

Министерство образования Саратовской области

**ГОУ ДПО «Саратовский институт повышения квалификации
и переподготовки работников образования»**

ШКЕЛЬ Виктория Федоровна

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ**

САРАТОВ - 2010

ББК 74.00

Ш -16

Шкель В.Ф. Игровые технологии в учебном процессе. Учебно-методическое пособие. – Саратов, ГОУ ДПО «СарИПКиПРО», 2010. – 24 с.

Рецензенты: Зохина Р.Е., кандидат педагогических наук
Полякова Н.А., кандидат педагогических наук.

Пособие предназначено для широкого круга педагогических работников - учителей-предметников, классных руководителей, воспитателей, заместителей директоров по воспитательной работе, педагогов-организаторов внеурочной деятельности, педагогов дополнительного образования.

ББК 74.00

Ш -16

ГОУ ДПО «САРИПКИПРО»

© Шкель В.Ф.

Содержание

1. Введение.....	4.
2. Спектр целевых ориентаций игры.....	6.
3. Концептуальные основы игровых технологий.....	6.
4. Методика и типология проведения игр на уроке.....	7.
5. Деловые игры.....	9.
6. Этапы деловой игры.....	11.
7. Ретроспективные игры.....	13.
8. Участники игры и их роль в игровых занятиях.....	16.
9. Основные этапы ролевых игр.....	18.
10. Памятка участнику ролевой игры.....	19.
11. Карточка оценки результативности игры.....	20.
12. Приложение.....	20
13. Используемая литература.....	23

Введение

Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

К таким технологиям можно отнести игровые технологии, проблемное обучение, коммуникативные технологии, систему В.Ф. Шаталова, Е.Н. Ильина, Н.А. Зайцева, А.А. Окунева, Р.Г. Хазанкина, К.В. Маховой и другие.

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игру как *метод обучения*, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей

ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных *педагогических игр*.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

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.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Спектр целевых ориентаций игры

- Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в

практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

- Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

- Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

- Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Концептуальные основы игровых технологий

- Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

- Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н.Узнадзе).

- Игра - пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С.Выготский).

- Игра - свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н.Леонтьев).

- Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

- Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм,

отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

- В возрастной периодизации детей (Д.Б. Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

Особенности игровых технологий

Все следующие за дошкольным возрастными периодами со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний - общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.

Методика и типология проведения игр на уроках

Событийная игра.

Игра на уроке — активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определенная ситуация прошлого или настоящего, «оживают» и «действуют» люди - участники какого-либо события. Важно создать во время такого занятия у школьников игровое состояние - специфическое эмоциональное отношение к данной действительности. Ученики как бы наполняют «безлюдную» историю персонажами, которых они сами и изображают, в играх различного типа.

Игра побуждает ребенка перевоплотиться в другого человека из прошлого или современности, заставляет его «прыгнуть выше себя», ибо он изображает взрослого, «примеривая на себя» далекий от его повседневной практики образ. Через понимание мыслей,

чувств и поступков своих героев школьники моделируют реальность. При этом знания, приобретаемые в игре, становятся для каждого ученика личностно значимыми, эмоционально окрашенными, что помогает ему глубже понять, лучше «почувствовать» изучаемые события.

Понятно, что такая трудная задача требует от ученика мобилизации всех умений, побуждает осваивать и углублять новые знания, расширяет его кругозор и, самое главное, заставляет овладевать целым комплексом важных «взрослых» умений, в первую очередь, коммуникативных. Развиваются способности школьника к восприятию, сопереживанию.

Выделяют два важных признака событийной игры: наличие прямой речи (диалогов) участников и воображаемой ситуации, будто бы имевшей место в прошлом или происходящей в наши дни (с обсуждением прошлого).

Игры классифицируют по различным признакам: по целям, по числу участников, по характеру отражения действительности. Выделены, в частности, имитационные, символические и исследовательские игры. Первые ассоциируются с игровым моделированием той или иной сферы труда (имитация реальности), вторые основаны на четких правилах и игровых символах, третьи связаны с новыми знаниями и способами деятельности.

В.Г. Семенов выделил 1) интерактивные игры с опосредованным воздействием на ученика (ребусы, кроссворды); 2) интерактивные игры с непосредственным воздействием на ученика (сюжетно-ролевые игры); 3) неинтерактивные игры (индивидуальные игровые задания). Этот же исследователь классифицирует игры по степени импровизации: 1) игры с ролями и сюжетом (импровизированные); 2) игры с четким каноническим сюжетом (канонические); 3) бессюжетные игры (кроссворды).

