



# Игровые технологии в филологическом образовании



Выполнила:  
Казакова А.С.



# О технологиях

---

- В научной литературе предпринята классификация образовательных технологий. Существует несколько подходов. Так, один из подходов классификации образовательных технологий предпринят Н.В. Бордовской и А.А. Реан. Ученые выделяют пять видов образовательных технологий: **задачные, игровые, компьютерные, диалоговые, тренинговые технологии.**



# О

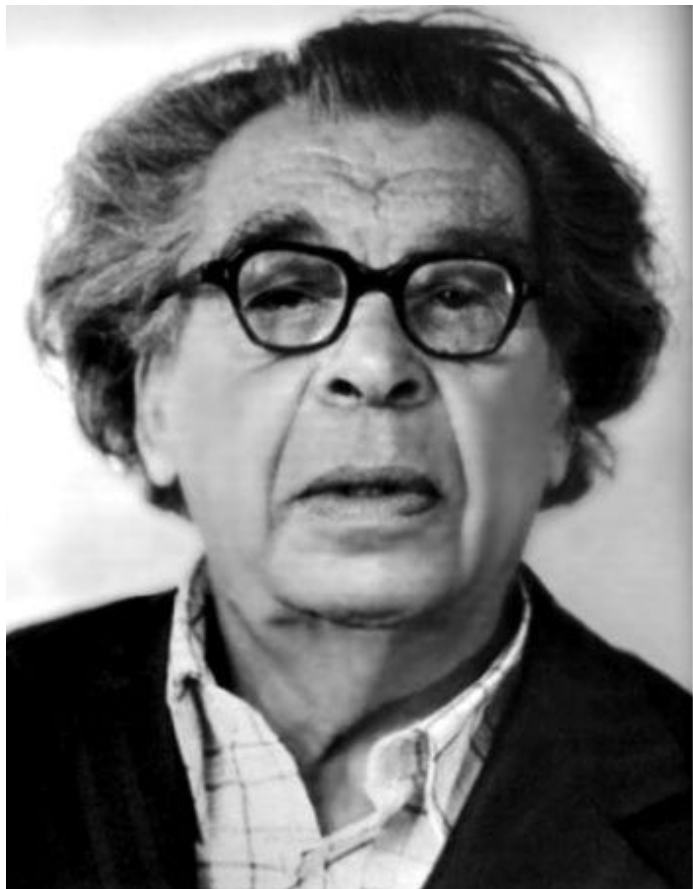
## ПОНЯТИИ

---

- 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 сформулирована цель обучения и соответствующий ей педагогический результат, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью.
  - В мировой педагогике игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз).
- 



# Феномен игры в педагогике



Д.Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. По мнению Д.Б. Эльконина, главными структурными единицами игры можно считать:

- роли, которые берут на себя играющие;
- сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;
- правила игры, которым играющие подчиняются. Если рассматривать игру как деятельность, то в ее структуру органично будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъект. В структуру игры как процесса входят роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; замещение реальных предметов игровыми; реальные отношения между играющими; сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.





- **С.А. Шмаков** выделяет следующие черты, присущие большинству игр:
- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата («процедурное удовольствие»);
  - творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
  - эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
  - наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

# Игра и познавательная деятельность

---

- Игровые методики преследуют цели **интенсификации процесса обучения**. Основная идея «**интенсивных методов обучения**» состоит в том, что учебная информация предъявляется в течение одного урока в таких **больших объемах**, которые превышают субъективные психологические «барьеры» усвоения. Активная **познавательная деятельность** - вот что способствует организации внимания учащегося, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь.
  - Обучаясь в ходе игры человек, и не подозревает о том, что чему-то учится. Если в любой другой, неигровой, деятельности важна, прежде всего, цель, результат, то в игре важен в основном процесс, так как игра, как бы, не имеет видимой для игрока цели. На обычном традиционном уроке нетрудно указать источник знаний. Это - учитель - лицо обучающее. Процесс обучения может вестись в форме монолога (учитель объясняет, ученик слушает) и в форме диалога (либо ученик задает вопрос учителю, если он чего-то не понял и в состоянии зафиксировать свое понимание, либо учитель опрашивает учеников с целью контроля). *В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. В процессе игры ребенок развивается и получает подготовку к дальнейшей деятельности.* Он играет потому, что развивается, и развивается потому, что играет. **Игра – это практика развития.**
- 



