

Активные технологии обучения

Колесникова Юлия Алексеевна

АКТИВИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ

Современный обучающийся

Равнодушие к получаемым знаниям

Нежелание учиться

Низкий уровень познавательного интереса



Современный педагог

Попытка активизации учебной деятельности

Усиление контроля за учебной деятельностью

Интенсификация процесса передачи информации за счет ТСО

АКТИВИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ

Этапы традиционного обучения	Уровень активности
Первичное ознакомление и восприятие учебного материала	<i>АКТИВНОСТЬ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ</i> характеризуется стремлением обучаемого понять, запомнить, воспроизвести знания, овладеть способами применения по образцу
Осмысление и работа по закреплению учебного материала	<i>АКТИВНОСТЬ ИНТЕРПРЕТАЦИИ</i> связана со стремлением обучаемого постичь смысл изучаемого, установить связи, овладеть способами применения знаний в измененных условиях
Овладение учебным материалом и его трансформация в практическую деятельность	<i>ТВОРЧЕСКАЯ АКТИВНОСТЬ</i> предполагает устремленность обучаемого к теоретическому осмыслению знаний, самостоятельный поиск решения проблем, интенсивное проявление познавательных интересов

АКТИВИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ

НЕОБХОДИМО СОЗДАТЬ ДИДАКТИЧЕСКИЕ И ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ
ВИНЕЖИ ИТСОННЕСИУМО
ОСМЯСЛЕННОСТИ УЧЕНИЯ

Интеллектуальная активность

Личностная активность

Социальная активность



АКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ

принудительная
активизация мышления

достаточно длительное
время вовлечения в
учебный процесс

самостоятельная
творческая выработка
решений

повышенная степень
мотивации и
эмоциональности

АКТИВИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ

ТРАДИЦИОННОЕ ОБУЧЕНИЯ

Система методов, которая направлена на изложение преподавателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение

АКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ

Система методов, которая направлена на самостоятельное овладение обучающимися знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности

АКТИВИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ



АКТИВИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ



Тили-тили, трали-вали
Это мы не проходили,
Это нам не задавали,
Парам-пам-пам.

АКТИВИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ

Активные
методы
обучения

=

Самостоятельный умственный труд

+

Творческое мышление

+

Познавательные интересы и способности

АКТИВИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ



АКТИВИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ



ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ
САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ



ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ АКТИВНОСТЬ

АКТИВИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ

ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ АКТИВНОСТЬ

- интеллектуально-эмоциональный отклик на процесс познания,
- стремление учащегося к учению, к выполнению индивидуальных и общих заданий,
- интерес к деятельности преподавателя и других учащихся

ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ

- стремление и умение самостоятельно мыслить,
- способность ориентироваться в новой ситуации, находить свой подход к решению задачи,
- желание не только понять усваиваемую учебную информацию, но и способы добывания знаний;
- критический подход к суждениям других, независимость собственных суждений

АКТИВИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ

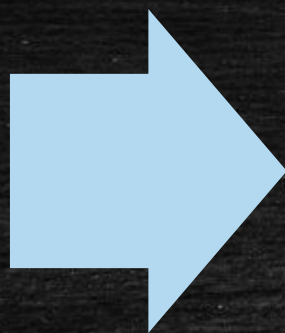
Познавательная
активность

Познавательная
самостоятельность

Качества, характеризующие интеллектуальные
способности обучающихся к учению

АКТИВИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ

Любые
способности
обучающихся



Проявляются и
развиваются в
деятельности

АКТИВИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ



способность
обучающихся



условия

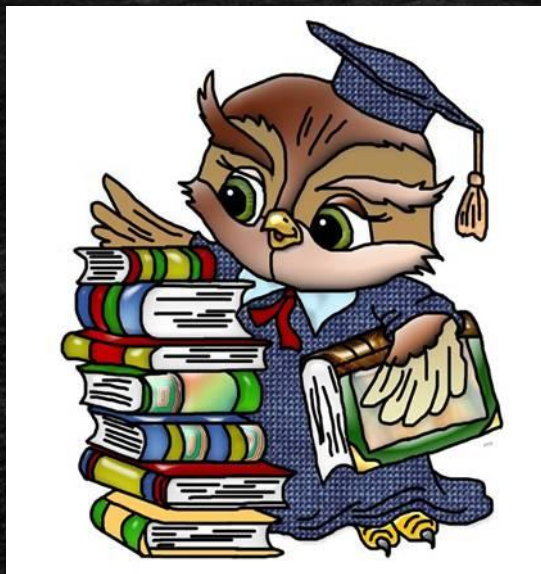


Проявление и
развитие



АКТИВИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ

ТРАДИЦИОННОЕ ОБУЧЕНИЕ



АКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ



АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Не имитационные

Отсутствие
модели
изучаемого
процесса или
деятельности

Имитационные

Наличие модели
изучаемого
процесса или
деятельности

НЕ ИМИТАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ



НЕ ИМИТАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Проблемные
лекции

Проблемные
семинары

Проблемная ситуация

```
graph TD; A[Проблемные лекции] --> C(Проблемная ситуация); B[Проблемные семинары] --> C;
```

ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ЗАТРУДНЕНИЕ УЧАЩЕГОСЯ,
ВОЗНИКАЮЩЕЕ В СЛУЧАЕ, КОГДА ОН НЕ ЗНАЕТ,
КАК ОБЪЯСНИТЬ ВОЗНИКШЕЕ ЯВЛЕНИЕ, ФАКТ,
ПРОЦЕСС ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ, НЕ МОЖЕТ
ДОСТИЧЬ ЦЕЛИ ИЗВЕСТНЫМ ЕМУ СПОСОБОМ
ДЕЙСТВИЯ

ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ

СОСТОЯНИЕ УЧАЩЕГОСЯ, В КОТОРОЙ ОН:

- 1) видит противоречия, какие-либо несоответствия;
- 2) осознает их как трудности, преодоление которых требует новой информации;
- 3) хочет разрешить данные противоречия.

