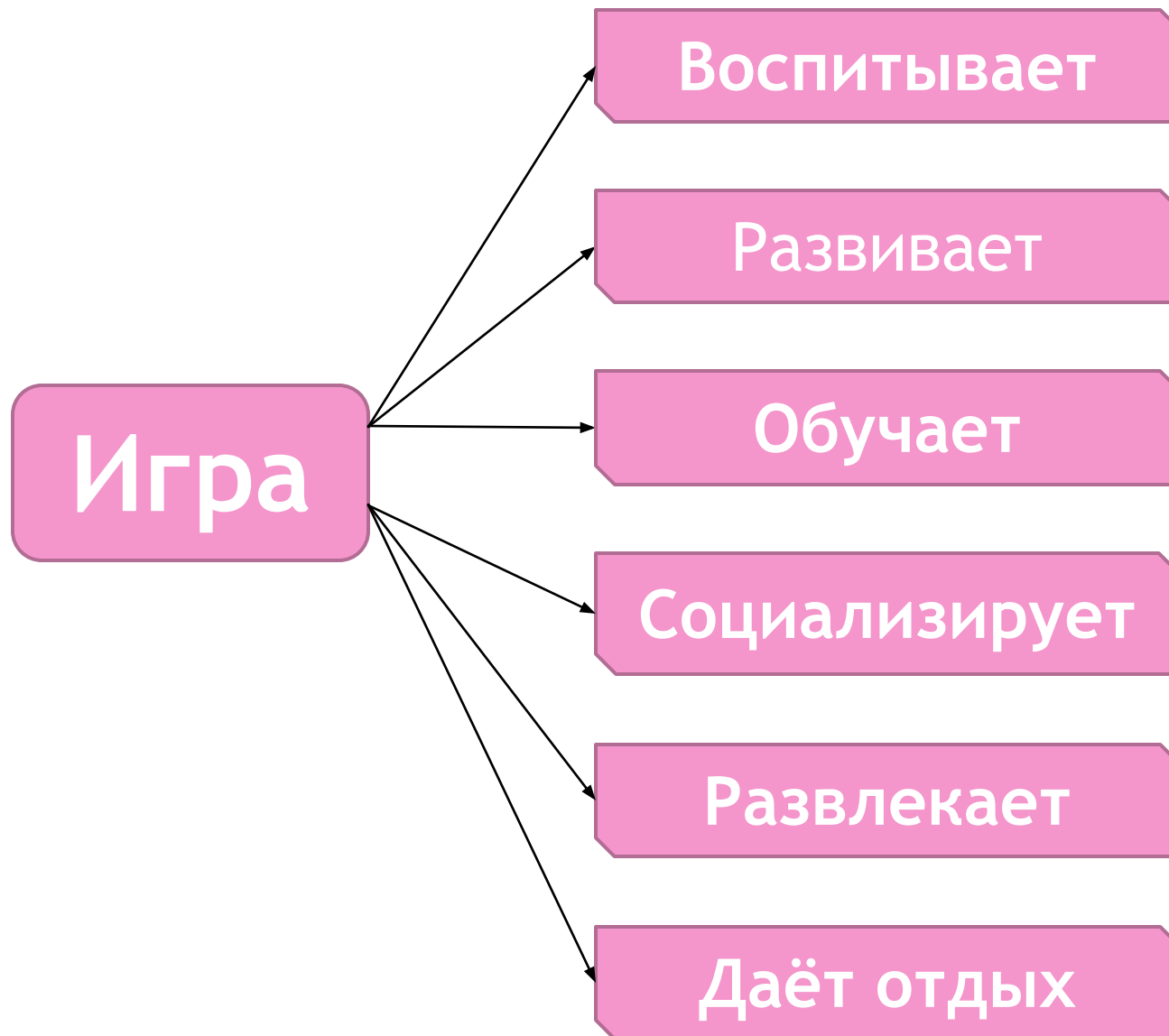


# *Игровые технологии*

Сарока Виктория Владимировна

**Игровое обучение** – это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности. В настоящее время часто называется **эдютейнментом** (англ. *edutainment*), которое означает образовательное развлечение или образование посредством развлечения.



