



Игровая модель обучения

Автор презентации:

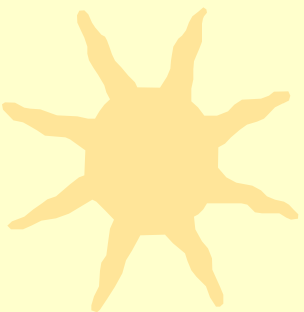
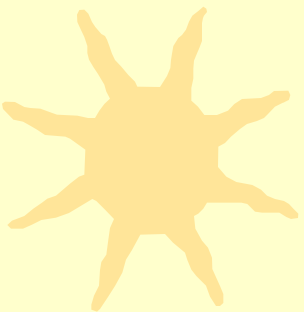
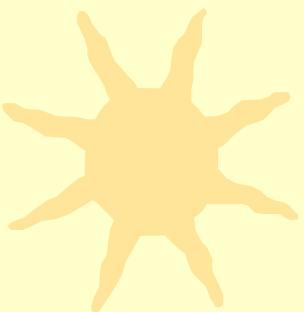
к.п.н., профессор кафедры педагогики

и андрагогики СПбАППО

Марина Григорьевна Ермолаева



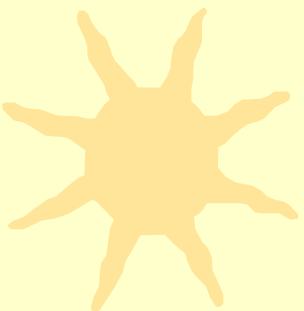
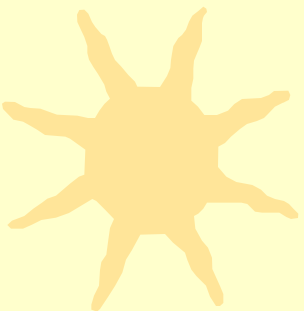
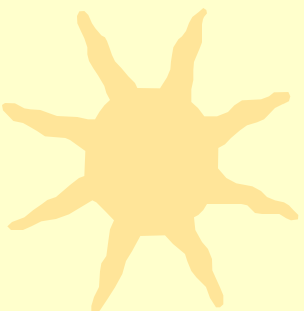
Задачи, требующие новых форм организации УП



- Реализация **творческого развития учащихся**, усиление креативной составляющей учебного процесса.
- Расширение пространства для **продуктивной самодеятельности учащихся**
- Обеспечение максимального раскрытия **личностного потенциала учащихся**



Классификация современных технологий



Вариант основания для классификации - *преобладающая самостоятельная деятельность* учащихся, которую организует учитель.

Эта деятельность связана с ведущим стилем учения и способностями учащегося.

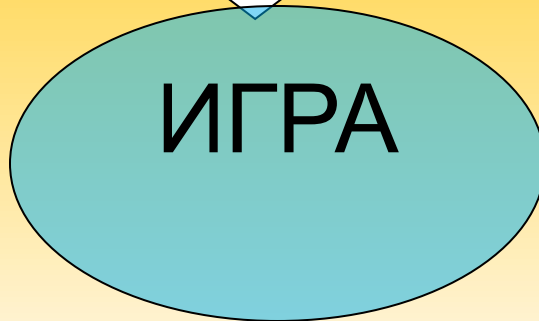
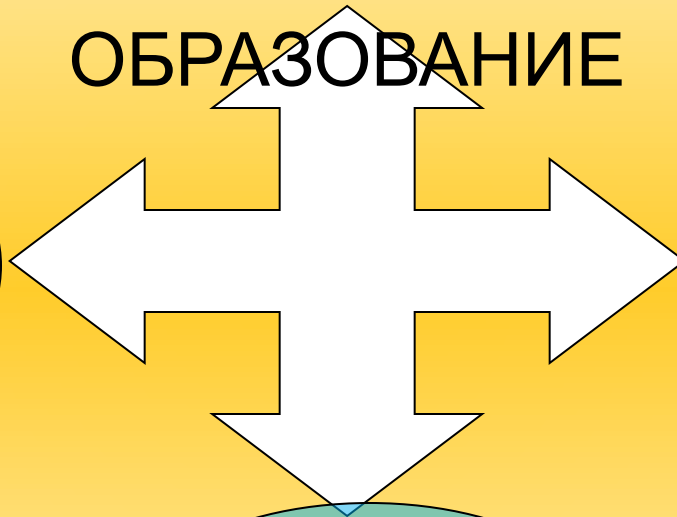
УЧЕНИ
Е

