

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Тольяттинский государственный университет  
Гуманитарно-педагогический институт  
Кафедра «Педагогика и методики преподавания»

Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник

# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Электронное учебно-методическое пособие



© ФГБОУ ВПО «Тольяттинский  
государственный университет», 2015

ISBN 978-5-8259-0903-5

УДК 37.091.3:316.663.5(075.8)

ББК 74.025.9я73

Рецензенты:

канд. пед. наук, директор МБОУ ДОД ЦВР «Диалог»

*Л.А. Муравьева;*

канд. пед. наук, доцент Тольяттинского государственного  
университета *Л.А. Сундеева.*

Емельянова, Т.В. Игровые технологии в образовании : электронное учеб.-метод. пособие / Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник. – Тольятти : Изд-во ТГУ, 2015. – 1 оптический диск.

Учебно-методическое пособие направлено на формирование у будущих бакалавров профессиональных знаний, умений, компетенций, позволяющих успешно решать задачи обучения и воспитания учащихся.

Предназначено для студентов, обучающихся по направлению подготовки 050400.62 «Психолого-педагогическое образование», учителей образовательных учреждений, педагогов дополнительного образования.

Текстовое электронное издание.

Рекомендовано к изданию научно-методическим советом Тольяттинского государственного университета.

Минимальные системные требования: IBM PC-совместимый компьютер: Windows XP/Vista/7/8; ПИИ 500 МГц или эквивалент; 128 Мб ОЗУ; SVGA; Adobe Acrobat Reader.

© ФГБОУ ВПО «Тольяттинский  
государственный университет», 2015

Редактор *Т.Д. Савенкова*  
Технический редактор *З.М. Малявина*  
Корректор *Е.В. Ахмадуллина*  
Компьютерная верстка: *Л.В. Сызганцева*  
Художественное оформление,  
компьютерное проектирование: *Г.В. Карасева*

Дата подписания к использованию 12.10.2015.

Объем издания 1 Мб.

Комплектация издания: компакт-диск, первичная упаковка.

Заказ № 1-54-14.

Издательство Тольяттинского государственного университета  
445667, г. Тольятти, ул. Белорусская, 14  
тел. 8(8482) 53-91-47, [www.tltsu.ru](http://www.tltsu.ru)

## Содержание

ВВЕДЕНИЕ .....	5
Раздел I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАНИИ .....	6
Тема 1. Методология игровой деятельности .....	6
Тема 2. Дидактическая игра в системе педагогических технологий .....	10
Тема 3. Ролевая игра в образовательном процессе .....	13
Тема 4. Деловая игра в образовательном процессе .....	17
Тема 5. Подвижные игры в образовательном процессе .....	21
Тема 6. Интеллектуальные игры в образовании .....	24
Тема 7. Коррекционные игры в работе с проблемными детьми .....	28
Раздел II. ПРАКТИКУМ .....	34
Практическое занятие 1. Значение игры в жизни человека .....	34
Практическое занятие 2. Роль дидактической игры в учебной деятельности младших школьников .....	37
Практическое занятие 3. Проведение дидактической игры в учебной деятельности младших школьников .....	38
Практическое занятие 4. Технология организации деловой игры .....	40
Практическое занятие 5. Технология организации подвижной игры .....	51
Практическое занятие 6. Интеллектуальные игры .....	53
Практическое занятие 7. Коррекционные игры .....	62
Раздел III. ПРИМЕРНЫЕ ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ К ТЕМАМ .....	68
Вопросы итогового контроля по дисциплине .....	82
Библиографический список .....	83
Глоссарий .....	85

## ВВЕДЕНИЕ

Учебно-методическое пособие направлено на формирование у студентов профессиональных знаний, умений, компетенций, позволяющих успешно решать задачи обучения и воспитания школьников. Изучая дисциплину «Игровые технологии в образовании», студенты получают знания о теоретических и методологических основах игры как технологии начального образования, закономерностях, принципах, методах обучения и воспитания детей, моделировании игры в образовательной деятельности; анализируют собственный уровень подготовки, свои возможности в процессе овладения теоретическим материалом и в ходе практической деятельности; моделируют игровое пространство младшего школьника в образовательном процессе; решают образовательные и воспитательные задачи в нетрадиционной форме; проявляют творчество и неординарность мышления.

В пособии представлены различные способы организации учебной деятельности студентов: практикумы, тренинги, просмотр и анализ видеогровых программ, разработка и проведение игр, составление портфолио, участие в ролевых и деловых играх.

**Цель дисциплины** – формирование профессиональной компетентности будущего учителя начальной школы в использовании игрового материала не только как формы досуговой деятельности, но и как специфического средства решения целого ряда учебных задач.

### **Задачи**

1. Ознакомление студентов с различными игровыми технологиями в педагогике начального образования и многообразием существующих методов, приемов, авторских идей по воспитанию младших школьников.
2. Изучение современного состояния теории игры и использование игровых технологий на основе расширения представлений о философских, культурологических и психолого-педагогических исследованиях и концепциях и формирование у студентов способности переносить теоретические знания в область практического использования возможностей игры.
3. Формирование у студентов способности к самостоятельному анализу теоретико-методологической литературы, умение организовать и проводить различные игры: дидактические, ролевые, сюжетно-ролевые, деловые, подвижные, интеллектуальные и др.
4. Формирование общекультурных и профессиональных компетенций будущих бакалавров начального образования.

# Раздел I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАНИИ

---

## Тема 1. Методология игровой деятельности

### *Учебные вопросы*

1. Методологические подходы к изучению игры.
2. Происхождение игры.
3. Проблема дефиниции игры.
4. Классификация игр.

Изучив данную тему, студент должен:

- **иметь представление** о происхождении игр;
- **знать** теоретические основы игровой деятельности, методологические подходы к изучению игр;
- **уметь** определять игры в соответствии с классификацией, выделять главное и существенное в изучаемом материале;
- **владеть** навыками самостоятельной работы.

### *Методические рекомендации по изучению темы*

При освоении темы необходимо:

- изучить материалы по теме «Методология игровой деятельности»;
- акцентировать внимание на классификации игр;
- выполнить задание практического характера;
- выполнить тест по теме «Методология игровой деятельности»;
- ответить на контрольные вопросы:
  1. *Раскройте методологические подходы к изучению игры.*
  2. *Назовите источники происхождения игры.*
  3. *В чем состоит проблема дефиниции игры?*
  4. *Какое определение, на ваш взгляд, наиболее полно отражает содержание игры?*
  5. *По какому признаку можно классифицировать игры?*

1. Попытку выделить основные подходы к изучению игры предпринимали мыслители в разные исторические эпохи. В рамках междисциплинарных исследований можно выделить следующие подходы.

- *Философский подход.* В философии выделяют несколько концептуальных направлений рассмотрения и изучения игры. Представители одних направлений (Ф. Шиллер, Ф. Ницше, Г. Гессе) считали игру высшим проявлением жизни, дающим свободу над регламентированным существованием. Странники других направлений (от Платона и Канта до современных американских социологов Дж. Мида и Ш. Берна), наоборот, саму жизнь интерпретировали как разного рода игры. В отечественной науке некоторые философские аспекты игры изложены в трудах Г.П. Щедровицкого, И.С. Кона и др.

- *Антропологический подход* предполагает изучение личности человека, его природы через исследование игры. Такой подход представлен в книге Й. Хейзинга «Человек играющий». Автор, рассматривая игровое действие в разных исторических пластах, приходит к выводу, что игра – это необходимый способ социальной жизни, объективная основа существования человека.

- *Культурологический подход* предполагает рассмотрение игры как феномена культуры. Культурологическая концепция игры утвердилась начиная с 30-х годов XX века. Исследователи обращали внимание на многомерную взаимосвязь и взаимозависимость этих двух явлений – культуры и игры, а игра рассматривалась ими в качестве важнейшей характеристики человека как культурного существа (Й. Хейзинг, Ю. Левада и др.). Из отечественных исследований представляет интерес педагогический труд С.А. Шмакова «Игры учащихся – феномен культуры».