# Признаки

Игровому обучению присущи те же черты, что и игре:

- свободная развивающаяся деятельность, организуемая учителем (но протекающая без его диктата) и осуществляемая учениками по желанию, с удовольствием от *самого процесса деятельности*, а не за приз-поощрение или оценку (В. Букатов).
- творческая, импровизационная, активная по своему характеру деятельность.
- эмоционально напряженная, приподнятая, состязательная, конкурентная деятельность.
- деятельность, проходящая в рамках прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры и элементов общественного опыта
- деятельность, имеющая имитационный характер, в котором моделируется профессиональная или общественная среда жизни человека.
- деятельность, обособленная местом действия и продолжительностью, рамками пространства и времени. (В. Кругликов).

# 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.
- ▶ Предлагается и организуется учителем
- ▶ Заранее планируется учителем
- ▶ 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:

- Задачи игры
- 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.

# Этапы деловой игры

<b>Этап подготовки</b>	<b>Разработка игры</b>	разработка сценария, план деловой игры, общее описание игры, содержание инструктажа, подготовка материального обеспечения
	<b>Ввод в игру</b>	постановка проблемы, условия, инструктаж, регламент, правила, распределение ролей, формирование групп, консультация
<b>Этап проведения</b>	<b>Групповая работа над заданием</b>	работа с источником, тренинг, мозговой штурм, работа с игротехникой
	<b>Межгрупповая дискуссия</b>	выступление групп, защита результатов, правила дискуссии, работа экспертов
<b>Этап анализа и обобщения</b>		вывод из игры, анализ, рефлексия, оценка и самооценка работы,

# 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.

# ЗА

- способствует повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;
- идет передача опыта старших поколений младшим;
- способствует использованию знаний в новой ситуации;
- является естественной формой труда ребенка, подготовлением к будущей жизни;
- способствует объединению коллектива и формированию ответственности

# ПРОТИВ

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;
- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;
- увлекаясь игровой оболочкой, можно потерять образовательное содержание
- сложность в оценке учащихся

# Урок-дидактическая игра

## ▶ Цель игры:

- активизация познавательной деятельности учащихся,
- повышение мотивации учебной деятельности.

## ▶ Задачи игры

1. Активизация и развитие познавательных процессов учащихся (восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности и т.д.);
2. Повторение и закрепление знаний, приобретаемых на уроках.
3. Расширение кругозора и математической культуры учащихся.
4. Создание деятельной, творческой обстановки в процессе игры, благотворно влияющей на эмоциональность, психику учащихся.
5. Совершенствовать сочетание индивидуальной и коллективной форм работы с учащимися.
6. Использование дифференцированных заданий, позволяющих даже “слабым” учащимся проявить свои способности и активно участвовать в мероприятии.

15

$10 + 5$

$-45 + 60$

$39 : 2 - 9,5$

$66 - 6$

$41 + (-2)$

*Проверка*

$-1,2 \cdot (-5)$

$70 + (-7,2)$

$-10 \cdot 0,12$

$-8 \cdot 9$

$-2,5 \cdot 4$

*1 вариант*

*2 вариант*

## Игра «Стрела»

Найдите сумму выражений  $5x-3y$  и  $-2x+y$  и результат запишите в третью клетку. Найдите сумму двух последних выражений и запишите результат в следующую клетку и т.д. Какое выражение будет записано в 6-й