УСЛОВИЯ СОЗДАНИЯ

- Наличие проблемы.
- Достаточность знаний и умений учащихся для решения данной проблемы.
- Значимость информации, которую можно получить, при разрешении проблемы.
- Наличие у учащихся познавательной потребности и познавательной активности.

ВИДЫ ПРОТИВОРЕЧИЙ

- между известным и неизвестным;
- между привычным и необычным рассмотрением предмета;
- между усвоенными знаниями и применением их в новых практических условиях;
- между научными и житейскими знаниями;
- между фантазией и действительностью;
- между теорией и практикой.

ЦЕЛЬ СОЗДАНИЯ

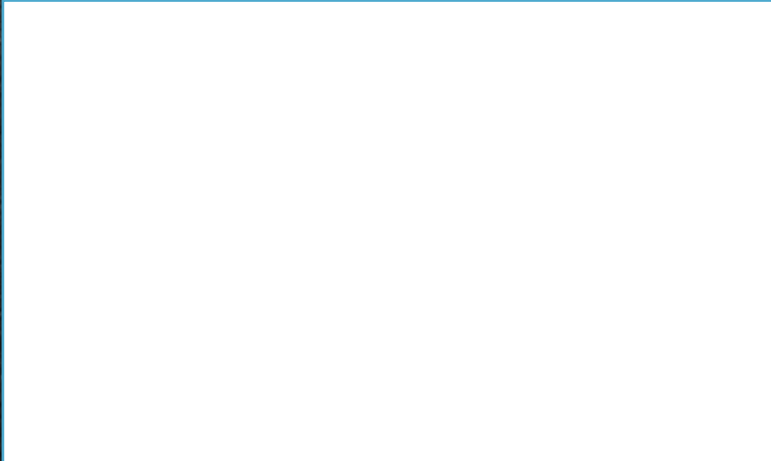
- Возникновение интереса к новому предмету, разделу, теме;
- Организация самостоятельного овладения или открытия учащимися новых знаний, решения практических заданий;
- Закрепление и обобщение новых знаний при постановке новых проблем.

ЭТАПЫ РЕШЕНИЯ

- формулировка проблемы;
- составление гипотез решения;
- решение проблемной ситуации;
- анализ полученных результатов.



МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ



МОНОЛОГИЧЕСКИЙ МЕТОД

ОСНОВНЫЕ ПРИЗНАКИ:

Изучаемый материал излагается преподавателем в словесной форме;

У учащихся доминирует исполнительская деятельность или деятельность по образцу.

ПОКАЗАТЕЛЬНЫЙ МЕТОД

ОСНОВНЫЕ ПРИЗНАКИ:

Осмысление, решение проблем, которые возникали в истории развития науки,

Активная постановка демонстрационного эксперимента при объяснении учебного материала;

Деятельность учащихся, направленная на осмысление логики изложения учебного материала.

АЛГОРИТМИЧЕСКИЙ МЕТОД

ОСНОВНЫЕ ПРИЗНАКИ:

Преподаватель показывает систему действий, ведущих к решению типовой задачи;

В качестве проблемы для учащихся выступает новая система связей между известными понятиями в алгоритме решения типовой задачи.

ДИАЛОГИЧЕСКИЙ МЕТОД

ОСНОВНЫЕ ПРИЗНАКИ:

в диалоге между преподавателем и учащимся решаются поставленные проблемы,

в ходе диалога учащимся задаются репродуктивные вопросы, активизирующие работу памяти, предусматривающие повторение опорных понятий.

ЭВРИСТИЧЕСКИЙ МЕТОД

ОСНОВНЫЕ ПРИЗНАКИ:

Материал изучается в ходе эвристической беседы;

Деятельность преподавателя носит инструктивный характер;

Объяснение учебного материала сочетается с постановкой проблемных вопросов.

Проблемные задачи (вопросы) решаются учащимися с помощью преподавателя.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ МЕТОД

ОСНОВНЫЕ ПРИЗНАКИ:

Организация учебно-воспитательной деятельности учащихся по изучению учебного материала;

Инструктаж со стороны преподавателя при ведении учебного эксперимента;

Учебно-познавательная деятельность учащихся носит в основном исследовательский характер.

КЛАССИФИКАЦИЯ ПРОБЛЕМ

ИМИТАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Не игровые

Отсутствие
наличия ролей

Игровые

Обучаемые
должны играть
определенные
роли

НЕ ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Анализ конкретных ситуаций

(case-study)

Развитие способности к анализу нерафинированных жизненных и производственных задач.

Имитационные упражнения

Воспроизведение хозяйственных, правовых, социально-психологических механизмов, определяющих поведение людей, их взаимодействие в конкретной имитационной ситуации

ВИДЫ СИТУАЦИЙ

Проблема

представляет определенное сочетание факторов из реальной жизни. Участники являются действующими лицами, пытающимися найти решение или прийти к выводу о его невозможности.

Оценка

Учащимся предлагается описание конкретного события и принятых мер. Их задача – оценить источники, механизмы, значение и следствие ситуации и принятых мер или действий должностного лица, руководителя общественной организации, трудового коллектива.

Иллюстрация

На конкретном примере из области практической деятельности демонстрируются закономерности и механизмы тех или иных социальных процессов и поступков, негативные или позитивные следствия действий людей, должностных лиц, эффективность использования определенных приемов, методов и способов работы, значение или роль каких-либо фактов, условий и обстоятельств

Упражнение

Предусматривает применение уже принятых ранее положений и предполагает очевидные и бесспорные решения поставленных проблем. Анализ ситуации требует от учащихся обращения к специальным источникам информации, литературе, справочникам, проведения расчетов, измерений и т. п. Они носят в основном тренировочный характер, помогают приобрести опыт.

МЕТОДИКА РАБОТЫ ПО АНАЛИЗУ КОНКРЕТНЫХ СИТУАЦИЙ

Коллективное
обсуждение
вариантов решения
ситуации

Дискуссии

Ролевое
разыгрывание
конкретной ситуации

Ролевые
игры

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ



Разыгрывание
ролей



Деловые игры



Игровое
проектирование

ИГРА

ЭТО ВИД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В УСЛОВИЯХ СИТУАЦИЙ,
НАПРАВЛЕННЫХ НА ВОССОЗДАНИЕ И УСВОЕНИЕ
ОБЩЕСТВЕННОГО ОПЫТА, В КОТОРОМ СКЛАДЫВАЕТСЯ И
СОВЕРШЕНСТВУЕТСЯ САМОУПРАВЛЕНИЕ ПОВЕДЕНИЕМ

СТРУКТУРА ИГРЫ

Как деятельности личности

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов.