ОБРАЗОВАНИЕ

ТРУД

ОБЩЕНИ
Е

ИГРА



УЧЕНИЕ

Исследовательская
ая

ОБРАЗОВАНИЕ

ТРУД

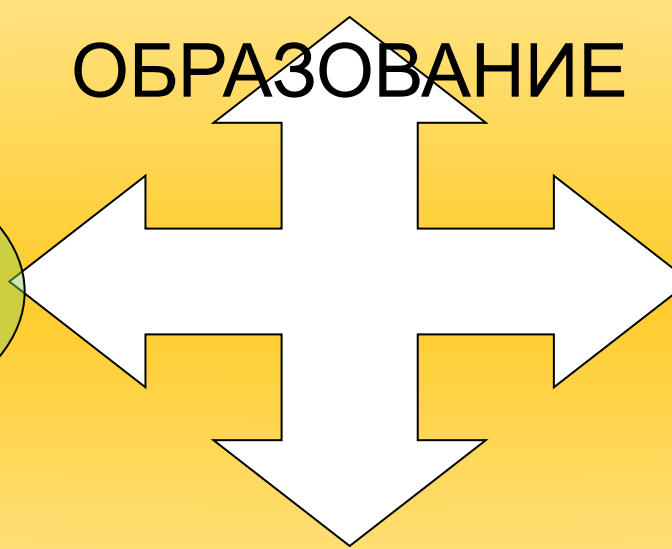
Проектная

**ОБЩЕН
ИЕ**

Диалоговая
я

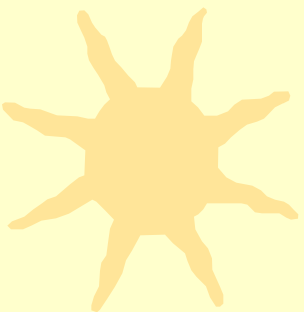
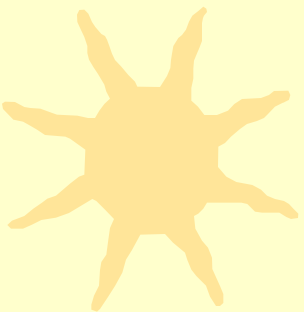
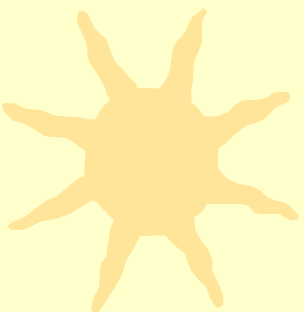
ИГРА

Игровая





Что есть игра?





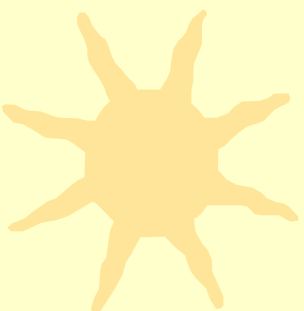
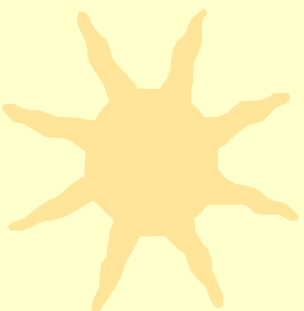
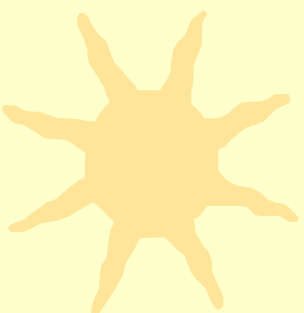
Задание:

**Придумайте и
НАРИСУЙТЕ**

СИМВОЛ ИГРЫ.