# Функции

- Место и роль игровой технологии в учебном процессе во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр.
- Одна и та же игра может выступать в нескольких функциях:
- *Обучающая функция.*  
Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни. Она способствует развитию общеучебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие информации различной модальности. Нередко игра служит поводом для сообщения новых знаний, для расширения кругозора.
- *Функция самовыражения и самореализации человека.*  
Игра дает развитие воображению, поскольку оно необходимо для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры, и активизирует мыслительную деятельность ученика. В игровой ситуации у учащегося появляется возможность для самореализации и проявления творческих способностей, для удовлетворения личностных устремлений, которые не выполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни.
- *Коммуникативная функция.*  
Игра - это деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игры дают возможность моделировать разные ситуации общения, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности. Игровая деятельность позволяет учителю установить с ребенком доверительные отношения, наладить контакт содружества и сотрудничества.
- *Диагностическая функция.*  
Диагностика - способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что человек ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе - это особое «поле самовыражения». Так как в игре ребёнок стремится сыграть желаемую роль, поэтому учитель может определить потребности и интересы учащегося. С помощью игры мы можем осуществить оценочную деятельность, так как игра – всегда является тестом для педагога, позволяя развивать, диагностировать и оценивать одновременно.



□ *Релаксационная функция.*

Игра снимает то жесткое напряжение, в котором пребывает ребенок в своей реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил. Она уместна во многих случаях: если дети устали и им нужно отдохнуть, если расшалились и их нужно успокоить. На игровом уроке значительно повышается активность детей и снижается их утомляемость.

□ *Функция коррекции.*

Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

Игра развивает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно и как бы понарошку в своем вымышленном мире. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни.

□ *Развлекательная и мотивирующая функции игры.*

Развлечение - это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т. е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии выводящей на развлекательность.

Игра без получения удовольствия невозможна. Она всегда радостна для играющих. Если в игре возникают отрицательные эмоции, то она прекращается, разваливается.

Превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение повышает интерес школьников к изучению определённого предмета, создает у учащегося положительную мотивацию и стимул к обучению. Если ребёнку не хочется заниматься каким-то трудом, если ему не интересно учиться, то и тут игра может прийти на помощь, потому что это – мощное стимулирующее средство.





# Типология

## □ По характеру игровой методики

### □ дидактические

**Дидактическая игра** от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

Дидактические игры берут на себя познавательную нагрузку, функцию интеллектуального развития ребёнка. Они развивают умение оперировать как предметами, так и понятиями. Данный класс игр помогает ребёнку в развитии интеллектуальных способностей, памяти, мышления, сообразительности.

Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации дидактических игр:

- игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта,
- игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей,
- игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

### □ Выделяют следующие виды дидактических игр.

*Игры-упражнения.* Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

*Игры-путешествия.* Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез. Учащиеся пишут дневники, пишут письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. Отличительная черта этих игр – активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности.

*Игры-соревнования.* Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.



## □ деловые

**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.

Деловые игры делятся на производственные, организационно – деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.

Отличие учебных деловых игр заключается в следующем:

- моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
- поэтапное развитие игры, в результате чаще выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
- наличие конфликтных ситуаций;
- обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
- использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
- контроль игрового времени;
- элементы состязательности.



## □ ролевые

**Ролевая игра** - художественно - образное отражение реальных взаимодействий в определенной сфере деятельности. Участникам задаются роли (характеры и личностные особенности) и определенные ситуации.

В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.

Ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия; На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. 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, содержание, описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.
- ситуационные (сюжетные), связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации; В сюжетно-ролевых играх необходимым элементом служит воображаемая ситуация и наличие роли, в которую нужно войти ребёнку для достижения цели. Эти игры, давая богатую пищу воображению, позволяют обучаемому углублять и закреплять ценные качества личности, осваивать правила отношений между людьми, укрепляют моральное здоровье.
- условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д. Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции, уроки – суды и т.д.





