

# ЧТО ТАКОЕ ТЕХНОЛОГИЯ?

---

**□ Как и любая технология, педагогическая представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого**

---



# **(КРИТЕРИИ) ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ:**

---

- ▣ Концептуальность**
- ▣ Системность**
- ▣ Управляемость**
- ▣ Эффективность**
- ▣ Воспроизводимость**



# КОНЦЕПТУАЛЬНОСТЬ

---

▣ **Концептуальность - опора на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.**



# СИСТЕМНОСТЬ

---

- Системность – технология должна обладать всеми признаками системы:
- логикой процесса,
  - взаимосвязью его частей,
  - целостностью.



# УПРАВЛЯЕМОСТЬ

---

**▣ Управляемость – возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средств и методов с целью коррекции результатов.**

---



# ЭФФЕКТИВНОСТЬ

---

- ▣ **Эффективность – современные педагогические технологии, существующие в конкретных условиях, должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.**
- 
- 

# ВОСПРОИЗВОДИМОСТЬ

---

- **Воспроизводимость – возможность применения (повторения, воспроизведения) образовательной технологии в образовательных учреждениях т.е.(технология как педагогический инструмент должна быть гарантированно эффективна в руках любого педагога, использующего ее, независимо от его опыта, стажа, возраста и личностных особенностей).**
- 



**Если некая система претендует на роль технологии, она должна соответствовать всем перечисленным требованиям**

**«Игровая технология», кроме выше перечисленных критериев, должна отвечать психологически обоснованным требованиям к использованию игровых ситуаций в обучающем процессе в детском саду, создавая ребенку возможность принятия на себя роли действующего в игровой ситуации персонажа. Такая организация совместной деятельности педагога и ребенка является средством, воссоздающим некоторые элементы игры, и способствует преодолению разрыва, возникающего при переходе от ведущей игровой к учебной деятельности**

**Игра или элементы игры, целесообразно включенные в обучение, придают учебной задаче конкретный, актуальный смысл, мобилизуют мыслительные, эмоциональные и волевые силы детей, ориентируют их на решение поставленных задач**



---

**Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением**

---



# ФУНКЦИИ ИГРЫ

<b>развлекательная</b>	<b>развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес</b>
<b>коммуникативная</b>	<b>освоение диалектики общения</b>
<b>самореализации в игре как полигоне человеческой практики</b>	
<b>игротерапевтическая</b>	<b>преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности</b>
<b>диагностическая</b>	<b>выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры</b>
<b>коррекция</b>	<b>внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей</b>
<b>Межнациональная коммуникация</b>	<b>усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей</b>
<b>Социализация</b>	<b>включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития</b>



# **БОЛЬШИНСТВУ ИГР ПРИСУЩИ ЧЕТЫРЕ ГЛАВНЫЕ ЧЕРТЫ (ПО С.А.ШМАКОВУ)**

---

**свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие)**

**творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»)**

**эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»)**

**наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры,**

---

# СТРУКТУРА ИГРЫ КАК ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

---

**Целеполагание**

**Планирование**

**Реализация цели**

**Анализ результатов**



**Мотивация игровой деятельности  
обеспечивается ее  
добровольностью, возможностями  
выбора и элементами  
соревновательности,  
удовлетворения потребности в  
самоутверждении,  
самореализации.**



# **СТРУКТУРА ИГРЫ КАК ПРОЦЕССА:**

**Роли, взятые на себя играющими**

**Игровые действия как средство 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**

---

**Игра как метод обучения, передачи  
опыта использовалась с древности**

**Игра находит широкое применение  
в народной педагогике, в  
дошкольных и внешкольных  
учреждениях**

---



# **ИСПОЛЬЗУЕТСЯ В СЛЕДУЮЩИХ СЛУЧАЯХ:**

---

**в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета**

**как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии**

**в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля)**

**как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.)**

---



---

**Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического 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 учебно-  
познавательной направленностью**

---

**Игровая форма занятий создается  
при помощи игровых приемов и  
ситуаций, которые выступают как  
средство побуждения,  
стимулирования учащихся к  
учебной деятельности**

---



# **РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ И СИТУАЦИЙ ПРИ УРОЧНОЙ ФОРМЕ ЗАНЯТИЙ ПРОИСХОДИТ ПО ТАКИМ ОСНОВНЫМ НАПРАВЛЕНИЯМ:**

- ✓ дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи**
- ✓ учебная деятельность подчиняется правилам игры**
- ✓ учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую**
- ✓ успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом**