2. Анализ выдвигаемых учеными гипотез позволяет назвать несколько основных источников появления игр. Одним из первых являются *языческие религиозные акты*, породившие обрядовые, праздничные игры, многие из которых существуют до наших дней как народные. После Октябрьской революции появились игры народов СССР, а также спортивные и военные. Еще один источник игр – это *трудовая деятельность*. Г.В. Плеханов писал, что игра – «дитя труда». Наивысшее развитие игры – имитации трудовой деятельности получили в современных деловых играх, чрезвычайно популярных сегодня во всех странах. Обогащение игры связано еще с одним видом человеческой деятельности – *искусством*. Эта связь отмечается

многими мыслителями и деятелями искусства – от Платона до Канта, от А.С. Пушкина до Д.Б. Кабалевского. Искусство питает собой такую форму деятельности школьников, как самодеятельность. На протяжении веков связь игры и искусства стала настолько тесной, что в ходе их взаимовлияния, взаимообогащения трудно бывает определить, что первично, а что вторично.

3. Прежде чем ответить на этот вопрос, необходимо выделить основные признаки игры. К ним относится *двуплановость*. Любая игра – это созданный игроком воображаемый мир удовлетворения желаний, но вместе с тем она происходит в реальном мире, где игроками совершаются конкретные реальные действия. Вторая отличительная черта игры – это *свобода*, которая выражается не в точном копировании ребенком поведения взрослых, а в собственной интерпретации роли. Одними из важных характеристик игры являются *наслаждение, удовольствие*. Еще Платон и Аристотель указывали: ценность игры состоит в том, что она выступает как источник удовольствия, дает отдых после утомительного труда. Еще одна особенность игры – это *символический, неутилитарный* характер. Каждый участник получает реальную возможность экспериментировать со своим поведением, исследовать альтернативные варианты решений. Следующая отличительная черта игры – это *наличие прямых или косвенных правил*, отражающих ее содержание, логику и последовательность развития сюжета. Необходимо отметить еще одну особенность игры – ее *неопределенность*, которая выражается в том, что игра не имеет однозначно предсказуемого развития или результата.

На основе выявленных признаков исследователи формулируют дефиниции игры.

Й. Хейзинг: «Игра есть добровольное действие или занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам...»

С.И. Гессен: «Игра – это деятельность, в которой цель деятельности не вынесена за пределы самой деятельности, но в которой поэтому каждый момент ценен сам по себе».

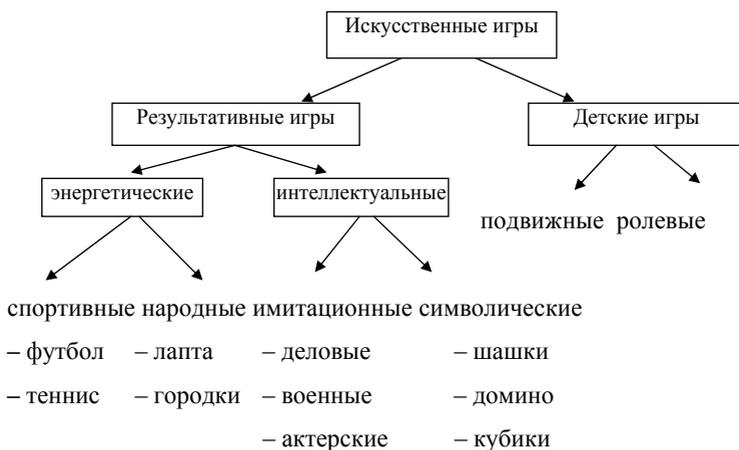
С.Л. Рубинштейн: «Игра – это осмысленная деятельность, то есть совокупность осмысленных действий, объединенных един-

ством мотива и выражающих определенное отношение личности к окружающей действительности».

*Педагогические трактовки игры.* Игра – вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Игра – это совокупность способов взаимодействия с миром, познание и открытие его и нахождение своего места в нем. Игра – это средство воспитания, в котором воспитатель в качестве инструмента формирования личности воспитанника использует его свободную (игровую) деятельность в воображаемой и реальной ситуациях, направляя ее на развитие положительных качеств личности.

4. Одна из попыток представить игры в наиболее полном виде предпринята И.П. Пидкасистым и Ж.С. Хайдаровым. Их классификация приведена на рисунке. В качестве основного критерия своей классификации авторы выбрали человеческую деятельность, которую отражают и моделируют игры.

### *Классификация игр*



## Тема 2. Дидактическая игра в системе педагогических технологий

### *Учебные вопросы*

1. Характеристика дидактической игры.
2. Классификация дидактических игр.
3. Структура дидактической игры.

Изучив данную тему, студент должен:

- *иметь представление о дидактической игре;*
- *знать структурные компоненты дидактической игры;*
- *уметь отличать дидактическую игру от других видов игр;*
- *владеть навыками организации дидактической игры.*

### *Методические рекомендации по изучению темы*

При освоении темы необходимо:

- изучить материалы по данной теме;
- акцентировать внимание на структуре дидактической игры;
- выполнить задание практического характера;
- выполнить тест по теме «Дидактическая игра в системе педагогических технологий»;
- ответить на контрольные вопросы:
  1. *Что такое дидактическая игра?*
  2. *Какие принципы реализуются в процессе дидактической игры?*
  3. *По каким признакам классифицируются дидактические игры?*
  4. *Какова структура дидактической игры?*
  5. *Какую роль играет оценка как компонент дидактической игры?*

1. При рассмотрении дидактической игры в учебном процессе неизбежно встает вопрос, к какой категории педагогической науки ее можно отнести?

В.С. Селиванов, основываясь на теоретических положениях К.Д. Ушинского, относит игровую деятельность к средствам педагогического процесса. Г.К. Селевко характеризует дидактическую игру как метод обучения, способ передачи опыта старших поколений младшим. В.А. Ситаров называет игру методом и формой обу-

чения. В любом случае дидактические игры специально создаются и приспособляются для целей обучения. Существуют принципы дидактической игры. В них заключены общие указания, правила, нормы, регулирующие процесс игры. Теоретики игры называют следующие принципы:

- 1) активности играющих школьников (проявление интеллектуальных и физических возможностей учащихся);
- 2) эмоциональности дидактической игры (проявляется в сильном воздействии игры на обучающихся);
- 3) индивидуальной направленности игры (отражает сугубо личное отношение школьника к игре, в которой наряду с интеллектуальными развиваются и иные качества);
- 4) коллективности (отражает совместный характер взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности);
- 5) целеустремленности (подчеркивает, что личные цели играющего должны совпадать с общими целями команды);
- 6) результативности (осознание итогов дидактической игры как конкретных достижений школьника в усвоении новых способов учебной деятельности).

2. Развернутую классификацию дидактических игр по нескольким параметрам предлагает Г.К. Селевко.

#### *Классификация дидактических игр*

**По виду деятельности:** интеллектуальные, социальные, трудовые, психологические, релаксационные.

**По предметной области:** математические, физические, химические, лингвистические, экономические, литературные и т. д.

**По этапу педагогического процесса:** информационные, тренинговые, диагностические, обобщающие, контрольные.

**По характеру познавательной деятельности:** репродуктивные, продуктивные, творческие.

**По игровой методике:** драматизация, соревнование, ролевые, деловые.

**По количеству участников:** индивидуальные, парные, групповые, коллективные.

**По времени проведения:** занимающие часть урока, весь урок, лонгитюдные (от нескольких дней до целого учебного года).

3. Структура дидактической игры состоит из целого ряда компонентов, в каждом из которых переплетаются связи реальной действительности и условностей. Структурные компоненты дидактической игры:

- педагогические и игровые цели;
- содержание;
- сюжет (сценарий);
- правила;
- средства;
- игровые действия;
- оценка;
- результат.

**Цели игры.** Организуя дидактическую игру, педагог реализует педагогические цели: образовательные, развивающие, воспитательные, диагностические.

**Содержание** дидактической игры основывается на содержании процесса обучения и направлено на познание учеником окружающего мира, овладение отдельными способами учебно-познавательной деятельности.

**Сюжет (сценарий)** игры представляет собой развернутое изложение содержания. Это описание последовательности действий, предполагаемых результатов.

**Правила игры** – это те положения, в которых отражаются сущность игры, соотношение всех ее компонентов. Посредством правил педагог доводит до учащихся свои требования.

**Средства игры** – это материальные и идеальные объекты, которыми пользуются учитель и учащиеся в процессе игры. Средства поддерживают интерес и эмоциональное отношение детей к игре, стимулируют их самостоятельную творческую работу.

