

# ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

МДОУ д/с № 10

2011 год

# Технологии игрового моделирования:

- ❖ Имитационные игры
  - ❖ Деловые игры
  - ❖ Ситуативно – ролевые игры
  - ❖ Методики активизации учебного и воспитательного процесса
  - ❖ Методы генерирования идей
  - ❖ Тренинги
  - ❖ КВН
  - ❖ Педагогический пробег
  - ❖ Педагогический ринг
  - ❖ Дискуссия, диалог
  - ❖ Педагогические диктанты и карточки – задания
  - ❖ Обучения практическим умениям
  - ❖ Разгадывание педагогических кроссвордов
  - ❖ Работа с инструктивными документами
  - ❖ Анализ высказывания детей, их поведения, творчества
- Игры не могут являться основой обучения, они могут дополнять теоретический материал, являясь как бы заключительным этапом усвоения.

# В игровом моделировании существуют следующие этапы:

- - *информационный*, который связан с усвоением, запоминанием, обновлением, систематизацией готовой суммы профессиональных знаний, умений и навыков;
- - *проблемный*, на котором происходит перевод теоретических знаний на языке практических действий;
- - *поведенческий*, обеспечивающий принятие решений и программы действий в условиях конкретной ситуации на основе её глубокого теоретического осмысления;
- - *оценочный*, позволяющий выбрать и обосновать оптимальный вариант решения поведенческой программы

# Игровое моделирование строится на принципах

- ▣ Коллективной работы
- ▣ Практической полезности
- ▣ Гласности
- ▣ Соревновательности
- ▣ Демократичности
- ▣ Максимальной занятости педагогов
- ▣ Неограниченной перспективы творческой деятельности в рамках игры

# Правила для участников игры:

Полное погружение и включенность каждого в проблематику игры и в атмосферу творчества

Уважительное отношение к мнению других, даже в тех случаях, когда оно не совпадает с собственной точкой зрения

Самовыражение, когда каждый участник игры старается выразить себя и внести личный вклад в решение проблемы

Адаптация знаний и умений, полученных в ходе игры в практическую деятельность

# Критерии оценки деятельности команды:

Уровень

педагогической  
активности

участников

Педагогическое  
мастерство

Умение находить

оптимальные и  
действенные

решения

Творческий подход

к решению задач

игры

Дополнения и их

обоснованность

1. 

		К	В	а		
--	--	---	---	---	--	--

2. 

К		В	а				
---	--	---	---	--	--	--	--

3. 

К	В	а	
---	---	---	--

4. 

К				В	а	Н
---	--	--	--	---	---	---

5. 

			К		В	а
--	--	--	---	--	---	---

6. 

	K	B	a				
--	---	---	---	--	--	--	--

7. 

K						B	a
---	--	--	--	--	--	---	---

8. 

K				B				a
---	--	--	--	---	--	--	--	---

9. 

		K	B	a
--	--	---	---	---

10. 

K				B	a
---	--	--	--	---	---

# ОТВЕТЫ:

1. БУКВАРЬ
2. КАВАЛЕРИЯ
3. КВАС
4. КАРАВАН
5. ПОДКОВА
6. АКВАРИУМ
7. КОРОЛЕВА
8. КАРАВЕЛЛА
9. БУКВА
10. КОРОВА

**Для первой команды:**

**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 = 9**

**Для второй команды:**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 = 5**

Ответ для первой

команды:

$$0+1+2-3+4+5+6-7-8+9=9$$

$$0+1+2-3+4+5-6+7+8-9=9$$

Ответ для второй

команды:

$$1+2+3-4+5-6+7+8-9=5$$

$$1+2+3+4-5+6-7-8+9=5$$

# Синквейн

Стихотворение, состоящее из 5 строк, в которых человек высказывает свое отношение к проблеме.

**1 строка** – одно ключевое слово, определяющее содержание синквейна

**2 строка** – два прилагательных, характеризующих данное предложение

**3 строка** – три глагола, показывающие действие понятия

**4 строка** – короткое предложение, в котором автор высказывает свое отношение

**5 строка** - одно слово, обычно, существительное, через которое человек выражает свои чувства, ассоциации, связанные с данным понятием.

# Пример: «Форум»

1. Форум
2. Шумный, интересный
3. Развивает, развлекает, веселит
4. Хорошее место для знакомства
5. Общение

**СПАСИБО  
ЗА ВНИМАНИЕ!**