(Семенов В. Г. Динамическая классификационная модель игры. Киев, 1984.)

Г.К. Селевко выделяет сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и драматизации (Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.)

Возможно, что в приведенных педагогических классификациях, безусловно, есть смысл: они показывают, прежде всего, различие между играми с четкими внешними заданными правилами (или жестко прописанным сюжетом), отступать от которых нельзя, и играми без внешних правил, основанных на импровизации и внутренней логике моделируемого процесса. Эти игры существенно различаются не только по своим целям и содержанию, но и по степени воздействия на интеллектуальную и эмоциональную сферы учеников.

Деловые игры

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

Деловая игра моделирует ситуацию более поздней или более ранней эпохи по сравнению с изучаемой обстановкой, ученик получает в ней роль нашего современника или потомка, исследующего какие-либо события (археолога, писателя, журналиста). При этом явно прослеживается два подвида такой игры.

Один из них — *игра-обсуждение*, в процессе которой воссоздается воображаемая ситуация современности со спором, дискуссией (диспуты, симпозиумы ученых, круглые столы журналистов, телемосты и киностудии и др.). Такая игра строится

на учебном диалоге, но даже при определенной программе деятельности проводится с большой долей импровизации ребят.

Другая форма деловой игры - *игра-исследование*, которая строится также на воображаемой ситуации современности, изучающей прошлое, но, в отличие от предыдущей формы, основана на индивидуальных действиях «героя», который пишет очерк, письмо, школьный учебник, фрагмент книги, газетную статью, научный доклад о том или ином событии.

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

Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например, профсоюзного комитета, совета наставников, отдела, цеха, участка и т.д. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Исполнение ролей. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли

разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

«Деловой театр». В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке, Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

Психодрама и социодрама. Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

Технология деловой игры состоит из следующих этапов.

Этап подготовки. Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария - условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия,

обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения - процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к *содержанию работы* в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.

Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор.

Позиции, проявляющиеся по отношению к *новизне*: инициатор, осторожный критик, консерватор.

Методологические позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист.

Социально-психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, неприняемый, отвергаемый.

Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей

областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

Технологическая схема деловой игры

Этап подготовки	Разработка игры	<ul style="list-style-type: none"> - разработка сценария - план деловой игры - общее описание игры - содержание инструктажа - подготовка материального обеспечения
	Ввод в игру	<ul style="list-style-type: none"> - постановка проблемы, целей, условия игры, инструктаж, регламент, правила, распределение ролей, формирование групп, консультации
Этап проведения	Групповая работа над заданием	<ul style="list-style-type: none"> - работа с источниками - тренинг - мозговой штурм - работа с игротехником
	Межгрупповая дискуссия	<ul style="list-style-type: none"> - выступления групп - защита результатов - правила дискуссии - работа экспертов
Этап анализа и обобщения		<ul style="list-style-type: none"> - вывод из игры - анализ, рефлексия - оценка и самооценка работы - выводы и обобщения - рекомендации

Ретроспективная игра (см. Кучерук И.В. Учебные игры на уроках истории. // Преподавание истории в школе. 1989. №4.) моделирует ситуацию, ставящую учащихся в позицию очевидцев и участников событий в прошлом, каждый ученик получает роль представителя определенной общественной группы или даже исторической личности. Главным признаком игры такого типа является «эффект присутствия» и принцип исторической беллетристики - «так могло быть». Как справедливо заметил психолог А.Н. Лук, в такой игре подростку «удается прыгнуть выше себя, на некоторое время стать умнее, смелее, благороднее, справедливее», (см. Лук А.Н. Эмоции и чувства. М., 1972.)

Школьник для такой игры, как правило, придумывает имя, факты биографии, профессию, социальное положение своего «героя», и даже в ряде случаев готовит костюм, продумывает внешний облик. При этом он должен иметь представление о характере, чувствах, мыслях и взглядах персонажа. Ретроспективные игры помогают ученику «войти» в историческое время, почувствовать колорит эпохи, «увидеть» конкретных людей с их миропониманием и поступками в конкретной исторической ситуации определенного времени.