**Игровые действия.** Действия игроков невозможно определить и просчитать заранее, они не поддаются алгоритмизации, так как продиктованы не какими-либо жесткими правилами, а лишь воображением учащихся в создаваемой игровой ситуации. В пределах этой

ситуации учащиеся действуют совершенно свободно, проявляя свои творческие способности. Особенность игрового действия заключается еще и в том, что школьник, стремящийся к результату, сам ставит промежуточные цели, сам решает, какие действия являются оптимальными, и сам осуществляет контроль за процедурой выполнения. Таким образом, дидактическая игра создает ситуацию, в которой школьник становится полноправным субъектом учебного процесса.

**Оценка.** Это важный и обязательный компонент дидактической игры, так как именно оценка показывает учащемуся меру его продвижения в изучении той или иной учебной дисциплины, раздела или темы. В дидактической игре должно быть четко определено, во-первых, *что* будет оцениваться, во-вторых, *как*.

**Результат игры** – это вполне определенные итоги, конкретные достижения игровых действий при выполнении учебной задачи, то есть это новые знания, умения, оценочные отношения. Педагогу необходимо акцентировать внимание игроков на результатах игры, а не на выигрыше, победе, отмечая успехи в выполнении каких-либо действий даже тех, кто проиграл.

Все компоненты игры образуют единое целое, обеспечивая игровую суть учебного процесса. Инструментальный подход к рассмотрению структуры дидактической игры помогает педагогу сконструировать игру практически на любом учебном материале и для любой категории учащихся.

### **Тема 3. Ролевая игра в образовательном процессе**

#### *Учебные вопросы*

1. Характеристика ролевой игры.
2. Классификация дидактических ролевых игр.
3. Структура ролевой игры.

Изучив данную тему, студент должен:

- **иметь представление о ролевой игре;**
- **знать структуру ролевой игры;**
- **уметь конструировать и проводить ролевую игру;**
- **владеть навыками организации и проведения ролевых игр.**

### *Методические рекомендации по изучению темы*

При освоении темы необходимо:

- изучить материалы по данной теме;
- акцентировать внимание на технологии проведения ролевых игр;
- выполнить задание практического характера;
- выполнить тест по теме «Ролевая игра в образовательном процессе»;
- ответить на контрольные вопросы:

1. *Что такое ролевая игра?*
2. *Как изменяются ролевые игры в зависимости от возраста детей?*
3. *По какому признаку классифицируются ролевые игры?*
4. *Дайте характеристику компонентам ролевой игры.*
5. *Какое значение имеет постановка цели и задач в ролевой игре?*
6. *Что необходимо учитывать при распределении ролей?*

1. Ролевая игра – это одна из самых предпочитаемых детьми форм игровой деятельности. В дидактической ролевой игре реализуются многие функции: мотивационная, воспитательная, релаксационная и другие, но главной, конечно, является образовательная функция, которая и определяет место ролевой игры в учебном процессе. Ролевая игра претерпевает определенные изменения в зависимости от того, дети какого возраста в ней участвуют. Для дошкольников характерны сюжетно-ролевые игры. Основой служат семейный быт, профессии родителей, мультфильмы и сказки. Игры младших школьников усложняются за счет расширения опыта детей; в них имитируется уже не только сама деятельность, но и отношения между людьми – как социальные, так и профессиональные. Можно наблюдать, как «игра в школу» довольно точно воспроизводит стиль отношений между учителем и учениками.

Игры подростков становятся более сложными, они включают элементы риска, экстремальности. Основной мотив участия в игре у подростков – это самоутверждение в среде сверстников. Поэтому они придумывают игры, где необходимо проявлять самообладание, смелость, ловкость и другие личностные качества. Подростки хотят видеть смысл в своих действиях, поэтому ролевые игры, используемые для обучения этой возрастной группы, должны быть

увязаны с реальными проблемами, которые они могут осознать и отнести к себе.

2. При всей кажущейся одинаковости ролевые игры отличаются друг от друга и требуют классификации. Наиболее развернутую классификацию ролевых игр разработал М. ван Ментс.

- **Описание.** В рамках этой категории ролевые игры используются как средство коммуникации для описания какой-либо ситуации, которую наглядно можно представить в инсценировке.

- **Демонстрация.** Зачастую учитель сам проводит демонстрацию, чтобы проинструктировать учащихся, указать им, на что надо обратить внимание. Например, учитель иностранного языка может взять на себя роль туриста в незнакомом городе и продемонстрировать, как надо обращаться к прохожим на улице, чтобы найти нужный адрес. Психолог может продемонстрировать тактику поведения при конфликте, агрессии. Задача учащихся – воспроизвести эти действия в ролевой игре.

- **Тренировка.** Игры данного типа направлены на тренировку социальных навыков. Этот тип игр требует тщательной подготовки, так как ученики должны хорошо понимать поставленную перед ними задачу. Можно составить определенные инструкции по способу выполнения работы, в которых будет указано, что можно, а что нельзя делать, и перечислена последовательность действий.

- **Отображение (рефлексия).** Эта категория игр отличается от предыдущей в большей степени не действием, а целью. Акцент делается на наблюдении и отображении. Задача ученика в этой игре – справиться с ситуацией, но при этом упор делается на непрерывный анализ сделанного.

- **Сенсибилизация.** Данный тип ролевой игры направлен на осознание учеником собственных чувств и эмоций, возникших в ходе игры. Учитель может изобразить ситуацию, с тем чтобы подчеркнуть ее эмоциональный аспект и побудить учащихся к сопереживанию лицам, представленным в ситуации. Он может прибегнуть к актерскому мастерству, ораторскому искусству, чтобы повлиять на чувства учащихся.

• **Творчество.** Игры этого типа применяются для того, чтобы воодушевить учащихся на развитие своего творческого самовыражения с помощью драмы. Подобные игры проводятся, как правило, на заключительном этапе изучения какой-либо темы и призваны обобщить и систематизировать полученные знания, применить их в нестандартной ситуации.

3. Большинство исследователей ролевой игры включают в ее структуру следующие *компоненты*:

- задачи;
- содержание;
- сюжет;
- правила;
- средства;
- роли;
- игровые действия;
- игровую ситуацию;
- результат.

*Задачи ролевой игры.* Для точного определения целей и задач игры педагогу необходимо осознать ее место в учебном процессе. Педагогические задачи, которые намерен решить учитель, должны быть диагностичны, т. е. указывать на конкретные виды учебной деятельности, какими должны овладеть учащиеся.

*Содержание ролевой игры* определяется педагогическими задачами и включает знания, умения, навыки и отношения, которые предполагает сформировать у учащихся педагог посредством игры. Содержание игры находится в прямой зависимости от уровня знаний учащихся, их общего развития.

*Сюжет ролевой игры* отражает ту действительность, которая воспроизводится в игре, связь отображаемых событий, поэтому именно сюжет определяет последовательность действий игроков. Сюжеты ролевых игр чрезвычайно разнообразны и основываются на конкретных условиях жизни школьника. Они меняются по мере его взросления и расширения кругозора.

*Правила ролевой игры.* Для каждой игры создаются свои правила. Они продиктованы типом игры, возрастом игроков, характером взаимоотношений в классе и другими факторами.

*Средства ролевой игры* – это важный элемент, облегчающий участникам процесс перевоплощения, вживания в образ. Достаточно бывает минимума средств, чтобы воображение игроков дорисовало недостающие детали. Один предмет, рисунок, музыкальный фрагмент могут перенести игроков в другую эпоху, в прошлое или будущее.

*Игровые роли.* Роль – это тот образ, который учащийся принимает на себя добровольно или по воле группы, учителя. Школьник всегда действует по правилам, скрытым в этой роли. Играя персонаж, ученик испытывает реальные чувства, реально переживает происходящее с ним в игре.

*Игровые действия.* Принимая на себя ту или иную роль, играющий должен действовать так, как она того требует, т. е. соответственно воображаемой игроком ситуации. Последовательность игровых действий, их динамика определяются сюжетом игры.

*Игровая ситуация.* Игровая или воображаемая ситуация – это замысел и вымысел игры, ее главная выдумка. Игровая ситуация возникает после того, как учащиеся ознакомились с сюжетом, содержанием, правилами игры и начали действовать в воображаемой ситуации.