Как процесса деятельности

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средства реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

ФУНКЦИИ ИГРЫ

ФУНКЦИЯ СОЦИАЛИЗАЦИИ.

Игра — есть сильнейшее средство включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

ФУНКЦИИ ИГРЫ

ФУНКЦИЯ МЕЖНАЦИОНАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ.

Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны»,

ФУНКЦИИ ИГРЫ

ФУНКЦИЯ САМОРЕАЛИЗАЦИИ.

Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой — выявить недостатки опыта.

ФУНКЦИИ ИГРЫ

КОММУНИКАТИВНАЯ ФУНКЦИЯ

игра — деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.

ФУНКЦИИ ИГРЫ

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ

Предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.).

В то же время игра — «поле самовыражения», в котором ребенок проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя.

ФУНКЦИИ ИГРЫ

ТЕРАПЕВТИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ

Использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении.

«Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые ребенок получает в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослым, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту»

(Д.Б. Эльконин).

ФУНКЦИИ ИГРЫ

ФУНКЦИЯ КОРРЕКЦИИ

Внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

ФУНКЦИИ ИГРЫ

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ФУНКЦИЯ

Одна из основных функций игры. Игра — это организованное культурное пространство развлечений ребенка, в котором *он* идет от развлечения к развитию.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса.

Отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что

Педагогическая игра обладает четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

В обучении используется в качестве :

- самостоятельных технологий для освоения понятия, темы или раздела учебного предмета;
- элементов более обширной технологии;
- урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

КЛАССИФИКАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР

ОБЛАСТЬ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

- Физические;
- Интеллектуальные;
- Трудовые;
- Социальные;
- Психологические.

КЛАССИФИКАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР

ПРЕДМЕТНАЯ ОБЛАСТЬ

- | | | |
|-------------------|-------------------|--------------------------|
| □ Математические; | □ Литературные; | □ Трудовые; |
| □ Физические; | □ Музыкальные; | □ Производственные; |
| □ Химические; | □ Театральные; | □ Физкультурные; |
| □ Биологические; | □ Управленческие; | □ Спортивные; |
| □ Экологические; | □ Коммерческие; | □ Военно-патриотические; |
| □ Исторические; | □ Общественные | □ Туристические; |
| □ Экономические. | □ Технические. | □ Географические. |

КЛАССИФИКАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР

ТЕХНОЛОГИЯ ОРГАНИЗАЦИИ

- Предметные;
- Сюжетные;
- Ролевые;
- Деловые.
- Имитационные;
- Драматизации;
- Эвристические;
- Исследовательские.

КЛАССИФИКАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР

КОММУНИКАТИВНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

- Индивидуальные;
- Парные;
- Групповые;
- Коллективные.

КЛАССИФИКАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР

ИГРОВАЯ СРЕДА

- С предметами;
- Без предметов;
- Компьютерные;
- Телевизионные.
- Настольные;
- Комнатные;
- Уличные;
- На местности.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ, ВОСПИТАНИЯ И РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ, ОСУЩЕСТВЛЯЕМАЯ ПЕДАГОГОМ НА ОСНОВЕ ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННО ОРГАНИЗОВАННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ, КОТОРАЯ:

- изначально мотивирована на успех,
- осуществляется по специально разработанному сценарию и правилам,
- максимально опирается на самоорганизацию обучаемых,
- воссоздает или моделирует опыт человеческой деятельности и общения

КОМПОНЕНТЫ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

- мотивационный;
- ориентационно-целевой;
- содержательно-операционный;
- ценностно-волевой;
- оценочный.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

МОТИВАЦИОННЫЙ КОМПОНЕНТ СВЯЗАН С ОТНОШЕНИЕМ УЧАЩИХСЯ К СОДЕРЖАНИЮ, ПРОЦЕССУ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ВКЛЮЧАЕТ МОТИВЫ, ИНТЕРЕСЫ И ПОТРЕБНОСТИ УЧАЩИХСЯ В ИГРЕ.

МОТИВАЦИОННЫЙ КОМПОНЕНТ ОБЕСПЕЧИВАЕТ ИМ АКТИВНОСТЬ В ИГРЕ, СВЯЗЬ С ДРУГИМИ ВИДАМИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

МОТИВАЦИЯ ЗАКЛАДЫВАЕТСЯ В САМОМ ПРОЦЕССЕ ИГРЫ.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

ОРИЕНТАЦИОННО-ЦЕЛЕВОЙ КОМПОНЕНТ СВЯЗАН С ПРИНЯТИЕМ
УЧАЩИМИСЯ ЦЕЛЕЙ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ,
НРАВСТВЕННЫХ УСТАНОВОК, ЦЕННОСТЕЙ.

ЦЕННОСТИ, СТАВ ЛИЧНОСТНО ЗНАЧИМЫМИ, СТАНОВЯТСЯ РЕГУЛЯТОРАМИ
ИГРОВОГО ПОВЕДЕНИЯ УЧАЩИХСЯ.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

СОДЕРЖАТЕЛЬНО-ОПЕРАЦИОННЫЙ КОМПОНЕНТ ПРЕДПОЛАГАЕТ
ОВЛАДЕНИЕ УЧАЩИМИСЯ СОДЕРЖАНИЕМ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА, ИХ
СПОСОБНОСТЬ ОПИРАТЬСЯ НА ИМЕЮЩИЕСЯ ЗНАНИЯ И СПОСОБЫ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

ЦЕННОСТНО-ВОЛЕВОЙ КОМПОНЕНТ ОБЕСПЕЧИВАЕТ ВЫСОКУЮ СТЕПЕНЬ ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННОСТИ ПОЗНАВАТЕЛЬНО АКТИВНОСТИ, ВКЛЮЧАЕТ ВНИМАНИЕ, ПРИДАЕТ ЭМОЦИОНАЛЬНУЮ ОКРАШЕННОСТЬ ИГРЕ В ВИДЕ ПЕРЕЖИВАНИЙ.