Ретроспективные игры можно условно разделить ***на ролевые и неролевые.***

1. Ролевые игры ретроспективного характера основаны на разыгрывании ролей - участников исторических событий в условиях воображаемой ситуации прошлого. Они делятся на следующие подвиды: театрализованное представление, театрализованная игра и проблемно-дискуссионная игра.

Театрализованное представление имеет четко обозначенный и прописанный сценарий, по которому и разыгрывается, как на сцене театра, действие. Оно воссоздает различные образы и

картины прошлого. Все атрибуты театральной постановки, включая декорации, костюмы актеров, должны иметь место. Смысл такой игры для школьников заключается не только в «оживлении картин» прошлых эпох, но и в последующем обсуждении этих сцен всем классом. Дети распознают время и место исторического явления и его участников - представителей определенных социальных слоев по действиям героев представления.

В театрализованной игре тексты персонажей составляют сами дети. Главным ее отличием от предыдущего подвида является большая доля импровизации участников игры (они же и «очевидцы» событий прошлого). Однако в данной игре театрализованное действие все же приближено к той эпохе, которая изучается. Модернизация прошлого здесь не допускается. Поэтому необходима общая программа или сценарий игры, которого придерживаются все участники. Данный тип игры отличается от театрализованного представления и большим количеством вовлеченных в игру участников. Актером здесь может стать любой ученик.

В основе проблемно-дискуссионной игры лежит воображаемая ситуация, будто бы случившаяся в прошлом, при этом действие строится не по сценарию, а вокруг обсуждения важного вопроса или проблемы. В игре предполагается спор участников, учитель сводит свою роль к минимуму, ставит проблему и промежуточные вопросы, распределяет роли участников. Ученики же в этой игре призваны решить проблему с позиций своих персонажей, причем результат решения заранее неизвестен. В итоге игры может быть принято несколько решений или не принято вовсе, но здесь важно участие каждого ученика в разработке проблемы.

Последний подвид приближает нас к промежуточному типу игры, которую называют *деловой игрой с элементами*

ретроспективности. Игра такого рода может сочетать в себе различных участников: современников, «очевидцев» событий, которые «встречаются» с потомками для обсуждения важных вопросов. «Очевидцы» исторического события могут в этой игре «принять участие» в современных формах общения людей: судах, съездах, митингах, клубах путешественников и телемостах и др. Современная ситуация с участниками событий может быть смоделирована лишь частично (по типу следственного эксперимента в судебной практике). Такая модернизация исторической действительности может быть оправдана в ряде случаев, ибо выполняет воссоздающую и оценивающую роль одновременно. Учитель вынужден ставить перед собой на таких уроках разные задачи обучения, не имея достаточного количества часов на более полную реконструкцию и оценку прошлого.

Неролевые игры очень близки играм с внешними правилами, но они воссоздают историческое прошлое, и действие игры происходит в далекую эпоху. К таким играм относятся *конкурсные ретроспективные игры*, когда искусственно моделируется ситуация прошлого, в которой люди определенной эпохи «демонстрируют» свое мастерство, достижения, смекалку в определенном, историческом контексте. В такой игровой ситуации учитель, с одной стороны, проверяет знания учащихся на конкурсной основе, с другой - дает возможность эти знания «применить» в условиях имитации далекого прошлого, тем самым, углубляя и расширяя знания о нем. Соревновательный дух подобной игры «зажигает» ребят, и стремление к познанию практически становится беспредельным ради разрешения игровой ситуации.

Другой тип ретроспективной игры - это *маршрутная игра*, или воображаемое путешествие (аналогичный термин - заочная экскурсия). Маршрутная игра - это особая форма урока, когда дети

переносятся в прошлое и «путешествуют» по нему в определенной пространственной среде (прогулка по древнему городу, плавание по реке, полет на хронолете и др.). При этом учащиеся четко определяют географические контуры изучаемой исторической действительности. Они намечают собственный маршрут, придумывают остановки, фрагменты беседы (интервью) с людьми прошлого, которые им «попадают» в путешествии.

В полном смысле этого слова в маршрутных и конкурсных играх нет явных ролей, хотя они могут быть в ряде случаев. Тогда игра носит двойственный характер и является *ролевой* и конкурсной (или маршрутной) одновременно.

Приведенная выше классификация игр основана, по меньшей мере, на трех критериях - характере ролей участников (очевидцы или наши современники), времени воображаемой ситуации на занятиях (тогда или сейчас), жесткости сценария (программы) и степени импровизации детей в игре.

