Игровые технологии

Игровые технологии – группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления

Функции игровой деятельности: обучающая, воспитательная, развлекательная, коммуникативная, релаксационная, психологическая, развивающая.

По характеру игровой методики выделяются следующие типы игр:

1. Дидактические/предметные.
2. Сюжетные-ролевые.
3. Деловые.
4. Имитационные.
5. Игры-драматизации.
6. Подвижные.

По специфике игровой среды выделяются игры:

- Игры с предметами и без.
- Настольные.
- Комнатные.
- Уличные.
- На местности.
- Компьютерные и с ТОО.

1. Дидактические игры

– обучающие игры, способствующие лучшему усвоению содержания учебного материала и развитию общеучебных умений и навыков.

Признаки дидактических игр: преднамеренность, планируемость, наличие учебной цели, предполагаемого результата, который может быть обособленным. В процессе дидактической игры педагогически значимый результат может быть непосредственно связан с созданием материальных продуктов учебно-игровой деятельности. В рамках проведения дидактической игры ее цели достигаются посредством решения игровых задач.

Виды дидактических игр

1. В зависимости от обучающего содержания:

- математические,
- речевые,
- природоведческие,
- сенсорные,
- музыкальные,
- для ознакомления с окружающим миром,
- по изобразительной деятельности.

2. В зависимости от используемого материала (А. К. Бондаренко):

- словесные,
- настольно-печатные,
- с предметами и игрушками.

3. В зависимости от характера игровых действий (А.И. Сорокина):

- игры-путешествия,
- игры-предложения,
- игры-поручения,
- игры-загадки,
- игры-беседы.

2. Сюжетно-ролевые игры

– игры, в которых ребенок в ходе игры примеряет на себя поведение, отношения и действия окружающих взрослых людей. Она не сводится к разыгрыванию дословно описанных действий персонажа, как при игре пьесы. Задается только социальная роль, конкретные же действия, подразумеваемые ею, участники определяют сами.

Сюжет игры – это связная последовательность игровых ситуаций.
Включаясь в такую деятельность, школьникам приходится:

- выполнять различные социальные роли;
- выражать разные гражданские позиции;
- организовывать или влиять на поступки других участников;
- устанавливать коммуникативные связи, налаживать контакты;
- решать возникшие по ходу игры конфликтные ситуации.

Ролевая игра как средство развития коммуникативных умений

Общение в игре спонтанное, школьникам приходится вырабатывать такую модель поведения, которая предполагает формирование большого спектра коммуникативных умений. В процессе игры между детьми устанавливаются такие отношения, которые они потом воспроизводят в реальной жизни. Ребята обучаются таким приемам и правилам общения, которые в дальнейшем смогут использовать в сходных по форме жизненных ситуациях. Проигрывание ситуации несколько раз дает возможность поменяться ролями, испробовать другие варианты поведения, провести рефлексию деятельности.

Суть и структура сюжетно-ролевой игры

Сюжетно-ролевые и деловые игры имеют социальную природу. Их суть заключается в искусственном погружении детей в условия, возможные в реальной жизни. Главное в проведении таких игр – дать возможность детям проявить инициативу, представить свою модель социальных отношений.
Дети уже имеют представление о том, как именно ведут себя взрослые в схожих ситуациях. Поэтому, несмотря на предлагаемую свободу действий, в большинстве случаев дети пытаются копировать их поведение. Задание организатора игры состоит в том, чтобы подталкивать ребят к поиску своих вариантов поведения, нестандартных решений возникающих проблем.

Структура сюжетно-ролевой игры:

- круг ролей, которые должны играть школьники;
- условия и обстановка, в которой происходят воображаемые события;
- правила игры, которые необходимо выполнять;
- моральные и этические установки, которые обязаны использовать участники.

Что такое ролевая игра?

Ролевые игры – это всегда игра «во что-то» или «в кого-то». Основа такой игры заключается в содержании ролей, которые дети должны «примерить» на себя. Возможны такие разновидности ролей:

- конкретных взрослых или детей,
- представителя определенного типа профессий,
- семейные роли,
- этнографические,
- роли сказочных или литературных героев и др.