НАПРАВЛЕН НА РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТНОЙ ОРИЕНТИРОВКИ КАК ОСОБОГО ВИДА СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОГО ОПЫТА, ОСВОЕНИЕ КОТОРОГО ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ НА ОСНОВЕ ЭМОЦИОНАЛЬНО-ЦЕННОСТНОГО ОТНОШЕНИЯ К МИРУ.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

ОЦЕНОЧНЫЙ КОМПОНЕНТ ИГРЫ ОБЕСПЕЧИВАЕТ СРАВНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ЦЕЛЬЮ ИГРЫ.

СОДЕРЖАНИЕМ ОЦЕНОЧНОГО КОМПОНЕНТА ЯВЛЯЕТСЯ СИСТЕМАТИЧЕСКОЕ ПОЛУЧЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ О ХОДЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

ОБЕСПЕЧИВАЕТ САМОУПРАВЛЕНИЕ ПРОЦЕССОМ ИГРЫ И РЕФЛЕКСИЮ СОБСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

КОМПОНЕНТ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ	СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ
Мотивационный	Установочный элемент, игровая ситуация
Ориентационно-целевой	Задачи игры
Содержательно-операционный	Правила игры, игровое действие
Ценностно-волевой	Игровое состояние
Оценочный	Результат игры

СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Начало любой игры осуществляется вместе с созданием у обучающихся эмоциональной установки на игру.

Установочный элемент игры – это своеобразная предигровая ситуация, предигровая настройка, обеспечивающая организационные предпосылки на восприятие игровых задач, создающая познавательную мотивацию, активизирующая мыслительную деятельность, воображение обучающихся.

СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Установочный элемент игры позволяет ввести обучающихся в игровую ситуацию. Нередко стоит педагогу произнести «представьте, что...», «как будто бы...», как обучающиеся начинают входить в игру.

Игровая ситуация может разыгрываться в определенном вымышленном пространстве, очерченном географической картой, историческим временем, поставленной проблемой.

СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

В игровой ситуации участвует определенное количество учащихся (группа, класс), которые реализуют определенные действия.

Для осуществления игровой ситуации учитель совместно с учащимися создает определенные условия в процессе решения игровых задач.

СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Как правило, выделяют как игровые, так и учебные задачи.

Учебные задачи выступают для обучающегося в замаскированном, неявном виде. Благодаря учебным задачам осуществляется непреднамеренное обучение.

Игровая задача заинтересовывает обучающихся. Отсутствие игровой задачи превращает ее в обычное задание.

СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Для соединения учебных и игровых задач необходимы правила игры. Они организуют поведение учащихся, обеспечивают игрокам равные условия.

Правила выступают регулятором игрового действия и позволяют учащимся осуществлять ценностный обмен.

Правила игры должны соответствовать профессиональной деятельности участника игры и быть направлены на выполнение действия в определенной последовательности. Действия «специалиста» должны усложняться по мере изучения тем и разделов предмета.

СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Наряду с правилами действия в воображаемой ситуации необходимо разработать правила межличностных отношений.

Без введения этих правил игра, особенно на первых порах становится неуправляемой, учебные цели остаются нереализованными.

Правила взаимоотношений обучающихся друг с другом выполняют воспитательную роль в игре, направляют ее по заданному пути.

В играх-соревнованиях для регулирования поведения часто вводятся штрафные очки.

СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Игровые правила реализуются в игровых действиях. Игровые действия побуждаются игровыми мотивами.

Игровые действия характеризуются сознательной целью и ориентировочной основой действий. Психологи выделяют внешние действия (слушать, чертить карту, измерять расстояние по карте и глобусу, решать задачу) и умственные (сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать).

Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра. Это следует учитывать при разработке игр.

СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Игровые действия тесно связаны с формированием умений учащихся. Не следует проводить игру, если не сформированы определенные умения.

Следует указать на то, что игровые действия могут стать и неигровыми, если отсутствует побуждающий мотив.

Игровые действия учащихся должны быть спланированы и управляемы, должны соответствовать числу играющих и постепенно усложняться.

СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Во время игры у учащихся возникает игровое состояние – важный элемент игры.

Игровое состояние включает в себя наличие переживания, активизацию воображения учащихся, эмоциональное отношение к действительности.

Игровое состояние поддерживают проблемность ситуации, элементы соревновательности и занимательности, используемые аксессуары, наличие юмора, элементов дискуссии, свободная творческая атмосфера, ситуация выбора.