$3x-2y$

$x-y$

$4x-3y$

$5x-4y$

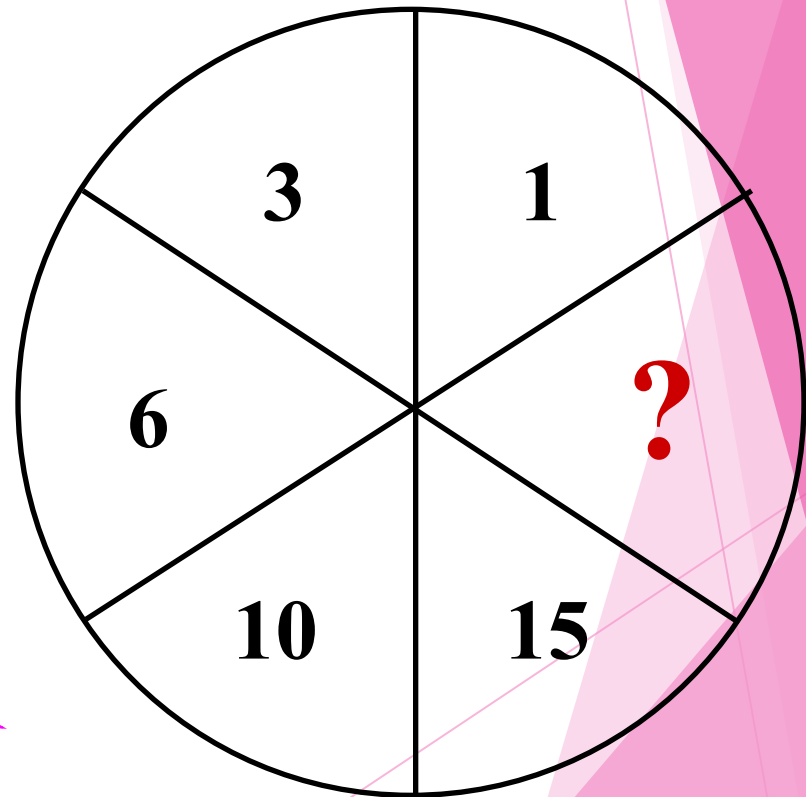


## Игра «Конкурс художников»

(-5;5)	(1;5)	(5;4)	(-4;-3)
(-4;5)	(1;4)	(6;2)	(-5;-3)
(-3;6)	(0;3)	(6;0)	(-3;-1)
(-2;6)	(0;2)	(3;-3)	(-4;0)
(-1;7)	(2;0)	(-1;-3)	(-4;3)
(-1;6)	(2;-1)	(-1;-2)	(-3;4)
(0;6)	(4;3)	(-2;-1)	(-3;5)

