

The background features a collection of stylized autumn leaves and branches. The leaves are in various shades of pink, red, and green, with some having detailed vein patterns. The branches are thin and dark, with small leaves attached. The overall style is flat and modern.

# Игровые технологии

# Классификация педагогических игр:

по области деятельности: физические, интеллектуальные, психологические, трудовые, социальные,



**Физические**



**Трудовые**



**Интеллектуальные**

# Классификация педагогических игр :

по характеру педагогического процесса:  
обучающие, тренинговые



Обучающие



Тренинговые



## Классификация педагогических игр :

контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;



*Развивающие*



*Творческие*

# Классификация педагогических игр :

по игровой методике: предметно-сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;



*Драматизации*



*Деловые*



*Ролевые*

# Классификация педагогических игр :

по предметной области: математические, музыкальные, театральные, трудовые, технические, народные, управленческие, коммерческие и т.д.



**Математические**



**Народные**



**Музыкальные**



# Педагогические игры

## По области деятельности:

Физические	Интеллектуальные	Трудовые	Социальные	Психологические
------------	------------------	----------	------------	-----------------

## По характеру педагогического процесса:

Обучающие, тренинговые, Контролирующие обобщающие	Познавательные, воспитательные, развивающие	Репродуктивные, продуктивные, творческие	Коммуникативные, диагностические, профорориентационны е, психотехнические
--	---	--	--

## По игровой методике:

Предметные	Сюжетные	Рольевые	Деловые	Имитационные	Драматизации
------------	----------	----------	---------	--------------	--------------

## По предметной области:

Математические, химические, биологические, экологические и т.д.	Музыкальные, театральные, литературные	Трудовые, технические, производственные	Физкультурные, спортивные, туристические и т.д.	Управленческие, экономические, коммерческие и т.д.
--	--	---	--	---

## По характеру педагогического процесса:

Без предметов С предметами	Настольные, комнатные, на местности и т.д.	Компьютерные, телевизионные и т.д.	Технические, со средствами передвижения
-------------------------------	---	---------------------------------------	---

# ● Функции игры как педагогического феномена

- Развлекательная
- Коммуникативная
- Самореализация
- Игротерапевтическая
- Диагностическая
- Коррекционная
- Социализация



# ● Функции игры как педагогического феномена

- **Развлекательная.** Основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, побудить интерес.
- **Коммуникативная.** Игра вводит учащихся в реальный контекст сложнейших человеческих отношений, способствует освоению общения.



# ● Функции игры как педагогического феномена

- **Самореализация.** Игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры – это пространство самореализации.
- **Игротерапевтическая.** Игра может быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих в поведении, в общении с окружением.



# ● Функции игры как педагогического феномена

- **Диагностическая.** Игра обладает предсказательностью, она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека. Игра – это особое «поле самовыражения».
- **Коррекционная.** При соблюдении учащимися правил сюжета игры, знаний своей роли и ролей партнера, психологическая коррекция в игре происходит естественно.



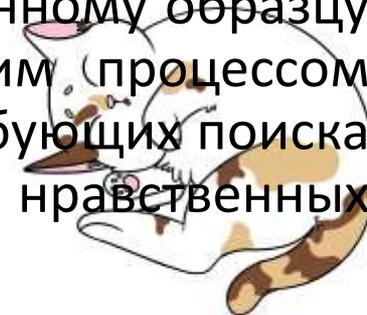
# ● Функции игры как педагогического феномена

- **Социализация.** Эта функция заключается в синтезе усвоения богатства культуры, потенции воспитания и формирования личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектив.



# Функции педагогических игр

- **воспитательная** проявляется в нравственном характере игровой деятельности, в подражании нравственному образцу поведения. Воспитание осуществляется самим процессом игры, при постановке нравственных целей, требующих поиска нравственных средств, установления нравственных отношений;
- **информационно-обучающая** проявляется в стимулировании развития творческого мышления игроков, посредством их участия в квазипрактической, в квазипрофессиональной деятельности, с возможностью параллельного оценивания и рефлексии успеха применения теоретических знаний на практике;



# Функции педагогических игр

**мотивационно-побудительная** заключается в высоком эмоциональном воздействии игры на участников, развитии у них интереса, азарта, стремления к успеху;

**рефлексивно-оценочная** проявляется в постоянной рефлексии каждым участником игры своего места в ней, своих действий, своего способа мышления; соотнесения себя и своей деятельности с деятельностью и способами действия других игроков.



# Функции педагогических игр

**организация и управления познавательной деятельностью** реализуется в соответствии с планируемой тематикой занятий, их направленностью и решаемыми задачами;

**диагностическая** реализуется посредством проявления в игровой позиции, реального "я", каждого участника и возможности построения на этом, посредством наблюдения, определенных выводов;

**психокоррекционная** проявляется в социальной ценности межличностного общения, в осмыслении посредством затруднений и находок, ценности себя и другого, в приобретении способности ставить себя на место другого с целью самооценки и последующей коррекции собственной деятельности.



# Технология проведения игр

## 1. Подготовка игры:

тема	учебные цели	предложение основы для составления модели	определение состава участников игры, распределение ролей	проработка сценария, подбор наглядного материала, размещения участков в аудитории, определение временных границ проведения игры

# Технология проведения игр

## 2.Проведение игры:

разыгрывание учебной ситуации
1.
2.
3.

# Технология проведения игр

## 3. Подведение итогов игры:

время	общая оценка учителем работы учащихся в целом и некоторых в отдельности	рефлексия (сами участники игры формулируют предложения по совершенствованию игровой деятельности)

# Основные правила проведения игр

1. Следует следить за соблюдением правил игры, не допускать нарушений.
2. Отличительной особенностью игры является её добровольность, поэтому творческие задания не должны быть обязательными для всех.
3. Важно соблюдать соответствующий темп и ритм ведения игры.
4. Во время игры педагог должен проявлять максимум внимания, такта, доброжелательности, чтобы неуместным замечанием не повлиять на активность и инициативу учащихся.
5. Нежелательно во время игры делать дисциплинарные замечания. В игре ученики должны чувствовать себя свободно, непринужденно, испытывать удовлетворение от сознания своей самостоятельности.

The background features a collection of stylized autumn leaves and branches. The leaves are in various shades of pink, red, and green, with some having detailed vein patterns. The branches are thin and dark, with small leaves attached. The overall style is flat and modern.

# Игровые технологии