

Игровые технологии обучения

ЦЕЛЬ РАБОТЫ: РАССМОТРЕТЬ И ИЗУЧИТЬ
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ
В СОВРЕМЕННОЙ ШКОЛЕ И КРИТЕРИИ ИХ ОТБОРА
РАССМОТРЕТЬ И ИЗУЧИТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ В СОВРЕМЕННОЙ
ШКОЛЕ И КРИТЕРИИ ИХ ОТБОРА



Цели применения игр:

- развитие мышления;
- углубление теоретических знаний;
- самоопределение в мире увлечений и профессий;
- организация свободного времени; общение со сверстниками;
- приобретение новых знаний, умений и навыков;
- развитие волевых качеств; контроль знаний: мотивация учебной деятельности.

ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ИГР:

- дидактическая игра;
- ролевая игра;
- деловая игра.

Дидактическая игра.

- Дидактическими являются игры, специально создаваемые или приспособленные для целей обучения.
- Цель игры – учебная (усвоение знаний, умений и т.д.).
- Результат прогнозируется заранее, игра заканчивается, когда результат достигнут.
- Для игры на уроке отводится определённое время.
- Обязательное соблюдение правил, составленных заранее.
- Учебно-познавательная деятельность доминирует во взаимосвязи с игрой.
- Средства игры продумываются и готовятся заранее

Ролевая игра

Ролевая игра – это структурированная обучающая ситуация, в которой человек временно принимает на себя определённую социальную роль и демонстрирует поведенческие модели, которые, как он считает, соответствуют этой роли.

Компонентами ролевой игры являются:

- Содержание
- Сюжет
- Правила
- Средства
- Роли
- Игровые действия
- Игровая ситуация
- Результат

Деловая игра

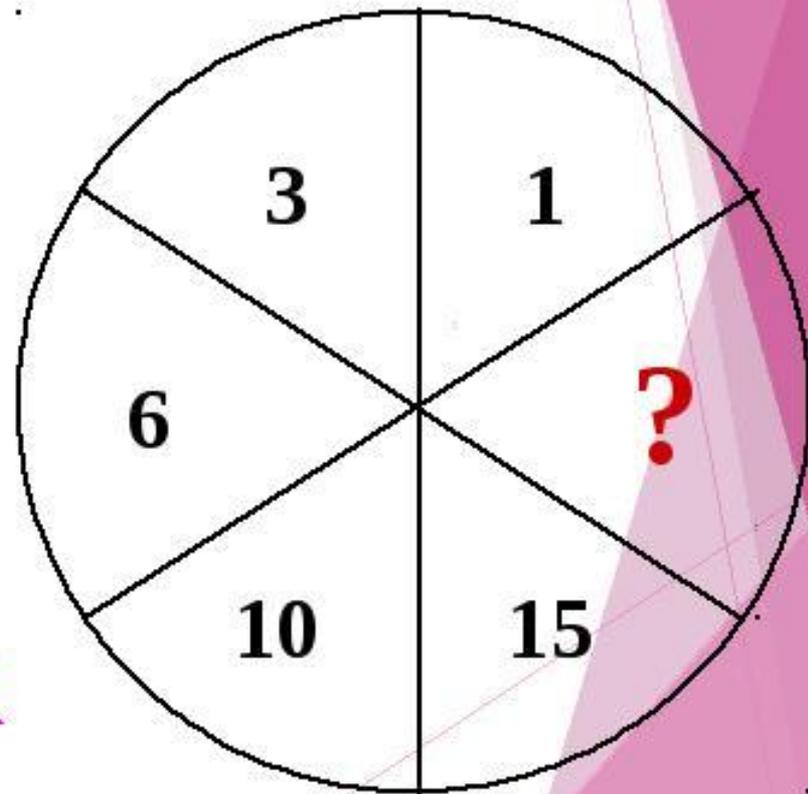
Деловая игра – это имитационное игровое моделирование функционирования социально-экономических систем (или их элементов) и деятельности занятых в них людей, происходящее в форме ролевого взаимодействия по определённым правилам в условиях неопределённости и/или столкновения интересов и/или конфликта с принятием решений, направленных на достижение желаемого состояния объекта управления.

- Деловая игра обуславливает заинтересованность каждого её участника в глубоком изучении проблемы, воздействуя на мотивационную и эмоциональную сферу личности
- Актуализирует творческий потенциал
- Обеспечивает переход к самоорганизации деятельности учащихся
- Способствует формированию дисциплинированности и ответственности
- Формирует умение взаимодействовать в коллективе, организовывать работу группы.

РЕЗУЛЬТАТ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

- эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;
- тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;
- стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- способствует преодолению пассивности учеников; способствует усилению работоспособности учащихся.

**Определите
неизвестное число.
Как ты его получил?**



21

20

19