



Игровая модель обучения

Автор презентации:

к.п.н., профессор кафедры педагогики

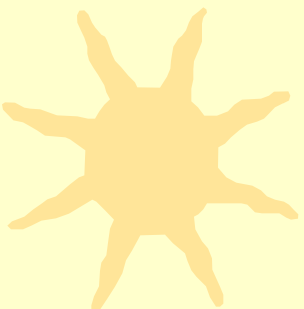
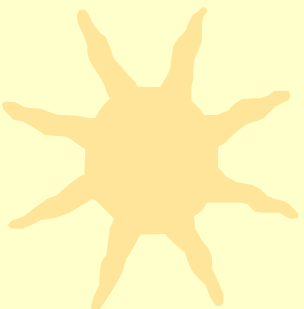
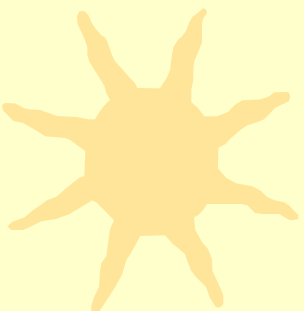
и андрагогики СПбАППО

Марина Григорьевна Ермолаева



Задачи, требующие новых форм организации УП

- **Реализация творческого развития учащихся, усиление креативной составляющей учебного процесса.**
- **Расширение пространства для продуктивной самодеятельности учащихся**
- **Обеспечение максимального раскрытия личностного потенциала учащихся**

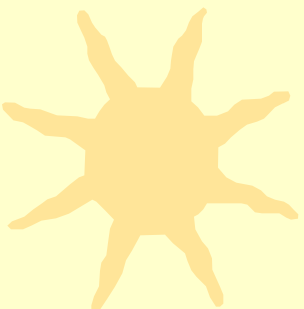
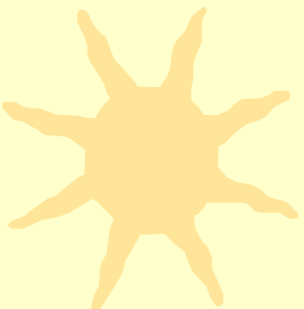
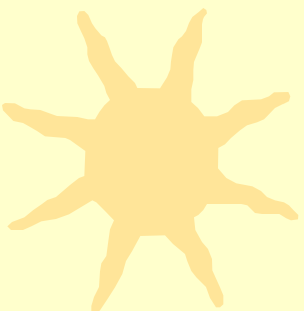




Классификация современных технологий

Вариант основания для классификации - ***преобладающая самостоятельная деятельность*** учащихся, которую организует учитель.

Эта деятельность связана с ведущим **стилем учения и способностями** учащегося.