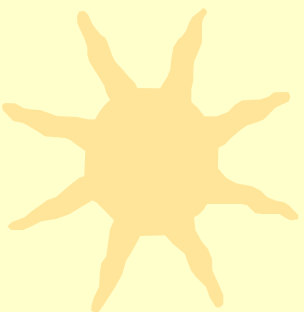
Закончите фразу

ИГРА -ЭТО

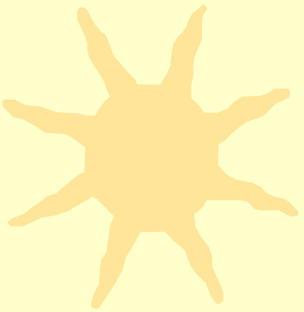
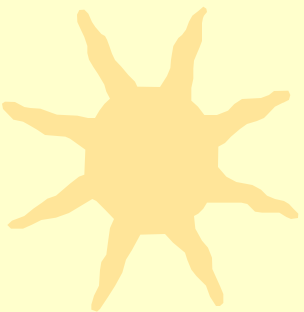




Многомерность игры



- Деятельность и отдых
- Импровизация и тренинг
- Подражание и творчество
- Условность и реальность
- Общение и самовыражение
- Познание и радость...





N.B!

- **Игра – это бытийный феномен**
- **Игра – явление личностное, а не возрастное**
- **Понятие игры относится к классу «мирообразующих», является содержательным обобщением**
- **Игра – это качество деятельности**
- **Граница между игрой и не игрой лежит во внутреннем мире человека**





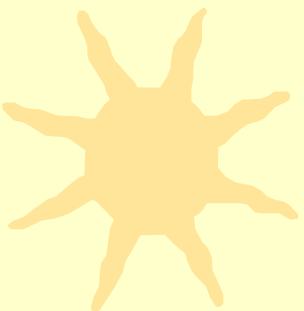
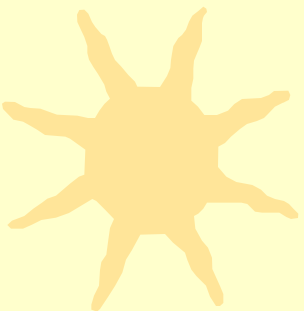
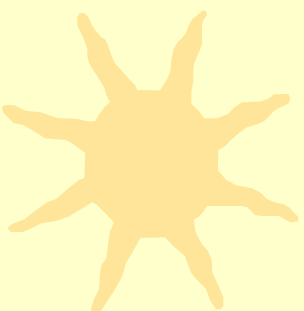
Без чего игра невозможна?



- **Участника или участников**, выразивших желание и готовность играть;
- **Правила игры** (определяющие данность и смысл игры; в самом простом виде – правило хода, конкретного игрового действия, за успешное выполнение которого присваиваются очки, баллы, призы)
- **Игровой хронотоп** (игровое пространство и игровое время)
- **Сюжет игры** (то, что игра отображает, то, что воспроизводит играющий в качестве центрального характерного момента, фабула игры)
- **Игровой реквизит** (от самого незатейливого до весьма сложного)
- **Итог игры** (как наибольший результат игровых действий, достигнутый игроками по всем правилам).



ПРИРОДА ИГРЫ



- **Добровольность** участия
- **Импровизация**, спонтанность
- **Двуплановость** –
одновременное
присутствие двух планов:
условного и реального

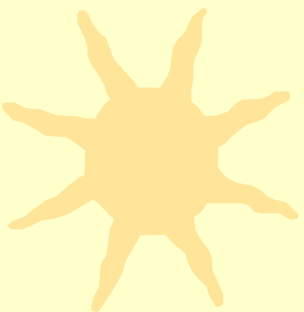
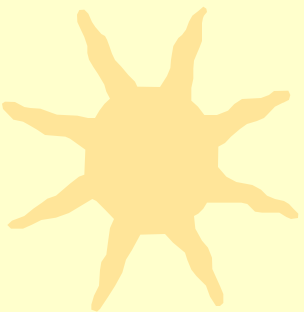
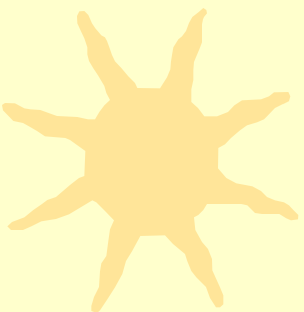


Игровое триединство

- *определенная неопределенность;*
- *предсказуемая непредсказуемость;*
- *повторимая неповторимость*



Зачем человек играет?





