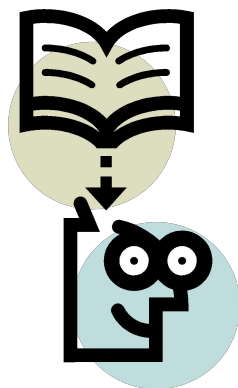


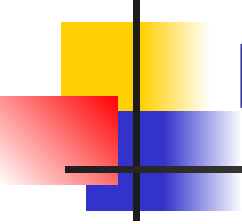
# Игровые технологии в образовательном процессе



Подготовила Е.Н.Мачехина,  
заместитель директора по УВР

Реутов  
2011 год

# Трудности педагогической практики



---

- Значительные учебные нагрузки
- Репродуктивные методы обучения
- Трудности самореализации учащихся
- Перенасыщенность современного школьника информацией



# Игра

---

- Пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок

Я.С.Выгодский

# Дидактическая игра

- Условно занимательная для субъекта деятельность, направленная на приобретение знаний, формирование умений и навыков





# Игра

- Деятельность как важнейшая форма проявления жизни человека, его активного отношения к окружающей действительности

Деятельность  
развивает

Психические  
процессы

Личностные  
качества

Способности и  
характер

# Игра

---

- Условность, которая понимается как признак отражения действительности





# Дидактическая игра

Двойственный  
характер

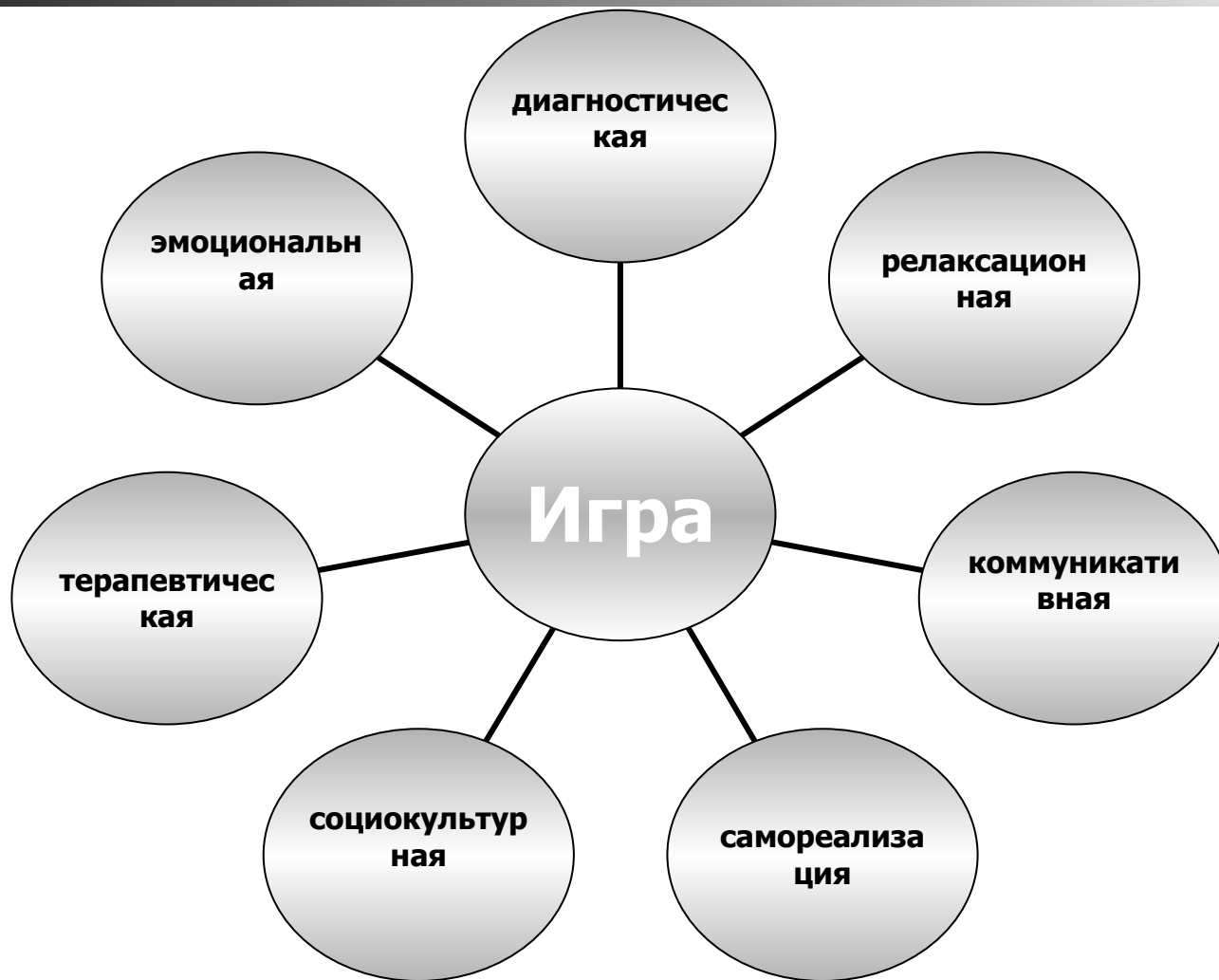
Собственно игра,  
процесс  
(учащиеся)

