

Проектирование интерактивных активностей обучающихся



КЛАССИФИКАЦИЯ игр для проектирования интеллектуальных продуктов



© Носков А.Н., Межрегиональный фонд экологических инициатив, 2020 г., февраль

ИГРЫ ИЗ ИСТОРИИ

Традиционные или народные игры – происходят из исторически сложившихся традиций этноса. Они лежат в основе многих современных игр, относятся к обучающим и досуговым. Эти игры возникали по инициативе взрослого, так и более старших людей.

Примеры: **карточные игры** (Вист, Бостон, Фараон, Штосе (Штосс), Преферанс и др.); **подвижные игры** (Горелки (Огарыши, Столбом, Парами), Догонялки, Перебежки, Маленькие игры, Фанты, Рифмы, Птицы летят, Двойная декламация, Туалет, Сколько секунд в стакане воды, Воробьи и вороны, Тянитолкай, Поймай, догони!, катание яиц от Пасхи до Троицы, Лело, Улак, Удар по верёвочке, Без соли соль, Расреряхи, У медведя во бору, Укротитель диких зверей, Елы, В ногу, Перетяжка, Бой петухов, Волки во рву и другие); **настольные игры** (Гусек (игра в гуся), Волки и овцы, Шахматы, Нарды, Буриме, Шарады, Волчок, Блошки, Бильярд, Бирюльки, Лото, Бильбоке, Пузели, Осада крепости, Конёк-Горбунок по сказкам), Головоломки из палочек, Самоделки-панорамы, Архитектурные конструкторы и другие); **настольные игры-путешествия** (Путешествие по России, В Париж на выставку, Путешествие по Николаевской железной дороге, Почта или путешествие в город, Охота).

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

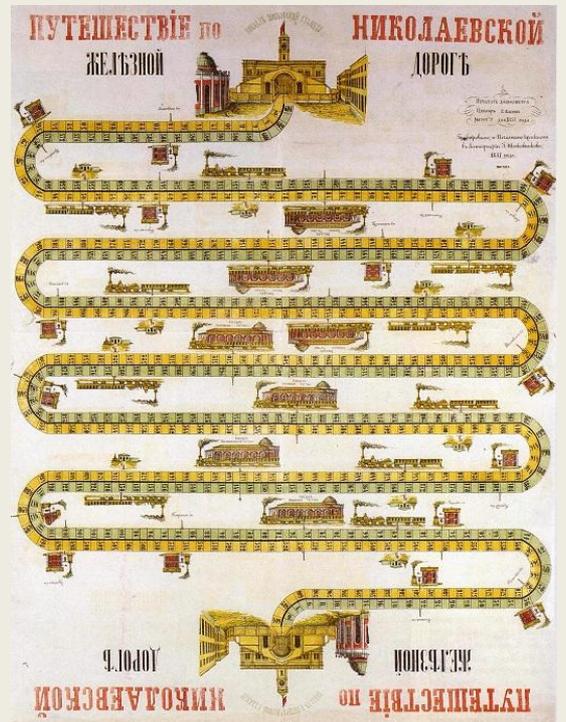
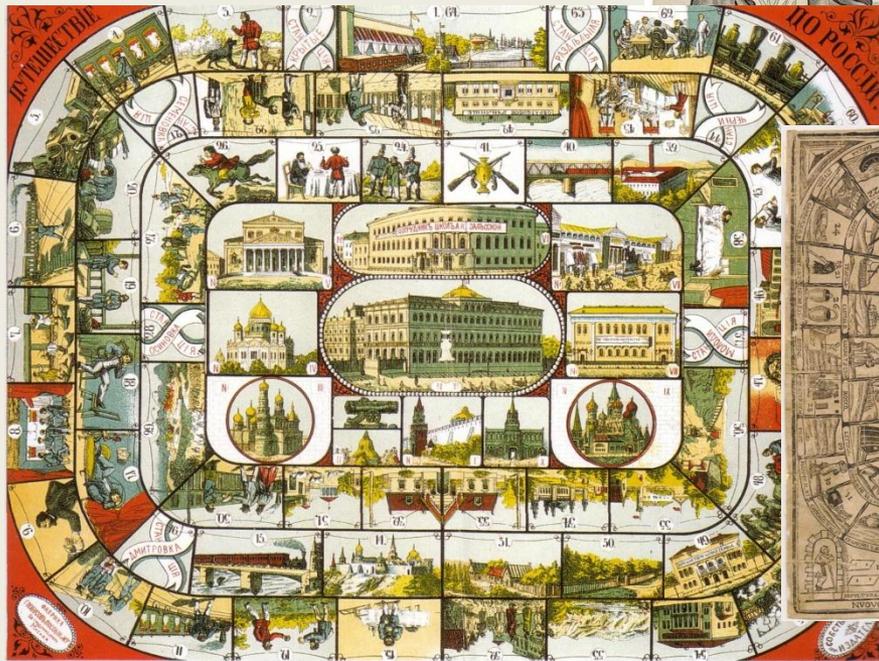
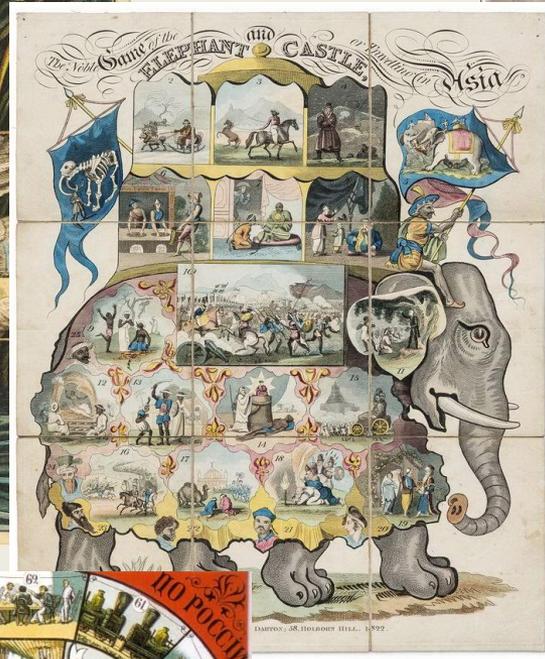
Вид деятельности участников, в процессе которой они в условных ситуациях воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых с целью усвоения важнейших социальных полей и выработки навыков формального и неформального общения.