Игра в пространстве жизни человека



ЕСТЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ

0 – 0,6 – непосредственное эмоциональное общение.

- Развитие *языка эмоций*.
- *Звукоподражание* – подготовка гортани к определенным звукам
- *Ритмическая* организация

0,6 – 3 – предметное манипулирование

- Развитие мелкой *моторики* руки - основа для развития речи.
- *Словотворчество*. Игры собственным языком, звуковые импровизации придумывание и достраивание каких-то слов.
- *Границы Я – не Я*
Манипулирование с помощью мелких предметов «предметами» крупными (взрослыми, которые оказываются рядом).



Игра в пространстве жизни человека

ИСКУССТВЕННЫЕ ИГРЫ

**3 – 7 лет – ведущая
деятельность игровая.**

- Формирование **языка символов**, языка условностей, переобозначений.
- Приобщение ребенка к сказкам. Любимые сюжеты, роли. **Закладка сценариев** будущей жизни.
- Ребенок учится **жить по правилам**, которые извне предложены другими.





Психолого-педагогические особенности игр разного возраста

**Возрастная
группа**

	Ведущая деятельность	Педагогическая характеристика возрастного периода	Доминирующие игры
7 – 12 лет	Учебная	Овладение учебной деятельностью. Освоение научной картины мира, абстрактного языка науки.	Интеллектуальные игры
12 – 17 лет	Общественно- полезная деятельность	Становление произвольности учебной деятельности. Освоение форм коммуникации. Период экспериментирования. Самопознание, самоопределение.	Сюжетно-ролевые игры Имитационные игры
После 17 лет	Учебно- профессиональная деятельность	Овладение способами самообразования. Переход от усвоения общественно выработанного опыта к творческой деятельности.	Деловые игры



Игровая модель в процессе обучения



**Если мы хотим обеспечить
постоянную связь учения и игры,
то этого можно добиться либо**



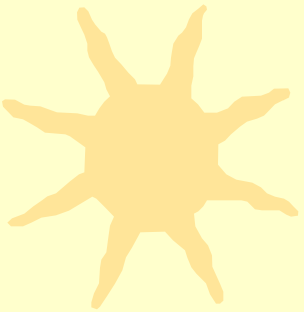
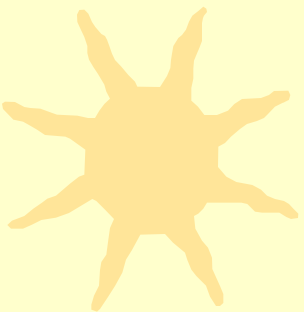
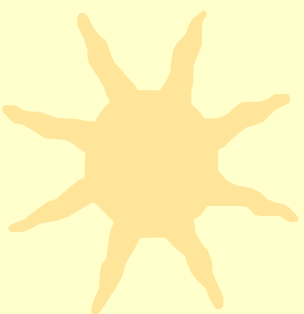
**привнесением *духа игры* в
школьную жизнь;**



**использованием разных
*дидактических игр***



То, что задает и поддерживает игровую атмосферу, игровое состояние участников



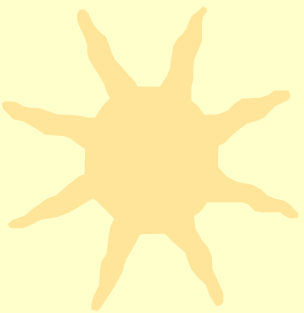
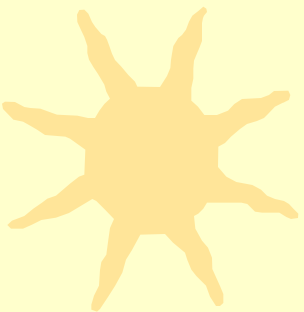
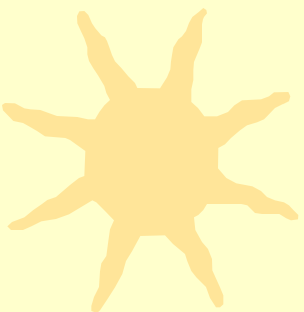
- **ограниченное пространство, определенный круг лиц, избранный круг участников**
- **наличие порядка, то есть правил**
- **предметы, которыми можно было бы манипулировать**
- **ритм (чередования напряжения - работы и отдыха)**
- **наличие поощрений и штрафов**
- **ритуалы (повторяющиеся элементы)**
- **моменты непредсказуемости и риска**



