

# Игровые технологии обучения

Методика применения  
игровых педагогических  
технологий  
в профессиональном обучении

# Игровая технология

выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет обучающемуся быть лично причастным к функционированию изучаемой системы, дает возможность «прожить» некоторое время в «реальных» жизненных условиях.

Это способствует углубленному пониманию внутренних закономерностей изучаемого объекта и процесса, позволяет увидеть результаты собственных действий, понять и проанализировать допущенные ошибки, в том числе и те, которые были сделаны другими участниками игрового взаимодействия.

# Технология игровой деятельности

представляет собой определенную последовательность действий, операций педагога по отбору, разработке, подготовке дидактических игр, включению обучающихся в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению ее итогов и результатов.

# Игра - это

- вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.
- **важнейшая универсальная форма социального поведения в которой идут мощные процессы самоодушевления, самопроверки, самоопределения, самоутверждения и самореабилитации (по определению И.С.Кона)**

# По игровой методике

дидактические игры подразделяются следующим образом:

- Предметные
- Сюжетные
- Ролевые
- Деловые
- Имитационные
- Игры-драматизации

# Цели, задачи и функции дидактической игры:

- Игра снимает противоречие между абстрактным характером учебной дисциплины и реальным характером профессиональной деятельности, системным характером используемых знаний и их принадлежности разным дисциплинам.
- Игра позволяет соединить широкий охват проблем и глубину их осмысливания.
- Игровая форма соответствует логике деятельности, включает момент социального взаимодействия, готовит к профессиональному общению.
- Игровой компонент активизирует учащихся.



# Цели, задачи и функции дидактической игры:

- Игра насыщена обратной связью, причем более содержательной по сравнению с применяемой в традиционных методах.
- В игре формируются установки профессиональной деятельности, легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка.
- Традиционные методы предполагают доминирование интеллектуальной сферы, в игре проявляется вся личность.
- Игра провоцирует включение рефлексивных процессов, предоставляет возможность интерпретации и осмысливания полученных результатов.

# Структура игровой технологии





# Этапы разработки дидактической игры

- 1. Определение объекта игры и педагогических возможностей игровой технологии.**

*На этом этапе анализируется объект, который будет смоделирован в ходе игры.*

# Этапы разработки дидактической игры

2. **Формулировка цели игры.** Можно выделить четыре цели, соответствующие четырем степеням (уровням) познания материала:
- а) общее знакомство с предметом (темой);*
  - б) уяснение конкретных положений, необходимых для принятия решений в соответствии с располагаемыми фактами;*
  - в) умение применять полученные знания в практической деятельности;*
  - г) анализ полученных результатов с целью выработки более обоснованных решений.*

# Этапы разработки дидактической игры

3. **Определение типа игры:** деловая, ролевая, имитационная, комплексная.

*В соответствии с определенным объектом игрового моделирования и поставленной целью делается вывод о типе разрабатываемой игровой технологии, которая способна максимально отразить моделируемый объект (процесс) и достичь поставленной цели.*

# Этапы разработки дидактической игры

**4. Составление проспекта игры, то есть описание общего содержания игры с указанием конкретных целей и задач, состава участников, моделируемых ролей и других необходимых элементов.**

# Этапы разработки дидактической игры

**5. Характеристика объекта или процесса, моделируемого в ходе игры.**

На этом этапе осуществляется выявление и анализ структуры и связей моделируемого в игре объекта, а также детальное изучение функций, выполняемых выделенными игровыми группами, и отбор среди них тех, которые отражают основные стороны моделируемого объекта.

# Этапы разработки дидактической игры

## 6. Определение расписания игры, ее регламента.

После определения моделируемого объекта, составления общего проспекта игры составляется ее расписание, то есть порядок разыгрывания частей игры. В частности, определяется характер времени проведения игры (непрерывное или дискретное).



# Этапы разработки дидактической игры

## 7. Определение состава игровых ролей и их характеристика.

Это один из важнейших этапов, так как именно им задается игровое взаимодействие, определяется глубина и детализация моделируемой системы. Кроме того, наличие интересной роли гарантирует включение практически всех будущих участников.



# Этапы разработки дидактической игры

**8. Составление инструкции игрокам.** После определения состава ролей и составления их подробных характеристик следует этап оформления этой информации в виде инструкций, чтобы более доходчиво донести ее основной смысл и детали до непосредственных участников игры.

*При этом следует учитывать особенности будущих участников. Прежде всего, возраст и уровень их подготовки.*

# Этапы разработки дидактической игры

## 9. Формулировка правил игры.

Этот раздел является центральным в любой игре, так как именно четкие и однозначно понимаемые правила позволяют организовать и успешно провести игру без конфликтов.

*Обычно такие конфликты возникают из-за разночтений или непонимания игровых правил.*

# Этапы разработки дидактической игры

## 10. Формирование базы данных.

Для успешного игрового взаимодействия необходимо продумать определенную систему конкретных показателей, которые характеризуют моделируемый объект.

*От качества базы данных зависит успех игрового взаимодействия и количество ошибок.*

# Этапы разработки дидактической игры

## 11. Определение списка катализаторов.

Любая игровая процедура требует специально предусмотренных способов, призванных активизировать действия участников.

*«Катализаторы» позволяют создавать и поддерживать управляемое эмоциональное напряжение, то есть снимать эту усталость, стимулировать активность участников, включая новые вводные, неожиданные ситуации.*

# Этапы разработки дидактической игры

## 12. Определение содержания основных этапов игры.

Представляя в целом схему будущей игры, следует четко выделить содержание основных этапов, включая этап предварительной подготовки - **вводный** этап, **основной** (или собственно игру), **подведение итогов** (заключительный).

# Этапы разработки дидактической игры

## 13. Составление руководства для координатора игры.

В этом документе отражаются организационно - педагогические аспекты, которые должен знать только педагог, иначе это может помешать осуществлению замысла игры.

*В этом разделе описывается необходимое оснащение, способы подбора и подготовки участников, даются рекомендации по проведению игры, подведению итогов, а также содержание приложений, которые сопровождают игру.*



# Этапы разработки дидактической игры

## 14. Составление руководства для экспертной группы.

Если по сценарию игры предусмотрена деятельность группы экспертов, нужно составить специальное руководство, в котором даются четкие и конкретные правила определения итогов игры, подсчета результатов.



# Этапы разработки дидактической игры

## 15. Составление словаря терминов.

Этот этап не является обязательным. Но если в игре встречаются новые термины, которые могут быть непонятны участникам, их следует раскрыть в этом разделе, приведя примеры их использования в других ситуациях, не связанных с игрой. *Составление словаря употребляемых терминов и понятий необходимо также для их однозначного толкования участниками игры.*

# Этапы разработки дидактической игры

## 16. Генеральная репетиция (демонстрация).

Крайне желательно проведение апробации, генеральной репетиции уже подготовленной игры. Эта процедура дает возможность увидеть слабые стороны разработанной технологии, обнаружить пробелы и противоречия.

*Пробный прогон игры дает более реальное представление о том, как она будет разворачиваться в той аудитории, для которой предназначена.*

# Этапы разработки дидактической игры

## 17. Окончательная корректировка созданной игры.

Получив первую информацию о разработанном проекте игры после генеральной репетиции, проводится окончательная доводка проекта, вносятся необходимые изменения, ликвидируются замеченные противоречия с учетом у тех замечаний и пожеланий, которые поступили от ее участников.