Режиссерская игра (отдельный кластер): партнёры (игрушки, их заместители) - неодушевлённые предметы и не имеют своих желаний, интересов, претензий. Ребенок действует в 2-х планах – за себя и за куклу, направляет все её действия (может взять на себя от 1-й до 4-х ролей). Речь – главный компонент игры.

Примеры. **Бытовые сюжеты**: Дом. Семья. Дочки-матери. Гости. Детский сад. День рождения (большое место уделяется кукле). **Производственные или общественные сюжеты**: Школа. Магазин. Библиотека. Почта. Цирк. Парикмахерская. Аэропорт. Стройка. Больница. Мастерская. Транспорт (поезд, самолёт, корабль). **Героико-патриотические сюжеты** (герои войны, космические полёты и т.д.), литературные произведения, кино, теле- и радиопередач (в «моряков», «лётчиков», в Зайца и Волка, Дракона и Принцессу, Чебурашку и Крокодила Гену (по содержанию мультфильмов) и т.д.

Спортивные игры

Самостоятельные виды спорта, связанные с игровым противоборством команд или отдельных спортсменов, и проводящиеся по определенным правилам.



КЛАССИФИКАЦИЯ игр для проектирования интеллектуальных продуктов



ИГРЫ ИЗ ИСТОРИИ

Традиционные или народные игры – происходят из исторически сложившихся традиций этноса. Они лежат в основе многих современных игр, относятся к обучающим и досуговым. Эти игры возникали по инициативе взрослого, так и более старших людей.

