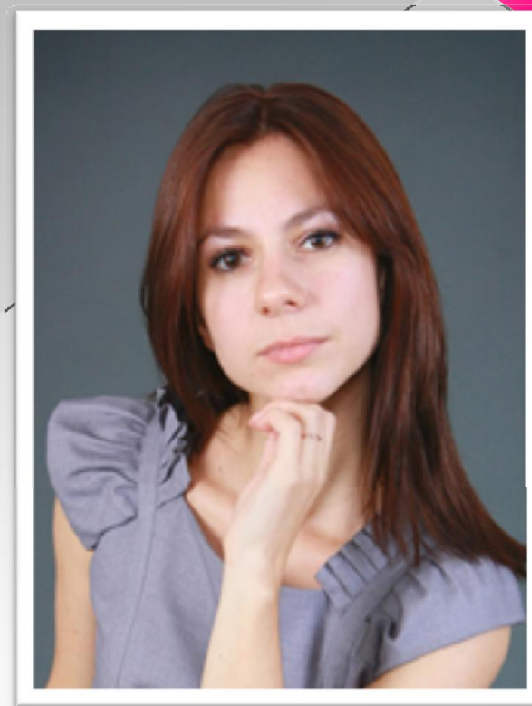


**Технология игрового  
моделирования  
в контексте  
современного урока**



**Галиева Светлана,  
кандидат педагогических наук,  
Эксперт ОЦ «Каменный город»,  
+7 919 711 13 13**

# Проблемные вопросы вебинара:

- ◎ Образовательная технология
- ◎ Игровое моделирование как образовательная технология
- ◎ «Игровые» профессии будущего



# Образовательные технологии



система деятельности педагога и учащихся в образовательном процессе, построенная на конкретной идее в соответствии определенными принципами организации и взаимосвязи целей - содержания методов.

# Образовательная технология

- ◎ **Научный аспект**- часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы достижения ПР
- ◎ **Процессуально-описательный** – описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов для достижения ПР
- ◎ **Процессуально-действенный** осуществление ОП, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств

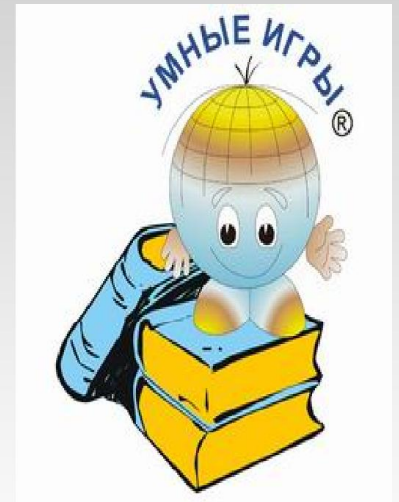
# Игровые технологии

- ⦿ форма взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета

*(игры, сказки, спектакля, делового общения).*

- ⦿ При этом образовательные задачи включены в содержание игры.

- ⦿ **Edutainment [эдютаймент] – обучение в игре**



# Игровое моделирование

- разновидность игрового метода, важный инструмент развития мышления, памяти, внимания обучающегося в процессе изучения им содержания учебных дисциплин.
- Осуществляется через «погружение» в конкретную ситуацию, смоделированную в учебных целях, и предполагает максимально **активную позицию** самих обучающихся.
- Игровое моделирование – это процесс отражения реальности или фантастической реальности в игре.

**Игра-** это форма деятельности в *условных ситуациях*, направленная на воссоздание и усвоение *общественного опыта*, фиксированного в социально - закрепленных *способах осуществления предметных действий*, в предметах науки и культуры.



- Учебная деятельность, основанная на моделировании, предполагает усвоение алгоритма действий, способствующего формированию осознанной цели учения и рациональной организации учебных действий.
- Игровое моделирование, опираясь на важные методические правила (*партнерский стиль игрового взаимодействия и пространственно-временные ограничения сферы общения между участниками игрового обучения*), имеет большие возможности, т. к. игра как модель объективной реальности делает более понятной ее структуру и вскрывает важные причинно-следственные связи



# Атрибуты игрового моделирования

- ◎ имитация того или иного аспекта человеческой деятельности;
- ◎ участники получают разнообразные роли, определяющие интересы и побудительные стимулы в игре.



# **Игровое моделирование позволяет успешно решать следующие задачи:**

- ◎ **повышать интерес участников к учебному процессу, их вовлеченность в решение организационных задач.**
- ◎ **наглядно представить реальную ситуацию, прочувствовать ее и определить возможные стратегии действий и отработать ее решение в имитационном режиме.**
- ◎ **приобрести навыки решения проблем в условиях, максимально приближенных к реальной ситуации.**
- ◎ **осуществить диагностику различных личностных качеств, осведомленности, коммуникативных и деловых навыков.**

# Достоинства игры (1):

- ✓ Обстановка «как будто».
- ✓ Свобода в выборе своих действий, идей, которая обеспечивается большой зоной неопределенности деятельности – *творческий процесс*.
- ✓ Отсутствие готовых, правильных решений.
- ✓ Участники приобретают личный внутренний опыт саморазвития, взаимодействия, поиска.
- ✓ Сплоченность социальной группы.
- ✓ Не обозначена верхняя граница достижений.
- ✓ Цели согласуются с практическими потребностями обучающихся.