Дидактический  
результат  
(учитель)



# Функциональность игры

---





# Структура организации игры

- Выбор игры
- Подготовка игры
- Введение в игру
- Ход игры
- Подведение итогов игры
- Анализ игры





# Классификация игровых ситуаций

**По сущности  
игровой основы**

Игры с правилами

Ролевые игры

Комплексные  
игровые  
системы



# Классификация игровых ситуаций

По  
дидактическ  
им  
целям  
игры

Изучение  
нового

Первичное  
закрепление

Обобщение

Комбинирован  
ные  
уроки  
с элементами  
игры

Релаксационн  
ые  
игры-паузы



# Классификация игровых ситуаций

**По  
источнику  
познания**

Игры на основе  
устного изложения  
учебного материала

Игры на основе  
работы  
со средствами  
наглядности

Игры на основе  
практической  
работы  
учащихся



# Классификация игровых ситуаций

**По  
количеству  
участников**

Индивидуальны  
е

Парные

Групповые

Массовые



# Деловая игра

---

- Одной из разновидностей ролевой игры является деловая игра – условное воспроизведение, имитация, моделирование некоторой реальной деятельности, которую совместно осваивают участники игры. При этом каждый ученик решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. В совместной деятельности у учащихся развиваются и навыки сотрудничества.



# Структура деловой игры

<b>Этап игры</b>	<b>Деятельность участников игры</b>	<b>Деятельность педагога</b>
<b>1 этап</b> – формулируется цель игры и дается необходимая информация	Четко представить себе проблему или структуру задач, соотнести проблему с поставленной целью	Организовать работу в малых группах (командах)
<b>2 этап</b> – самостоятельная работа учащихся в командах	Вникают в проблему, пытаются понять ее. Коллективное обсуждение: выработываются выводы или решения путем соглашения. Возможно существование отдельной точки зрения кого-либо из участников	Оказывает помощь
<b>3 этап</b> – межгрупповая дискуссия	Каждая группа предлагает свой вариант разрешения рассматриваемой проблемы. Участники других групп выступают в качестве оппонентов	Управляет дискуссией, при помощи наводящих вопросов старается привести к правильному решению проблемы

# Достоинства

## игровых технологий

---

- игра мотивирует, стимулирует и активизирует **познавательные процессы** школьников - внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;
- игра, востребовав полученные знания, **повышает их прочность**;
- одним из главных достоинств является **повышение интереса к предмету** практически у всех учащихся в классе;
- посредством игры задействуется **"ближняя перспектива"** в обучении;
- игры позволяют развить **специальные способности** учащихся к знаниям;
- игра позволяет гармонично сочетать **эмоциональное и логическое усвоение знаний**, за счет чего учащиеся получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.