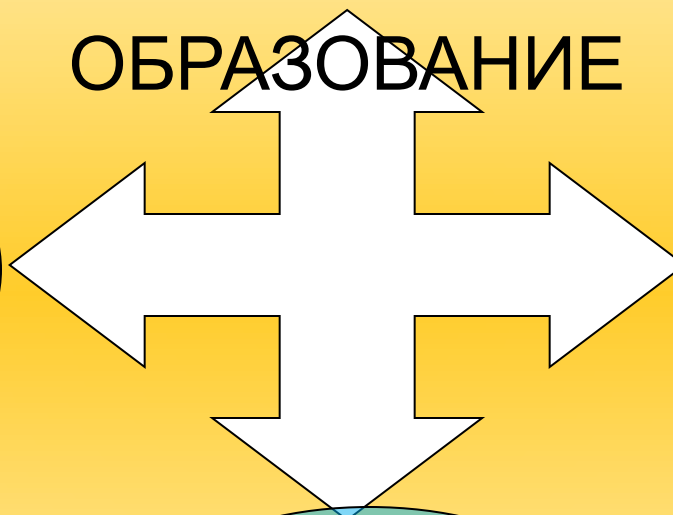
УЧЕНИ
Е

ОБРАЗОВАНИЕ

ТРУД

ОБЩЕНИ
Е

ИГРА





УЧЕНИЕ
Исследовательская

ОБРАЗОВАНИЕ

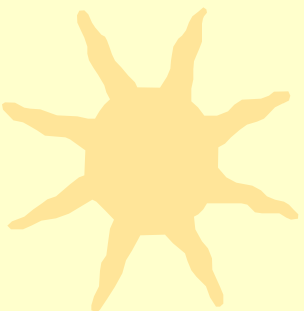
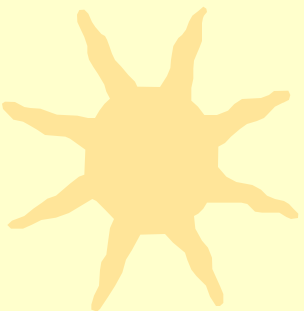
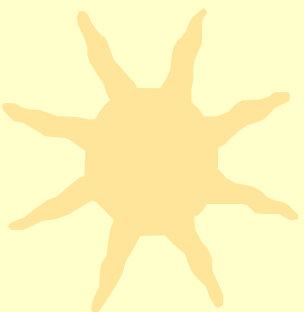
ТРУД
Проектная

ОБЩЕНИЕ
Диалоговая

ИГРА
Игровая



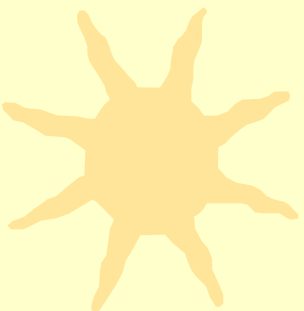
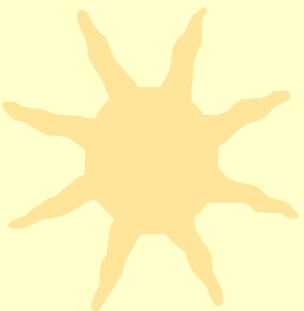
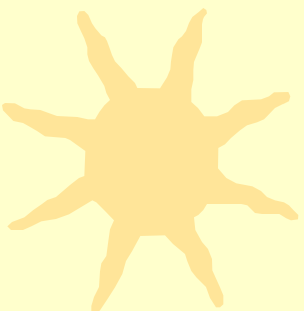
Что есть игра?





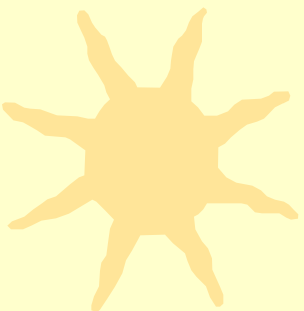
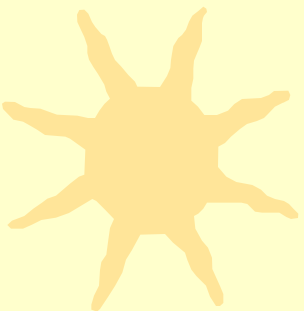
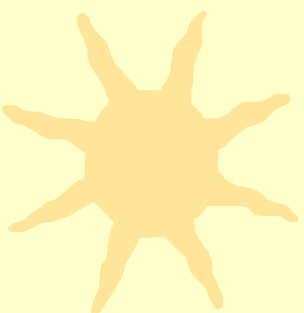
Задание:

**Придумайте и
НАРИСУЙТЕ
СИМВОЛ ИГРЫ.
Закончите фразу
ИГРА -ЭТО**





Многомерность игры



- Деятельность и отдых
- Импровизация и тренинг
- Подражание и творчество
- Условность и реальность
- Общение и самовыражение
- Познание и радость...



N.B.!