Требования к игровой деятельности

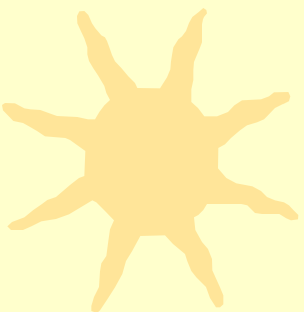
Игровая деятельность должна удовлетворять "логике игры":

- **договор о правилах**, условиях игрового действия и **добровольное принятие** этого игроками;
- собственно **игра** с выполнением игровой задачи;
- обязательный этап **рефлексии** с анализом и осмыслением произошедшего в игре и простраиванием **перспектив использования** полученного **игрового опыта** в реальной **ЖИЗНИ**.



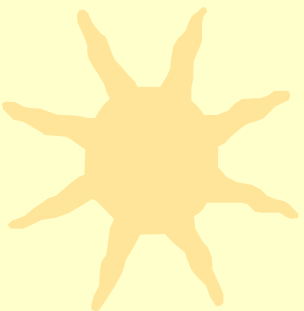


Основные трудности игрового обучения



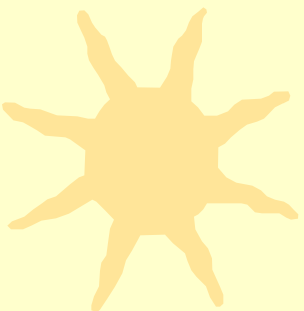
- Преднамеренность

- Планируемость



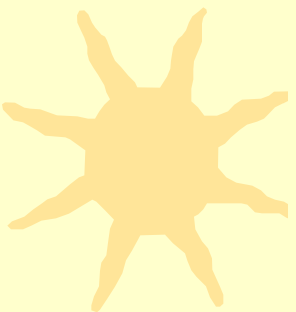
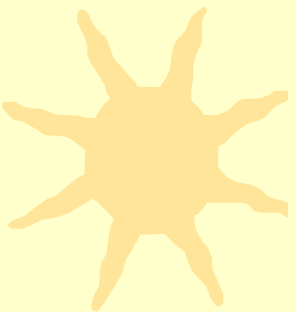
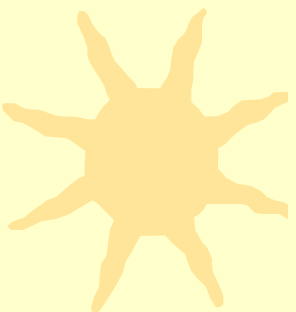
- Наличие учебной цели

- Наличие предполагаемого результата





Условия эффективной организации дидактической игры

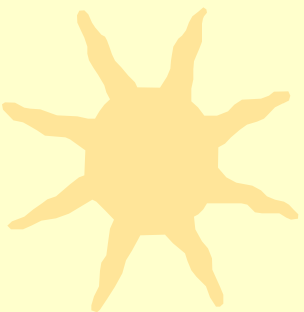
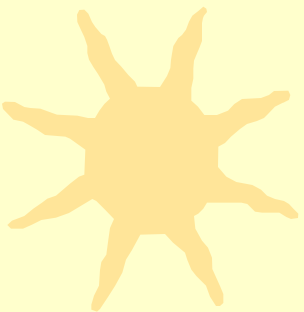
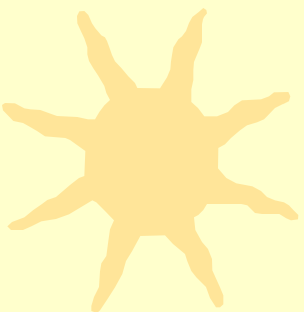


- **Позитивное эмоциональное состояние учителя (преподавателя)**
- **Учебная игра имеет личностный смысл и значима для участников**
- **Получение удовольствия в процессе игры**
- **Обстановка дружелюбия и взаимопонимания**
- **Игровое действие завершается получением результата, представляющего ценность для участников**