## Достоинства игры (2):

- ✓ Соединяет широкий охват проблем и глубину их осмысливания.
- ✓ Соответствует логике деятельности, включает момент социального взаимодействия, готовит к общению.
- ✓ Обеспечивает вовлеченность обучаемых.
- ✓ Насыщена обратной связью.
- ✓ Преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка.
- ✓ В игре проявляется вся личность.
- ✓ Провоцирует включение рефлексивных процессов, представляет возможность интерпретации, осмысливания полученных результатов.



# Принципы игрового процесса (1):

- Проблемность.
- Обеспечение максимально возможной адекватности учебно-познавательной активности характеру практических задач.
- Принцип взаимообучения.
- Принцип исследования изучаемых проблем или явлений.
- Принцип индивидуализации.
- Учет мотивов и желаний участников.
- Обеспечение творческого характера деятельности.
- Состязательность – мощный побудительный фактор.



## Принципы игрового процесса (2):

- Игровой характер учебно-познавательной ситуации.
- Активизация мыследеятельности обучаемого.
- Овладение методами творческого осмысления и освоения нужной информации.
- Формулируются цели сложные, но достижимые только в группе .
- Соблюдение необходимого темпа игры.
- Способствовать установлению внутригрупповой сплоченности.
- Воздействие на участников постоянное, ненавязчивое, разнообразное.
- Отсутствие упреков, осуждений - психологическая безопасность
- Обратная связь.



# Цели применения игры:

- 1) активизация творческого потенциала участников;
- 2) повышение социальной адаптации, освоение норм и правил;
- 3) развитие коммуникативных способностей,
- 4) формирование навыков творческой и групповой работы,
- 5) формирование навыков самостоятельной деятельности;
- 6) развитие навыков свободного и дружелюбного общения;
- 7) предоставление возможности попробовать свои силы;
- 8) снятие психологических барьеров и установок, полное раскрепощение сознательной личности;
- 9) развитие творческих способностей;
- 10) диагностика личности и коммуникативных, деловых навыков.



# Функции игры:

- ⊙ Обучающая.
- ⊙ Развлекательная.
- ⊙ Коммуникативная.
- ⊙ Релаксационная.
- ⊙ Психотехническая.
- ⊙ Развивающая.
- ⊙ Воспитательная.
- ⊙ Диагностическая.



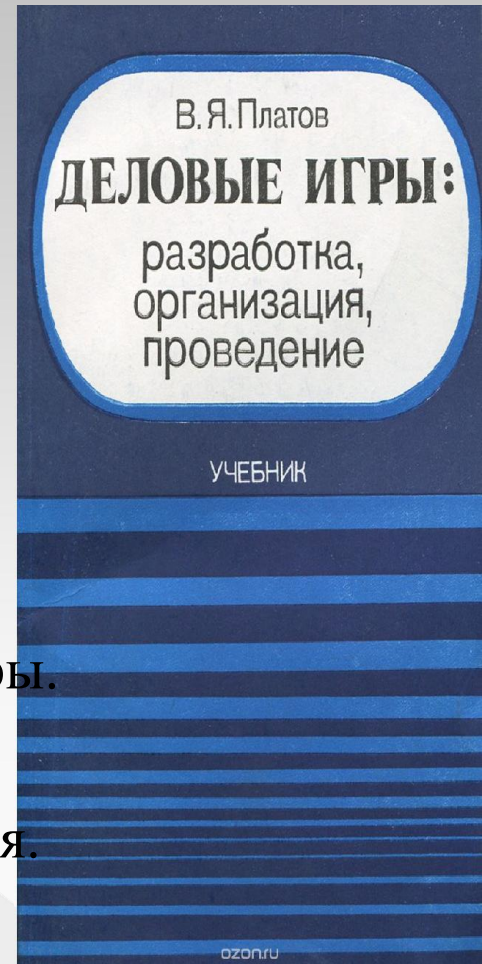


- **Деловая игра** - форма моделирования предметного и социального содержания, реальных отношений в целях овладения нормами деятельности и поиска оптимального решения деловой ситуации.



# Основные признаки деловой игры как технологии (В.Я. Платов):

1. Наличие модели.
2. Реализация «цепочки решений».
3. Наличие и распределение ролей.
4. Различие игровых целей при выработке решений.
5. Взаимодействие игроков.
6. Наличие общей цели у всего коллектива.
7. Коллективная выработка решений участниками игры.
8. Многоальтернативность решений.
9. Наличие управляемого эмоционального напряжения.
10. Наличие системы индивидуального и /или группового оценивания деятельности участников.