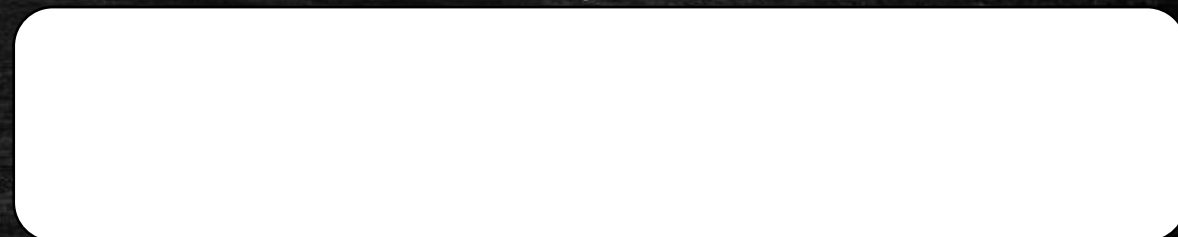
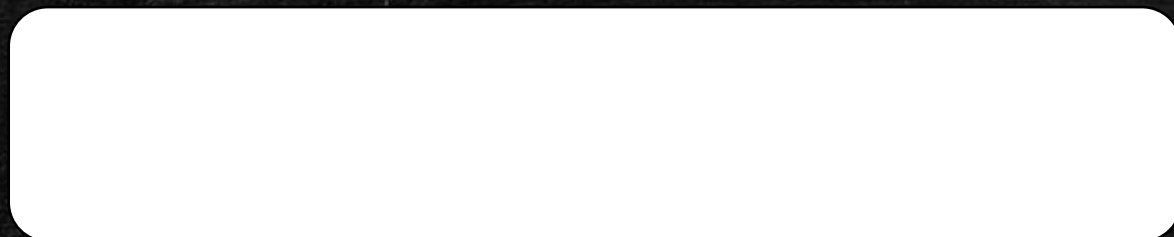
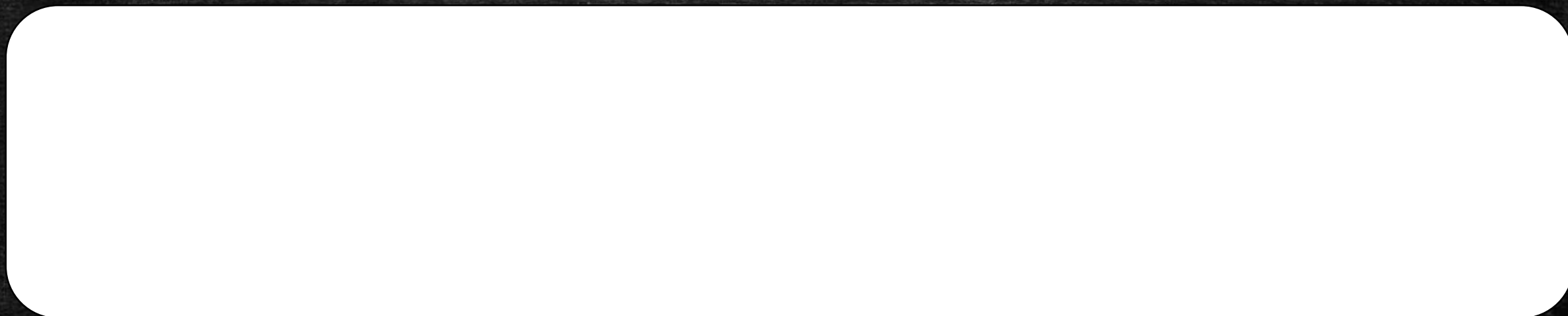
СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Обязательным структурным элементом игры является ее результат. Результат может быть

- наглядным (выиграл, отгадал, выполнил);
- менее заметным (получил удовлетворение, заинтересовался вопросом)
- отсроченным (создал свой вариант игры через определенное время).

В результате игры проявляется ценностное отношение к действительности и друг к другу.

СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ



поведения



удовлетворение от игры,
интерес к проблеме)

СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Важна коллективная оценка игры, которая стимулирует учащихся. При этом следует

- вводить коррективы в игру,
- показать положительные примеры,
- закончить игру на эмоциональном подъеме.

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ

ДОКТОР ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ НАУК, ПРОФЕССОР А.А. ВЕРБИЦКИЙ, ОСУЩЕСТВИЛ ГЛУБОКИЙ АНАЛИЗ ОСНОВНЫХ ТЕНДЕНЦИЙ РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ, И ПРИШЕЛ К ВЫВОДУ, ЧТО В ОБРАЗОВАНИИ, ПО СЕЙ ДЕНЬ ДОМИНИРУЕТ ЖЕСТКОЕ, АВТОРИТАРНОЕ УПРАВЛЕНИЕ В КОТОРОМ УЧАЩИЙСЯ ВЫСТУПАЕТ «ОБЪЕКТОМ» ОБУЧАЮЩИХ ВОЗДЕЙСТВИЙ.

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ

СИТУАЦИЯ СЛОЖИВШАЯСЯ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ:

- не обеспечивает условий для развития активной позиции обучаемого в учебно-познавательной деятельности,
- затрудняет процессы его профессионального самоопределения,
- усложняет процессы перехода от абстрактной, заданной в теоретической форме модели профессиональной деятельности специалиста, к реальной, конкретной, со всевозможными проблемами и противоречиями.

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ

ЗАДАЧА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «СОСТОИТ В ТОМ, ЧТОБЫ «РЕАЛЬНОСТИ БЫТИЯ», ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, «СВЕРНУТЫЕ» НАУКАМИ ДО ЗНАКОВЫХ СИСТЕМ И ЕЩЕ РАЗ «ПЕРЕОДЕТЫЕ В ДИДАКТИЧЕСКИЕ ОДЕЖДЫ», РАЗВЕРНУТЬ В АДЕКВАТНЫЕ ЭТИМ РЕАЛЬНОСТЯМ ФОРМЫ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И ПОСРЕДСТВОМ ЭТОГО ВЕРНУТЬСЯ К ЖИЗНИ, ПРАКТИКЕ, ОБОГАЩЕННЫМ ИХ ТЕОРЕТИЧЕСКИМ ВИДЕНИЕМ».

А.А. ВЕРБИЦКИЙ

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ

По Вербицкому, обучение, в котором с помощью всей системы дидактических форм, методов и средств моделируется предметное и социальное содержание будущей профессиональной деятельности специалиста, а усвоение им абстрактных знаний как знаковых систем наложено на канву этой деятельности, называют, контекстным обучением.

Главное, чтобы учение не замкнулось само на себе (учиться, чтобы получить знания), а выступило той формой личностной активности, которая обеспечивает воспитание необходимых предметно-профессиональных и социальных качеств личности специалиста.

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ

В контекстном обучении учебный материал предъявляется в виде учебных текстов как знаковых систем и по-прежнему выступает как информация, которую необходимо усвоить.

Отличительной особенностью контекстного обучения является то, что за этой информацией, которая структурирована преимущественно в виде задач и проблемных ситуаций, просматриваются реальные контуры будущей профессиональной деятельности.

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ

СОГЛАСНО КОНТЕКСТНОМУ ОБУЧЕНИЮ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ВЫДЕЛЯЮТСЯ ТРИ БАЗОВЫЕ ФОРМЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЕМЫХ И МНОЖЕСТВО ПЕРЕХОДНЫХ ОТ ОДНОЙ БАЗОВОЙ ФОРМЫ К ДРУГОЙ.