□ структурные модели

К **структурно оформленным игровым моделям** относятся популярные рожденные на телевидении интеллектуальных игр типа: «Что? Где? Когда?», «Поле Чудес», «Брэйн-ринг», «Колесо истории», «Счастливый случай». Эту форму учитель-предметник может наполнить своим содержанием, используя для умственных упражнений учащихся, их самопроверки, творческого интеллектуального развития.

□ адаптационные

**Адаптационная игра** - это форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики. Характерно отсутствие определенной структуры, установленного порядка действий, плана. Такая игра предполагает господство импровизации

- Выбор игры, в первую очередь, зависит от того, каков ребенок, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения.



# Игровые технологии и компетентностный ПОДХОД

---

Игровые технологии обладают потенциалом преодоления односторонности интеллектуального развития, использования современной школой только вербальных средств коммуникации, рациональных методов обучения.

Переход на разновозрастное обучение, потребовал поиска таких педагогических технологий, которые были бы направлены на общение, взаимопомощь, принятие совместных решений.

Применение в учебном познании игровых технологий стимулирует развитие всех сфер личности учащихся – мотивационной, интеллектуальной, эмоционально-волевой, коммуникативной, деятельностной, морально-нравственной. Решение этой задачи реально при использовании игровых технологий в обучении и воспитании.

Одним из приоритетов современной системы образования становится достижение нового образовательного результата – **формирование ключевых компетентностей учащихся.**

**Компетентность – применение полученных знаний на практике.**

Способность (умение) мобилизовать в данной ситуации полученные знания и опыт;

Способность эффективно действовать за пределами ситуаций, тем, изучаемых в учебном процессе;


Умение действовать самостоятельно, нести личную ответственность, занимать рефлексивную позицию.

Какие же **компетенции** у учащихся формируются в ходе игровой деятельности?

Игра, как бы сжимая время, сближает время, сближает события, далеко разнесенные в практике, и тем самым отчетливо демонстрирует участникам возможности долгосрочных стратегий и их влияния на эффективность деятельности. Кроме того, игра обеспечивает максимальное эмоциональное вовлечение участников в события, допуская возможность вернуть ход и попробовать другую стратегию, создает оптимальные условия для развития предусмотрительности, гибкости мышления и целеустремленности. Она приучает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и скоординированных решений, повышает способность руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение и интуицию.