**МЕСТО И РОЛЬ ИГРОВОЙ  
ТЕХНОЛОГИИ В УЧЕБНОМ  
ПРОЦЕССЕ, СОЧЕТАНИЕ  
ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ И УЧЕНИЯ  
ВО МНОГОМ ЗАВИСЯТ ОТ  
ПОНИМАНИЯ УЧИТЕЛЕМ  
ФУНКЦИЙ И  
КЛАССИФИКАЦИИ  
ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР**



# ИГРЫ РАЗДЕЛЯЮТСЯ ПО ВИДУ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

---

- ✓ **физические (двигательные)**
- ✓ **интеллектуальные (умственные)**
- ✓ **трудовые**
- ✓ **социальные**
- ✓ **психологические**



# **ПРОЦЕССА ВЫДЕЛЯЮТСЯ СЛЕДУЮЩИЕ ГРУППЫ ИГР:**

---

- ✓ обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие**
  - ✓ познавательные, воспитательные, развивающие**
  - ✓ репродуктивные, продуктивные, творческие**
  - ✓ коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.**
- 
- 

# ИГР ПО ХАРАКТЕРУ ИГРОВОЙ МЕТОДИКИ

---

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



**ПО ПРЕДМЕТНОЙ  
ОБЛАСТИ ВЫДЕЛЯЮТСЯ  
ИГРЫ ПО ВСЕМ  
ШКОЛЬНЫМ  
ДИСЦИПЛИНАМ**



# ТЕХНОЛОГИИ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ИГРОВОЙ СРЕДОЙ

---

- ✓ **игры с предметами и без предметов**
  - ✓ **настольные**
  - ✓ **комнатные**
  - ✓ **уличные**
  - ✓ **на местности**
  - ✓ **компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения**
- 
- 

# КЛАССИФИКАЦИОННЫЕ ПАРАМЕТРЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

<b>По уровню применения</b>	<b>Все уровни</b>
<b>По философской основе</b>	<b>Приспосабливающаяся</b>
<b>По основному фактору развития</b>	<b>Психогенные</b>
<b>По концепции усвоения опыта</b>	<b>Ассоциативно-рефлекторные + гештальт + суггестия</b>
<b>По ориентации на личностные структуры</b>	<b>ЗУН + СУД + СУМ + СЭН +СДП</b>
<b>По характеру содержания</b>	<b>Все виды + проникающие</b>
<b>По типу управления</b>	<b>Все виды - от системы консультаций до программной</b>
<b>По организационным формам</b>	<b>Все формы</b>
<b>По подходу к ребенку</b>	<b>Свободное воспитание</b>
<b>По преобладающему методу</b>	<b>Развивающие, поисковые, творческие</b>
<b>По направлению модернизации</b>	<b>Активизация</b>
<b>По категории обучаемых</b>	<b>Массовая, все категории</b>



# СПЕКТР ЦЕЛЕВЫХ ОРИЕНТАЦИЙ

<b>Дидактические</b>	расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.
<b>Воспитывающие</b>	воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.
<b>Развивающие</b>	развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.
<b>Социализирующие</b>	приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция;

# КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ОСНОВЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

---

**Психологические механизмы  
игровой деятельности опираются  
на фундаментальные потребности  
личности в самовыражении,  
самоутверждении, самооп  
ределении, саморегуляции,  
самореализации**

---





**Игра - форма  
психогенного  
поведения, т.е.  
внутренне присущего,  
имманентного  
личности  
Д.Н.Узнадзе**





**Игра -  
пространство  
«внутренней  
социализации»  
ребенка, средство  
усвоения  
социальных  
установок Л.С.  
Выготский**





---

**Игра - свобода  
личности в  
воображении,  
«иллюзорная  
реализация  
нереализуемых  
интересов»  
А.Н. Леонтьев**

---



---

**Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности**

**Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми**

---



**В возрастной периодизации детей особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования.**

**Игра является ведущим  
видом деятельности для  
дошкольного возраста  
Д.Б. Эльконин**



# **ОСОБЕННОСТИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

---

**Все следующие за дошкольным возрастными периодами со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний - общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс**

---



# **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДОШКОЛЬНОМ ПЕРИОДЕ**

---

**Ролевой игрой ребенок овладевает к третьему году жизни, знакомится с человеческими отношениями, начинает различать внешнюю и внутреннюю сторону явлений, открывает у себя наличие переживаний и начинает ориентироваться в них**

**У ребенка формируется воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие, возникает ориентация в собственных чувствах и формируются навыки их культурного выражения, что позволяет ребенку включаться в коллективную деятельность и общение**

**В результате освоения игровой деятельности в дошкольном периоде формируется готовность к общественно-значимой и общественно-оцениваемой деятельности ученья**

