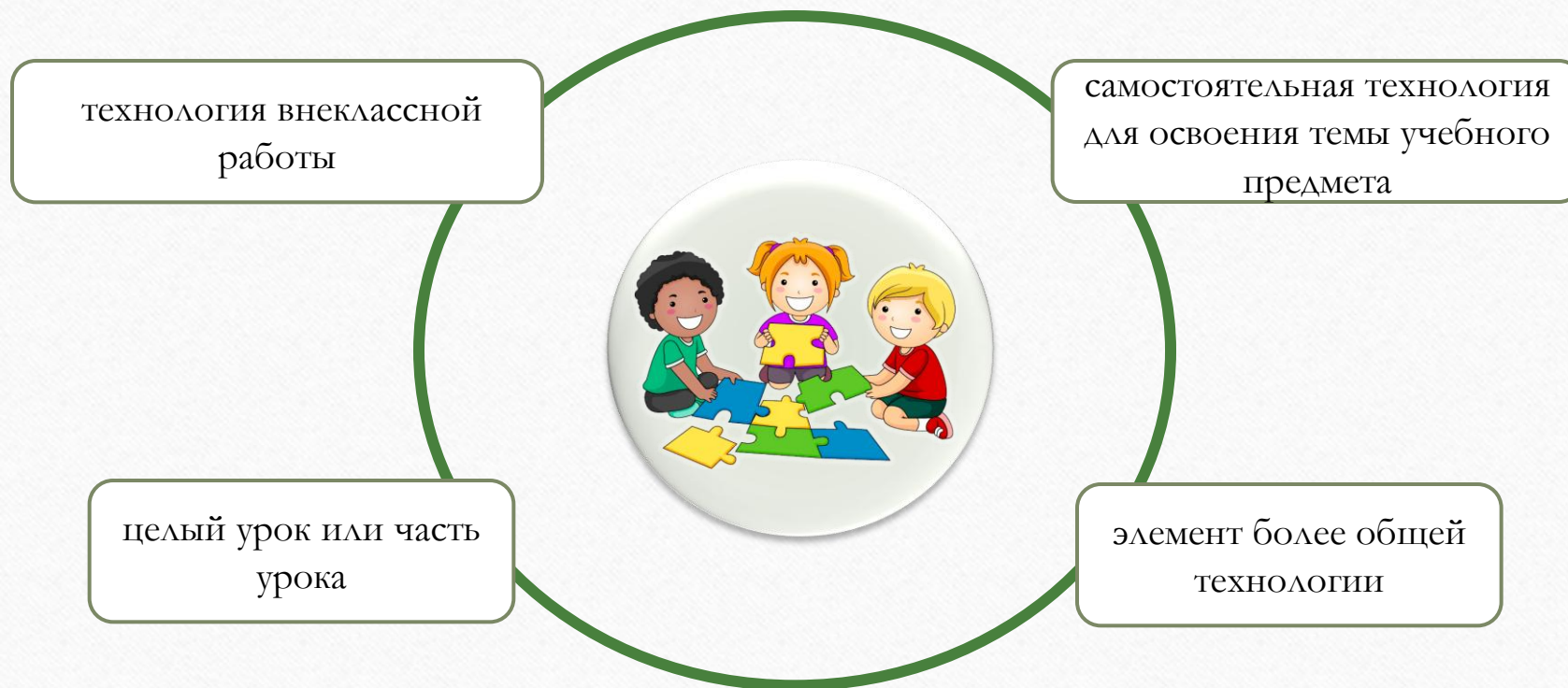


Игровые технологии как эффективное средство активизации познавательной деятельности учащихся и реализации деятельностного подхода в образовании



Использование игровой деятельности в современной школе





Игровая технология - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Формирование ключевых компетенций учащихся посредством игровой деятельности



способности мобилизовать в определённой ситуации полученные знания и опыт

способности эффективно действовать за пределами ситуаций, тем, изучаемых в учебном процессе

умения действовать самостоятельно, нести личную ответственность, занимать рефлексивную позицию

Преимущества игровой деятельности





Педагогическая игра обладает существенным признаком - чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены и характеризуются учебно-познавательной направленностью.



Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

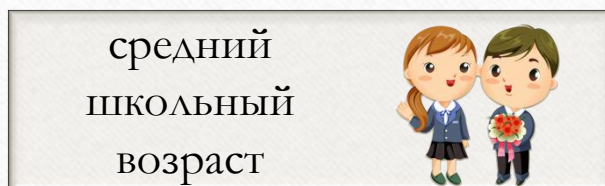
Возрастная периодизация на основании ведущего вида деятельности



ведущий вид деятельности -
игра



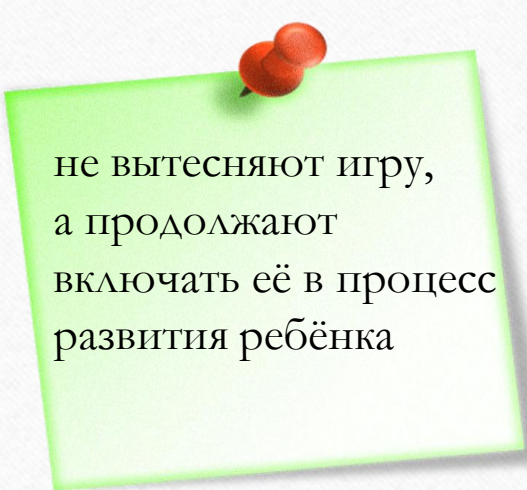
ведущий вид деятельности —
учебная деятельность