← глаз

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



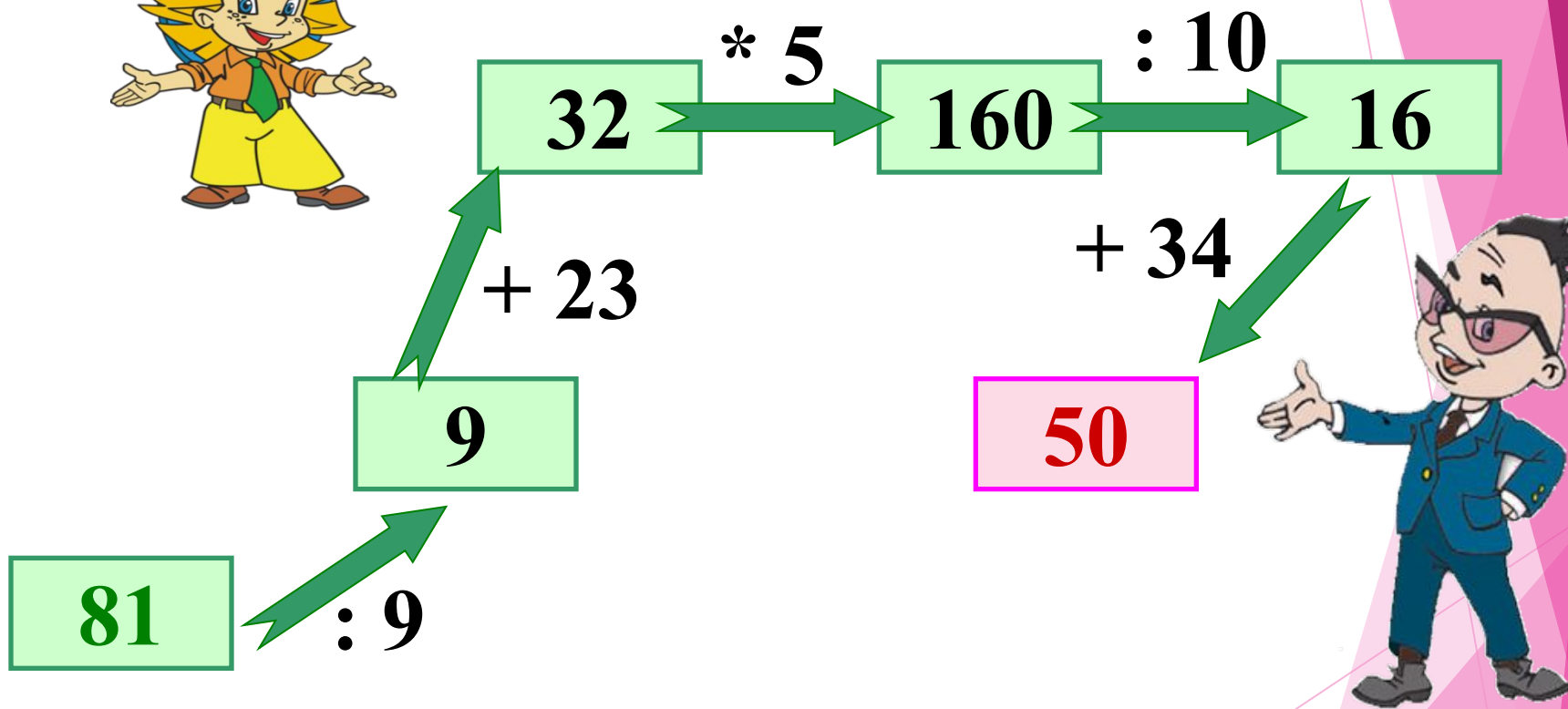
