

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

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



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 ПРИЕМОМ 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

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




СПЕКТР ЦЕЛЕВЫХ ОРИЕНТАЦИЙ

Дидактические	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.
Воспитывающие	воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.
Развивающие	развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.
Социализирующие	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**



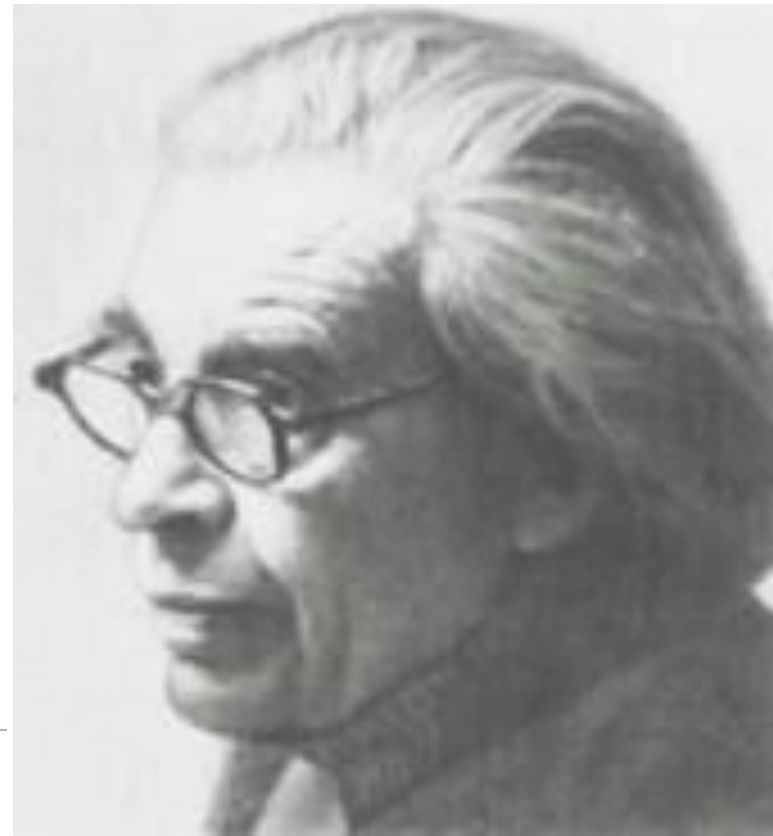
Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности

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**

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



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

Этапы технологии развивающих игр	Деятельность детей	Деятельность педагога
Содержательно- операционный	Рассматривает игры. Интересуется ими. Осуществляет свободную игровую деятельность.	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



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

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

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



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



**Этап анализа и
обобщения**

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