ведущий вид деятельности —
общественно-полезная
деятельность

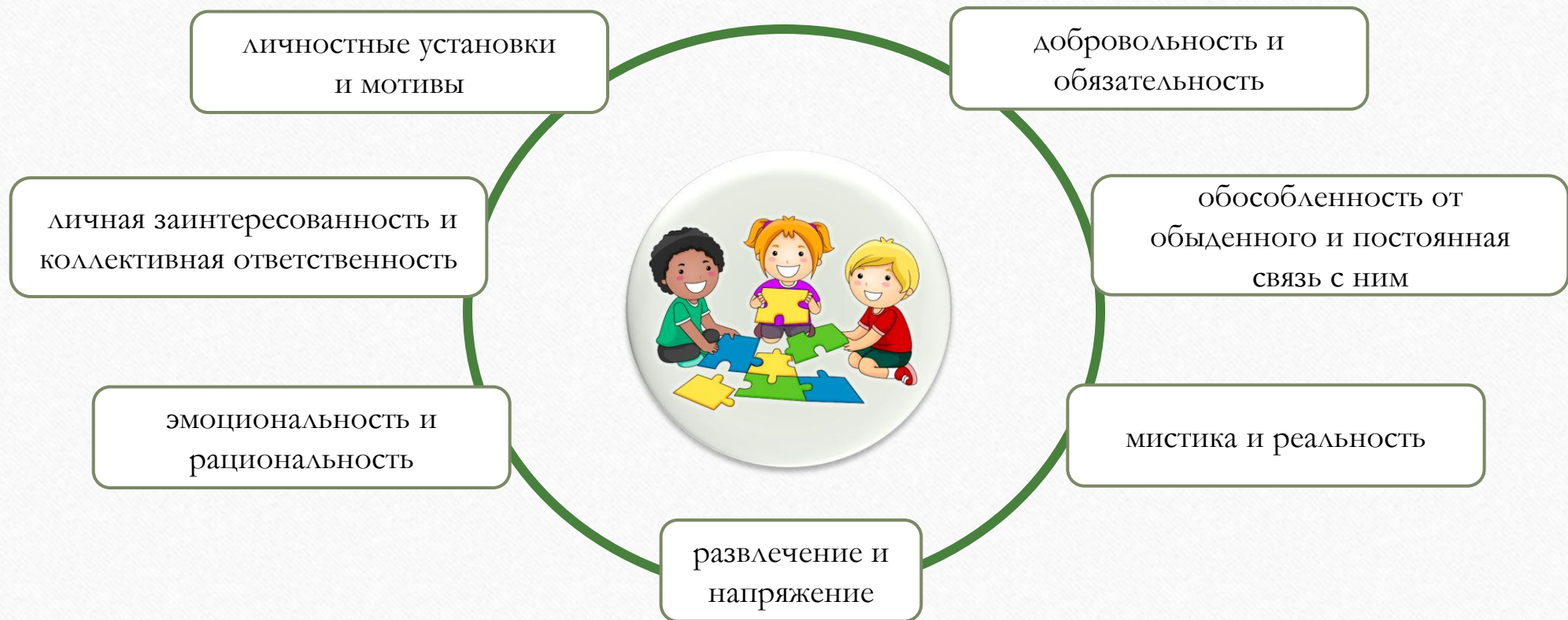


ведущий вид деятельности -
учебно-профессиональная
деятельность



не вытесняют игру,
а продолжают
включать её в процесс
развития ребёнка

Развивающий потенциал игры



Особенность игровой деятельности

Двуплановость

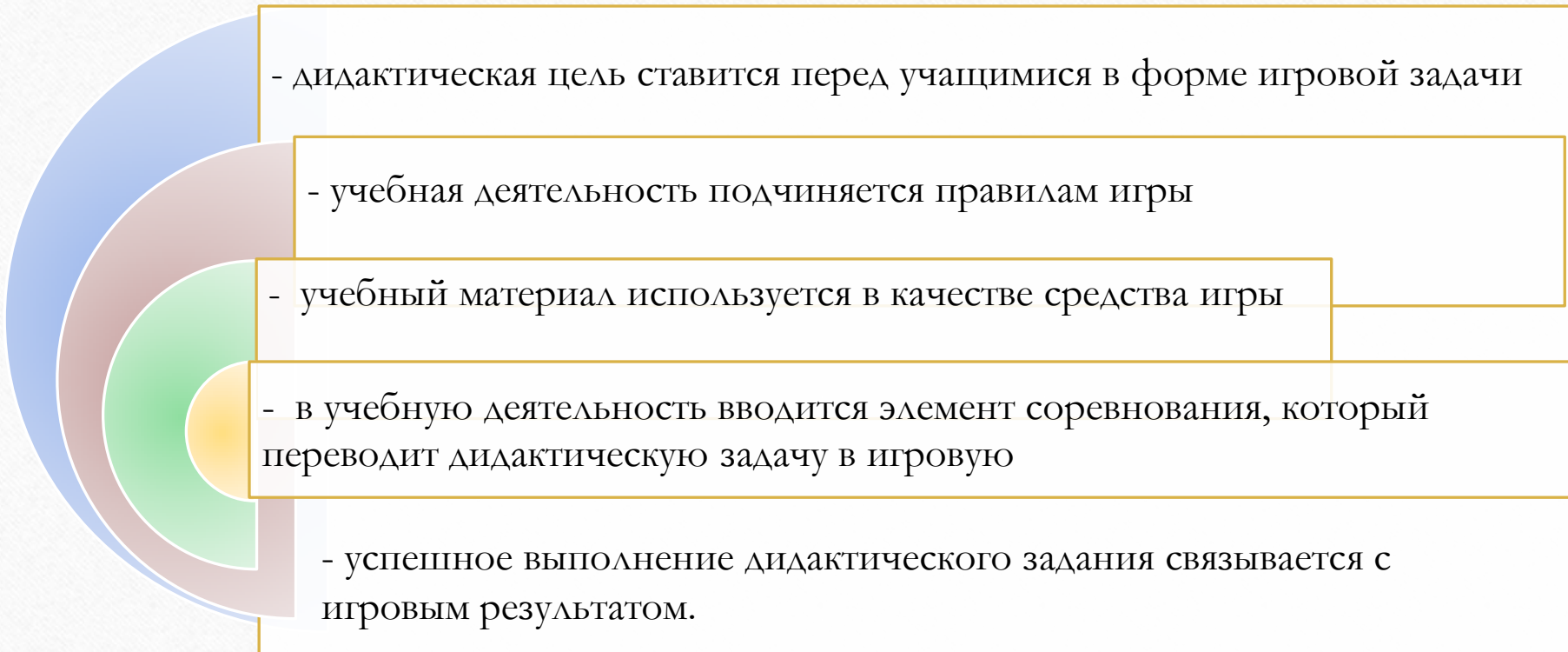


играющий выполняет
реальную деятельность,
решает конкретную задачу

ряд моментов деятельности
носит условный характер,
позволяет отвлечься от
реальной ситуации

обуславливает
развивающий эффект
игры, помогает снять
психическое
напряжение, так как в
случае неудачи игру
можно повторить
несколько раз

Направления реализации игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий



Функции игры

Социокультурное назначение игры

Игра - средство социализации ребёнка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека.