---





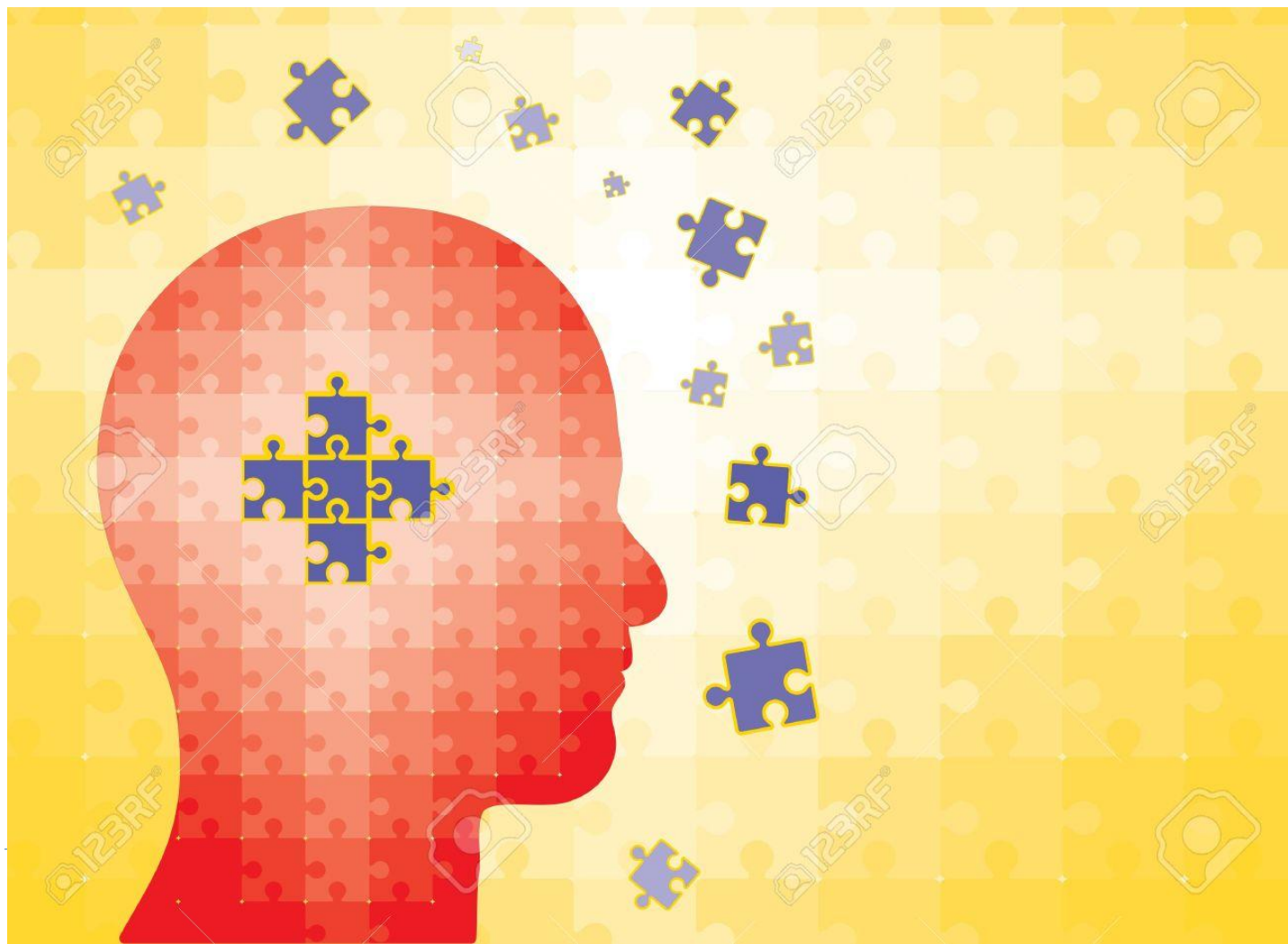
Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной деятельности осуществляется за счет:

- дидактическая цель ставится в виде **игровой задачи**;
  - учебная деятельность подчиняется **правилам игры**;
  - учебный материал используется в качестве **средства**;
  - дидактическая задача переводится в игровую за счет **элемента соревнования**;
  - успешное выполнение заданий связывается с **игровым результатом**.
- 
- 



# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ



# Приемы на уроках русского языка (игры-упражнения)

## ▣ I. Игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм

Обучение русскому языку подразумевает не только освоение норм письменной речи, но и норм произношения. Вот почему целесообразно на каждом уроке находить возможность для отработки произносительных норм. Это может быть минутка-разминка «Говорите по-русски правильно». В каких формах можно предложить задания детям? Вот лишь некоторые из возможных вариантов, которые могут подсказать учителю, как разнообразить задания.

### ▣ «Составь текст и озвучь его»

Учащимся предлагается набор слов, которые могут представлять какие-то трудности в произношении. Слова записаны на доске. Задача учащихся - за 2-3 минуты составить связный текст (используя данные слова) и прочитать его, соблюдая орфоэпические нормы. Учитель может назначить экспертов, которые должны внимательно прослушать текст и сделать вывод о соблюдении произносительных норм. (Оценку в этом случае получают сразу двое учащихся.)

▣ **Пример.** Даны слова: километр, помощник, шинель, свитер, средство, инструмент, шофёр, шофёров, щавель, украинский, термос, начал. (Слова содержатся в словарики «Произносите правильно», под ред. А. Ю. Купаловой «Русский язык.. Практика. 5-й класс».)

### ▣ **Вариант текста, составленного из предложенных слов.**

Помощ[шн]ник шофёра снял телефонную трубку:

- Ты чего звонишь?

- На десятом километре трассы случилось происшествие. Из всех бригад шоферов мы находимся ближе всех. Собирайся в рейс. Помощ[шн]ник шофера положил трубку и начал сборы. Он взял средство от комаров, пучок щавеля, налил в те[тэ]рмос украинский борщ, приготовленный женой, надел свите[тэ]р, шине[и'э]ль, захватил ящик с инструментами и поспешил в гараж.

