

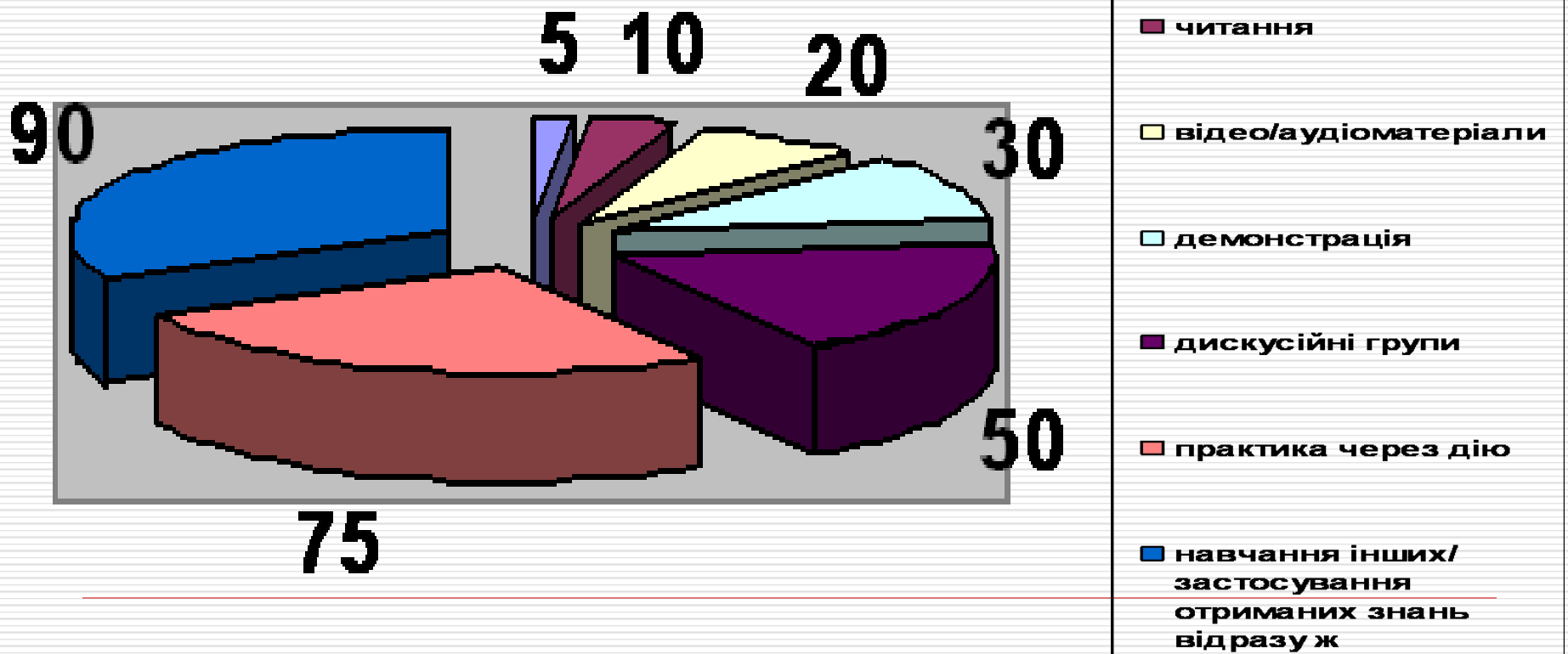
Імітаційна гра як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках української мови та літератури

Оскома Людмила Петрівна,
заступник директора з НВР,
учитель української мови та літератури
МБЗЗ «Середня загальноосвітня школа № 43»
м. Сімферополя

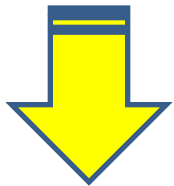


Рівень засвоєння інформації залежно від методу навчання

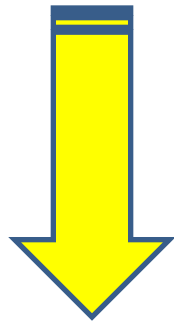
(схема «Піраміда навчання»)



ГОЛОВНА ОЗНАКА АКТИВНОСТІ МЕТОДУ НАВЧАННЯ – ВИСОКА РОЗУМОВА ДІЯЛЬНІСТЬ УЧНІВ



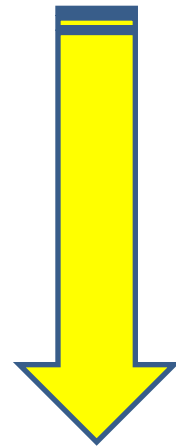
**швидкість
і логіка
мислення**



**тривала
продуктивна
робота в
заданому
режимі**



**самостійне
прийняття
рішень**



**взаємодія
учнів і
вчителя**



*«Гра – це життєва
лабораторія дитинства.*

*У грі, цьому
спеціальному
опрацюванні
життєвого матеріалу, є
найцінніше ядро
розумної школи».*

С.П. Шацький

ІГРОВА ТЕХНОЛОГІЯ –

**спеціально побудована система
чітких ефективних дій (ігор),
спрямованих на формування,
розвиток, розширення, узагальнення
знань у процесі навчання.**



Ознаки педагогічних ігор

М.В. Буланова-Топоркова, В.С. Кукушин



- **процедурне задоволення;**
- **поле творчості;**



- **емоційне напруження;**
- **наявність прямих або непрямих правил**

ФУНКЦІЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ:



- 1) розважальна;
- 2) комунікативна;
- 3) діагностична;
- 4) терапевтична;
- 5) функція самореалізації;
- 6) функція соціалізації;
- 7) функція міжнаціональної комунікації;
- 8) функція корекції;
- 9) виховна.

КЛАСИФІКАЦІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ ІГОР

Г.К. Селевко

- за областю діяльності;*
- за характером педагогічного процесу;*
- за ігровою методикою;*
- за предметною областю;*
- за видом ігрового середовища.*

ІМІТАЦІЙНО-ІГРОВЕ МОДЕЛЮВАННЯ

Гра – форма діяльності в умовних ситуаціях, яка спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду.

Модель – заміщення реального об'єкта, процесу, явища за допомогою різних засобів.

Імітація – приведення в дію моделі через використання її елементів.



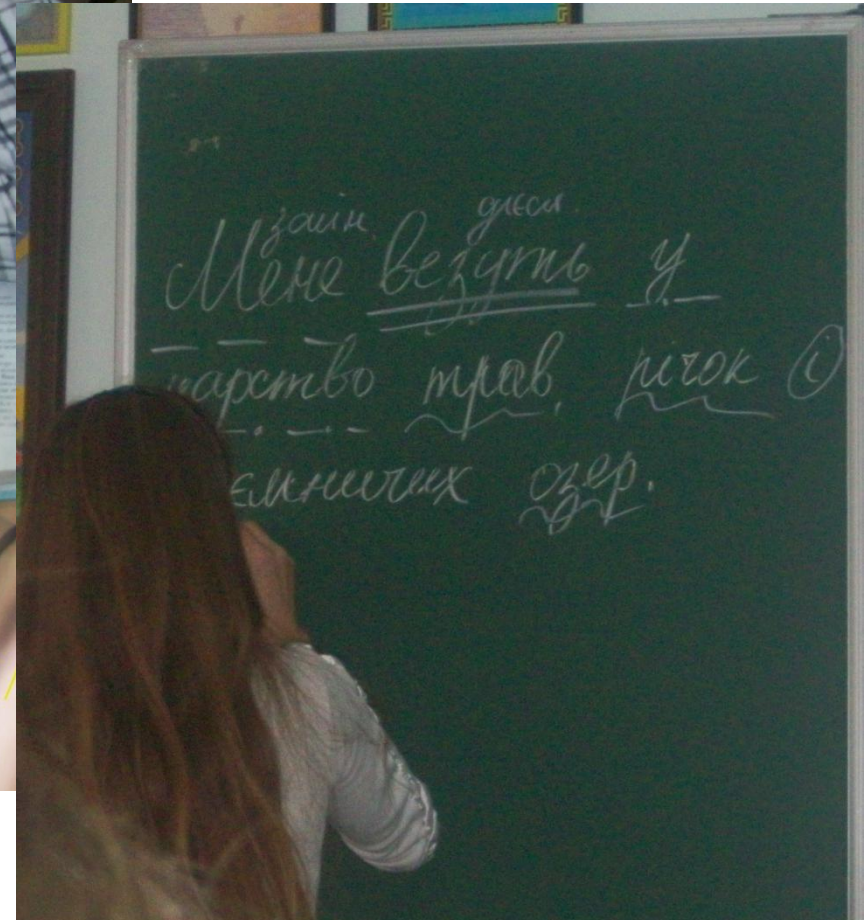
«На кафедрі мовознавства»

(учні виконують роль наукових працівників університету)



«Прикордонник»

(учні «перетворюються» на працівників прикордонної служби - офіцерів, експертів, доглядачів)





«Редакція газети»
(учні – журналісти, письменники)



«Музей хиб»

(учні – музейні працівники)



АДВОКАТ



«Майстерня літературознавця»

(групи працюють над завданнями, після чого переформовуються так, щоб у кожній новоствореній групі були експерти з кожного аспекту проблеми)

Позаурочна діяльність



СТРУКТУРА ІМІТАЦІЙНОЇ ГРИ

ОБ'ЄКТ ІМІТАЦІЇ

ІМІТАЦІЙНА МОДЕЛЬ

МОДЕЛЬ ПРЕДМЕТА ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ /
МОДЕЛЬ ПРОЦЕСУ ДІЯЛЬНОСТІ

МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ГРИ

мета гри

предмет гри

сценарій гри

правила гри

конспект ролей і функцій гравців

обладнання гри

МЕТОДИЧНИЙ КОМЕНТАР

Гра на уроці не може виникнути спонтанно: це строго організований процес із чітко поставленою метою навчання і відповідним їй педагогічним результатом.

- ! максимальна наближеність до реальних умов;
- ! підготовка науково-методичного матеріалу та необхідного обладнання;
- ! чітко сформульовані завдання, умови та правила гри.