Функции игры

Функция межнациональной коммуникации

Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.



Функции игры

Самореализация через игру

Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не её результат, конкурентность или достижение какой-либо цели.

Процесс игры - это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.



Функции игры

Коммуникативная функция игры

Игра - деятельность коммуникативная. Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей.



Функции игры

Диагностическая функция игры

Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе - это особое «поле самовыражения».



Функции игры

Игротерапевтическая функция игры

Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении.



Способы мотивации, используемые при реализации игровой деятельности

мотивы общения

учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей

моральные мотивы

в игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, своё отношение к деятельности, к людям

познавательные мотивы

каждая игра имеет близкий результат, стимулирует учащегося к достижению цели и осознанию пути достижения цели

Классификации педагогических игр

по виду деятельности

- физические;
- интеллектуальные;
- трудовые;
- социальные;
- психологические

по характеру педагогического процесса

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

Классификации педагогических игр

по методу организации

- предметные;
- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;
- имитационные

по характеру игровой методики

- игры с готовыми «жёсткими» правилами;
- игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;
- игры, в которых присутствует и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по её ходу

Классификации педагогических игр

по игровой среде

- игры с предметами и без предметов;
- настольные;
- комнатные;
- уличные;
- на местности;
- компьютерные;
- с ТСО;
- с различными средствами передвижения

по форме организации

- игры-празднества, игровые праздники;
- игровой фольклор;
- театральные игровые действия;
- игровые тренинги и упражнения;
- игровые анкеты, вопросники, тесты;
- эстрадные игровые импровизации;
- соревнования, состязания, противоборства, соперничества;
- конкурсы, эстафеты, старты;
- свадебные обряды, игровые обычаи;
- мистификации, розыгрыши, сюрпризы;
- карнавалы, маскарады;
- игровые аукционы и т.д.

по спектру целевых ориентаций

- дидактические;
- воспитывающие;
- развивающие;
- социализирующие

Школьные игровые технологии



Деловая игра – это педагогический метод моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, имеющих целью обучение отдельных личностей и их групп принятию решения.

Деловая игра используется для:

- решения комплексных задач усвоения нового;
- закрепления материала;
- развития творческих способностей;
- формирования общеучебных умений;
- изучения учебного материала с различных позиций.

Школьные игровые технологии



На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность.

Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Школьные игровые технологии



Помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации.

В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс.

Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Школьные игровые технологии



Отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица.

Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

Школьные игровые технологии



Разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Учащийся должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определённого лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения.

Основная задача метода инсценировки - научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу.

Школьные игровые технологии



Близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

Технология организации деловой игры

Этап подготовки



разработка сценария



учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц (групп)

ввод в игру, ориентация участников и экспертов

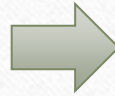


определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации, выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок.

Технология организации деловой игры

Этап проведения

процесс игры

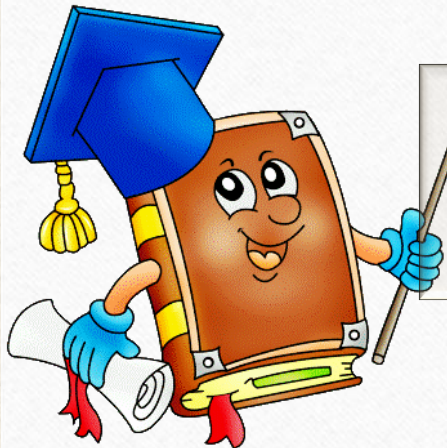


С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

различные типы
групповых ролевых
позиций участников



- по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, эрудит, диагност, аналитик;
- по организационной позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор;
- по позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, консерватор;
- по методологической позиции: методолог, критик, методист, рефлексирующий, программист;
- по социально-психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, отвергаемый.