▣ Подобное задание может быть несколько видоизменено: учитель предлагает учащимся тему (например, «Научное исследование» или «Меню»), учащиеся в течение определенного времени должны составить текст на эту тему, используя слова из орфоэпического словарика, включенного в учебник.

## ▣ 2. Лексико-фразеологические игры

### ▣ «Собери фразеологизм»

Как; Макар; свистит; на языке; ветер; вертится; в карманах; куда; в рукавицах; канул; телят; в воду; не гонял; ежовых.

#### ▣ **Ответы:**

- Куда Макар телят не гонял.
- Как в воду канул.
- Ветер свистит в карманах.
- На языке вертится.
- В ежовых рукавицах.

### ▣ «Угадай-ка»

Объяснить, о ком говорят: «стреляный воробей», «гусь лапчатый», «собаку съел».

### ▣ «Собери пословицу»

1. Восстановить пословицы, обе части которых соединены неверно, заново расставить знаки препинания.

- 1) Ремесло не коромысло: - не научиш(?)ся.
- 2) Хорош(?) садовник - собереш(?) хлеба на грош(?).
- 3) Не помучиш(?)ся, не посееш(?) - не взойдут.
- 4) Не удобриш(?) рож(?) - плеч(?) не оттянет.
- 5) Бобы не грибы, хорош(?) и крыжовник.

▣ **Ключ:** правильно - 1 + 4; 2 + 5; 3 + 1; 4 + 2; 5 + 3.



### □ **3. Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм**

#### □ **«Мягкая посадка»**

При отработке какой-либо орфограммы или темы эта игра; пробуждает интерес, активизирует весь класс учащихся. Дети не знают, к кому полетит мяч и какое слово (какой вопрос) прозвучит.

Как проходит игра? Например, изучается тема «Спряжение глагола». Учитель бросает ученику мяч, называет какой-либо глагол. Ученик ловит мяч, называет спряжение глагола и возвращает мяч учителю. Ответивший на вопрос правильно может сесть на место, тот, кто не справился с заданием, продолжает стоять и пытается исправить свое положение.

#### □ **«Третий лишний»**

Необходимо найти слово, не соответствующее определенному правилу, части речи, смыслу и т. д.

Например:

- лимонный, карманный, соломенный (лишнее - соломенный);
  - горяч, могуч, плач (лишнее - плач, так как существительное);
  - революция, циркуль, нация (лишнее - циркуль).

#### □ **Игра «Я работаю волшебником»**

Игра не только пробуждает интерес к работе, но и формирует умение применять полученные знания в новых ситуациях. Например, превратить имена нарицательные в собственные.

Птица орел (*город Орел*), цветок роза (*девочка Роза*), плодородная земля (*планета Земля*), вкусный изюм (*город Изюм*).





#### □ 4. Кроссворды, чайнворды, ребусы на уроках русского языка

- Этот вид заданий по-прежнему достаточно часто используется на уроках русского языка. Оживить опрос и активизировать работу учащихся на уроках русского языка мне помогают творческие формы проверки усвоения фактического материала - это кроссворды.
- Кроссворд может быть предложен учителем классу в начале урока с целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока. Кроссворд, предложенный в конце урока, может стать своеобразным подведением итогов работы на уроке. Незаменимы кроссворды, чайнворды и другие головоломки в тех случаях, когда детям нужно дать своеобразную минутку отдыха: переключение внимания, возможность посмотреть на языковые явления под другим углом зрения - хорошая возможность поддержать умственную активность учащихся на уроке.
- Кроме этого, кроссворды могут стать формой контроля на каком-либо этапе обучения. В этом случае он может быть не только предложен учащимся в готовом виде, но также и сами учащиеся могут составить кроссворд по изучаемой (изученной) теме.
- Кроссворды не оставляют равнодушными школьников любого возраста. Педагогически оправданным является использование таких кроссвордов, как составленные на базе основного программного материала с зашифрованными понятиями и терминами. В кроссвордах могут быть зашифрованы слова на какое-либо правило, изученное детьми и отрабатываемое на уроке повторения. Работа с кроссвордом не потребует от учителя каких-то особых усилий. Объяснив однажды учащимся, как их нужно решать, вы будете постепенно предоставлять ребятам всё большую самостоятельность, и результаты не заставят долго ждать: ребята очень быстро увлекаются этим занятием, появляется элемент соревновательности, и, как следствие, ребята начинают составлять свои собственные кроссворды и предлагают их для решения на уроке.
- Отличительной особенностью кроссвордов является то, что они могут быть использованы на любом этапе урока и способны привлечь внимание к учебной деятельности даже не самых трудолюбивых учеников.