◎ **Ролевая игра** - это особенный вид моделирования, который фиксирует внимание на процессе межличностного взаимодействия людей. Она придает особое значение функциям, исполняемым при различных обстоятельствах.



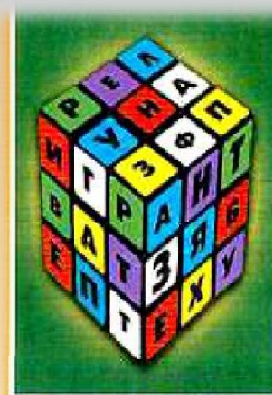
# Достоинства ролевой игры:

- Спонтанный и творческий характер.
- Позволяет наблюдать эмоциональные реакции участников.
- Развивает самонаблюдение и самоконтроль, повышает адекватность и точность самооценок за счет множественных оценок других играющих.
- Учит лучшему пониманию других людей, их ролевых установок, групповых и прочих обязанностей, решать конфликтные ситуации.
- Подготавливает участников к встрече с реальными ситуациями.
- Повышает уверенность при действиях в аналогичных ситуациях.
- Дает возможность освоить новые образцы поведения.
- Позволяет увидеть типичные ошибки поведения и скорректировать их, избавиться от неэффективных образцов поведения.



## Применение ролевой игры позволяет решать следующие задачи (1):

- Сформировать у участников новые модели поведения в межличностном взаимодействии.
- Расширить гибкость поведения.
- Обучить моделям эффективного поведения в конкретных ситуациях общения.
- Продемонстрировать условность предписываемых ролями поведенческих моделей.
- Создать условия для осознания и коррекции собственных неадекватных поведенческих моделей.
- Снизить остроту проблемных переживаний, связанных с проигрываемыми ситуациями.



Е.И. Роговская

**ИГРОВЫЕ  
МОДЕЛИ**

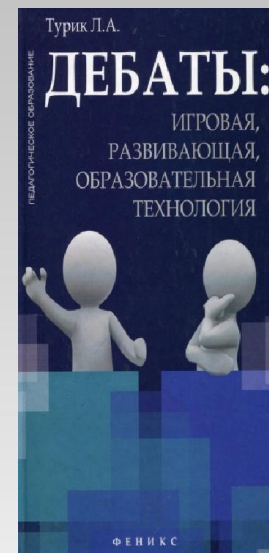
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО ДОСУГА  
В СЕМЬЕ И ШКОЛЕ

1994 - 1995 гг.  
М. ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ



## Применение ролевой игры позволяет решать следующие задачи (2):

- Получить или совершенствовать навыки коммуникации и межличностного взаимодействия.
- Освоить на практике способы действия, которые могут пригодиться в будущем.
- Переиграть ситуацию, с которой не удалось справиться в прошлом, чтобы извлечь уроки на будущее.
- Изменить отношение.
- Выяснить чужие мнения.
- Продемонстрировать нормативную модель поведения, которой можно следовать в будущем.
- Повысить самооценку и эмпатичность, восприимчивость.



# Геймификация сегодня

- **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 (применение игровых механик в неигровых процессах) стала заметным трендом.
- В 2013 году на образовательном портале Coursera появился курс «Компьютерные игры и обучение»,
- Нью-Йоркский университет даже предлагает магистерскую программу для играмастеров.
- В России направление обучающих игр поддерживается Всероссийской ассоциацией по играм в образовании.

# Игропедагог



<http://atlas100.ru/catalog/obrazovanie/>

- Профессия появится **после 2020 г.**
- Специалист, который создает образовательные программы на основе игровых методик, выступает игровым персонажем.
- В школах будет замещать традиционного учителя.

**СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ,  
МЕЖОТРАСЛЕВАЯ КОММУНИКАЦИЯ,**

- **МУЛЬТИЯЗЫЧНОСТЬ,  
МУЛЬТИКУЛЬТУРНОСТЬ,  
ХУД.ТВОРЧЕСТВО**



# Игромастер



- Профессия появится до **2020** г.
- Специалист по разработке и организации обучающих игр (деловых, исторических, фантастических и пр.), сопровождению игр с использованием симуляторов.
- **СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ, МЕЖОТРАСЛЕВАЯ КОММУНИКАЦИЯ, МУЛЬТИЯЗЫЧНОСТЬ, МУЛЬТИКУЛЬТУРНОСТЬ, ХУД.ТВОРЧЕСТВА**

# Литература

- 1. Казакова Н. Т. Феномен игры в философии: Методологический анализ. Красноярск, 1998.
- 2. Литвиненко М.В. Проектирование результатов подготовки специалистов в условиях модульной системы обучения. М., 2006.
- 3. Jonbenn V. Plays in Teaching. London, 2007.
- 4. Хейзинга Й. «Homo ludens» // Статьи по истории культуры. М., 1992.
- 5. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческой судьбы. М., 1988