



Государственное бюджетное образовательное учреждение  
Республики Крым "Крымский республиканский институт  
постдипломного педагогического образования"

# Игровая ситуация в педагогике – важнейший аспект интерактивного обучения

Устинова Ю.Д., к. пед. н., старший  
преподаватель кафедры психологии и  
педагогики

Симферополь-2020

# **Актуальность проблемы**

**Атлас новых профессий как  
основа выбора профессии и  
ориентир навыков, необходимых  
для ее получения**

АТЛАС  
НОВЫХ  
ПРОФЕССИЙ

# АТЛАС НОВЫХ ПРОФЕССИЙ

3.0

АГЕНТСТВО  
СТРАТЕГИЧЕСКИХ  
ИНИЦИАТИВ

worldskills  
Russia

@ mail.ru  
group

МТС

альпина  
ПАВЛИЩЕР

# АТЛАС НОВЫХ ПРОФЕССИЙ

3.0

Под редакцией Дарьи Варламовой и Дмитрия Судакова

альпина  
ПАВЛИЩЕР  
Москва, 2020



## ОБРАЗОВАНИЕ

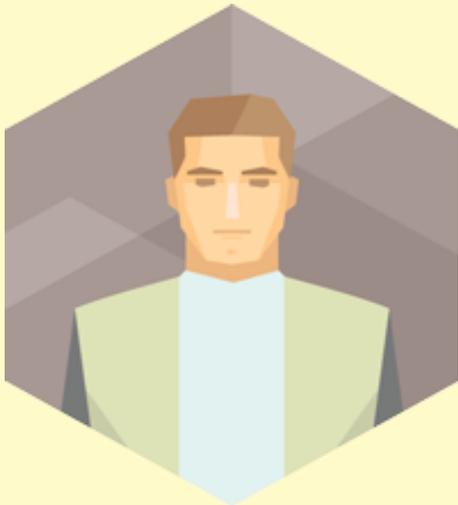
Разработчик образовательных траекторий	✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓		
Карьерный стратег	✓	✓						✓	✓	✓	✓	
Организатор проектного обучения	✓	✓	✓					✓		✓	✓	
Тьютор	✓	✓	✓					✓		✓		
Игромастер	✓	✓							✓	✓	✓	
Модератор	✓	✓	✓						✓		✓	
Распаковщик/упаковщик образовательного контента	✓		✓					✓			✓	
Координатор образовательной онлайн-платформы	✓	✓	✓		✓				✓	✓		
Тренер коллективных компетенций	✓		✓					✓	✓	✓		
Архитектор образовательных экосистем	✓	✓	✓						✓	✓	✓	✓
Модернизатор учебных учреждений	✓	✓		✓				✓			✓	
Валидатор знаний		✓	✓						✓	✓		
Специалист по образу будущего для ребенка	✓		✓					✓	✓	✓		
Ментор стартапов	✓	✓	✓		✓	✓	✓					
Экопроповедник	✓	✓	✓							✓	✓	
Игропедагог	✓	✓							✓	✓	✓	

# Игропедагог

Профессия появится после 2020 г. Специалист, который создает образовательные программы на основе игровых методик, выступает игровым персонажем. В школах будет замещать традиционного учителя. В России традиционно существуют развитые традиции игропедагогике в школах. И проникновение игр в школы сейчас в основном ограничено нормативно-правовой базой.



# Игромастер



Специалист по разработке и организации обучающих игр (деловых, исторических, фантастических и пр.), сопровождению игр с использованием симуляторов. Образовательный потенциал игр исследовался в развитых странах с начала нулевых (в 2001 году MIT и Microsoft запустили совместный проект Games-to-Teach), а в последние годы геймификация (применение игровых механик в неигровых процессах) стала заметным трендом. В 2013 году на образовательном портале Coursera появился курс «Компьютерные игры и обучение», а Нью-Йоркский университет даже предлагает магистерскую программу для игромастеров. В России направление обучающих игр поддерживается Всероссийской ассоциацией по играм в образовании.

# Понятие игровых технологий

**Игровая технология** – технология обучения, в основе которой лежит взаимосвязь имитационного моделирования и ролевого поведения участников игры в процессе решения учебных задач достаточно высокого уровня проблемности.