**21**

**20**

**19**

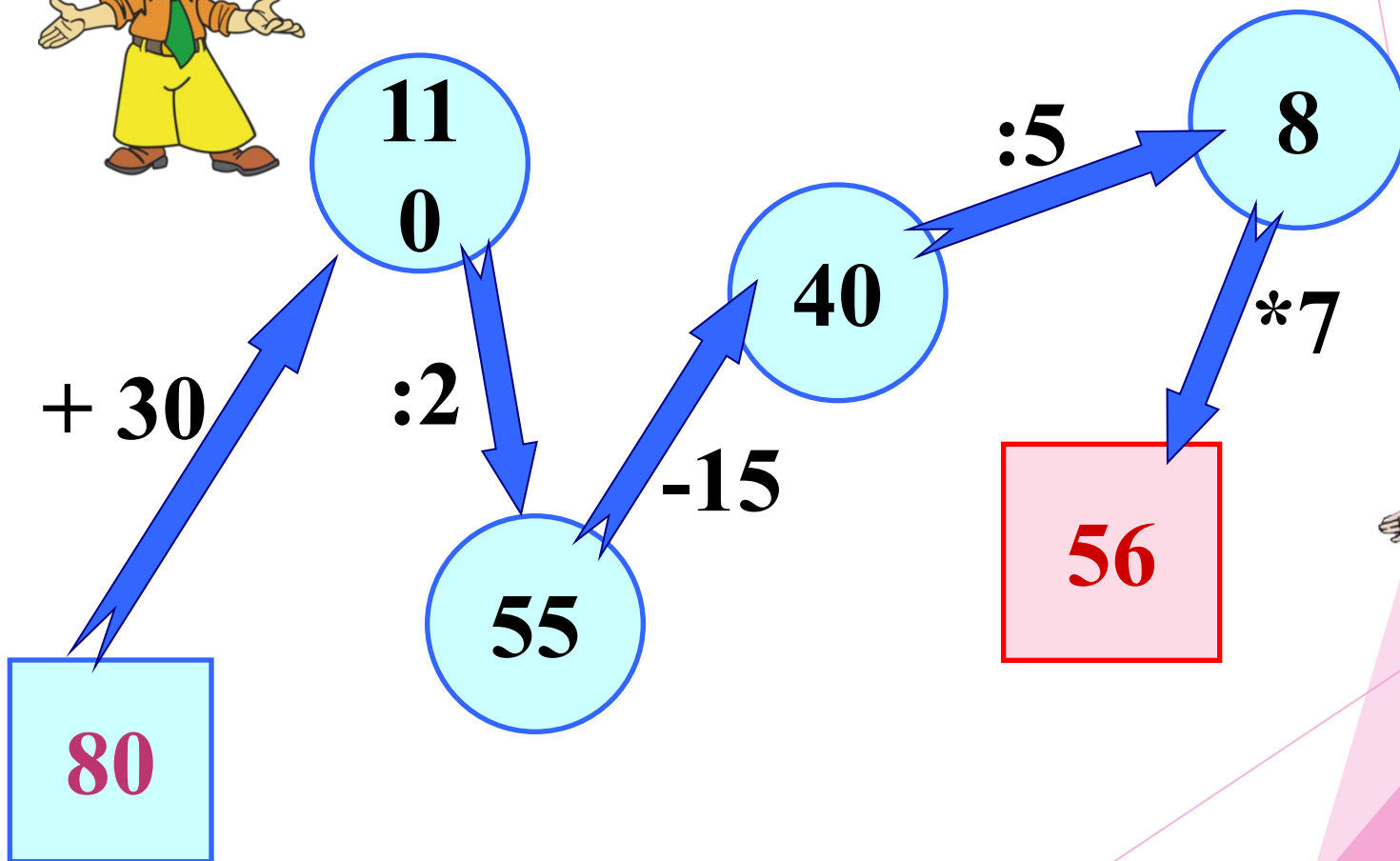
Заполни схему:

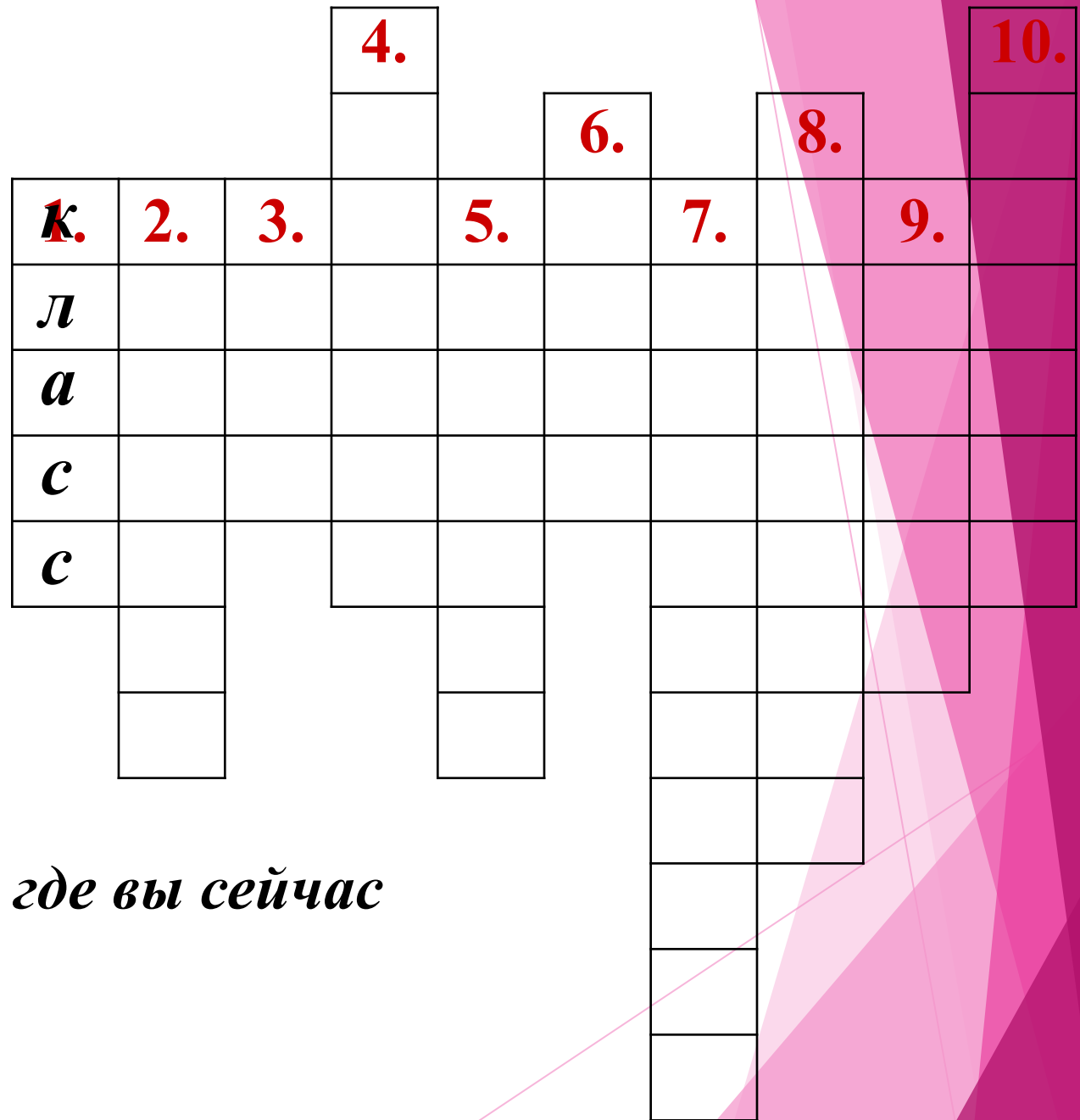
I



Заполни схему:

II

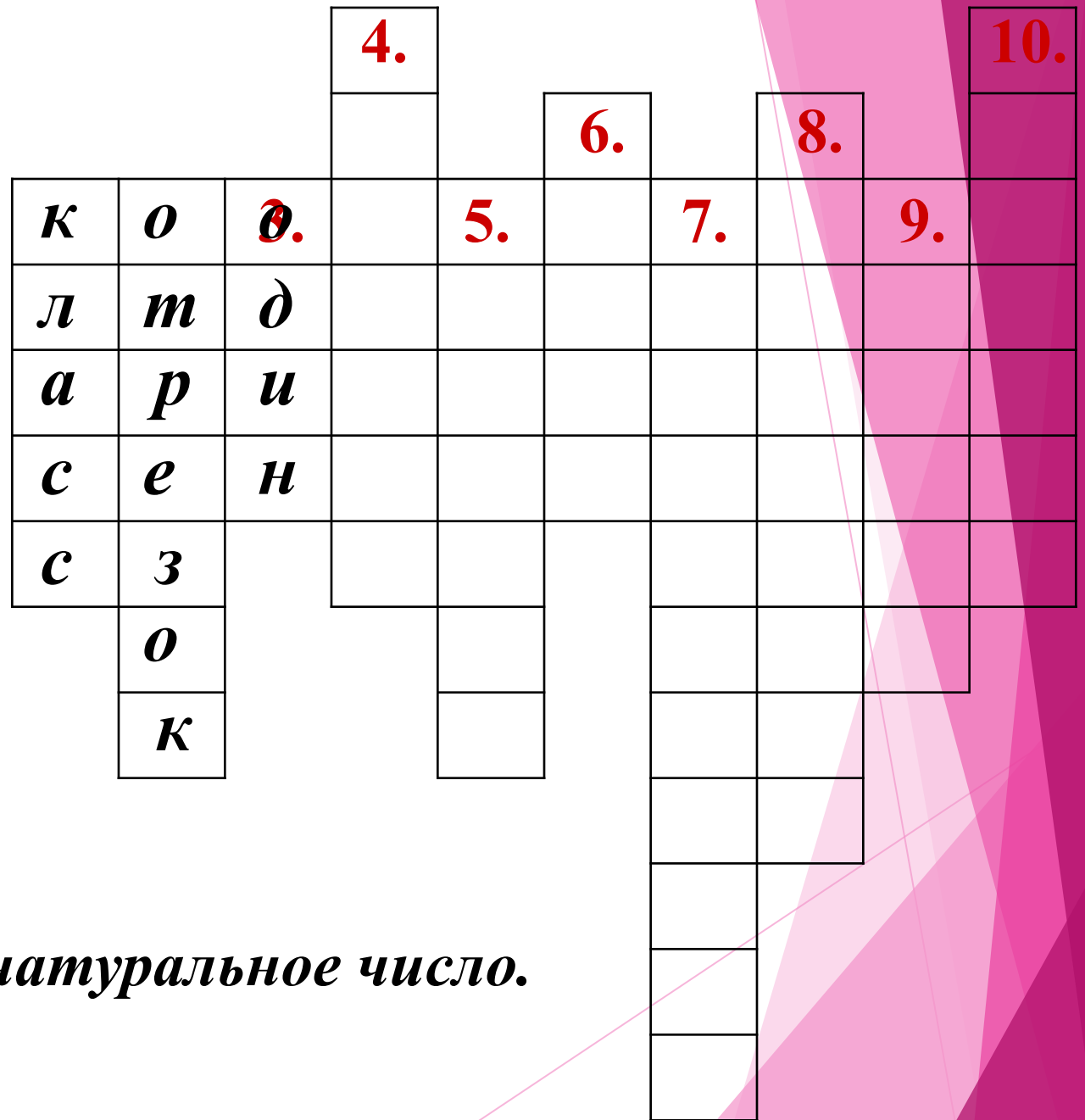




*1. Помещение, где вы сейчас  
находитесь.*



**2. Часть прямой, которая имеет начало и конец.**



*3. Наименьшее натуральное число.*

			<b>4.</b>						<b>10.</b>
			<i>е</i>		<b>6.</b>		<b>8.</b>		
<i>к</i>	<i>о</i>	<i>о</i>	<i>р</i>	<b>5.</b>		<b>7.</b>		<b>9.</b>	
<i>л</i>	<i>т</i>	<i>д</i>	<i>ш</i>						
<i>а</i>	<i>р</i>	<i>и</i>	<i>и</i>						
<i>с</i>	<i>е</i>	<i>н</i>	<i>н</i>						
<i>с</i>	<i>з</i>		<i>а</i>						
	<i>о</i>								
	<i>к</i>								

*4. Общая точка двух сторон  
треугольника.*



			<b>в</b>						<b>10.</b>
			<b>е</b>		<b>6.</b>		<b>8.</b>		
<b>к</b>	<b>о</b>	<b>о</b>	<b>р</b>	<b>Ѡ.</b>		<b>7.</b>		<b>9.</b>	
<b>л</b>	<b>т</b>	<b>Ѡ</b>	<b>ш</b>	<b>е</b>					
<b>а</b>	<b>р</b>	<b>и</b>	<b>и</b>	<b>с</b>					
<b>с</b>	<b>е</b>	<b>н</b>	<b>н</b>	<b>я</b>					
<b>с</b>	<b>з</b>		<b>а</b>	<b>т</b>					
	<b>о</b>			<b>к</b>					
	<b>к</b>			<b>и</b>					