- **Игра – это бытийный феномен**
- **Игра – явление личностное, а не возрастное**
- **Понятие игры относится к классу «мирообразующих», является содержательным обобщением**
- **Игра – это качество деятельности**
- **Граница между игрой и не игрой лежит во внутреннем мире человека**



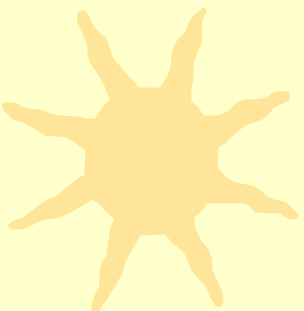
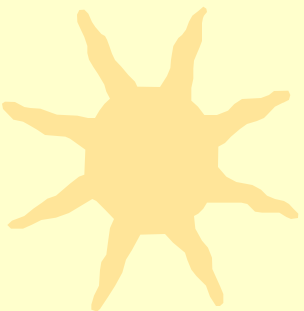
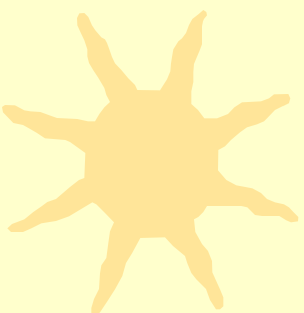
Без чего игра невозможна?

- **Участника или участников**, выразивших желание и готовность играть;
- **Правила игры** (определяющие данность и смысл игры; в самом простом виде – правило хода, конкретного игрового действия, за успешное выполнение которого присваиваются очки, баллы, призы)
- **Игровой хронотоп** (игровое пространство и игровое время)
- **Сюжет игры** (то, что игра отображает, то, что воспроизводит играющий в качестве центрального характерного момента, фабула игры)
- **Игровой реквизит** (от самого незатейливого до весьма сложного)
- **Итог игры** (как наибольший результат игровых действий, достигнутый игроками по всем правилам).



ПРИРОДА ИГРЫ

- **Добровольность** участия
- **Импровизация**, спонтанность
- **Двуплановость** —
одновременное
присутствие двух планов:
условного и реального



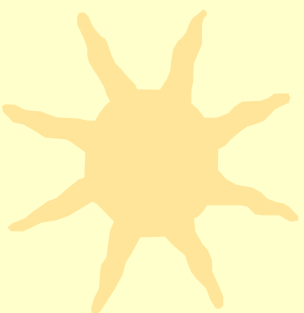
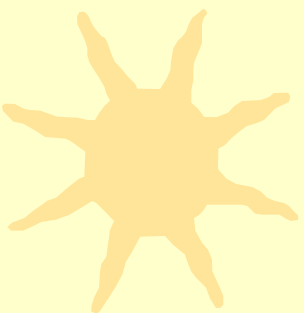
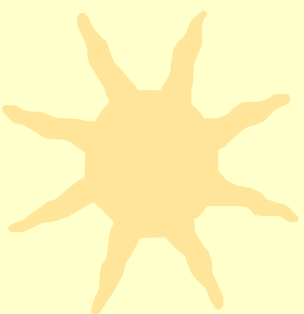


Игровое триединство

- *определенная неопределенность;*
- *предсказуемая
непредсказуемость;*
- *повторимая неповторимость*



Зачем человек играет?





Игра в пространстве жизни человека



ЕСТЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ

0 – 0,6 – непосредственное эмоциональное общение.

- Развитие *языка эмоций*.
- *Звукоподражание* – подготовка гортани к определенным звукам
- *Ритмическая* организация

0,6 – 3 – предметное манипулирование

- Развитие мелкой *моторики* руки - основа для развития речи.
- *Словотворчество*. Игры собственным языком, звуковые импровизации придумывание и достраивание каких-то слов.
- *Границы Я – не Я*
Манипулирование с помощью мелких предметов «предметами» крупными (взрослыми, которые оказываются рядом).



Игра в пространстве жизни человека

ИСКУССТВЕННЫЕ ИГРЫ

**3 – 7 лет – ведущая
деятельность игровая.**

- Формирование **языка символов**, языка условностей, переобозначений.
- Приобщение ребенка к сказкам. Любимые сюжеты, роли.
Закладка сценариев будущей жизни.
- Ребенок учится **жить по правилам**, которые извне предложены другими.





Психолого-педагогические особенности игр разного возраста

**Возрастная
группа**

**Ведущая
деятельность**

**Педагогическая
характеристика
возрастного периода**

**Доминирующие
игры**

7 – 12 лет

Учебная

Овладение учебной деятельностью.
Освоение научной картины мира, абстрактного языка науки.