Упомянем еще об одном виде игр, отличительным признаком которых являются внешние (жесткие) правила. Их называют **тренинговыми**. К ним относятся: 1) настольные игры (домино, лото, поле чудес и др.), 2) игры на основе заданного алгоритма (ребусы, кроссворды, шарады, головоломки) и 3) сюжетные с воображаемой ситуацией на основе тренинга («неотосланная депеша», расшифровка иероглифов, найди ошибку профессора Головотяпова и др.).

Практика показывает, что игра на уроке - дело серьезное. Методически верно организованная игра требует много времени для подготовки, максимальной активности учеников в деятельности не только на уровне воспроизведения и преобразования, но и на уровне творческого поиска, способствует сотрудничеству учителя и учащихся в процессе обучения.

Обратимся к вопросу об **участниках игры** и их стационарной роли в различного рода игровых занятиях, затем рассмотрим ход моделируемой игровой ситуации и ее «раскручивание». Учитель может выступать в игре в следующих игровых ипостасях: 1) *инструктора*, который сводит свою роль к минимуму — объяснению правил игры и последствий игровых действий, 2) *судьи-рефери*, который поддерживает ход игры, контролирует соблюдение игровых правил, оценивает деятельность ребят, 3) *тренера*, который дает задания, делает подсказки, оказывает помощь по ходу игры, подбадривает детей и поддерживает игровую ситуацию, 4) *председателя-ведущего*, который дает импульс к игре и регулирует весь ее ход, держит в своих руках все игровые действия участников, подводит итоги и сопоставляет моделируемую ситуацию с реальной обстановкой (см. Кларин М.В. Инновационные модели обучения в зарубежных педагогических поисках. М., 1994.).

Учащиеся в игре выступают в следующих ролях: *актеры*, *зрители*, *эксперты*. Актеры принимают участие в сценах, проговаривают тексты ролей. Зрители изучают дополнительную литературу, выполняют задания и принимают участие в обсуждении. Эксперты анализируют игру и каждого участника в отдельности, сравнивают моделируемую ситуацию с реальной.

Актеры воссоздают в процессе игры образ созданного в их сознании персонажа, осуществляют осознанные и целенаправленные игровые действия в соответствии с целью игры, ее сюжетной линией и содержанием роли. Актеры взаимодействуют со зрителями, отвечают на вопросы и защищают свою позицию. Главная их задача - достоверно и эмоционально передать содержание изображаемого ими образа. Нередко они сопереживают своему герою.

Зрители осмысливают игровую задачу и сюжетную линию игры, выражают свое отношение к происходящему с помощью мимики и жестов, репликами, вопросами, смехом. В процессе разыгрывания ситуации зрители формулируют свою позицию по отношению к героям игры, соотносят увиденные образы с собственной системой ценностей, «вживаются» в игровой контекст и мысленно создают свой собственный план игры, ставят себя на место актеров.

Эксперты оценивают создаваемые в игре образы - содержание роли, ее убедительность, достоверность, артистические способности исполнителей. В задачу экспертов входит очень сложная задача - проанализировать и сам процесс игры, ее результативность, поэтому по ходу они делают записи, создают карточки анализа. В конце игры они выступают с результатами, отмечают наиболее и наименее удачные моменты, выступления, реплики, выставляют оценки участникам. При анализе игры эксперты обращают внимание на игровое поведение персонажей, адекватность реакции зрителей, анализ деятельности ведущего, увлекательность и занимательность всего хода игры.

Теперь обратимся к **основным этапам** ролевой игры. Первый этап - *подготовительный*, он проходит до проведения самого урока. В этот период обсуждаются общий замысел и стратегия игры, пишется план, сценарий, проводится инструктаж участников, покупаются и подготавливаются необходимые для проведения занятия материалы, оборудование. Учитель объясняет ребятам игровую задачу, распределяет роли, учитывая игровые интересы и способности, дает необходимую дополнительную литературу, составляет опережающие задания и знакомит с ними детей. При необходимости учитель проводит и индивидуальные консультации по подготовке к игре, обсуждает с участниками фрагменты

сценария и корректирует его, руководит внешним оформлением занятия.