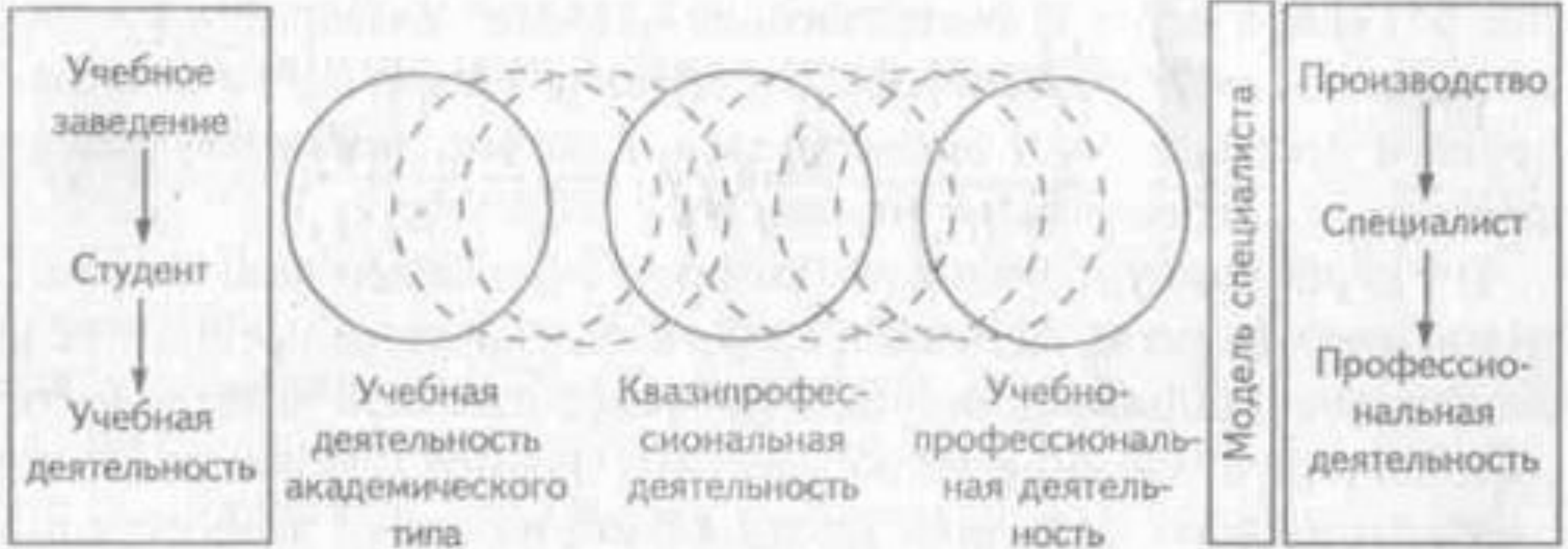
БАЗОВЫЕ ФОРМЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЕМЫХ

ПЕРЕХОДНЫЕ ФОРМЫ

В КАЧЕСТВЕ ПЕРЕХОДНЫХ ОТ ОДНОЙ БАЗОВОЙ ФОРМЫ К ДРУГОЙ ВЫСТУПАЮТ:

- лабораторно-практические занятия;
- имитационное моделирование;
- анализ конкретных производственных ситуаций;
- разыгрывание ролей;
- спецкурсы и спецсеминары.

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ



ДЕЛОВАЯ ИГРА

ФОРМА ВОССОЗДАНИЯ ПРЕДМЕТНОГО И СОЦИАЛЬНОГО СОДЕРЖАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, МОДЕЛИРОВАНИЯ СИСТЕМ ОТНОШЕНИЙ, ХАРАКТЕРНЫХ ДЛЯ ДАННОГО ВИДА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

ДЕЛОВАЯ ИГРА

Деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста.

В деловой игре, в условиях совместной деятельности каждый обучающийся приобретает навыки социального взаимодействия, ценностные ориентации и установки, присущие специалисту.

ФУНКЦИИ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

- формирование у будущих специалистов целостного представления о профессиональной деятельности в ее динамике;
- приобретение как предметно-профессионального, так и социального опыта, в том числе принятия индивидуальных и совместных решений;
- развитие профессионального теоретического и практического мышления;
- формирование познавательной мотивации и обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

- принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства;
- принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности;
- принцип совместной деятельности;
- принцип диалогического общения;
- принцип двуплановости;
- принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой деятельности

ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

В соответствии с принципом имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства разработчик обязан создать имитационную модель того или иного фрагмента производства.

В соответствии с принципом игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности разработчик обязан создать игровую модель профессиональной деятельности и занятых в нем людей.

ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой модели означает, что разработчик закладывает в игру не «препарированные» задачи, а систему учебных заданий в форме конкретных производственных ситуаций.

Эти ситуации могут содержать противоречивые, избыточные, неверные данные, взаимоисключающие альтернативы, требования преобразовать ситуации в соответствии с определенными критериями, найти недостающую информацию.

ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

В процессе игры обучающийся должен:

- провести анализ этих ситуаций;
- вычленив проблему;
- разработать способы и средства ее решения;
- принять само решение и убедить других в его правильности;
- осуществить соответствующие практические действия.

ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Принцип совместной деятельности означает, что деловая игра — это совместная деятельность двух и более людей. Игра возможна при наличии нескольких участников, вступающих в общение и взаимодействие с целью обсуждения проблемы и принятия решения по всем вопросам содержания.

ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Принцип диалогического общения — необходимое условие игры. Каждый участник игры не только имеет право, но и должен высказывать свою точку зрения, свое отношение ко всем вопросам, возникающим в игре.

Реализация принципа диалогического общения обеспечивается не только проблемным содержанием игры, но и ролевыми позициями участников, анализирующих возникающие проблемные ситуации в соответствии с требованиями роли.

ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Принцип двуплановости игровой деятельности означает, что во «мнимых» игровых условиях разворачивается деятельность, назначение которой — развитие реальных личностных характеристик специалиста. «Серьезная» деятельность обучающегося по развитию этих характеристик реализуется в «несерьезной» игровой форме, что позволяет ему интеллектуально раскрепоститься, проявить творческую инициативу, не бояться ошибки.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Методическое обеспечение	Игровая модель				Техническое обеспечение
	Цели игровые	Комплект ролей и функций игроков	Сценарий игры	Правила игры	
	Цели педагогические	Предмет игры	Графическая модель взаимодействия участников игры	Система оценивания	
	Имитационная модель				

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности и задает предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе.

Игровая модель является способом описания работы участников с имитационной моделью и задает социальный контекст профессиональной деятельности специалистов.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Цели игры — один из сложных структурных компонентов. Задаются цели педагогические (цели обучения) и игровые. Игровые цели нужны для создания мотивации к игре, соответствующего эмоционального фона. Они, как правило, выполняют подчиненную, служебную роль, роль средства достижения педагогических целей.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Предмет игры — это предмет деятельности участников игры.

Предмет игры задается исходя из модели специалиста и представляет собой перечень процессов и явлений, воссоздаваемых (имитируемых) в деловой игре и требующих выполнения профессионально-компетентных действий.

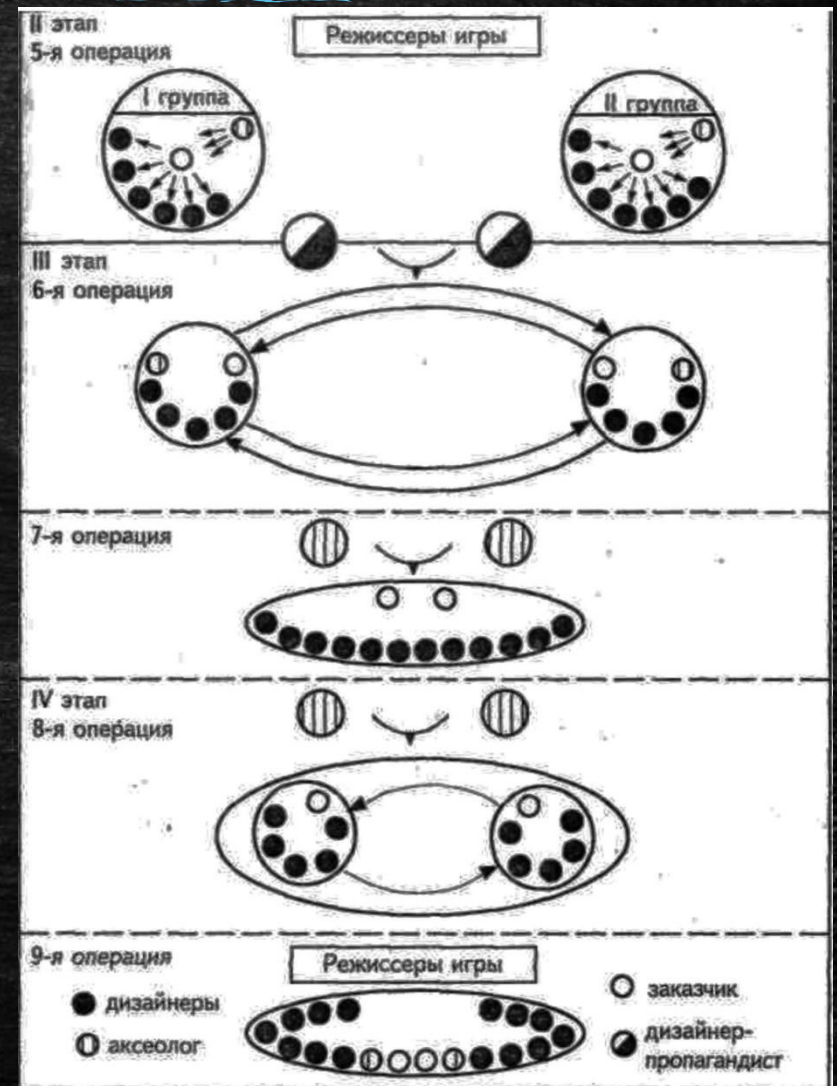
СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Сценарий игры – это описание в словесной или графической форме предметного содержания, выраженного в характере и последовательности действий игроков, преподавателя и ведущего игру.

В сценарии отражается общая последовательность игры, разбитой на основные этапы, операции и шаги.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Графическая модель ролевого взаимодействия участников отражает количественный состав участников игры, их должностные функции, внутригрупповые и межгрупповые связи, представляет структуру их взаимодействия на каждом этапе игры, а также, дает представление о возможном пространственном расположении участников, имеющем существенное значение для создания игровой обстановки и управления игрой.



СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Комплект ролей и функций игроков должен адекватно отражать «должностную картину» того фрагмента профессиональной деятельности, который моделируется в игре.

Немаловажное значение при определении комплекта ролей и функций игроков имеет количественный состав участников и число игровых групп. Оптимальным числом участников является 30 человек, а в группе — 7.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Выбор ролевой структуры определяется объектом имитации и целями обучения, в связи с чем роли заимствуются из реальной профессиональной действительности (директор, начальник цеха, мастер, представитель вышестоящего органа, профсоюзный работник и т. п.), иногда задаются специальные игровые роли (скептик, «внутренний голос»), если это требуется для достижения целей создания игровой обстановки.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Правила игры есть норма поведения участников игры.

Их основная задача — адекватно отразить в игре как реальный, так и игровой, условный план профессиональной деятельности, ее предметный и социальный контексты.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Требования к правилам игры :

Правила содержат ограничения, касающиеся ряда аспектов игры:

- технология игры, связанная с ее содержанием;
- регламент игровой процедуры и ее отдельных элементов;
- роль и функции преподавателей, ведущих игру, система оценивания;
- способы взаимодействия игроков;
- возможность введения неожиданных ситуаций;

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Требования к правилам игры :

Основных правил игры не должно быть слишком много, иначе игра сводится к запоминанию правил и не выполняет своего назначения.