*Результат ролевой игры* – это вполне определенные итоги, конкретные достижения игровых действий при выполнении учебной задачи.

## **Тема 4. Деловая игра в образовательном процессе**

### ***Учебные вопросы***

1. Сущность деловой игры и ее специфика.
2. Принципы деловой игры.
3. Классификация деловых игр.
4. Структура деловых игр.

Изучив данную тему, студент должен:

- ***иметь представление о деловой игре;***
- ***знать структуру деловой игры;***
- ***уметь конструировать и проводить деловые игры;***
- ***владеть навыками организации и проведения деловых игр.***

### *Методические рекомендации по изучению темы*

При освоении темы необходимо:

- изучить материалы по данной теме;
- акцентировать внимание на технологии проведения деловых игр;
- выполнить задание практического характера;
- выполнить тест по теме «Деловая игра в образовательном процессе»;
- ответить на контрольные вопросы:
  1. *Что такое деловая игра?*
  2. *Какие преимущества имеет деловая игра?*
  3. *Назовите основные принципы деловых игр.*
  4. *По какому признаку классифицируются деловые игры?*
  5. *Что представляет собой имитационная модель?*
  6. *Что представляет собой игровая модель?*

1. Поиск более эффективных методов и форм обучения, связанный с ужесточением требований общества к уровню подготовки специалистов, вызвал в последние годы повышение интереса к деловым играм. Этот относительно новый для отечественной педагогической практики метод имеет ряд преимуществ:

- деловая игра обуславливает заинтересованность каждого ее участника в глубоком знании изучаемой проблемы;
- актуализирует творческий потенциал личности;
- обеспечивает переход от организации деятельности учащихся педагогом к самоорганизации деятельности учащимися;
- обеспечивает соединение обучения и воспитания;
- способствует выявлению и формированию таких личностных качеств, как дисциплинированность, ответственность, чувство долга;
- формирует умение взаимодействовать в коллективе, организовывать работу группы.

По определению А.А. Вербицкого, деловая игра – это форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида труда. Н.В. Борисова определяет деловую игру как имитационное игровое моделирование функционирования социально-экономических систем и деятельности занятых

в них людей, проходящего в форме ролевого взаимодействия по определенным правилам.

2. Деловая игра, являясь частью педагогического процесса, основывается на общедидактических принципах:

- 1) принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства и игрового моделирования содержания профессиональной деятельности специалистов;
- 2) принцип проблемности содержания учебной деловой игры и процесса его развертывания в познавательной деятельности учащихся;
- 3) принцип совместной деятельности участников в условиях ролевого взаимодействия;
- 4) принцип диалогического общения и взаимодействия партнеров по игре как необходимое условие решения учебных задач, подготовки и принятия согласованных решений, развития познавательной активности;
- 5) принцип двуплановости игровой учебной деятельности обозначает, что достижение игровых целей служит средством реализации целей развития личности специалиста.

При разработке игры преподаватель формулирует два ряда целей – игровые и педагогические. Игровые цели предполагают успешное выполнение учениками взятых на себя ролей, получение максимального количества баллов. Педагогические цели состоят в развитии профессионального мышления, приобретении новых знаний и умений, формировании системы отношений в коллективе, ценностных личностных качеств.

3. Одним из оснований классификации методов обучения служит их способность моделировать жизненные и профессиональные ситуации. Согласно этому критерию исследователи выделяют *неимитационные* и *имитационные* методы обучения. К неимитационным методам относятся лекция, семинар, консультация, собеседование, дискуссия, круглый стол, творческие мастерские и др. Имитационные подразделяются на неигровые и игровые. Неигровые: анализ конкретных ситуаций, решение ситуационных задач, анализ деловой документации, разбор конфликтов, имитационные упражнения, тренинг. Игровые: разыгрывание ролей (инсцениров-

ка, ролевая игра), деловая игра, игровое проектирование. По классификации А.М. Смолкина, деловые игры делятся на *учебные* и *исследовательские*. Учебные игры предназначены для имитационного моделирования в учебном процессе реальных механизмов, являющихся объектом изучения. Исследовательские предназначены для имитационного моделирования не только реально существующих, но и проектируемых объектов, механизмов, процессов с целью проведения их экспериментального исследования.

4. В структуре деловой игры отражается ее двуплановость, которая предполагает наличие имитационной и игровой модели. **Имитационная модель** имеет следующие структурные компоненты:

- 1) *педагогические цели* (образовательные, развивающие, воспитательные, диагностические);
- 2) *моделируемый объект* – конкретный аспект профессиональной деятельности или производственных отношений;
- 3) *содержание игры* определяется моделью специалиста, т. е. это знания, умения, личностные качества, отражающиеся в профессионально компетентных действиях, операциях;
- 4) *взаимодействие участников игры* в решении проблемных ситуаций, или модель ролевого взаимодействия;
- 5) *система оценивания* обеспечивает контроль принимаемых решений и самоконтроль учащих.

**Игровая модель** задает условный план игровых действий и представляет собой социальный контекст профессиональной деятельности. Структура игровой модели следующая:

- 1) *игровые цели* ориентируют учащихся на результат: успешное выполнение принятой роли, получение максимально возможного количества баллов (выигрыша), избежание штрафов и др.;
- 2) *роли игроков*. Иногда для стимулирования игровой ситуации целесообразно ввести определенные игровые роли, обеспечивающие создание проблемных ситуаций и их разрешение в диалогическом общении: лидер, консерватор, критик и т. п.;
- 3) *сюжет (сценарий) игры* является базовым структурным компонентом и определяется содержанием имитируемой профессиональной деятельности. В сюжете отражается система предлагае-

мых игрокам решений и действий, которые вызывают изменения в моделируемом процессе или среде;

- 4) *правила игры* помогают отразить характеристики реальных процессов и явлений, существующих в прототипах моделируемой реальности в упрощенном варианте. Нужно, чтобы субъект деятельности, вначале подчиненный правилам, подчинил их себе, преодолел, то есть настолько овладел ими, чтобы они стали присущими сознанию играющего и регламентировали его поведение не извне, а изнутри.

Каждый из компонентов деловой игры должен четко определяться и тщательно продумываться педагогом на предварительном этапе игры.

Деловая игра – это дидактический метод, который требует не только определенных знаний, умений и профессионализма от преподавателя, но и готовности к участию в игре от самих учеников. Главное требование к ним состоит в том, что участники деловой игры должны действовать компетентно.

## **Тема 5. Подвижные игры в образовательном процессе**

### *Учебные вопросы*

1. Общее понятие о подвижных играх.
2. Основные задачи подвижных игр.
3. Подготовка к проведению подвижных игр.

Изучив данную тему, студент должен:

- *иметь представление о подвижных играх;*
- *знать особенности подвижных игр;*
- *уметь подбирать подвижные игры и структурировать их;*
- *владеть навыками организации и проведения подвижных игр.*

### *Методические рекомендации по изучению темы*

При освоении темы необходимо:

- изучить материалы по данной теме;
- акцентировать внимание на подготовке к проведению игр;
- выполнить задание практического характера;

- выполнить тест по теме «Подвижные игры в образовательном процессе»;
- ответить на контрольные вопросы:
  1. *Что такое подвижные игры?*
  2. *Каковы отличительные признаки подвижных игр?*
  3. *Каковы задачи подвижных игр?*
  4. *Как необходимо готовиться к проведению подвижных игр?*

1. Подвижная игра относится к тем проявлениям игровой деятельности, в которых ярко выражена роль движений. Для подвижной игры характерны активные творческие двигательные действия, мотивированные ее сюжетом. Эти действия частично ограничиваются правилами, нацеливающими игроков на преодоление различных трудностей на пути к достижению поставленной цели. В педагогической практике используются коллективные и индивидуальные подвижные игры, а также игры, подводящие к спортивной деятельности. Существуют две основные формы организации подвижных игр: *урочная* и *внеурочная*. *Урочная форма* проведения подвижных игр предусматривает непосредственную руководящую роль учителя, регулярность занятий с неизменным составом участников, регламентированное содержание и объем игрового материала. Подвижные игры, относящиеся к *внеурочной форме* занятий, подразумевают большую роль организаторов из среды самих детей; они проводятся, как правило, эпизодически, состав участников может меняться, а игры варьируются по содержанию и объему игрового материала. Время, отводимое на подвижные игры в двигательном режиме школьников, зависит от их возраста, класса, в котором они учатся, распорядка обучения и видов деятельности. Подвижные игры – хороший активный отдых после длительной умственной деятельности, поэтому они уместны на школьных переменах, по окончании уроков в группах продленного дня.