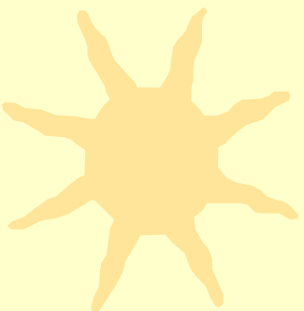
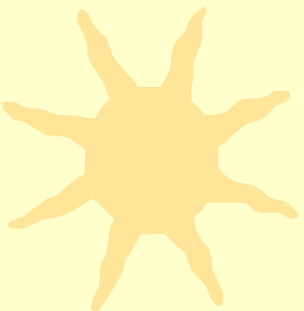
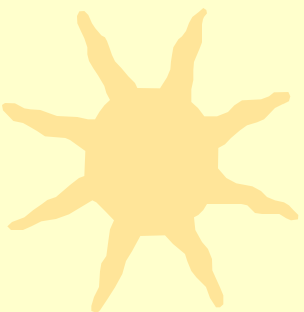
Игровое действие предполагает три важных момента

- а) наличие событий, которые будут интересны играющим;**
- б) возможность создавать (творить) в игре новые интересные ситуации и события (по плану или спонтанно)**
- в) возникновение "неожиданных", обязанных противнику или ходу игры ситуаций и событий.**





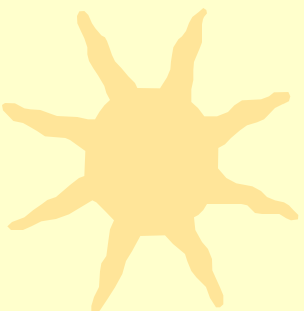
Проектирование игр



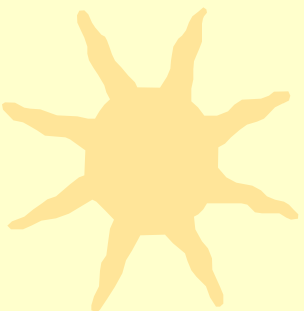
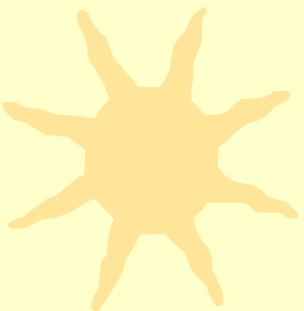
- Придумать игру – это значит:**
- **определить игровую задачу, правило игрового действия;**
 - **указать в чем состоит ИТОГ игры, успех в игре;**
 - **здать воображаемую ситуацию.**



Четыре метода проектирования игр



- **Метод реквизита**
- **Метод аббревиатуры**
- **Табличный метод**
- **Метод каталога**



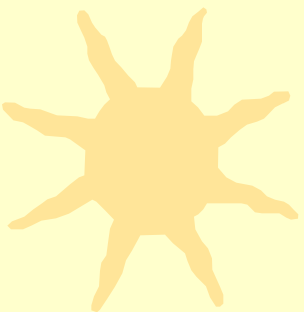
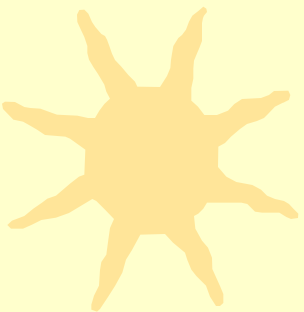
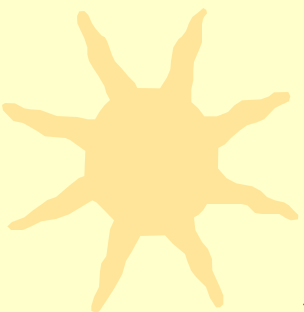


Метод реквизита

Имеется два варианта:

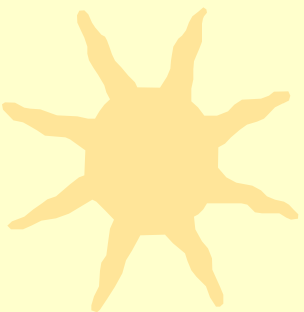
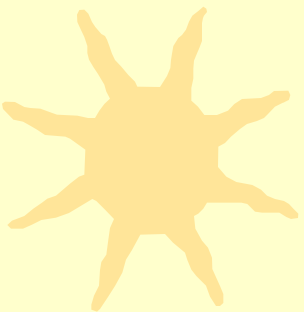
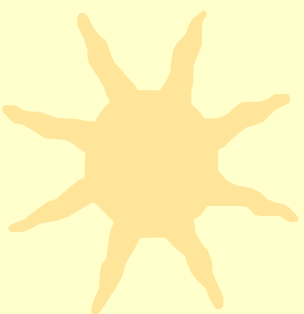
НЕПОСРЕДСТВЕННЫЙ - реальное взаимодействие с конкретным предметом – потенциальным игровым реквизитом;

ОПОСРЕДОВАННЫЙ - предмета нет, он только обозначен, например, на карточке.





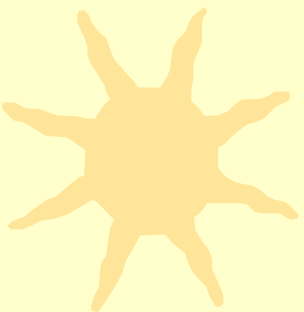
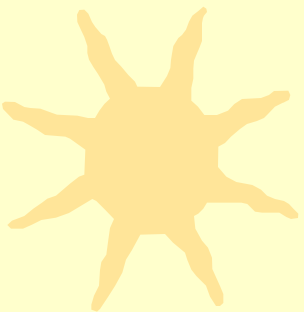
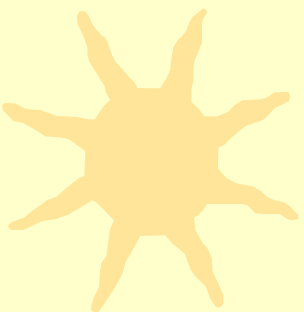
Метод реквизита



- **На карточках пишем названия вещей-предметов, небольших по размеру, которые легко разместить в сумке (рюкзаке) или в кармане.**
- **На каждой карточке указывается название только одного предмета**



Метод реквизита

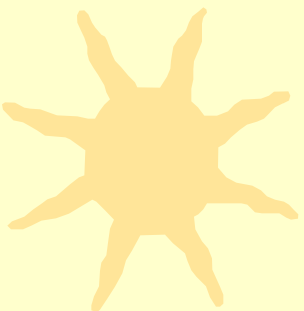
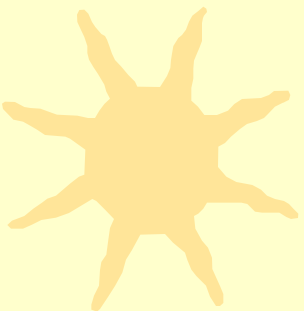
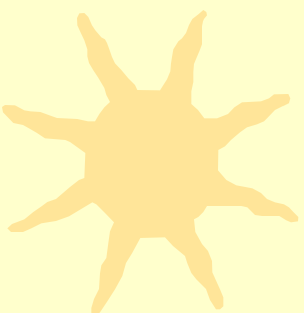


- **собираем карточки, переворачиваем рубашкой наверх, так, чтобы было не видно, какой предмет на них обозначен.**
- **Перемешиваем и случайным образом вынимаем любую карточку**



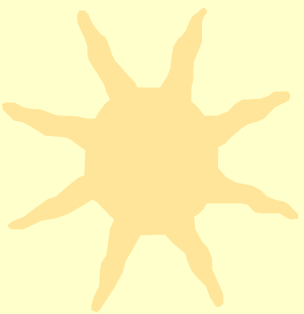
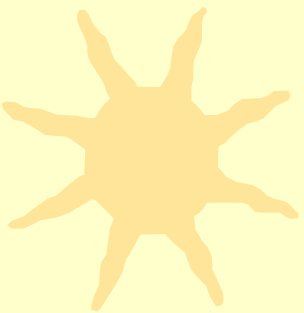
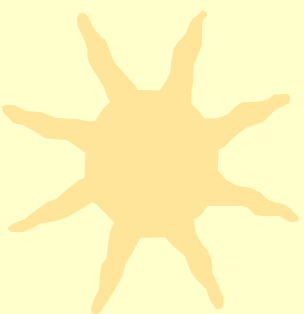
Метод реквизита