**5. Название второго разряда  
в классе единиц.**

			<b>в</b>						<b>10.</b>
			<b>е</b>		<b>6.</b>		<b>8.</b>		
<b>к</b>	<b>о</b>	<b>о</b>	<b>р</b>	<b>д</b>	<b>и</b>	<b>7.</b>		<b>9.</b>	
<b>л</b>	<b>т</b>	<b>д</b>	<b>ш</b>	<b>е</b>	<b>с</b>				
<b>а</b>	<b>р</b>	<b>и</b>	<b>и</b>	<b>с</b>	<b>л</b>				
<b>с</b>	<b>е</b>	<b>н</b>	<b>н</b>	<b>я</b>	<b>о</b>				
<b>с</b>	<b>з</b>		<b>а</b>	<b>т</b>					
	<b>о</b>			<b>к</b>					
	<b>к</b>			<b>и</b>					

**6. Оно состоит из цифр.**

			в						10.
			е		ч		8.		
к	о	о	р	д	и	т.		9.	
л	т	д	ш	е	с	а			
а	р	и	и	с	л	т			
с	е	н	н	я	о	у			
с	з		а	т		р			
	о			к		а			
	к			и		л			
						ь			
						н			
						ы			
						е			

*7. Название чисел, с помощью которых мы считаем предметы.*

			в						10.
			е		ч		8.		
к	о	о	р	д	и	н	а	9.	
л	т	д	ш	е	с	а	н		
а	р	и	и	с	л	т	т		
с	е	н	н	я	о	у	и		
с	з		а	т		р	м		
	о			к		а	е		
	к			и		л	т		
						ь	р		
						н			
						ы			
						е			

*8. Единица измерения длины.*

			<b>в</b>						<b>10.</b>
			<b>е</b>		<b>ч</b>		<b>с</b>		
<b>к</b>	<b>о</b>	<b>о</b>	<b>р</b>	<b>д</b>	<b>и</b>	<b>н</b>	<b>а</b>	<b>т</b>	
<b>л</b>	<b>т</b>	<b>д</b>	<b>ш</b>	<b>е</b>	<b>с</b>	<b>а</b>	<b>н</b>	<b>ы</b>	
<b>а</b>	<b>р</b>	<b>и</b>	<b>и</b>	<b>с</b>	<b>л</b>	<b>т</b>	<b>т</b>	<b>с</b>	
<b>с</b>	<b>е</b>	<b>н</b>	<b>н</b>	<b>я</b>	<b>о</b>	<b>у</b>	<b>и</b>	<b>я</b>	
<b>с</b>	<b>з</b>		<b>а</b>	<b>т</b>		<b>р</b>	<b>м</b>	<b>ч</b>	
	<b>о</b>			<b>к</b>		<b>а</b>	<b>е</b>	<b>а</b>	
	<b>к</b>			<b>и</b>		<b>л</b>	<b>т</b>		
						<b>ь</b>	<b>р</b>		
						<b>н</b>			
						<b>ы</b>			
						<b>е</b>			

9. *Наименьшее четырехзначное число.*

			в						Ю.
			е		ч		с		в
к	о	о	р	д	и	н	а	т	а
л	т	д	ш	е	с	а	н	ы	д
а	р	и	и	с	л	т	т	с	р
с	е	н	н	я	о	у	и	я	а
с	з		а	т		р	м	ч	т
	о			к		а	е	а	
	к			и		л	т		
						ь	р		
						н			
						ы			
						е			

10. Правильный четырёхугольник.

**Молодцы!**

# Подведение итогов