2. Подвижные игры, проводимые с учащимися, решают следующие задачи:

- *оздоровительные*. При правильной организации занятий с учетом возрастных особенностей и физической подготовленности занимающихся подвижные игры оказывают благоприятное вли-

яние на рост, развитие и укрепление костно-связочного аппарата, мышечной системы, на формирование правильной осанки, а также повышают функциональную деятельность организма. Под воздействием физических упражнений, применяемых в играх, активизируются все виды обмена веществ. Мышечная нагрузка стимулирует работу желез внутренней секреции;

- *образовательные*. Игра оказывает большое воздействие на формирование личности: это такая сознательная деятельность, в которой проявляется и развивается умение анализировать, сопоставлять, обобщать и делать выводы. Правила и двигательные действия создают у играющих верные представления о поведении в реальной жизни;
- *воспитательные*. Подвижные игры в большей степени способствуют воспитанию физических качеств: быстроты, ловкости, силы, выносливости, гибкости, и, что немаловажно, эти физические качества развиваются в комплексе. Соревновательный характер коллективных подвижных игр может активизировать действия игроков, вызывать проявления решительности, мужества и упорства для достижения цели. Подвижная игра носит коллективный характер. Мнение сверстников оказывает влияние на поведение каждого игрока.

3. Выбор игры в первую очередь зависит от общих задач, при постановке которых основными критериями являются возрастные особенности детей, их развитие, физическая подготовленность, количество занимающихся. При выборе игры необходимо учитывать форму занятий. Выбор игры напрямую зависит от места ее проведения. Перед тем как проводить игру, руководитель должен продумать и предусмотреть все возможные ситуации, которые могут возникнуть по ходу игры. При проведении игры учителю рекомендуется продумать и учесть следующие аспекты:

- 1) ознакомиться с требованиями и правилами игры, в которую будут играть дети. Приготовить оборудование и материалы перед ее началом;
- 2) учесть уровень развития детей, их таланты, умения и неумения;
- 3) предлагать только те игры, которые доступны данной возрастной группе;

- 4) избегать перевозбуждения учащихся;
- 5) быть готовым к участию в игре в качестве обычного игрока, подчиняться всем правилам;
- 6) помогать детям, которые не совсем компетентны и не столь координированы, как их сверстники;
- 7) объяснять правила каждой игры вовремя и разрешить детям потренироваться, давать им отдых между играми.

## **Тема 6. Интеллектуальные игры в образовании**

### *Учебные вопросы*

1. Понятие «интеллектуальная игра».
2. Цели и задачи интеллектуальной игры.
3. Технология составления вопросов.

Изучив данную тему, студент должен:

- *иметь представление об интеллектуальной игре;*
- *знать особенности интеллектуальной игры;*
- *уметь конструировать интеллектуальную игру;*
- *владеть навыками организации и проведения интеллектуальных игр.*

### *Методические рекомендации по изучению темы*

При освоении темы необходимо:

- изучить материалы по данной теме;
- акцентировать внимание на технологии проведения интеллектуальных игр;
- выполнить задание практического характера;
- выполнить тест по теме «Интеллектуальные игры в образовании»;
- ответить на контрольные вопросы:
  1. *Что такое интеллектуальная игра?*
  2. *Каковы цели и задачи интеллектуальных игр?*
  3. *В чем состоит отличие интеллектуальных игр от других?*
  4. *Как классифицируются вопросы в интеллектуальной игре?*
  5. *Какие вопросы не следует задавать учащимся?*

1. Интеллектуальная игра – это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и/или эрудиции. Как пра-

вило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни. Интеллектуальная игра — это соревнование между детьми в эрудиции, активная форма обучения, которая позволяет проверить знания ребят в той или иной сфере и дает новые факты в интересной игровой форме.

Интеллектуальные игры приобретают все большую популярность.

Во-первых, интеллектуальная игра не рассматривается как экзамен. Игра — это своего рода тренинг, который позволяет школьникам научиться:

- слушать и слышать друг друга; выслушивать мнения других и уметь настоять на своем, если считаешь его наиболее правильным в данной ситуации;
- приобретать навыки групповой работы, направленной на решение конкретной задачи;
- принимать решения, может быть, даже неординарные;
- достойно не только выигрывать, но и проигрывать; радоваться успехам не только своим, но и успехам других.

Во-вторых, интеллектуальные игры, организованные в системе, позволяют учащимся рассматривать поражение в игре не как несостоятельность игроков и команды в целом, а как этап работы над собой.

В-третьих, интеллектуальная игра рассматривается как способ обучения. Вопросы, предлагаемые на игре, очень информативные, расширяют кругозор, требуют от игроков умения логически мыслить. Знания, добытые в самостоятельной творческой деятельности, являются наиболее глубокими, прочными и переходят в убеждения. Система интеллектуальных игр развивает навыки самообразования, готовность самостоятельно и продуктивно осваивать новую информацию.

## 2. Цели и задачи интеллектуальных игр:

- приобщение учащихся к системе культурных ценностей, отражающих богатство общечеловеческой культуры, в том числе своего народа;
- выявление и развитие природных задатков и креативного потенциала каждого ребенка, реализация склонностей и способностей детей в разнообразных сферах человеческой деятельности;

- развитие внутренней свободы, способности к объективной самооценке и саморегуляции поведения, чувства собственного достоинства;
- воспитание целеустремленности, предприимчивости и ответственности в деловых отношениях;
- развитие и формирование навыков коммуникации.

3. При организации интеллектуальной игры важную роль играет качество вопросов. Вопрос должен быть таким, чтобы на него было интересно отвечать, а после игры появилось желание самостоятельно узнать о предмете вопроса более подробно.

### *Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр*

Продуктивные	Условно допустимые	Недопустимые
На сообразительность – «Ответ в вопросе» – Вопросы-шутки – «Оригинально о банальном» – Вопросы-подсказки «Неизвестное об известном» На логическое и ассоциативное мышление На «удачу» На «приближение»	Воспроизводящие Воспроизводящие «с уловкой» Перечисление Вопросы лекции	Вопросы-розыгрыши Неэтичные вопросы

Вопросы можно подбирать по разным критериям:

а) по сложности:

- каждый последующий вопрос сложнее предыдущего;
- все вопросы распределены по сложности и задаются в зависимости от того, что выпало случайно;
- все вопросы распределены по сложности и задаются по выбору игроков;

б) по тематике:

- все вопросы распределены по темам и задаются в зависимости от того, что выпало случайно;
- все вопросы распределены по темам и задаются по выбору игроков;

в) по жребью.

Необходимо отметить, что только ведущему игры известно, насколько его выбор соответствует правилам выбора вопросов, принятым в этой игре.

***Необходимые условия для организации и проведения интеллектуальных игр***

- Компетентность ведущего, умение вести себя перед участниками игры, хорошая дикция, соответствующая одежда. Наличие исполнительных и компетентных помощников (если это необходимо).
- 70 % вопросов должно быть построено на материале, изученном ребятами, 30 % – новый материал.
- Вопросы должны быть интересно сформулированы, должны строиться по принципу «неизвестное об известном», основываться не на специализированных знаниях, а на общедоступных фактах, логическом мышлении и интуиции. Вопросы должны содержать в себе еле заметные на первый взгляд зацепки, подталкивающие ход мысли в нужном направлении. Они задаются в корректной форме с четкой формулировкой и предполагают однозначный ответ.
- Команды должны быть заранее сформированы (кроме тех случаев, когда формирование команды предусмотрено сценарием игры).
- Привлечение к оцениванию ответов компетентного жюри.
- Дополнения для усиления игрового колорита (реквизит и т. п.).
- Написанный сюжет игры.
- Место проведения игры и его оформление (художественное и музыкальное).
- Наличие призов.

Чтобы составить сценарий любой интеллектуально-познавательной игры, необходимо изучить основные типы интеллектуальных игр и классификацию вопросов и заданий к ним, тогда любая игра пройдет успешно.

