

ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ ИГРЫ

Слушатель первого года обучения группы СП-181

Специальность переподготовки 1-03 04 71 Социальная педагогика

Терешко Жанна Казимировна

Интеракционизм - направление в современной социальной психологии и педагогике, базирующееся на концепциях американского социолога и психолога Дж.Г.Мида. Интерактивная игра является одной из особенно продуктивных педагогических технологий, создающих оптимальные условия развития, саморазвития участников педагогического процесса. То есть, это такие методы, которые организуют процесс социального взаимодействия, на основании которого у участников возникает некое «новое» знание, родившееся непосредственно в ходе этого процесса, либо явившееся его результатом.

Интерактивная игра – это активный метод обучения, основанный на опыте, полученном в результате специально организованного социального взаимодействия участников с целью изменения индивидуальной модели поведения.

Ведущими принципами организации интерактивного процесса являются:

- ✓ организация мыследеятельности;
- ✓ организация смыслов творчества;
- ✓ свобода выбора;
- ✓ организация рефлексии.

Несмотря на все многообразие вариантов интерактивных игр, способ их проведения достаточно универсален и основывается на следующем алгоритме:



- Педагог производит подбор конкретной интерактивной игры, которая, по его мнению, может быть эффективной применительно к данной группе или теме.
- Участники знакомятся с предлагаемой ситуацией, с проблемой, над решением которой им предстоит поработать, а также с целью, которую нужно достичь.
- Педагог информирует участников о рамочных условиях, правилах игры, дает им четкие инструкции о том, в каких пределах они могут действовать в процессе игры.
- Происходит непосредственно процесс игры, в ходе которого участники активно взаимодействуют, пытаясь достичь поставленной цели. Игра может состоять из нескольких этапов. В зависимости от особенностей конкретной игры, педагог может вносить определенные изменения в ее ход, если это оговорено объявленными участникам правилами.

- По окончании игры, после небольшой паузы, призванной успокоить эмоции, происходит процесс рефлексивного анализа. В ходе рефлексии участники оценивают произошедшее с позиции участника игры, вместе с тем, стараясь абстрагироваться и проанализировать игру с точки зрения наблюдателя.
- Процесс анализа начинается с концентрации внимания на эмоциональном аспекте, чувствах, которые испытывали участники в ходе игры и по ее окончании. Затем следует переход к содержательному аспекту: как развивалась ситуация, какие действия предпринимали участники, какой результат был получен и т. д. Рефлексивный анализ заканчивается обобщающими выводами и умозаключениями, которые можно сделать по итогам процесса взаимодействия в ходе игры.



Результатом хорошо организованной и эффективно проведенной интерактивной игры могут быть изменения в восприятии участников, инсайт, который приводит к быстрому, немедленному решению или новому пониманию имеющейся проблемы. В данном случае возникновению такого нового понимания способствует погружение в процесс взаимодействия, дающее возможность исследовать проблему изнутри, пропустить ее через «себя», проанализировать собственное поведение и сделать необходимые выводы.

