



Игровые технологии в летнем лагере

Классификация игр по периодам



Структура игры



*Игровой
замысел*

*Игровые
действия*

Правила

Структура игры

Выбор игры

План игры

Ознакомление с планом игры

Создание воображаемой ситуации

Распределение ролей

Начало игры

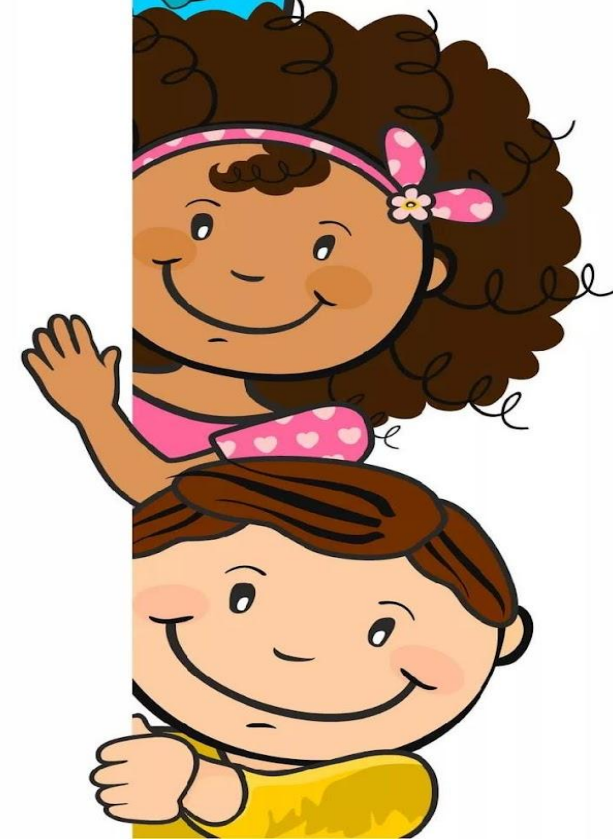
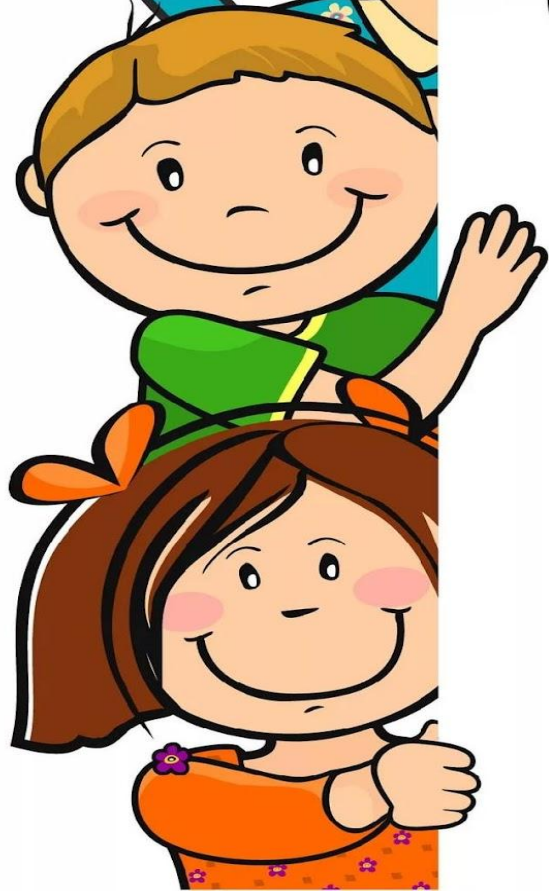
Сохранение игровой ситуации

Завершение игры



**Игры
организационного
периода:**

- Знакомство**
- сплочение**
- командообразование**



Игры основного периода

- Взаимодействие между участниками лагеря
- Закрепление формирования команды
 - Развития и поддержание интереса
 - Нейтрализация конфликтов




Смысловое содержание игры для детей и взрослых



Игры итогового периода



- Прощальные
игры
- Игры-вспоминалки
- Игры на доверие

A colorful illustration of seven diverse children of various ethnicities and ages, smiling and holding a large white banner. The children are arranged in two rows. The top row features four children: a girl with brown hair in pigtails, a girl with blonde hair, a boy with a red cap, and a girl with glasses and blonde hair. The bottom row features three children: a girl with brown hair, a girl with dark curly hair, and a girl with brown hair. The banner they are holding contains the Russian text 'Игровое моделирование' (Game modeling).

**Игровое
моделирование**

Функции игры

- **Обучающая функция** – развитие обще учебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие и др.
- **Развлекательная функция** – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока, других форм общения взрослого с ребенком из скучного мероприятия в увлекательное приключение.
- **Коммуникативная функция** – объединение детей и взрослых, установление эмоциональных контактов, формирование навыков общения.
- **Релаксационная функция** – снятие эмоционального (физического) напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему ребенка при интенсивном учении, труде.
- **Психотехническая функция** – формирование навыков подготовки своего психофизического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для интенсивного усвоения.
- **Функция самовыражения** – стремление ребенка реализовать в игре творческие способности, полнее раскрыть свой потенциал.
- **Компенсаторная функция** – создание условий для удовлетворения личностных устремлений, которые невыполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни.



Новые подходы и методики

Геймшторминг/
деловые игры

Аквариум

Фотоигры



Структура сюжетно – ролевой игры:



- **Сюжет** (сфера действительности: быт семьи, труд взрослых, события в стране, др.);
- **Содержание** (младший возраст – действия с игрушками, старший возраст – взаимоотношения взрослых);
- **Роль** - игровая позиция ребенка, состоящая в отождествлении им себя или другого участника игры с каким-либо персонажем воображаемой ситуации;
- **Воображаемая ситуация**
- **Правила**



**Благодарю
за внимание!**