Примеры: **карточные игры** (Вист, Бостон, Фараон, Штосе (Штосс), Преферанс и др.); **подвижные игры** (Горелки (Огарыши, Столбом, Парами), Догонялки, Перебежки, Маленькие игры, Фанты, Рифмы, Птицы летят, Двойная декламация, Туалет, Сколько секунд в стакане воды, Воробьи и вороны, Тянитолкай, Поймай, догони!, катание яиц от Пасхи до Троицы, Лело, Улак, Удар по верёвочке, Без соли соль, Расреряхи, У медведя во бору, Укротитель диких зверей, Елы, В ногу, Перетяжка, Бой петухов, Волки во рву и другие); **настольные игры** (Гусек (игра в гуся), Волки и овцы, Шахматы, Нарды, Буриме, Шарады, Волчок, Блошки, Бильярд, Бирюльки, Лото, Бильбоке, Пузели, Осада крепости, Конёк-Горбунок по сказкам), Головоломки из палочек, Самоделки-панорамы, Архитектурные конструкторы и другие); **настольные игры-путешествия** (Путешествие по России, В Париж на выставку, Путешествие по Николаевской железной дороге, Почта или путешествие в город, Охота).

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Вид деятельности участников, в процессе которой они в условных ситуациях воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых с целью усвоения важнейших социальных полей и выработки навыков формального и неформального общения.

Режиссерская игра (отдельный кластер): партнёры (игрушки, их заместители) - неодушевлённые предметы и не имеют своих желаний, интересов, претензий. Ребенок действует в 2-х планах – за себя и за куклу, направляет все её действия (может взять на себя от 1-й до 4-х ролей). Речь – главный компонент игры.

Примеры. **Бытовые сюжеты**: Дом. Семья. Дочки-матери. Гости. Детский сад. День рождения (большое место уделяется кукле). **Производственные или общественные сюжеты**: Школа. Магазин. Библиотека. Почта. Цирк. Парикмахерская. Аэропорт. Стройка. Больница. Мастерская. Транспорт (поезд, самолёт, корабль). **Героико-патриотические сюжеты** (герои войны, космические полёты и т.д.), литературные произведения, кино, теле- и радиопередач (в «моряков», «лётчиков», в Зайца и Волка, Дракона и Принцессу, Чебурашку и Крокодила Гену (по содержанию мультфильмов) и т.д.

Спортивные игры

Самостоятельные виды спорта, связанные с игровым противоборством команд или отдельных спортсменов, и проводящиеся по определенным правилам.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

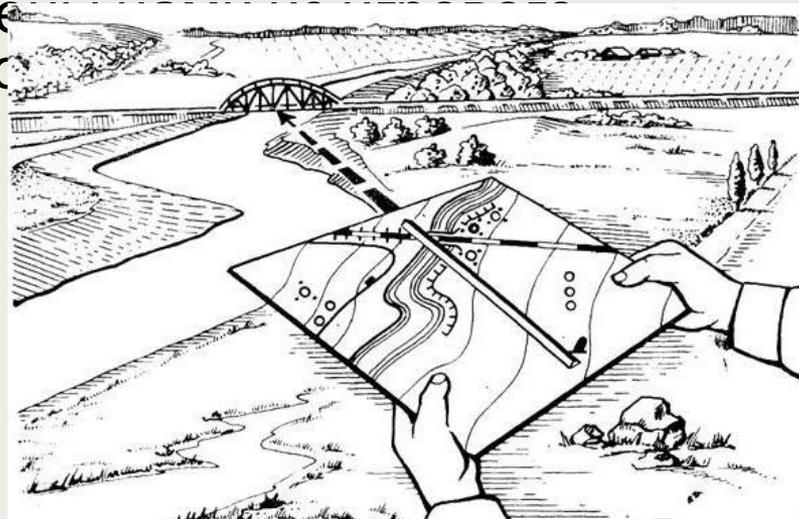
- Подвижные игры - социальная, активная деятельность играющего, характеризующаяся точными и своевременным выполнением заданий, основанных на разных видах движений и связанных с обязательными для всех играющих правилами.

Класс разделён на 2 (два) вида:

«Ориентирование на местности» и «Спортивные игры»,
которые

ОРИЕНТИРОВАНИЕ НА МЕСТНОСТИ:

- выявление своей дислокации относительно сторон света и каких-либо ориентиров, которые, как правило, берутся за точку отсчета;
- определение и выдерживание направления движения к заданному пункту назначения



ИГРЫ «ПОХОДНОГО ТИПА»

- Игры в походе позволяют провести время на природе с пользой и вовлеченностью всех участников в игровой процесс, особенно, если с вами дети. Многие предпочитают самые известные игры на природе для компании – футбол, волейбол, бадминтон и другие виды активного отдыха. Но если вы любитель спокойных интеллектуальных занятий, то вам наверняка не захочется скакать по лесу в поисках футбольного мяча или воланчика. Ну а в компании с детьми и вовсе лучше выбирать развивающие игры с ознакомлением с природой