# Приемы на уроках литературы

---

□ примеры использования игровых технологий на уроке в УМК Т.Ф.Курдюмовой.

**- творческий (артистический) пересказ.**

(Например, при изучении рассказа Ф.Искандера «Чик и Пушкин» после чтения и обсуждения прочитанного даётся задание составить рекомендации «Как сделать успешную постановку», основываясь на материал рассказа, выбрав из него необходимое)

□ **- инсценирование**

(попросить учеников самих подготовить инсценировку отрывка произведения Пушкина А. С. про Балду или отрывка из рассказа Ф.Искандера с предварительным обсуждением ролей).

□ **-урок-путешествие**

(вводный урок литературы в 6 классе предлагается провести в форме путешествия по пройденным в 5 классе произведениям, что поможет актуализации знаний по предмету, поможет сформировать умения применять знания в нестандартной ситуации и умение работать в команде для достижения общих целей и задач урока, таким образом осуществлять коммуникативную деятельность)

---







▣ - **литературные разминки (в игровой форме)**

(в системе уроков этого УМК литературная разминка – один из наиболее распространённых видов работы на уроке, а точнее – в начале урока, что помогает сконцентрировать внимание и включиться в работу. Например, в виде аукциона знаний: даётся 2 минуты, чтобы перечислить героев-детей из известных произведений. Затем по очереди называем героя, не повторяясь. Выигрывает тот, кто назовёт имя последним. Или, другой вариант: на доске записаны имена героев, необходимо назвать произведение и автора произведения. Третий вариант: зачитываются отрывки из произведений, надо назвать произведение и автора. Четвёртый вариант: даётся список имён и отчеств писателей, а учащиеся должны вспомнить их фамилии и назвать произведения. Победителем считается тот, кто назовёт правильно или выполнит работу быстрее остальных. Ещё один вариант: герои басен «перепутались», просим: наведите порядок, соедините героев одной басни).


▣ - **литературные викторины**

(например, даётся такой вопрос: о каком писателе или поэте идёт речь? 1. Написал 47 пьес. 2. Был наставником детей царя Николая 1. 3. Закончил юнкерскую школу. 4. Его излюбленный жанр – басня. 5. Детство прошло в имении Спасское-Лутовиново. 6. На публичном экзамене по словесности читал своё стихотворение «Воспоминание в Царском Селе». Необходимо найти ответы на эти вопросы).

▣ - **тестовые задания на знание текста (с выбором ответа)**

(надо подумать и дать правильный ответ: Снегурочка или Мороза и Ярилы; за песню Лель просит поцелуй или цветок и т.п. Побеждает тот, кто даст больше правильных ответов)

---



# Этапы урока-игры:

---

Подготовка и проведение игры включает в себя следующие этапы:

**Первый этап – подготовка:**

разработка сценария,

план игры,

общее описание,

содержание инструктажа,

подготовка материального обеспечения.

**Второй этап – проведение игры.**

Постановка проблемы,

Условия,

Правила,

Регламент,

Распределение ролей,

Формирование групп,

Консультации.



*Групповая работа над заданием:*

Работа с источником,

Тренинг,

Мозговой штурм.

Работа с игротехником.

*Межгрупповая дискуссия:*

Выступления групп,

Представление результатов,

Работа экспертов.

**Третий этап – анализ и обобщение:**

Вывод из игры,

Рефлексия игры,

Оценка и самооценка работы,

Выводы и обобщения.