Каждый ребенок должен исполнять свою роль только в рамках игрового действия, которое может быть направлено на:

- предметное воссоздание содержания деятельности;
- выстраивание системы отношений между людьми в ходе деятельности.

Виды ролевых игр в начальной школе.

Отличительным свойством ролевой и деловой игры является наличие сюжета.

Можно использовать такие разновидности сюжетов:

- созидательные,
- связанные с профессиональной деятельностью человека,
- связанные с открытием,
- маршрутные, т.е. путешествия,
- связанные с искусством,
- военизированные,
- сказочные,
- фантастические.

Ролевые игры для детей подросткового возраста – это миниатюрные спектакли, заседания политиков, консилиумы и т.д.

3. Деловые игры

– вид педагогической игры по игровой методике, которая используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования профессиональных умений, даёт возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

Признаки деловой игры:

1. Игра имитирует тот или иной аспект целенаправленной человеческой деятельности.
2. Участники игры получают роли, которые определяют различие их интересов и побудительных стимулов в игре.
3. Игровые действия регламентируются системой правил.
4. В деловой игре преобразуются пространственно-временные характеристики моделируемой деятельности.
5. Игра носит условный характер.
6. Контур регулирования игры состоит из следующих блоков: концептуального, сценарного, постановочного, сценического, блока критики и рефлексии, судейского, блока обеспечения информацией.

В образовательном процессе применяются различные виды деловых игр (Г.К. Селевко):

1. Имитационные деловые игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т. д.) 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.

2. Операционные игры. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

3. Исполнение ролей. В этих играх 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».

4. «Деловой театр». В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить 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. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

5. Психодрама и социодрама. Они 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.

4. Имитационные игры

– это особый класс учебных, производственных, управленческих и развивающих интерактивных игр, моделирующих лишь модель среды и интеллектуальную деятельность участников, создающих многоаспектные условия для взаимодействия и коллективного принятия решения на основе индивидуальных подходов.

Основная идея имитационной игры состоит в том, чтобы создать производственную ситуацию, в которой ученики, поставив себя на место человека той или иной специальности, могут применить полученные знания на практике. Примеры имитационных игр: «Строитель», «Банк», «Магазин», «Фрилансер», «Дизайнер», «Проектировщик» и пр.

Цель имитационной игры – дать практику принятия решений в условиях, приближенным к реальным.

По целевому назначению имитационные игры могут быть:

- учебными (итоговыми, блиц- и мини-играми),
- проектировочными,
- исследовательскими.

Этапы разработки имитационной игры:

1. Выбор темы.
2. Определение целей.
3. Моделирование имитируемого объекта.
4. Разработка сценария игры.
5. Разработка системы оценки игровой деятельности и мотивации участников.

5. Игры-драматизации

– вид игры, при котором происходит разыгрывание определенного хорошо известного детям сюжета, при этом передавая характерные черты героя.

Игра-драматизация направлена на развитие у ее участников ощущений (сенсорики), чувственности, эмоций, мышления, воображения, фантазии, внимания, памяти, воли, а также многих умений и навыков (коммуникативных, организаторских, двигательных). Стимулирует активную речь за счет расширение словарного запаса, совершенствует артикуляционный аппарат. Ребенок усваивает богатство родного языка, используя выразительные средства и интонации, соответствующие характеру героев и их поступков, старается говорить четко и понятно для окружающих.

6. Подвижные игры

– это сознательная двигательная активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами.

В процессе игры происходит не только упражнение в уже имеющихся двигательных навыков, их закрепление и совершенствование, но и формирование качеств личности. Подвижные игры являются одним из условий развития культуры ребенка. В них он осмысливает и познает окружающий мир, в них развиваются его интеллект, фантазия, воображение, формируются социальные качества. Подвижные игры всегда являются творческой деятельностью, в которой проявляется естественная ловкость ребенка в движении, необходимость найти решение двигательной задачи. Играя, ребенок не только познает окружающий мир, но и преображает его.

Наиболее простая и доступная ***квалификация*** составлена на основе ***распределения игр*** по сложности, двигательному содержанию, степени физической нагрузки, использованию пособий и снарядов, по преимущественному формированию физических качеств.