КВЕСТЫ



КЛАССИФИКАЦИЯ игр для проектирования интеллектуальных продуктов

© Носков А.Н., Межрегиональный фонд экологических инициатив, 2020 г., февраль



Интеллектуально-экстремальное путешествие игроков (персонажей) связанное с преодолением трудностей и решением различного рода логических задач для достижения главной игровой цели

КВЕСТЫ



ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

- метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком с ПК в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределенности

Луночные игры, Ролевые игры, Групповые дискуссии, Имитационные, Для обучения специалистов ПДО, Организационно-деятельностные игры, Инновационные игры, Ансамблевые игры

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

- вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и/или эрудиции. Как правило, в таких играх от участников требуется ответить на вопросы из разных сфер жизни.
- Индивидуальное или комплексное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления (часто – в условиях ограниченного времени и соревнования).

ИГРЫ-ЭКСПЕРИМЕНТЫ

- игры на основе экспериментирования с предметом (предметами). Основное действие – манипуляция с определенным предметом на основе заданного сюжета. Цель таких игр заключается в практиковании, закреплении участниками культурно-гигиенических умений и навыков ЗОЖ.
- Экспериментирование – метод обучения для передачи новых знаний; форма организации педагогического процесса; один из видов познавательной деятельности детей и взрослых.

Примеры:

- Простые эксперименты. «Спрячь игрушки» (окрашивание воды), вода прозрачная, вода не имеет формы, вода жидкая, Как достать игрушки не намочив руки?, Что прячется в воде?, пар – это тоже вода, снег – белоснежное одеяло, водоворот, «Вода, появилась!»
- Отпечатки наших рук, «Нюхаем, пробуем, трогаем, слушаем», солнечные зайчики, Какой секрет у шишки?, Как звенят бутылочки?, необычные спички, разное звучание, соломинка вместо пипетки, радуга, Почему не падает дерево?, песок и глина, какая разная температура, почему образуются лужи?

ИГРЫ-ЭКСПЕРИМЕНТЫ

- Сложные эксперименты: Как мы теряем воду во время дыхания?, Как появляется иней?, Вода способна перемещаться в почве, Как пьют воду растения?, Как лёд двигает камни?, Почему сосульки всегда растут вниз?, Почему снег блестит?, Почему вода в море солёная?, тающий лёд, испарение, плавают ли лёд?, делаем облако.
- Как дышат листочки?, Сыщики. Наши отпечатки, «Невидимое» письмо, Как воздух расширяется?, невидимые волшебники, воздух имеет вес, пламя загрязняет воздух, воздух сжимается, дымные мыльные пузыри, Как воздух расширяется при нагревании?, Торнадо в банке, выращивание боба в банке, мыльные пузыри, Почему бывает сильный ветер перед дождём?, змей из мыльных пузырей, метель в банке, Как просыпаются деревья весной?, Почему ветер воет?, Где зимуют мухи?, Какие муравьи полезны, а какие опасны?, Как научить яйцо плавать?, наживка из соли, цветная капуста, свет и тень, Что отражается в зеркале?, теневой театр, росток, песок, Что выделяет растение?, Лабиринт (поиск света – на примере ростков клубня картофеля), Что нужно для питания растения? Для чего растению корешки?, Как устроены перья птиц?, Бумага, её качество и свойства, древесина и её свойства, вулкан, выращиваем кристаллы, несгорающая купюра, выращиваем плесень, Как проткнуть воздушный шар без вреда для него?, Как добыть воду для питья?, Как оттереть зелёную от травы коленку?, личная радуга, лавовая лампа.
- Экосистема (Экология в бутылке)



ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

- ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ – это вид учебных занятий, организуемый в виде учебных игр, реализуемых ряд принципов игрового, активного обучения и отличающийся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения (В.Н. Кругликов, 1988).
- Дидактическая игра - коллективная целенаправленная учебная деятельность, каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют своё поведение на выигрыш.
- Дидактическая игра – это активная и/или интерактивная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов.
- Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, роли воспитателя (педагога, преподавателя).