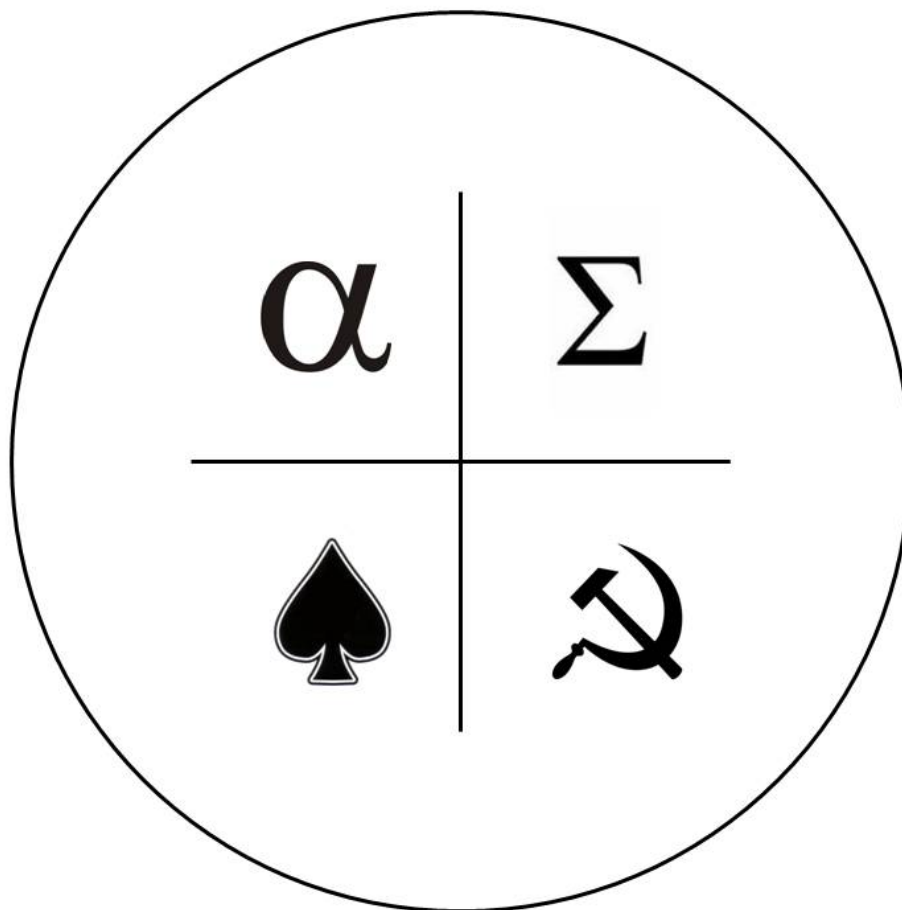


# Игры в образовании

# Характеристики Игры



# Особое игровое пространство

- Система правил создает специфическое игровое пространство, моделирующее реальность, дополняющее ее или противостоящее ей
- Важнейшее свойство Игры - принципиальная невозможность однозначно предсказать ее результат, несмотря на полное знание правил игры и исходных данных

# Игра и свобода

- Свобода от любых форм **принуждения**
- Свобода от **целесообразности** деятельности
- Свобода индивида от наличных **социальных ролей**
- Свобода от социокультурных **стереотипов**

Игра фактически есть своего рода культивация творческого мышления, способствующая размораживанию привычных запретов, смене социальных ролей, ироничности и карнавальности, что создает благоприятные условия для развития личности в целом.

# Игра и развитие

- **Активность индивида, направленная на условное моделирование той или иной развернутой деятельности**
- **Создание ситуаций и нахождение в них практических решений**
- **Непреднамеренное самообучение**
- **Осваиваются новые роли, развиваются навыки и расширяется жизненный опыт**

# Игра и культура

- **Игра является базовой формой развития культуры как таковой**
- **Игра предоставляет возможность самореализации, выходящей за рамки социальных ролей**
- **В системе культуры игра служит первичной социализации**
- **Любая инновация в культуре первоначально возникает как своеобразная игра**

# Признаки игры

- **Свободная развивающаяся деятельность**
- **Творческая, импровизационная, активная по своему характеру деятельность**
- **Эмоционально напряжённая, приподнятая, состязательная, конкурентная деятельность.**
- **Деятельность, проходящая в рамках прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры**
- **Деятельность имеющая имитационный характер**
- **Деятельность обособленная игровой зоной и продолжительностью**

# Признаки игры

- **Основным отличием игры как метода обучения является наличие чёткой цели**
- **В школе не может быть «игры ради игры»**



# Модель ДОО

- 1. Поставить образовательную цель (чаще всего – межпредметная интеграция с целью актуализации приобретенных знаний)**
- 2. Сформировать состав участников игры (включая организаторов) и определить принципы деления их на команды**
- 3. Разработать легенду игры и возможные форматы игровых действий - реконструкция (может включать пионеринг, физические и информационные технологии), стратегическая игра, ролевая игра, путешествие, квест, комбинированные игровые форматы**

# Модель ДОО

4. Разработать правила игры
5. Разработать планы этапов ДОО и сценарии значащих событий, определить места игры, обеспечить реквизит, меры безопасности и др.
6. Реализовать и документировать этап игры, включая значащее событие, провести соревнования
7. Осуществить рефлексию игроков и организаторов
8. Выложить отчетные материалы в сети
9. Провести все этапы, оформить отчетные материалы