## Тема 7. Коррекционные игры в работе с проблемными детьми

### *Учебные вопросы*

1. Игра как средство коррекционной работы с детьми.
2. Коррекционные игры для детей с трудностями в общении.
3. Коррекционные игры в работе с гиперактивными детьми.

Изучив данную тему, студент должен:

- *иметь представление о коррекционных играх;*
- *знать особенности коррекционных игр;*
- *уметь использовать коррекционные игры с проблемными детьми;*
- *владеть навыками организации и проведения коррекционных игр.*

### *Методические рекомендации по изучению темы*

При освоении темы необходимо:

- изучить материалы по данной теме;
- акцентировать внимание на подборе коррекционных игр;
- выполнить задание практического характера;
- выполнить тест по теме «Коррекционные игры в работе с проблемными детьми»;
- ответить на контрольные вопросы:
  1. *Какое значение имеют коррекционные игры в работе с детьми?*
  2. *Как используются коррекционные игры в работе с детьми, испытывающими трудности в общении?*
  3. *Каковы отличительные признаки гиперактивных детей?*
  4. *Какое влияние оказывают коррекционные игры на гиперактивных детей?*

1. Содержание коррекционных игр формирует у детей правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе, предметам окружающего мира. Знания об окружающей жизни даются детям по определенной системе. С помощью коррекционных игр они приучаются самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей. Многие игры ставят перед детьми задачу рационально использовать имеющиеся знания в мыслительных операциях: находить характерные признаки в предметах и явлениях окружающего мира;

сравнивать, группировать, классифицировать предметы по определенным признакам, делать правильные выводы, обобщения.

Игры развивают умственные и сенсорные способности детей. Процессы ощущения и восприятия лежат в основе познания ребенком окружающей среды. Ознакомление школьника с цветом, формой, величиной предмета позволило создать систему игр и упражнений по сенсорному воспитанию на совершенствование восприятия ребенком характерных признаков предметов.

Коррекционные игры способствуют и речевому развитию детей: пополняется и активизируется словарь, формируется правильное звукопроизношение, развивается фонематический слух, физиологическое и речевое дыхание, развивается связная речь, умение правильно выражать свои мысли. Дидактические задачи многих коррекционных игр подобраны так, чтобы научить детей составлять самостоятельные рассказы. Некоторые игры требуют активного использования родовых, видовых понятий. Нахождение антонимов, синонимов, слов, сходных по звучанию, — главная задача большинства словесных игр. В процессе многих из них развитие мышления и речи осуществляется в неразрывной связи.

Коррекционная игра создает положительный эмоциональный подъем. Двигательная активность во время игры развивает мозг ребенка. Особенно важны игры с дидактическими игрушками, предметами, в процессе которых развивается и укрепляется мелкая моторика, координация движений.

Игры, игровые приемы чрезвычайно эффективны, когда задание оказывается трудным для детей, или в тех случаях, когда учебная задача требует многократных повторений. Эмоциональная форма вызовет желание справиться с трудностями, обеспечит достаточную активность детей, предупредит утомление от однообразных действий. Игра в коррекционной работе — это не самоцель, а средство воздействия на ребенка, звено в общей системе его воспитания. Поэтому игра, проводимая с коррекционной целью, всегда должна сохранять положительно воздействующий заряд на все стороны психофизического развития ребенка.

2. Отношения с другими людьми зарождаются и наиболее интенсивно развиваются в дошкольном возрасте. Первый опыт таких отношений становится тем фундаментом, на котором строится дальнейшее развитие личности. От того, как сложатся отношения ребенка в первой в его жизни группе сверстников — группе детского сада, — во многом зависит последующий путь его личностного и социального развития, а значит, и его дальнейшая судьба. Особую важность эта проблема приобретает в настоящее время, когда нравственное и коммуникативное развитие детей вызывает серьезную тревогу. Множество негативных явлений, наблюдаемых в детской и подростковой среде (например, агрессивность, отчужденность, жестокость, враждебность), зарождается именно в раннем возрасте, когда ребенок вступает в первые отношения с себе подобными. Если эти отношения складываются благополучно, если ребенок тянется к сверстникам и умеет общаться с ними, никого не обижая и не обижаясь на других, можно надеяться, что он и в будущем будет нормально чувствовать себя среди людей.

Старшие дошкольники (5–7 лет) уже могут достаточно осознанно ответить, кого из сверстников они предпочитают, а кто не вызывает у них особой симпатии. В индивидуальной беседе можно задать ребенку вопросы о его отношении к сверстникам: с кем бы он хотел дружить, а с кем дружить никогда не станет; кого позвал бы к себе на день рождения, а кого ни за что не позовет; с кем бы он хотел сидеть за одним столом, а с кем — нет. Как правило, такие вопросы не вызывают у детей особых затруднений. Они уверенно называют два-три имени сверстников, с которыми они предпочли бы «жить в одном доме» или «плыть на одном корабле». Еще более уверенно они называют тех детей, от которых предпочли бы быть подальше. Вот эти дети, которых избегают и отвергают сверстники, и должны стать предметом пристального внимания и практической работы психолога. У детей, которые отвергаются сверстниками, преобладает отчужденное отношение к другим детям. Их главная задача в общении с другими заключается в доказательстве своего превосходства или в защите своего «я». Такая защита может принимать самые разные поведенческие формы и вызывает различные трудности в общении — от ярко выраженной агрессивности и враждебности до

полного ухода в себя, который выражается в замкнутости и застенчивости. Одни дети стремятся продемонстрировать свои преимущества в физической силе, хвастовстве, обладании разными предметами. Поэтому они часто дерутся, отнимают игрушки у других, пытаются командовать и руководить сверстниками. Другие, напротив, не участвуют в общих играх, боятся проявить себя, избегают общения со сверстниками. Но во всех случаях эти дети сосредоточены на своем «я», которое замкнуто на своих преимуществах (или недостатках) и обособлено от других. Доминирование такого отчужденного отношения к сверстникам вызывает естественную тревогу, поскольку оно не только затрудняет общение дошкольника со сверстниками, но и в дальнейшем может принести массу проблем – как самому ребенку, так и окружающим. В связи с этим перед практическим психологом, работающим в детском саду, возникает важная и ответственная задача – помочь ребенку преодолеть эти опасные тенденции, которые порождают различные трудности в общении – либо демонстративность и агрессивность, либо замкнутость и полную пассивность.

3. Проблемы детей, имеющих нарушения поведения, связанные с ними трудности обучения, в настоящее время особенно актуальны. Постоянно возбужденные, невнимательные, непоседливые и крикливые – такие дети приковывают к себе внимание учителя, которому необходимо следить, чтобы они сидели спокойно, выполняли задания, не мешали одноклассникам. Эти школьники на уроке постоянно заняты своими делами, их трудно удержать на месте, заставить выслушать задание, тем более – выполнить его до конца. Учителя они не слышат, все теряют, все забывают. Они неудобны учителям в силу своей чрезмерной активности и импульсивности. А так как современная школа представляет собой систему норм, правил, требований, регламентирующих жизнь ребенка, то можно говорить о существующей системе обучения как о не приспособленной к работе с гиперактивными детьми.

Именно поэтому в последние годы проблема эффективности обучения гиперактивных детей становится все более актуальной и обсуждаемой. Так, еще несколько лет назад в начальной школе гиперактивных детей было по одному-два в классе, а сейчас в эту группу попадает уже около 20–30 % учащихся. И этот показатель

постоянно растет. При всех существующих проблемах поведения интеллектуальные функции гиперактивного ребенка не нарушены, и такие дети могут успешно осваивать программу общеобразовательной школы при условии соответствия требований школьной среды возможностям ребенка.

Гиперактивные дети (особенно младшие школьники) испытывают повышенную потребность в движении, что противоречит требованиям школьной жизни, так как школьные правила не позволяют им свободно двигаться во время урока и даже во время перемены. А просидеть за партой четыре-шесть уроков подряд по сорок минут для них задача непосильная. Именно поэтому уже через пятнадцать-двадцать минут после начала урока гиперактивный ребенок не в состоянии сидеть за партой спокойно. Это обусловлено малой подвижностью на занятиях, отсутствием смены форм деятельности на уроке и в течение дня. Следующей проблемой является противоречие между импульсивностью поведения ребенка и нормативностью отношений на уроке, что проявляется в несоответствии поведения ребенка установленной схеме: вопрос учителя — ответ ученика. Гиперактивный ребенок, как правило, не ждет, пока учитель разрешит ему ответить. Он часто начинает отвечать, не выслушав вопрос до конца, а зачастую кричит с места.