---

# Плюсы и минусы

---

- **Преимущества игровых технологий:**
  - **Позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс. Осуществляются межпредметные связи, интеграция учебных дисциплин. Меняется мотивация обучения** (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе).
  - **Сокращение времени накопления опыта** (опыт, который в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в течение недели или месяца).
  - **Недостатки игровых технологий:**
  - Акцентирование внимания участников игры на выполнение игровых действий и поиск путей, ведущих к победе, а не на содержании материала.
- 



# Примеры уроков с использованием игровых технологий:

---

□ [Konspekt kontrolnogo uroka po russkomu yazyku.docx](#)



# Анализ одного урока (из предложенных трех) по литературе:

---

- При рассмотрении драмы Островского “Гроза” учитель на последнем этапе рассмотрения пьесы ставит проблемный вопрос об этической стороне поступка Екатерины. Дидактическая задача урока – выяснить, кто виноват в смерти Екатерины, дать нравственную оценку всем героям. Дидактическая цель обогащается игровым элементом, дискуссионная форма превращается в деловую сценку (суд над героиней) с элементами театрализованной постановки (Тихон, Кабаниха и т.п.)
  - Использование данной технологии в уроке очень органично, так как ученики имеют возможность вжиться в текст, сюжет суда помогает детям выносить свои собственные суждения о проблемном содержании драмы. Ученики учатся вставать в определенную позицию по отношению к тексту (драма Островского требует читательского суда над героями), учатся размышлять в жанре критики.
  - Школьникам для исполнения выбранной роли необходимо хорошо изучить текст литературного произведения, переработать его с позиций своей роли (использование метода “отстранения”). В моментах этой деловой игры используется сочетание “домашних заготовок” – текстов, ролей, подготовленных детьми совместно с педагогом. Сценарный сюжет игры готовится учителем также вместе с детьми. Однако при этом возникало много ситуаций, которые требовали импровизации. Эмоциональная включённость, развитие социальных навыков – умение взаимодействовать, контролировать ситуацию, взаимовыручать, поддерживать товарищей по игре – делают неоценимым вклад деловой игры в общее развитие школьников.
- 



# Библиография

---

- Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.
- Вавилова Л.Н., Кузина Т.С. Методические рекомендации/ Под общ. ред. В.М. Паниной. — Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИРПО», 2007.- 94 с.
- Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М. Г. Ермолаева. — 2-е изд., доп. — СПб.: СПб АППО, 2005. — 112 с.
- Кривко-Апинян Т.А. Мир игры, Эйдос, 1992.
- Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. — М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. — 592 с.
- Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. — М.б МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. — 269 с.
- Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. — М.: Народное образование, 1998. — 256 с.





# Дополнительная литература

- 1. Азаров Ю.П. Игра и труд. - М., 1973.
- 2. Азаров Ю.П. Искусство воспитывать. -М., 1979.
- 3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - М., 1987.
- 4. Баев ИМ. Играем на уроках русского языка. - М., 1989.
- 5. Берн Э. Игры, в которые играют люди. - М., 1988.
- 6. Газман О.С. и др. В школу - с игрой. - М., 1991.
- 7. Добринская Е.И., Соколов Э.В. Свободное время и развитие личности. - Л., 1983.
- 8. Журавлев А.П. Языковые игры на компьютере. - М., 1988.
- 9. Занько С.Ф. и др. Игра и ученье. - М., 1992.
- 10. Игры - обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В.Петрусинского. - М., 1994.
- 11. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. - М., 1990.
- 12. Кэрролл Л. Логическая игра. - М., 1991.
- 13. Макаренко А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта. Соч. т.У. - М., 1958.
- 14. Минкин Е.М. От игры к знаниям. - М., 1983.
- 15. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или развивающие игры. - М., 1990.
- 16. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. - М.: РПА, 1996.
- 17. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. - М.: Народное образование, 1996.
- 18. Спивакоаский А.С. Игра - это серьезно. - М., 1981.
- 19. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. - М, 1981.
- 20. Удовольствие - в игре. - М.
- 21. Хейзинга И. В тени завтрашнего дня. - М., 1992.
- 22. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. - М., 1994.
- 23. Шмаков С.А. Культура - досуг - ребенок. - М., 1994.
- 24. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 1979.
- 25. Яновская М.Г. Творческая игра в воспитании младшего школьника. - М., 1974.