# **ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР Б.П. НИКИТИНА**

---

**Технология основана на построении, моделировании творческого процесса, создании микроклимата, где проявляются возможности для развития творческой стороны интеллекта ребенка.**

**Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратиков из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т.д. Дети играют с мячами, веревками, резинками, камушками, орехами и т.д. Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр, и они напрямую связаны с интеллектом ребенка. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, чертежа, плоской модели, инструкции и т.д. Таким образом, ребенка знакомят с различными способами передачи информации.**

---

**Задачи располагаются в порядке возрастания сложности. Задачи имеют широкий диапазон трудностей: от доступных 2-3 летнему малышу, до несложных взрослому. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются, в основном, только исполнительские черты в ребенке.**



---

**Большинство игр не исчерпывается предлагаемыми заданиями, позволяют детям и взрослым составлять новые варианты заданий, новые варианты игр, т.е. заниматься творческой деятельностью более высокого порядка. В этих играх удалось объединить один из основных принципов обучения, от простого к сложному, с принципом творческой деятельности, самостоятельно по способностям, где ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей**

---



# **ИГРАМИ ОБЕСПЕЧИВАЕТ ВЫПОЛНЕНИЕ 5 ОСНОВНЫХ УСЛОВИЙ РАЗВИТИЯ СПОСОБНОТЕЙ**

---

- ✓ развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста
  - ✓ их задания – ступеньки создают условия, опережающее развитие способностей
  - ✓ поднимаясь каждый раз самостоятельно до самого «потолка», ребенок развивается более успешно
  - ✓ развивающие игры могут быть разнообразны по содержанию, создают атмосферу свободного и радостного творчества
  - ✓ не вторгаясь в игру ребенка взрослый создает тем самым условия для развития детской самостоятельности
- 



---

**Основной структуры учебного процесса в системе развивающего обучения является учебный цикл, т.е. блок занятий. Учебный цикл состоит из ориентировочно-мотивационного, поисково-исследовательского, практического и рефлексивно-оценочного актов**

---

**Соотнесение актов учебного цикла  
в рамках развивающего обучения и  
этапов технологии развивающих  
игр (Б.П. Никитина)**



**Ориентировочно-мотивационный:  
совместная постановка учебной задачи, мотивация на  
предстоящую деятельность**

---

<b>Этапы технологии развивающих игр</b>	<b>Деятельность детей</b>	<b>Деятельность педагога</b>
<b>Предварительный</b>	<b>Наблюдает</b>	<b>Обеспечивает доступность игр для детей, их привлекательность</b>
<b>Ориентационный</b>	<b>Наблюдает</b>	<b>Предлагает вниманию ребенка игру. Иницирует желание ребенка поиграть через наблюдение за игрой взрослого</b>
		

**Поисково-исследовательский практический:  
педагог приводит детей к самостоятельному постижению  
нового материала, формулированию выводов, их  
фиксированию в модельной форме**

<b>Этапы технологии развивающих игр</b>	<b>Деятельность детей</b>	<b>Деятельность педагога</b>
<b>Содержательно- операционный</b>	<b>Рассматривает игры. Интересуется ими. Осуществляет свободную игровую деятельность.</b>	<b>Предлагает ребенку игры более легкие, не доходя до трудных (ориентируясь на возраст, уровень развития ребенка, его интерес). Обеспечивает сменяемость видов деятельности ребенка за счет использования разнообразных игр</b>



# Рефлексивно-оценочный акт:

## осознание учеником недостаточности имеющихся в распоряжении способов умственных действий или знаний

Этапы технологии развивающих игр	Деятельность детей	Деятельность педагога
Ценностно-волевой	<p>Оценивает полученный результат с образцом. Анализирует, что не получилось, в случае неудачи.</p>	<p>Осуществляет позитивную оценку реально достигнутых успехов ребенка в сочетании с предвосхищающим настроем на новые действия. Обеспечивает эффект новизны, на основе уже известного (предлагает известные и новые игры). Организует физическую разминку, двигательную активность в непринужденной обстановке. Использует метод «ледокола» - каждый день начинает с уже освоенного, затем предлагает неизвестное более трудное. Осуществляет образное «оживление» игровой ситуации.</p>

# ОСОБЕННОСТИ МЕТОДИКИ

---

**Педагог предоставляет максимальную степень свободы ребенку**

**Организует предметную среду, оснащенную развивающими играми, привлекает внимание ребенка к играм посредством собственной игровой деятельности**

**В процессе игры ребенка взрослый выступает в роли «консультанта»**

**Полностью исключается подсказка взрослому ребенку**

**Любое достижение ребенка должно положительно оцениваться взрослым**

**Если ребенок не справляется с заданием, значит взрослый переоценил его способности, необходимо начать игру через несколько дней с более легких заданий**