**Интеллектуальные
игры**

12 – 17 лет

**Общественно-
полезная
деятельность**

Становление произвольности учебной деятельности.
Освоение форм коммуникации.
Период экспериментирования.
Самопознание, самоопределение.

**Сюжетно-ролевые
игры
Имитационные игры**

**После
17 лет**

**Учебно-
профессиональная
деятельность**

Овладение способами самообразования. Переход от усвоения общественно выработанного опыта к творческой деятельности.

Деловые игры



Игровая модель в процессе обучения

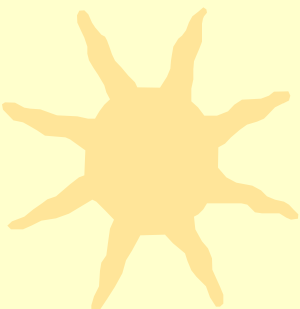
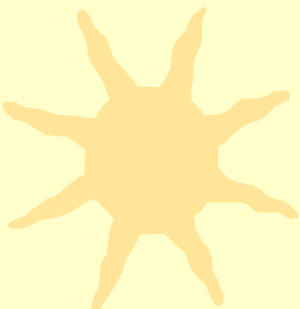
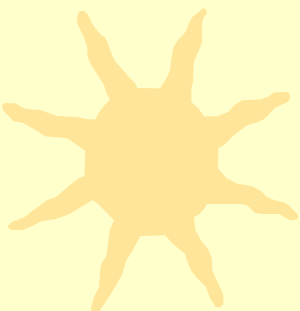


Если мы хотим обеспечить
постоянную связь учения и игры,
то этого можно добиться либо
привнесением *духа игры* в
школьную жизнь;
использованием разных
дидактических игр



То, что задает и поддерживает игровую атмосферу, игровое состояние участников

- **ограниченное пространство, определенный круг лиц, избранный круг участников**
- **наличие порядка, то есть правил**
- **предметы, которыми можно было бы манипулировать**
- **ритм (чередования напряжения - работы и отдыха)**
- **наличие поощрений и штрафов**
- **ритуалы (повторяющиеся элементы)**
- **моменты непредсказуемости и риска**

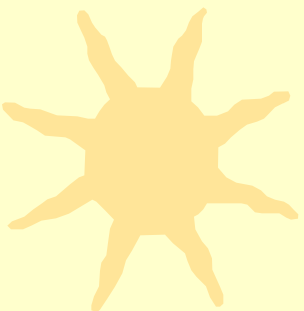
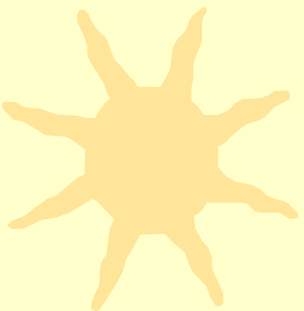
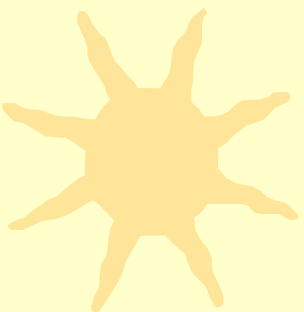




Требования к игровой деятельности

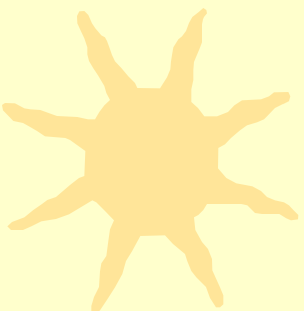
Игровая деятельность должна удовлетворять "логике игры":

- **договор о правилах**, условиях игрового действия и **добровольное принятие** этого игроками;
- собственно **игра** с выполнением игровой задачи;
- обязательный этап **рефлексии** с анализом и осмыслением произошедшего в игре и простраиванием **перспектив использования** полученного **игрового опыта** в реальной **ЖИЗНИ**.