*В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин, в зарубежной — З.Фрейд, Ж. Пиаже и другие.*



Жан Пиаже



Д.Б. Эльконин



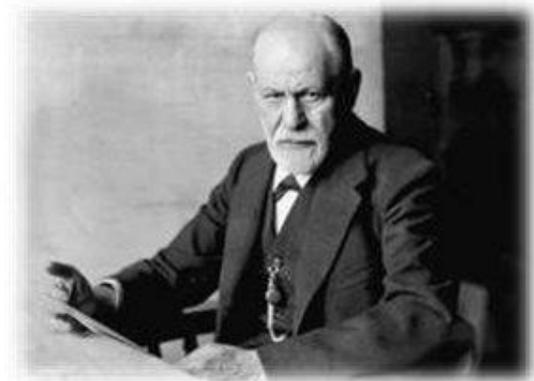
К.Д. Ушинский



П.П.Блонский



А.Рубинштейн



З.Фрейд

# СОДЕРЖАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

## Структурные единицы

- Сюжет
- Правила
- Роли

## Черты игры

- Свободная развивающая деятельность
- Творческий характер
- Эмоциональность

## Классификации игры

- По характеру психологического процесса
- По игровой методике
- По предметной области
- По игровой среде
- По продолжительности

## Функции игры

- Самореализация
- Социализация
- Корректирующая
- Межнациональной коммуникации
- Диагностическая
- Коммуникативная
- Игротерапевтическая
- Развлекательная

## ИГРА

## Структура игры как деятельности

- Целеполагание
- Планирование результата и деятельности
- Реализация цели
- Рефлексия

Дети любят играть



# Структура игровой технологии

Прспект игры

- Цель игры
- Сведения об объекте
- Упрощения
- Регламент
- Планируемый результат

Сценарий

- Предыстория
- Состав ролей
- Правила игры
- Критерии оценки

Описание игровой обстановки

- Формы взаимодействия игроков
- Действия игроков
  - Игровой цикл
  - База данных
  - Катализаторы

Руководство для координатора

- Организация игры
- Оснащение игры
  - Подбор и подготовка участников
- Проведение игры
- Собственно игра
- Приложения

Инструкции игрокам

Руководство для экспертов

Словарь терминов



## По характеру педагогического

**процесса** выделяются следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.



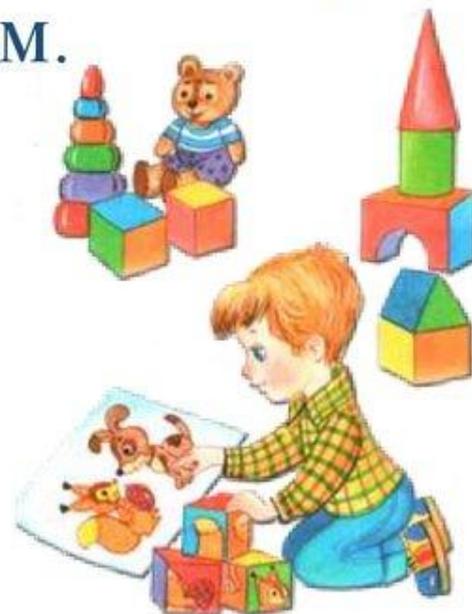
**По виду деятельности на  
физические (двигательные),  
интеллектуальные (умственные),  
трудовые, социальные и  
психологические.**





**По характеру игровой методики:**  
предметные, сюжетные, ролевые, деловые,  
имитационные и игры-драматизации.

**По предметной области выделяются игры**  
**по всем школьным дисциплинам.**





## *Игровые технологии в младшем школьном возрасте*

*Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются не имитационные игры.*

Итоги игры выступают в **двойном плане** – как игровой и как учебно-познавательный результат.

Ребята действуют по **игровым правилам**



## *Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте*

В подростковом возрасте наблюдается **обострение потребности в создании своего собственного мира**, в стремлении к *взрослости*, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

**Особенностями** игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

# Деловые игры

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные **модификации деловых игр**: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психодрама и социодрама.





*Имитационные игры.* На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Сценарий имитационной игры кроме сюжета события содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

*Операционные игры.* Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

*Исполнение ролей.* В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица.

«*Деловой театр*» — разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке.

*Психодрама и социодрама.* Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это также «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию, оценивать состояние другого человека.

# **Игровая ситуация в педагогике – это один из важнейших аспектов интерактивного обучения ребенка**

## **Игровая ситуация:**

- трансформируется из учебной деятельности в общественно-полезную и профессиональную;
- оставляет отпечаток на процессе развития и формирования ребенка;
- позволяя охватить и запомнить большой объем информации.



***СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!***