**Взрослым создается ситуация непринужденного общения по поводу заданий, предлагаемых в игре**

**Для маленьких детей взрослый оживляет пару сказок, дает имена узорам, людям, придумывает, фантазирует, пока ребенка не начнет привлекать сам процесс преодоления трудностей в решении задач**



# МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР

<b>Игровые методы</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>□ <b>вхождение в воображаемую ситуацию, образное оживление игровой ситуации,</b></li><li>□ <b>принятие роли и выполнение действия в соответствии с принятой ролью,</b></li><li>□ <b>выполнение практических действий по получению необходимой информации</b></li></ul>
<b>Диалогиче ские методы</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>□ <b>беседа,</b></li><li>□ <b>«вопросы-ответы»,</b></li><li>□ <b>формулировка выводов.</b></li></ul> <p><b>Методы обучения: показ способа действия (после выполнения задания), проблемная ситуация, упражнение</b></p>

# **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МЛАДШЕМ ШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ**

---

**Для младшего школьного возраста характерны  
яркость и непосредственность восприятия,  
легкость вхождения в образы**

**Дети легко вовлекаются в любую деятельность,  
особенно в игровую, самостоятельно  
организуются в групповую игру, продолжают  
игры с предметами, игрушками, появляются  
неимитационные игры**



**В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане**

**Ребята действуют по игровым правилам (так, в случае ролевых игр - по логике разыгрываемой роли, в имитационно - моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия**

Итоги игры выступают в двойном плане - как игровой и как учебно-познавательный результат.

Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

# **РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ЗАВИСИТ:**

---

**✓ от систематического их  
использования**

**✓ от целенаправленности программы  
игр в сочетании с обычными  
дидактическими упражнениями**



**ЦЕЛОСТНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ,  
ОХВАТЫВАЮЩЕЕ ОПРЕДЕЛЕННУЮ ЧАСТЬ  
УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА И ОБЪЕДИНЕННОЕ  
ОБЩИМ СОДЕРЖАНИЕМ, СЮЖЕТОМ,  
ПЕРСОНАЖЕМ. В НЕЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО  
ВКЛЮЧАЮТСЯ:**

- ✓ **игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их**
- ✓ **группы игр на обобщение предметов по определенным признакам**
- ✓ **группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных**
- ✓ **группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно**

---

**В отечественной педагогике имеется ряд таких игровых технологий («Сам Самыч» В.В. Репкина, «Муми-тролли» томских авторов, персонажи «Волшебника Изумрудного города», «Приключений Буратино» и т.д.), встроенных в основное содержание обучения.**



# **СРЕДНЕМ И СТАРШЕМ ШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ**

---

**В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр**

**Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к ролевым играм, ориентация на речевую деятельность.**

---

# ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психодрама и социодрама.

# ИМИТАЦИОННЫЕ ИГРЫ

---

**На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например, профсоюзного комитета, совета наставников, отдела, цеха, участка и т.д.**

**Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.**



# ОПЕРАЦИОННЫЕ ИГРЫ

---

**Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.**



# ИСПОЛНЕНИЕ РОЛЕЙ

---

**В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».**



# «ДЕЛОВОЙ ТЕАТР»

**В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.**

# ПСИХОДРАМА И СОЦИОДРАМА

---

**Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.**

---



# ЭТАПЫ ТЕХНОЛОГИИ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

---

Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария - условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять

---

▶ активность, нарушать регламент и этику поведения

<b>Этап подг отов ки</b>	<b>Разработка игры</b>	<b>✓ разработка сценария</b> <b>✓ план деловой игры</b> <b>✓ общее описание игры</b> <b>✓ содержание инструктажа</b> <b>✓ подготовка материального обеспечения</b>
	<b>Ввод в игру</b>	<b>✓ постановка проблемы, целей</b> <b>✓ условия, инструктаж</b> <b>✓ регламент, правила</b> <b>✓ распределение ролей</b> <b>✓ формирование групп</b> <b>✓ консультации</b>



---

<b>Эта п про вед ени я</b>	<b>Групповая работа над заданием</b>	<b>✓ работа с источниками</b> <b>✓ тренинг</b> <b>✓ мозговой штурм</b> <b>✓ работа с игротехником</b>
	<b>Межгрупповая дискуссия</b>	<b>✓ выступления групп</b> <b>✓ защита" результатов</b> <b>✓ правила дискуссии</b> <b>✓ работа экспертов</b>

---



---

**Этап анализа и  
обобщения**

**Рекомендации  
выводы и обобщения  
оценка и самооценка работы  
анализ, рефлексия  
вывод из игры**