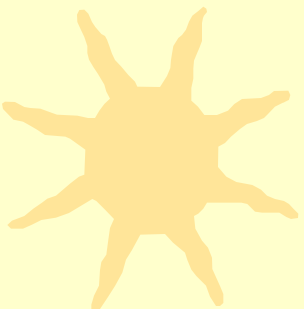


Основные трудности игрового обучения



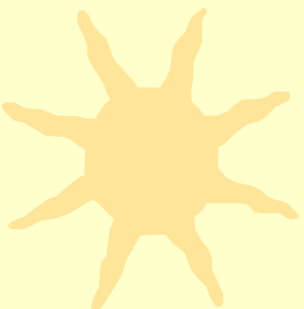
- Преднамеренность

- Планируемость



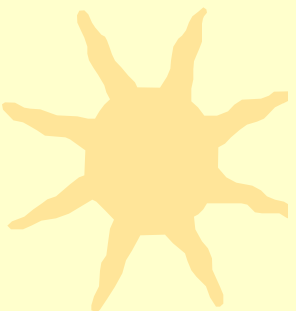
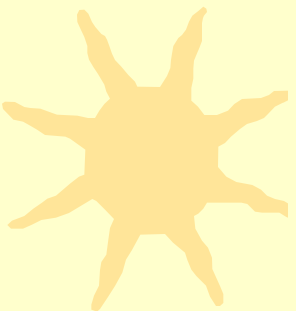
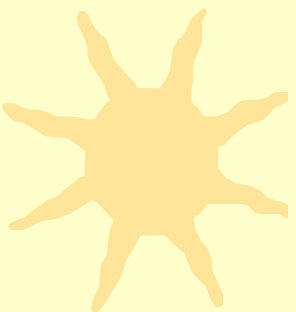
- Наличие учебной цели

- Наличие предполагаемого результата





Условия эффективной организации дидактической игры



- **Позитивное эмоциональное состояние учителя (преподавателя)**
- **Учебная игра имеет личностный смысл и значима для участников**
- **Получение удовольствия в процессе игры**
- **Обстановка дружелюбия и взаимопонимания**
- **Игровое действие завершается получением результата, представляющего ценность для участников**

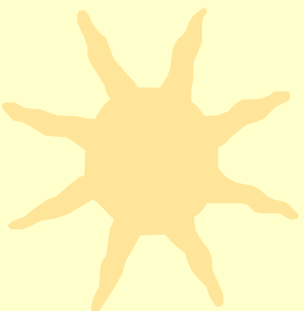
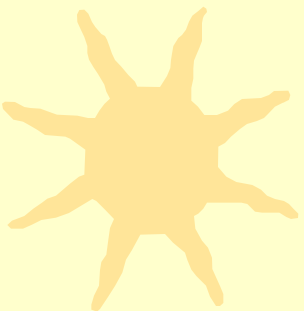
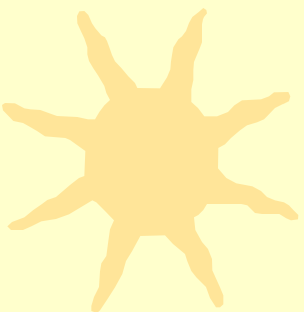


Игровое действие предполагает три важных момента

- а) наличие событий, которые будут интересны играющим;**
- б) возможность создавать (творить) в игре новые интересные ситуации и события (по плану или спонтанно)**
- в) возникновение "неожиданных", обязанных противнику или ходу игры ситуаций и событий.**



Проектирование игр

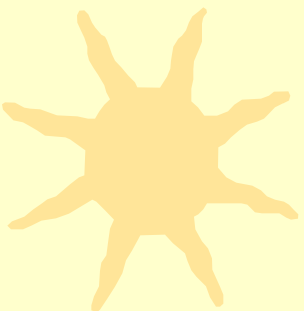
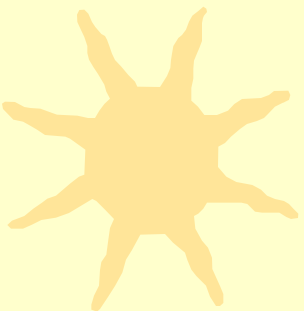
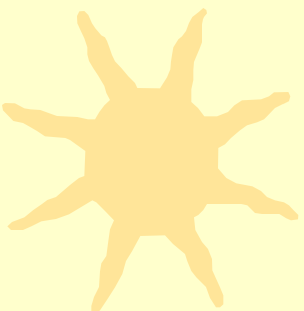