Гиперактивным детям свойственна неустойчивая работоспособность, что является причиной увеличения количества ошибок в ответах и письменных заданиях при наступлении состояния утомления. А фиксированная (стандартная) система оценивания знаний, умений и навыков, принятая в современной школе, выполняет не столько функцию регулирования, сколько санкционирования для ребенка, так как увеличивающееся в связи с утомлением количество ошибок приводит к большему числу замечаний и негативных оценок со стороны учителя, что воспринимается ребенком как отрицательное оценивание его самого, а не его работы. Навыки чтения и письма у гиперактивного школьника значительно ниже, чем у сверстников, и не соответствуют его интеллектуальным способностям. Письменные работы выполняются неряшливо, с ошибками из-за невнимательности. При этом ребенок не склонен прислушиваться к советам взрослых. Специалисты предполагают, что дело здесь не

только в нарушении внимания. Трудности формирования навыков письма и чтения нередко возникают из-за недостаточного развития координации движений, зрительного восприятия, речевого развития. Система предъявления учебного материала в школе представляет собой прежде всего педагогический монолог, который требует от ребенка внимательного слушания и исполнительного поведения, тогда как гиперактивным детям нужны визуальные и тактильные опоры в получении информации. Таким образом, можно говорить о несоответствии способов предъявления учебного материала (его недостаточного разнообразия) многоканальному восприятию гиперактивного ребенка.

## Раздел II. ПРАКТИКУМ

---

### **Практическое занятие 1** **Значение игры в жизни человека**

**Цель** – формирование у студентов представления о значении игры в жизни человека.

#### **Задачи**

1. Раскрыть основные особенности игровых технологий.
2. Формировать у студентов умение взаимодействовать на основе сотрудничества и сотворчества.
3. Развивать коммуникативную, информационную компетентность.

Форма проведения – дискуссия.

#### *Ход занятия*

##### **I. Организационный момент**

##### **II. Информация для студентов**

Многие писатели и поэты сравнивали нашу жизнь с игрой, где каждый играющий имеет свою роль. Способности играть и давать волю своему воображению, нимало не заботясь о сиюминутном результате, проявляющиеся в детских забавах и развлечениях взрослых, составляют саму суть человечества. Биологи и этологи доказали, что игра тесно связана со стремлением индивидуума познать неизвестное и удовлетворить свое любопытство, она побуждает человека и всех высших животных осваивать окружающий мир. Значение, придаваемое непринужденной игре в той или иной культуре, дает нам возможность судить о ее основных чертах.

Игра является феноменом, присущим всей живой природе, а не только человеку. Как показывают исследования, все высшие животные используют игру как способ общения, времяпровождения и обучения. У человека игра достигла точки своего наивысшего развития. Он играет практически всю жизнь.

Необходимо выделить один весьма важный пункт: даже в простейших формах игра выходит за рамки только биологической или физической деятельности. Игра – это содержательная функция со многими гранями смысла. Но в любом научном подходе безого-

ворочно принимается мнение, что игра выполняет необходимую полезную функцию. В детстве игра служит способом обучения общению, выработке тех или иных практических навыков и т. д. У взрослого человека многие виды деятельности тоже связаны с игровым компонентом. Кроме того, с помощью игры люди общаются, отдыхают, структурируют свое свободное время.

Игра не только восполняет потребность в отдыхе и разрядке, но является и тренировкой перед серьезным делом, может быть упражнением для выработки самообладания. Она удовлетворяет потребность что-либо уметь или совершать в стремлении к главенству и лидерству. Она же может быть невинной компенсацией вредных побуждений, необходимым восполнением монотонной односторонней деятельности. Игра может стать удовлетворением неких невыполнимых в реальной обстановке желаний, тем самым способствуя поддержанию чувства стабильности личности.

Многие исследователи ищут ответы на вопросы: «В чем именно соль игры? Почему игрок, увлекаясь, забывает все на свете? Почему публичное состязание повергает в неистовство многотысячную толпу?»

Интенсивность игры пока нельзя объяснить никаким биологическим анализом. И все же как раз в интенсивности, способности приводить в иступление кроется сущность игры, ее исконное качество. Природа не зря дала нам игру с ее напряжением, радостью, шуткой и забавой.

Существуют различные признаки подлинной игры. Всякая игра прежде всего представляет собой свободную деятельность. Игра по приказу или принуждению уже не игра. В крайнем случае, она может быть некой навязанной имитацией, воспроизведением игры. Ребенок и животное играют потому, что испытывают удовольствие, в этом заключается их свобода. Для взрослого человека игра есть некоторое излишество. Игра – это не задание, она протекает в свободной форме и в свободное время. По мере того как игра становится функцией культуры, понятия долженствования, задания, обязанности привязываются и к ней. Игра не есть обыденная жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности, имеющей собственную направленность. Даже малое дитя знает, что играет как будто «взаправду», но что все это «понарошку».

Игра обособляется от обыденной жизни местом действия и продолжительностью, разыгрывается в определенных рамках пространства и времени. Любая игра протекает внутри своего игрового пространства, которое заранее обозначается, будь оно материально или идеально, преднамеренно или спонтанно. Арена цирка, игровой стол, сцена – все это по форме и функции игровые пространства, на которых имеют силу особые – собственные – правила. Внутри игрового пространства царит собственный безусловный порядок. Положительное свойство игры в том, что она творит порядок и сама она есть порядок. Ее течение и смысл заключены в ней самой. Будучи однажды сыгранной, она остается в памяти как некое духовное творение или ценность, передается далее как традиция и может быть повторена в любое время, будь то немедленно либо после длительного перерыва. Эта повторяемость есть одно из существенных свойств игры.

Игровая ассоциация обладает общей склонностью самосохраняться, консервироваться, даже когда игра уже закончилась. Исключительность и обособленность игры проявляются характерным образом в таинственности, которой она любит себя окружать. Внутри сферы игры законы и обычаи мира повседневности силы не имеют. Игроки существуют и делают по-другому. Суммируя мнения, можно теперь назвать игру свободной формой деятельности. Эта деятельность осознана как выполняемое вне повседневной жизни занятие и, хотя происходит «понарошку», может целиком овладеть играющим. Эта деятельность свободна от материального интереса, не ищет пользы. Она совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой.

В последнее время получили распространение игры, не несущие в себе признаков настоящей, подлинной игры. В индустриальных странах, например, игра, принимающая форму спортивных состязаний, азартных игр, развлекательных представлений или лотерей, часто становится средством извлечения прибыли, в результате чего образуется разрыв между профессионалами, получающими вознаграждение за участие в игре, и пассивными зрителями, отсчитывающими купюры за полученное удовольствие.

В процессе этих игр теряется дух общения, творчества, исчезает обмен эмоциями. Наоборот, они приводят к замкнутости, порождают агрессивные и негативные проявления. Человек в процессе азартной игры самоизолируется, постепенно изменяется не только его отношение к игре, но и мировоззрение. Рушатся моральные принципы, происходит самоотторжение играющего человека от общества. Единственными компаньонами в жизни становятся стол для рулетки, игровой автомат и безликие, но почему-то ставшие родными люди, обслуживающие игорные заведения. Меняется и сам азарт, сопровождающий игру.

### **III. Вопросы для дискуссии**

1. Что такое игра?
2. Как соотносятся игры и возрастные категории людей?
3. Как учитываются возрастные и индивидуальные особенности человека?
4. Как дифференцировать игры для учащихся разного уровня интеллектуального развития?
5. На примерах раскрыть значение игры в жизни человека.

### **IV. Подведение итогов**

## ***Практическое занятие 2***

### **Роль дидактической игры в учебной деятельности младших школьников**

**Цель** — формирование умения студентов выделять дидактическую игру из общей классификации игр и определять ее роль в учебной деятельности младших школьников.