Технология организации деловой игры

Этап анализа



**обсуждение и оценка
результатов игры**



выступление экспертов, обмен мнениями,
защита учащимися своих решений и выводов

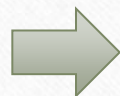
**подведение итогов
педагогом**



констатирует достигнутые результаты,
отмечает ошибки, формулирует
окончательный итог занятия, обращает
внимание на сопоставление использованной
имитации с соответствующей областью
реального мира, установление связи игры с
содержанием учебного предмета

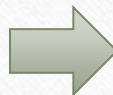
Технология организации организационно-деятельностной игры

характерные черты



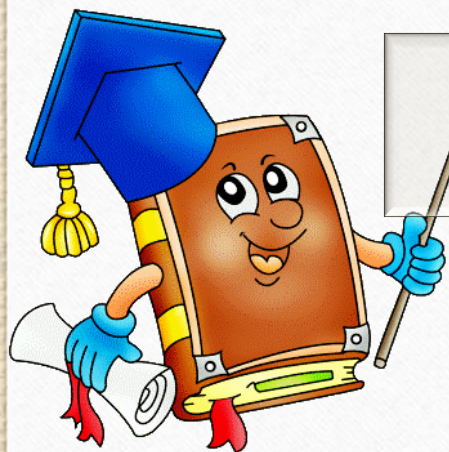
активная, деятельностная включенность в работу всех участников (коллективная мыследеятельность)

основной акцент



Рефлексия

- учащийся делает собственную деятельность объектом своего активного воздействия: он изменяет, совершенствует или заново выстраивает её;
- определяется соответствующий эффект данной формы игры, который рассматривается в трёх аспектах: познавательном, развитии мыслительных способностей и аспекте общепсихологического развития учащихся



Технология организации организационно-деятельностной игры

работа с группой



- проигрывание игрового эпизода, обеспечивающего включённость участников в игру на эмоциональном и поведенческом уровнях;
- ввод участников в область причинно-следственных связей, посредством постановки вопросов;
- каждая группа выходит на фиксированные точки обсуждения

игротехник



- содействует проявлению анализирующей активности членов группы;
- помогает делать выводы, находить причинно-следственные связи, видеть новые проблемы;
- выполняет роль «пытливого исследователя», пытающегося понять вместе с членами группы суть только что проигранной ситуации

**ассистент
игротехника**



- фиксирует проявления рефлексии у членов группы в ходе анализа проигранных ситуаций;
- активизирует проявление рефлексии у участников с позиции «критика», «наблюдателя», «эксперта»



Технология организации организационно-деятельностной игры

Подготовительная часть



конструирование
разыгрываемой
ситуации

отработка плана
действий

самоопределение
учащихся

Технология организации организационно-деятельностной игры

Игровое исполнение



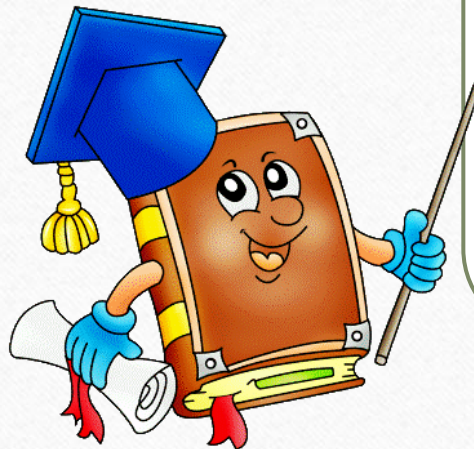
представление в
ролевых схемах и
сценарных заготовках
педагога

установление правил
взаимодействия по
ходу игровых событий

борьба без правил за
сохранение своей точки
зрения, собственного
интереса и целей

Технология организации организационно-деятельностной игры

Аналитический разбор



- позволяет уже не в игровой ситуации произвести анализ и критику исходных схем, их развертывание и обогащение;
- педагоги и учащиеся могут увидеть направления решения проблем, накопить опыт работы.