- Придумать игру – это значит:**
- **определить игровую задачу, правило игрового действия;**
 - **указать в чем состоит итог игры, успех в игре;**
 - **здать воображаемую ситуацию.**



Четыре метода проектирования игр

- **Метод реквизита**
- **Метод аббревиатуры**
- **Табличный метод**
- **Метод каталога**





Метод реквизита

Имеется два варианта:

НЕПОСРЕДСТВЕННЫЙ - реальное взаимодействие с конкретным предметом – потенциальным игровым реквизитом;

ОПОСРЕДОВАННЫЙ - предмета нет, он только обозначен, например, на карточке.



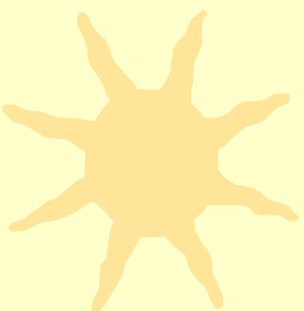
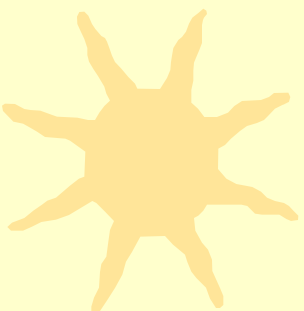
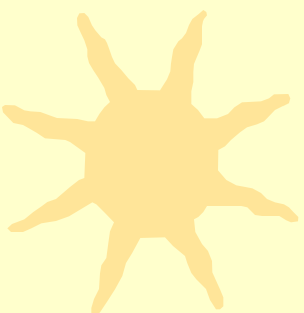
Метод реквизита

- На карточках пишем названия вещей-предметов, небольших по размеру, которые легко разместить в сумке (рюкзаке) или в кармане.
- На каждой карточке указывается название только одного предмета



Метод реквизита

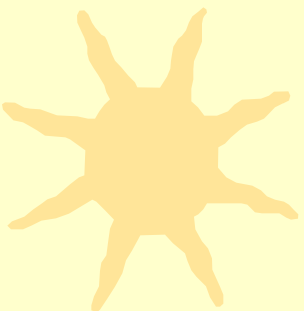
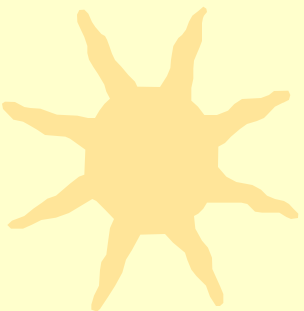
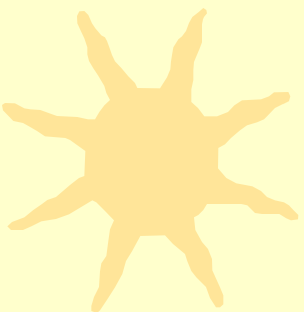
- собираем карточки, переворачиваем рубашкой наверх, так, чтобы было не видно, какой предмет на них обозначен.
- Перемешиваем и случайным образом вынимаем любую карточку





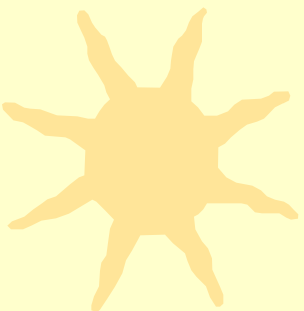
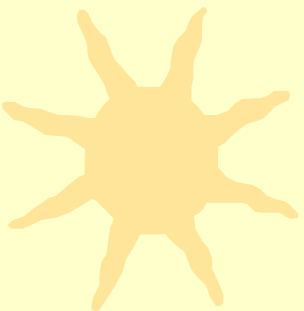
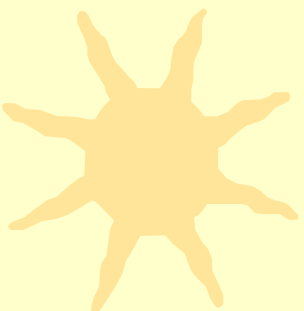
Метод реквизита

