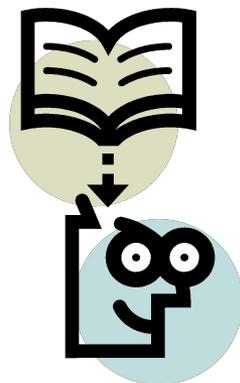


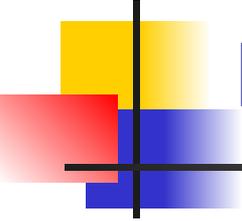
Игровые технологии в образовательном процессе



Подготовила Е.Н.Мачехина,
заместитель директора по УВР

Реутов
2011 год

Трудности педагогической практики



- Значительные учебные нагрузки
- Репродуктивные методы обучения
- Трудности самореализации учащихся
- Перенасыщенность современного школьника информацией



Игра

- Пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок

Я.С.Выгодский

Дидактическая игра

- Условно занимательная для субъекта деятельность, направленная на приобретение знаний, формирование умений и навыков





Игра

- Деятельность как важнейшая форма проявления жизни человека, его активного отношения к окружающей действительности

Деятельность
развивает

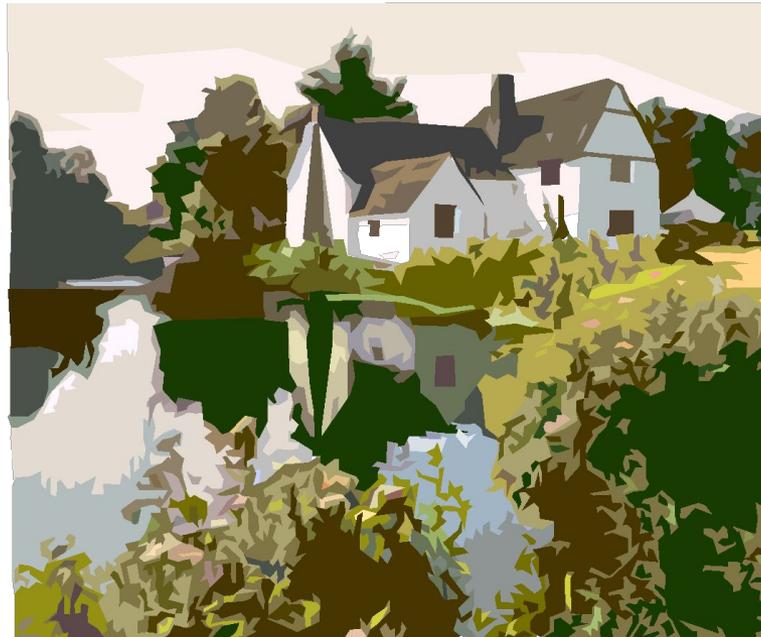
Психические
процессы

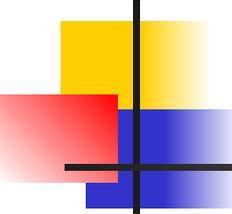
Личностные
качества

Способности и
характер

Игра

- Условность, которая понимается как признак отражения действительности





Дидактическая игра

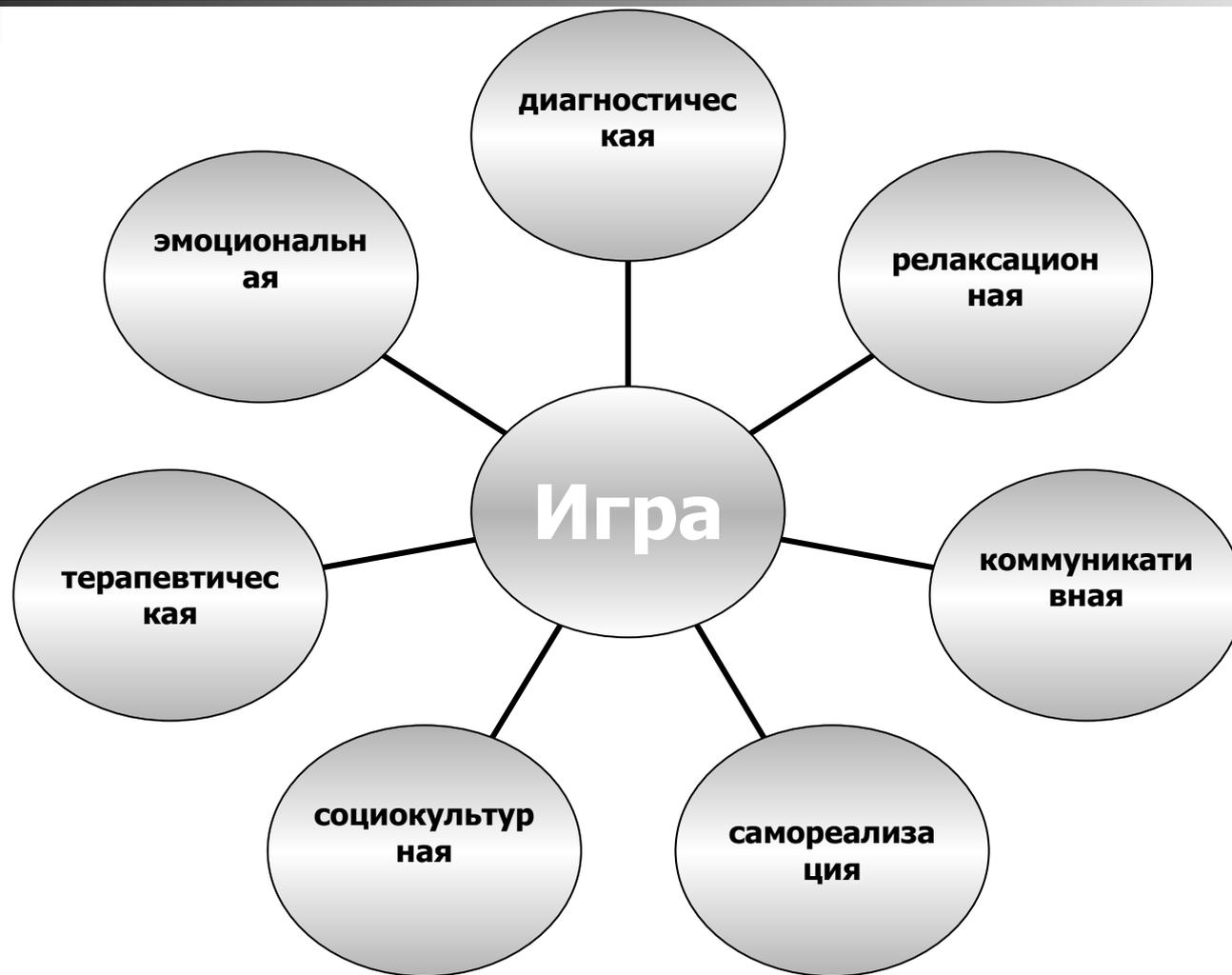
Двойственный
характер

Собственно игра,
процесс
(учащиеся)

Дидактический
результат
(учитель)



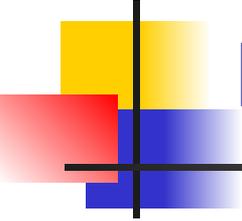
Функциональность игры



Структура организации игры

- Выбор игры
- Подготовка игры
- Введение в игру
- Ход игры
- Подведение итогов игры
- Анализ игры





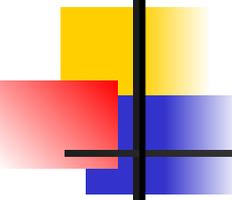
Классификация игровых ситуаций

**По сущности
игровой основы**

Игры с правилами

Ролевые игры

Комплексные
игровые
системы



Классификация игровых ситуаций

По
дидактическ
им
целям
игры

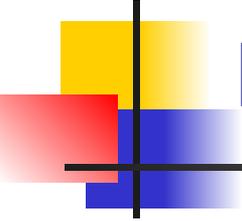
Изучение
нового

Первичное
закрепление

Обобщение

Комбинирован
ные
уроки
с элементами
игры

Релаксационн
ые
игры-паузы



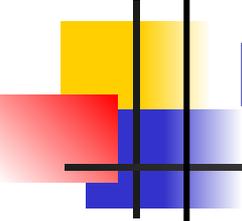
Классификация игровых ситуаций

**По
источнику
познания**

Игры на основе
устного изложения
учебного материала

Игры на основе
работы
со средствами
наглядности

Игры на основе
практической
работы
учащихся



