


# ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК НОВЫЙ ФОРМАТ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ

**Елена Николаевна Долгих, к.пед. н.,  
методист по физике**



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

**В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:**

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

# **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, то есть замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

## Большинство игр отличаются 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 импровизированный 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.

# **Игра выполняет следующие важнейшие функции (классификация А. С. Шмакова):**

- функция социализации;
- функция межнациональной коммуникации;
- функция самореализации ребенка в игре как «полигоне человеческой практики»;
- коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра — деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций;
- диагностическая;
- терапевтическая;
- функция коррекции;
- развлекательная.



**Превосходство игры над другими средствами обучения обнаруживается в том, что она способна обеспечить не только индивидуальную, но и парную, групповую и коллективную форму работы на занятии, что позволяет каждому обучаемому максимально эффективно использовать учебное время.**



## **Педагогические игры имеют следующую классификацию.**

*По виду деятельности:*

- физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;

*По характеру педагогического процесса:*

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

*По характеру игровой методики:*

- предметные, ролевые, имитационные и т. д.;

*По игровой среде:*

- с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.

# УРОК С ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРОЙ

Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

**Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов:**

- игровой замысел,
- игровые действия,
- познавательное содержание или дидактические задачи,
- оборудование,
- результаты игры.

## **Существуют определенные требования к организации дидактических игр.**

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.
2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.
3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

## **Требования к подбору игр следующие.**

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
1. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.
1. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

## **Выделяют следующие виды дидактических игр.**

- 1. *Игры-упражнения.*** Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.
- 1. *Игры-путешествия.*** Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.
- 1. *Игры-соревнования.*** Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

## Урок – деловая игра

Деловые игры делятся на производственные, организационно-деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.

*Отличие учебных деловых игр заключается в следующем:*

- моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
- поэтапное развитие игры, в результате чаще выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
- наличие конфликтных ситуаций;
- обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
- использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
- контроль игрового времени;
- элементы состязательности;
- правила, системы оценок хода и результатов игры.

# Методика разработки деловых игр

## Этапы:

- обоснование требований к проведению игры;
- составление плана её разработки;
- написание сценария, включая правила и рекомендации по организации игры;
- отбор необходимой информации средств обучения, создающих игровую обстановку
- уточнение целей проведения игры, составление руководства для ведущего, инструкций для игроков, дополнительный подбор и оформление дидактических материалов;
- разработка способов оценки результатов игры в целом и её участников в отдельности.

## Возможные варианты структуры деловой игры на уроке:

- знакомство с реальной ситуацией;
- построение её имитационной модели;
- постановка главных задач группам, уточнение их роли в игре;
- создание игровой проблемной ситуации;
- вычленение необходимого для решения проблемы теоретического материала;
- разрешение проблемы;
- обсуждение и проверка полученных результатов;
- коррекция;
- реализация принятого решения;
- анализ итогов работы;
- оценка результатов работы.



## Урок – ролевая игра

В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.

Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы.


1. *Имитационные*, направленные на имитацию определённого профессионального действия.
1. *Ситуационные*, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации.
3. *Условные*, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

## Формы проведения ролевой игры:

- воображение путешествия,
- дискуссии на основе распределения ролей,
- пресс-конференции,
- уроки – суды и т.д.

## Этапы разработки и проведения ролевых игр:

- ✓ подготовительный;
- ✓ игровой;
- ✓ заключительный;
- ✓ анализ результатов.



Игры на уроке можно применять с целью преодоления познавательного эгоцентризма и расширения познавательных и коммуникативных способностей учащихся. В этом случае игры должны быть групповыми.

Рассмотрим некоторые из игр, подходящих для групповой работы учащихся.

## 1. *"Разброс мнений"*.

"Разброс мнений" представляет собой организованное поочередное высказывание участниками групповой деятельности суждений по определенной проблеме или теме.

## 2. *"Вытащи вопрос"*.

Данная формы работы обращена к проблеме постановки вопросов. Учителям необходимо объяснить ученикам, что в современном мире информация меняется с высокой скоростью, находиться в курсе дел можно только в том случае, если умеешь формулировать проблемы и задавать нужные вопросы.

Данный вид работы может быть элементом урока, например, при освоении и закреплении материала.

### *3. "Незавершенность".*

Недостатком любого курса обучения является то, что часть материала может быть плохо усвоенной. Как этот недостаток обернуть в позитивное качество?

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

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

Таким образом, использование игровых технологий на уроках физики способствует усилению работоспособности всех учащихся.