- **Взяв за основу выбранный предмет, прикидываем, что можно делать с этим предметом, какие **действия** осуществлять (**привычные** или **непривычные**, может быть и самые **неожиданные**)**





Метод реквизита



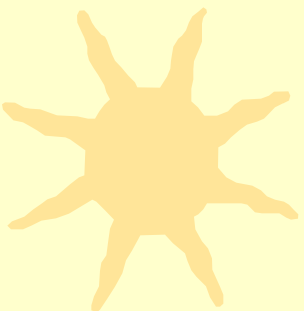
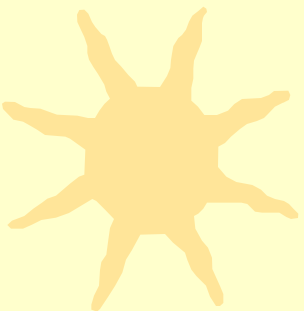
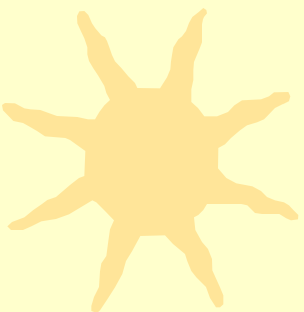
Перечень действий создан.
Переходим от действий к игровой задаче: в каких условиях?

- Придумайте по отношению к 2-3 из них, какую **игровую задачу** можно предложить.
- Решите, каким будет **правило игрового хода**, и что будет рассматриваться как **успех** игрового действия.



Метод реквизита

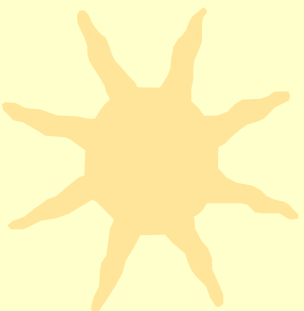
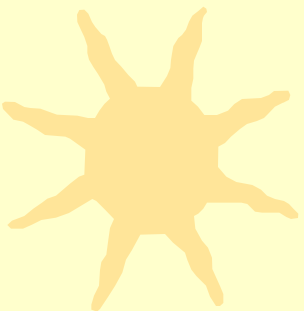
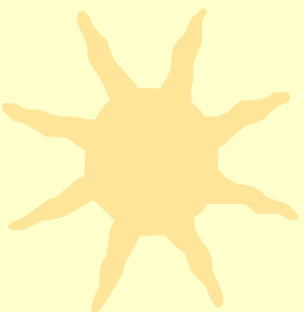
- Необходимым для игры является введение **условного, воображаемого** плана в реальный план действия (**создание мнимой ситуации**)





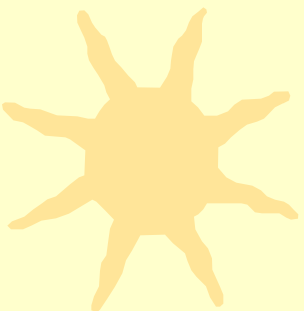
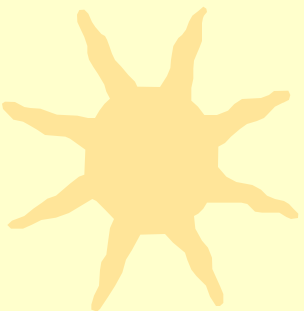
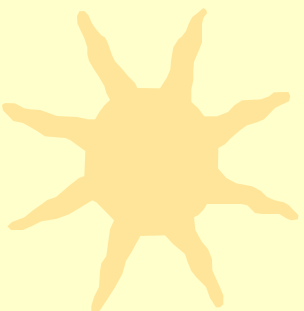
Метод реквизита

- Придумайте **название** для Вашей игры. Определите ее тип, основные ходы, число участников.
- Подготовьтесь к презентации.





ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГРОВЫХ ИДЕЙ



- Название игры
- Основной замысел
- Участник(и)
- Ход игры
- Итог игры



РЕФЛЕКСИЯ