Классификация игровых ситуаций

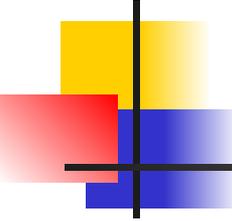
**По
количеству
участников**

Индивидуальны
е

Парные

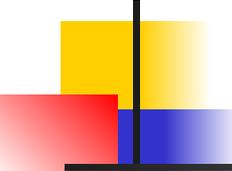
Групповые

Массовые



Деловая игра

- Одной из разновидностей ролевой игры является деловая игра – условное воспроизведение, имитация, моделирование некоторой реальной деятельности, которую совместно осваивают участники игры. При этом каждый ученик решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. В совместной деятельности у учащихся развиваются и навыки сотрудничества.



Структура деловой игры

Этап игры	Деятельность участников игры	Деятельность педагога
1 этап – формулируется цель игры и дается необходимая информация	Четко представить себе проблему или структуру задач, соотнести проблему с поставленной целью	Организовать работу в малых группах (командах)
2 этап – самостоятельная работа учащихся в командах	Вникают в проблему, пытаются понять ее. Коллективное обсуждение: выработываются выводы или решения путем соглашения. Возможно существование отдельной точки зрения кого-либо из участников	Оказывает помощь
3 этап – межгрупповая дискуссия	Каждая группа предлагает свой вариант разрешения рассматриваемой проблемы. Участники других групп выступают в качестве оппонентов	Управляет дискуссией, при помощи наводящих вопросов старается привести к правильному решению проблемы

Достоинства игровых технологий



- игра мотивирует, стимулирует и активизирует **познавательные процессы** школьников - внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;
- игра, востребовав полученные знания, **повышает их прочность**;
- одним из главных достоинств является **повышение интереса к предмету** практически у всех учащихся в классе;
- посредством игры задействуется **"ближняя перспектива"** в обучении;
- игры позволяют развить **специальные способности** учащихся к знаниям;
- игра позволяет гармонично сочетать **эмоциональное и логическое усвоение знаний**, за счет чего учащиеся получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.