Оптимальное количество таких правил — 5-10, они должны быть представлены всей аудитории с помощью плакатов или технических средств.

Более конкретные, тактические правила игры могут специально не выделяться, а быть представленными в других структурных звеньях игры (комплект ролей и инструкции игрокам, система игровых оценок, графическое представление игры и т. п.) или формулироваться в виде перечня вопросов, требующих принятия решений в процессе подготовки и проведения игры

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Требования к правилам игры :

характер правил обеспечивает воспроизведение как реального, так и игрового контекстов в игре;

правила должны быть тесно связаны с другими структурными элементами игры, и, прежде всего, с системой оценивания и инструкциями игрокам.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Пример основных правил игры:

- должен строго соблюдаться регламент выступлений и дискуссий;
- докладчики обязаны применять различные носители информации, использовать новые, активные формы представления информации;
- участники игры должны ставить вопросы докладчикам таким образом, чтобы вызвать активную дискуссию.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Система оценивания в деловой игре выполняет функцию контроля и самоконтроля.

Выбирая систему оценивания, необходимо ответить на следующие вопросы:

- что оценивать?
- кто и как это будет делать?
- в каких единицах оценивать?

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Функции оценивания могут выполнять преподаватель (он представляет оценку деятельности групп и игроков как по форматизированным критериям, так и в свободной форме), а также сами игроки.

Это могут быть непосредственно исполнители либо представители ролей — эксперты, аналитики, представители заказчика.

Используют такие методики, оценивая графическое изображение количественных результатов; анкетирование; содержательный анализ игровой деятельности и ее результатов.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

В методическое и техническое обеспечение деловой игры включают:

- проект деловой игры;
- сценарий;
- методические рекомендации по организации, проведению, форме представления результатов игры;
- набор различных форм бланковой и другой документации;
- перечень технических средств для деловой игры;
- программы ЭВМ и соответствующие информационное и математическое обеспечение.

ТРЕБОВАНИЯ ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К ДЕЛОВОЙ ИГРЕ

- распределение ролей между участниками игры;
- совместная деятельность участников игры в условиях дифференциации и интеграции имитируемых функций;
- диалоговое общение партнеров по игре как необходимое условие принятия согласованных решений;
- различие интересов у участников игры и появление конфликтных ситуаций;
- наличие общей игровой цели у всего коллектива (игровая система), которая является ведущим стержнем игры, фоном, на котором развиваются частные конфликты и противоречия;

ТРЕБОВАНИЯ ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К ДЕЛОВОЙ ИГРЕ

- введение в игру импровизации (непредвиденных обстоятельств, моделирующих возможные непредвиденные обстоятельства);
- использование гибкого масштаба времени;
- применение системы оценки результатов игровой деятельности и профессиональных знаний, способствующих созданию климата состязательности;
- наличие в игре системы стимулирования, создающей интеллектуальную и эмоциональную обстановку, т. е. побуждающей в ходе игры действовать так, как бы действовал в реальной жизни;
- динамичность, непрерывность и занимательность деловой игры;
- достижение единого — обучающего, развивающего и воспитывающего — эффекта деловой игры.

КОНСТРУИРОВАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

I ЭТАП: ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛИ ИГРЫ.

Он формируется исходя из задач обучения, содержания изучаемых теоретических проблем и тех умений, которые должны быть обретыены участниками в процессе занятия.

КОНСТРУИРОВАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

II ЭТАП: ОПРЕДЕЛЕНИЕ СОДЕРЖАНИЯ.

В процессе конструирования деловой игры подбирают ситуации, наиболее типичные по структуре деятельности для специалиста, что и обеспечивает профессиональный контекст игры.

КОНСТРУИРОВАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

III ЭТАП: РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО КОНТЕКСТА.

Игровой контекст, являющийся специфическим и обязательным компонентом в конструкции деловой игры, обеспечивается:

- введением новых правил;
- игровых прав и обязанностей игроков и арбитров;
- введением персонажей;
- исполнением двойных ролей;
- введением противоположных по интересам ролей;
- конструированием поведенческих противоречий;
- разработкой системы штрафов, поощрений, премий;
- визуальным представлением результатов, что излагается в игровой упаковке документации.

КОНСТРУИРОВАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

IV ЭТАП: СОСТАВЛЕНИЕ СТРУКТУРНО-ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ.

Программа содержит цели и задачи, описание игровой обстановки, ее организационную структуру и последовательность, перечень участников игры, их функции, вопросы и задания, систему стимулирования.

ЭТАПЫ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

ОРИЕНТАЦИЯ.

В начале педагог представляет изучаемую тему, дает характеристику игровых правил, обзор общего хода игры.

ЭТАПЫ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ПРОВЕДЕНИЮ.

Педагог излагает сценарий, останавливаясь на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах, примерном типе решений в ходе игры. После распределения ролей между участниками проводится пробный прогон игры в сокращенном виде.

ЭТАПЫ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ.

Педагог организует проведение самой игры, по ходу фиксируя следствия игровых действий, следит за подсчетом очков, разъясняет неясные моменты.

ЭТАПЫ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

ОБСУЖДЕНИЕ ИГРЫ.

Педагог проводит обсуждение, в ходе которого дается описательный обзор действий игры, их восприятия участниками, а также возникавших по ходу игры трудностей, идей. Педагог побуждает обучаемых к анализу проведенной игры. Особое внимание уделяется сопоставлению имитации с соответствующей областью реального мира, установлению связи содержания игры с содержанием учебного курса.

ДОСТОИНСТВА ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ

- активизация и интенсификация процесса обучения;
- воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений обучаемых в ситуациях, моделирующих реальные условия профессиональной деятельности;
- гибкое сочетание разнообразных приемов и методов обучения (от репродуктивных до проблемных);
- моделирование практически любого вида деятельности.

НЕДОСТАТКИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ



КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

1. Характеристика функции социализации
2. Виды игр по области деятельности

1. Характеристика функции коррекции
2. Виды игр по игровой среде

1. Характеристика функции самореализации
2. Виды игр по технологии организации

1. Характеристика функции диагностики
2. Виды игр по коммуникативному воздействию