



# МЕСТО И РОЛЬ ИГРЫ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Выполнила. Студентка 1 курса магистерской программы ИФН  
Богданова Александра

# Что такое игра?

- Игра — это вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит как в её результате, так и в самом процессе.
- Игра — это форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоения общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в пределах науки и культуры.
- Игра — это деятельность, которая проявляется в способности человека преобразовать действительность.
- Игра — это активность индивида, направленная на условное моделирование той или иной развернутой деятельности.



# Функции игры



РАЗВИВАЮЩАЯ

КОММУНИКАТИВНАЯ

РЕЛАКСАЦИОННАЯ

ОБУЧАЮЩАЯ

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНАЯ

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ

# Виды игр

## 1. В зависимости от наличия правил

- Игры с фиксированными правилами

Пример: большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы.

- Игры со скрытыми правилами

Пример: сюжетно-ролевые игры (правила в них существуют неявно, они — в нормах поведения воспроизводимых героев: доктор сам себе не ставит градусник, пассажир не летает в кабине летчика).



# Виды игр.

Классификация О.С.Газмана\*



ПОДВИЖНЫЕ



ПОДВИЖНЫЕ

КОМПЬЮТЕР  
НЫЕ

СЮЖЕТНО-  
РОЛЕВЫЕ\*\*



ДИДАКТИЧЕ  
СКИЕ



\*Газман Олег Семёнович – педагог, кандидат педагогических наук, член-корреспондент РАО, один из теоретиков «коммунарского движения», вдохновитель и разработчик «педагогике поддержки». О.С. Газман последовательно проводил постулат о том, что главной обязанностью педагога в воспитании является мягкая, ненавязчивая помощь педагога в саморазвитии, самореабилитации, самоопределении и самоорганизации ребенка.

\*\*Выделяют более 500 видов сюжетно-ролевых игр, но чёткая классификация отсутствует. Наиболее часто сюжетно-ролевые классифицируют по следующим признакам:

1. По соотношению игры с материалом:

- игры с дидактическими игрушками,
- настольно-печатные игры,
- словесные игры,
- псевдосюжетные игры.

2. По виду деятельности:

- Игры-путешествия.
- Игры-поручения.
- Игры-предположения.
- Игры-загадки.
- Игры-беседы (игры-диалоги).

# Игровые технологии

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации образовательного процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебной познавательной направленностью. При проведении уроков в форме различных педагогических игр используют активные и интерактивные методы обучения.

ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
Повышает интерес к предмету	Разработка сценария игры и критериев оценивания приводит к большим временным затратам преподавателя
Благодаря ей лучше усваивается и закрепляется учебный материал	Нельзя использовать на каждом занятии
Можно применить на практическом занятии, при сдаче зачёта или экзамена	Более сложная организация учебного занятия
Развивает мышление и творческие способности	Игра не позволяет сформировать систему знаний
Сплачивает коллектив	Сложность и объективность оценки

# Деловые игры в экономике

**Деловая игра** – это имитация реальных производственно-экономических процессов на игровой модели с целью формирования у обучаемых экономического мышления.

## Основные особенности учебных деловых игр:

1. Деловые игры позволяют реализовать деятельностно-активный подход в организации процесса экономического образования.

2. С помощью деловых игр возможен процесс прогнозирования знаний.

3. Деловые игры предполагают проведение экспериментов с моделью, а не с реальной системой, эксперименты с которой в большинстве случаев просто невозможны или экономически нецелесообразны.

4. Основу деловой составляет игровой контекст, позволяющий организовать диалог обучающихся и одновременное взаимодействие многих разнонаправленных и кооперирующихся сторон в условиях, когда достижение целей игры и отдельных игроков зависит не только от их собственных действий других сторон

5. Человек присутствует в деловой игре в качестве субъекта управления, составной части модели, а не заменяется формальной системой гипотез о поведении. С его помощью осуществляется непосредственная связь между моделью и реальной системой. Человек обогащает модель имеющимся у него опытом практического решения задач выбора и возникающим в процессе игры знанием нового типа при реализации альтернатив в условиях, близких к реальности. Со своей стороны имитационная модель даёт возможность человеку оперативно получать информацию о последствиях принимаемых им решений, результаты которых он может оценить и скорректировать.

**К недостаткам** деловой игры следует отнести то, что она неадекватна реальной действительности, поэтому поведение участников игры не во всех случаях соответствует поведению в реальной жизни. В играх акцент делается на тактические, а не на стратегические вопросы, т.е. игры сами не могут обучить теории. Деловые игры не подменяют теоретическое обучение, а дополняют его. Они являются как бы заключительным этапом обучения.



# Деловые игры в экономике

- «Семейный бюджет»
- «Рыночная активность предпринимателя»
- «Рынок труда»
- «Фондовая биржа»
- «Эффективное производство»
- «Бизнес»
- «Организация распределительного центра»
- «Закупки»
- «Логистическая сеть»
- И т.д.





СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