- **Взяв за основу выбранный предмет, прикидываем, что можно делать с этим предметом, какие **действия** осуществлять (**привычные** или **непривычные**, может быть и самые **неожиданные**)**





Метод реквизита



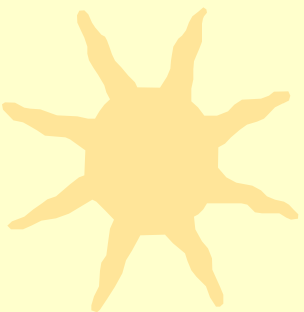
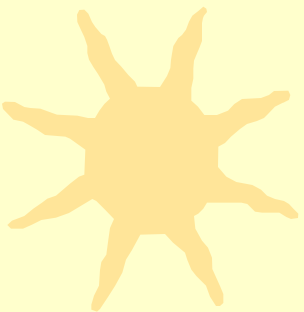
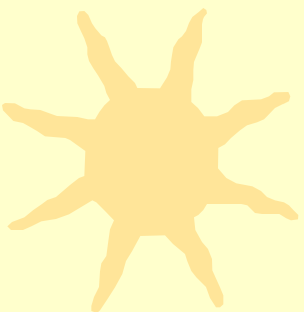
Перечень действий создан.
Переходим от действий к игровой задаче: в каких условиях?

- Придумайте по отношению к 2-3 из них, какую **игровую задачу** можно предложить.
- Решите, каким будет **правило игрового хода**, и что будет рассматриваться как **успех** игрового действия.



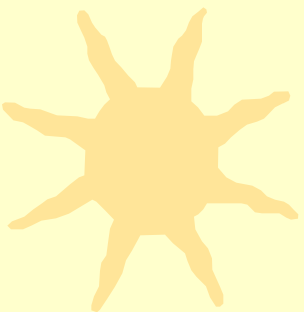
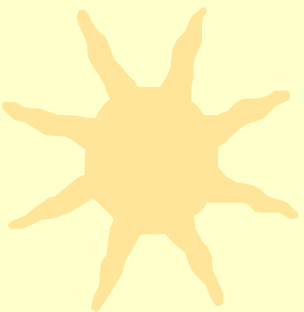
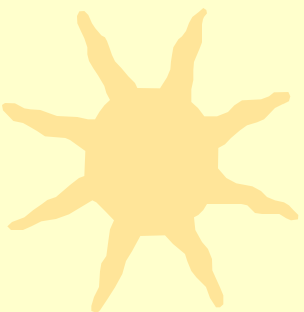
Метод реквизита

- Необходимым для игры является введение **условного, воображаемого** плана в реальный план действия (**создание мнимой ситуации**)





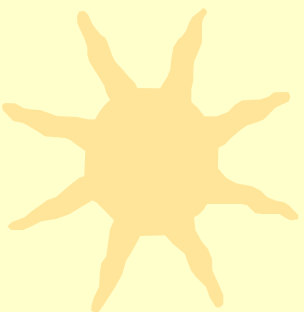
Метод реквизита



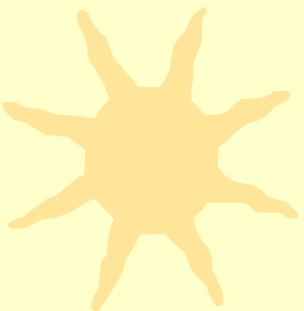
- Придумайте **название** для Вашей игры. Определите ее тип, основные ходы, число участников.
- Подготовьтесь к презентации.



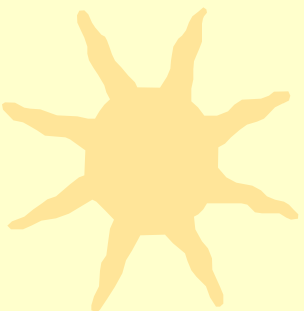
ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГРОВЫХ ИДЕЙ



- Название игры



- Основной замысел



- Участник(и)

- Ход игры

- Итог игры



РЕФЛЕКСИЯ