Второй этап уже происходит на самом уроке. Он называется **вводным**, ибо именно на этом этапе учитель еще раз объясняет уже всему классу задачи и возможности игры, роль отдельных участников и дает общее направление игре, формулируя познавательные задания на весь урок. Именно на этом этапе учитель представляет участников. Школьники вводятся в игровое состояние, создается определенный настрой.

Игровой этап характеризуется эмоциональным вовлечением всех учеников класса в игровое действие. Ребята в этот период как бы «проживают» ситуацию в ее игровом воплощении, действуют по определенным игровым правилам. Происходит развертывание игрового сюжета. Учитель координирует игровые действия, осуществляет опосредствованное руководство действиями участников, то есть регулирует ход занятия. При необходимости корректирует и выступления актеров, вовлекает большее число школьников в игру, кратко резюмирует по ходу их деятельность, поощряет словом активных игроков, обращает внимание на работу экспертов, не навязывая им своего мнения. Наибольшее внимание учитель на этом этапе должен обращать не на деятельность актеров и экспертов, а на зрителей, то есть на весь класс.

На последнем, **оценочном этапе** после того, как игра закончена, проводится анализ занятия, выслушиваются оценки и самооценки участников, обсуждается сам ход и результативность игровых действий учеников. Степень соответствия игровой ситуации исторической реальности разбирается особо. Учитель предоставляет заключительное слово, раздает карточки для анализа игры, выслушивает экспертную группу. Кроме того, можно провести блиц-интервью и небольшое анкетирование для

выяснения результатов игры.

Памятка участнику ролевой игры

(по И. В. Кучерук).

1. Внимательно изучи рекомендованную учителем литературу и проанализируй ее, выбери необходимый материал.
2. Рассмотря иллюстрации в учебнике и иных источниках, обратив внимание на внешний облик людей и окружающие предметы обстановки и быта.
3. Представь внешний облик человека, чью роль тебе предстоит исполнять, мысленно составь его биографию, надели чертами характера.
4. Зная принадлежность данного человека к определенной общественной группе, классу, его роду занятий, определенному периоду времени, попытайся понять, что могло его волновать, и какие чувства мог испытывать этот человек.
5. Сопоставив внешний облик и внутренний мир своего героя, составь небольшой рассказ от его имени.
6. Для придания рассказу большей достоверности включи в рассказ общеупотребительные слова и выражения того времени, героем которого был данный человек.
7. Предположи, какие вопросы могут возникнуть у других участников игры к твоему герою, и попытайся подготовить ответы на них.

Карточка оценки результативности игры

(по И. В. Кучерук).

1. Ясна ли была цель игры и твоя роль?
2. Сумел ли ведущий добиться игрового состояния?
3. Оцени ведущего с точки зрения владения материалом, приемами игры, стиля общения.

4. Оправдала ли игра твои ожидания?
5. Что показалось наиболее интересным и запомнилось?
6. Появилось ли желание узнать больше об эпохе?
7. Хотел бы ты еще участвовать в игре?
8. Твои предложения: как сделать данную игру более интересной.

Рекомендуемая литература:

1. Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры. Рига: Авотс, 1989. – 304 с.
2. Дополнительное образование детей: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Под ред. О.Е. Лебедева. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2003. 256 с.
3. Евладова Е.В., Логинова Л.Г., Михайлова Н.Н. Дополнительное образование детей: Учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2002.-352с.
4. Капустин Н.П. Педагогические технологии адаптивной школы: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. – М.: Изд. центр «Академия», 2001. - 216 с.
5. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 256 с.
6. Кругликов Г.И., Симоненко В.Д., Цырлин М.Д. Основы технического творчества: Книга для учителя. М.: Народное образование. 1996. - 344 с.
7. Ксензова Г.Ю. Инновационные технологии обучения и воспитания школьников: Учебное пособие. М.: Педагогическое общество России, 2005. - 128 с.
8. Морозова О.П. Педагогический практикум. М.: Издательский центр «Академия», 2000. - 320 с.
9. Мухина С.А., Соловьева А.А. Нетрадиционные педагогические технологии в обучении. Серия «Среднее профессиональное образование», Ростов-на-Дону: Изд-во «Феникс», 2004. – 384 с.

Учебно-методическое издание
Шкель Виктория Федоровна

Игровые технологии в учебном процессе.

Подписано к печати 12.01.2010 г. Формат 60×84 (1/16).
Бумага писчая. Усл.печ.л. 1,6.
Печать офсетная. Тираж 300 экз.