Финансово-экономические деловые игры

цель



- подготовка учащихся к рыночной экономике: моделируются определённые управленческие, экономические, финансовые, бизнес-ситуации, в которых формируются умения анализировать их и принимать оптимальные решения

финансовая
сторона

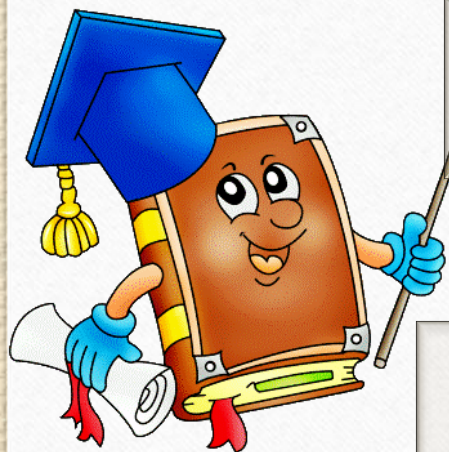


введение собственной школьной валюты и активная деятельность банка, проводящего такие операции, как кредитование коммерческой деятельности фирм, проведение займов, введение личных лицевых счетов клиентов

экономическая
сторона



моделирование организации производительной деятельности в значительном объёме и разнообразных формах: частный бизнес, малые предприятия, ко-операция, большой объём коммерческих услуг, торговля



Условия использования игровых технологий на учебном занятии

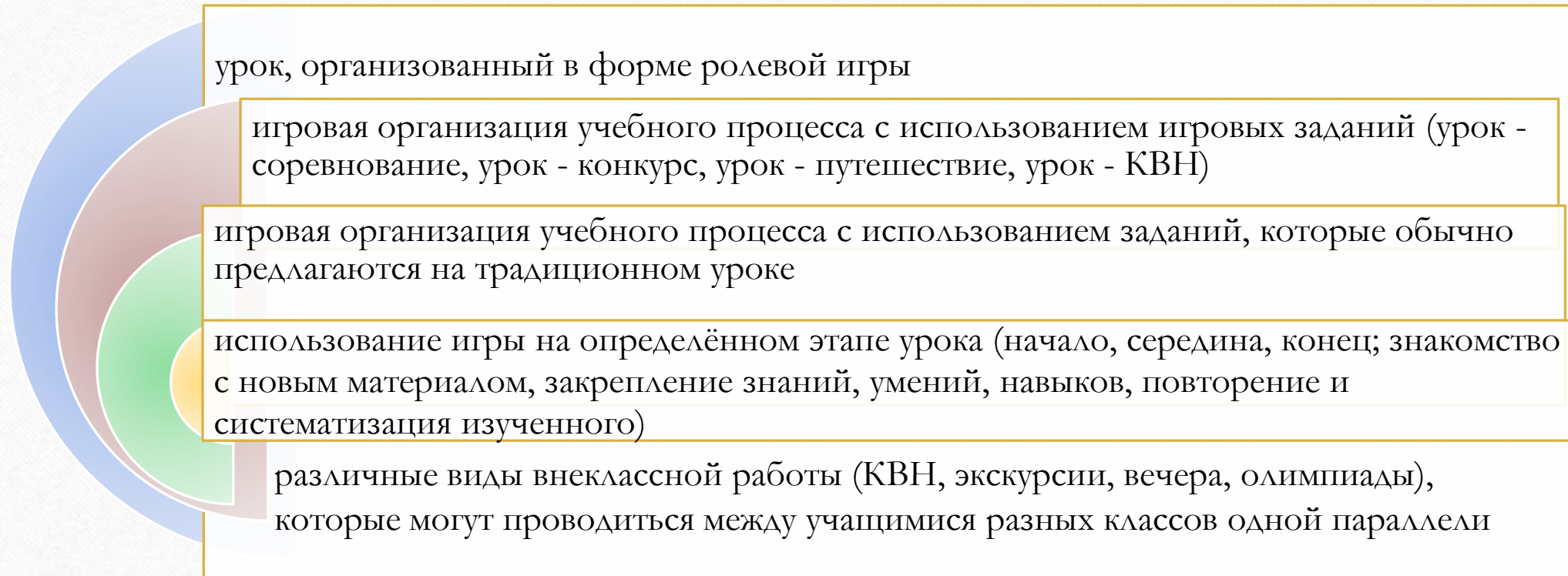


соответствие игры образовательным
целям урока

доступность для учащихся данного возраста

умеренность в использовании игр на уроках

Использование игровых технологий на учебных занятиях





Игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся. Правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки; стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету. Игра - один из приёмов преодоления пассивности учащихся.