#### **Задачи**

1. Рассмотреть разные точки зрения ученых на проблему выбора дидактической игры.
2. Формировать умение анализировать и оценивать условия, влияющие на выбор дидактической игры.
3. Развивать умение выделять и раскрывать педагогические возможности дидактической игры.

**Форма проведения** — круглый стол.

## *Ход занятия*

### **I. Организационный момент**

### **II. Круглый стол**

#### **Вопросы для обсуждения**

1. Каковы основные педагогические условия эффективности выбора дидактической игры?
2. Считаете ли вы, что дидактическая игра развивает познавательный интерес учащихся?
3. Может ли дидактическая игра осуществляться сама собой, без усилий учителя?
4. Какова его роль в организации и проведении дидактической игры?
5. Как вы охарактеризуете соответствие между словом и поступком в воспитательном процессе современной школы? Приведите примеры.
6. Какие новые дидактические игры вы перенесли бы в современную школу?
7. На примерах раскройте значение дидактической игры для воспитательных и развивающих целей обучения.

### **III. Результаты самостоятельного исследования.**

Подготовительная работа включала составление анкеты, проведение самостоятельного исследования и выявление отношения учителей и учеников к дидактическим играм. Какие из них наиболее эффективны в современной школе?

Комментарии полученных данных.

### **IV. Подведение итогов**

## ***Практическое занятие 3***

### **Проведение дидактической игры в учебной деятельности младших школьников**

**Цель** – проведение дидактических игр для младших школьников.

#### **Задачи**

1. Разработать дидактическую игру в соответствии с требованиями.
2. Формировать умение проводить дидактическую игру.
3. Развивать навыки самостоятельной работы.

Форма проведения – практикум.

## *Ход занятия*

### **I. Организационный момент**

### **II. Примерный сценарий проведения дидактической игры**

Технология учитывает рациональное использование времени, подбор адекватных приемов, форм, техник, индивидуализированный подход, целесообразность выполнения упражнений и т. д. Примерами использования педагогической технологии на практике могут служить разработка и применение дидактических игр на уроках русского языка. Основные этапы подготовки и проведения ДИ следующие.

1. *Подготовительный этап*: подготовка преподавателя к игре (определение ее цели, правил и регламента), подготовка и самоподготовка студентов к игре, подготовка дидактического, методического и технического обеспечения игры, определение готовности студентов к игре, предварительное формирование игровых групп.

2. *Введение в игру*: ознакомление участников игры с темой, предъявление информации преподавателем, проведение установки на игру, предъявление сценария и правил игры, формирование игровых групп, распределение ролевых обязанностей, выдача задания на игру, обеспечение дидактическими, методическими и техническими материалами.

3. *Собственно игровой этап*: обсуждение полученного задания в группах, консультации ведущего игры, выполнение игровых ролей участниками игры, коммуникативное взаимодействие игроков в игровой группе, организация в группе коллективной мыследеятельности (КМД), обсуждение вариантов решения задания, принятие оптимального решения по заданию, определение докладчика от игровой группы, подготовка наглядности, выступление, ответы на вопросы, межгрупповая дискуссия участников игры.

4. *Заключительный этап*: рефлексия участников игры, рефлексия ведущего игры, определение победителей игры, подведение итогов ведущим.

5. *Постигровой этап*: анализ содержательной и процессуальной сторон ДИ, анализ и оценка результатов ДИ.

Дидактическое и методическое обеспечение ДИ, так называемый пакет дидактической игры:

- 1) текстовые материалы,
  - 2) речевые материалы,
  - 3) лингвистические материалы,
  - 4) сценарий дидактической игры:
- а) описание сюжета;
  - б) перечень правил проведения игры;
  - в) регламент;
  - г) указания на последовательность выполнения игровых действий;
  - д) описание ролей участников и социальных условий, в которых происходило речевое взаимодействие.

### **III. Микропреподавание**

Студентам было дано задание – разработать дидактическую игру в соответствии с требованиями, представленными выше, и провести ее со сверстниками.

### **IV. Подведение итогов**

## **Практическое занятие 4** **Технология организации деловой игры**

**Цель** – проведение деловой игры для старшеклассников.

### **Задачи**

1. Разработать деловую игру в соответствии с требованиями.
2. Формировать умение проводить деловую игру.
3. Развивать навыки самостоятельной работы

Форма проведения – практикум

### *Ход занятия*

#### **I. Организационный момент**

#### **II. Информация для студентов**

Сегодня, в условиях социально-экономических изменений в общественной жизни система воспитания требует качественно нового подхода к организации воспитательной работы с учащейся молодежью в учреждениях профессионального образования. В совместной деятельности всех участников педагогического процесса немаловажная роль отводится куратору учебной группы.

Куратор – педагог-профессионал, посредник между обществом и учащимися в освоении культуры, организующий условия для профес-

сионального и личностного становления молодежи через разнообразные виды воспитывающей деятельности. При этом важно учитывать, что педагогическую ценность воспитательной работы определяет не количество мероприятий, а разнообразие их форм и содержания. Одной из форм воспитательной работы является деловая игра.

**Игра** — это вид деятельности, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

**Деловая игра** используется для решения комплексных задач, развития творческих способностей, формирования определенных знаний и умений, дает возможность учащимся понять различные позиции в решении проблем.

Деловые игры применяются для имитационного моделирования реальных механизмов и процессов. При этом отрабатываются навыки принятия решений в условиях взаимодействия, соперничества (конкуренции) между различными решающими сторонами. В деловой игре могут моделироваться отношения конкурентной борьбы или взаимодействия, а также соревнования между сторонами.

#### **Технология деловой игры**

**Первый этап. Подготовка.** Она начинается с разработки сценария — условного отображения ситуации и объекта и состоит из последовательных операций.

- **Выбор темы.** Обязательное условие — чтобы используемый в игре материал имел в перспективе практическое применение в профессиональной деятельности.

- **Формирование целей и задач.** Содержанием игровых целей является для участника успешное выполнение принятой роли, реализация игровых действий.

Содержание педагогических целей включается в развитие профессионального практического и теоретического мышления, формирование систем отношений с другими людьми, овладение нравственными нормами, развитие творческих и профессиональных способностей, иначе говоря — в развитие личности. В конечном итоге от цели зависят динамика игры и прогнозируемый результат.

- **Определение структуры.** Структура определяется с учетом целей, задач, выбранной темы, состава участников, включает план деловой игры и общее описание процедуры игры.

• **Диагностика объективных обстоятельств.** В данном случае рассматривается вопрос о том, где, когда и при каких условиях будет проходить деловая игра, т. е. оцениваются ее внешние атрибуты.

**Второй этап. Проведение игры.** С начала игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

**Третий этап. Анализ, обобщение и оценки.** Обсуждение и оценки результатов игры, выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В результате педагог констатирует достигнутые результаты, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей ситуацией реальной действительности, установление связи игры с содержанием воспитательной проблемы.

### *Алгоритм деловой игры*

#### ПЕРВЫЙ ЭТАП. ПОДГОТОВКА

##### Разработка игры

- разработка сценария
- план деловой игры
- общее описание игры
- содержание инструктажа
- подготовка материального обеспечения

##### Ввод в игру

- постановка проблемы, целей
- условия, инструктаж
- регламент, правила
- распределение ролей
- формирование групп
- консультации

#### ВТОРОЙ ЭТАП. ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

- работа в группах
- выполнение индивидуальных заданий
- тренинг

#### ТРЕТИЙ ЭТАП. АНАЛИЗ, ОБОБЩЕНИЕ И ОЦЕНКИ

- вывод из игры
- анализ, рефлексия
- оценка и самооценка работы
- выводы и обобщения
- рекомендации

## **Рекомендации куратору**

*Деловая игра* – это аналог профессиональной культуры, чем она сложнее, тем глубже процесс становления профессионализма участников игры, тем богаче потенциал профессиональных возможностей данного человека.

**Формы и последовательность действий куратора** заключаются в следующем:

- *Представление исходной информации*

Постановка целей и задач. Обсуждение исходной информации. Демонстрация возможных практических результатов. Обсуждение учащимися вопросов оптимизации игрового занятия. Формирование психологического контакта.

- *Организация деятельности учащихся*

Контроль за соблюдением последовательности выполнения ролевых функций. Применение заранее подготовленных приемов по укреплению дисциплины и оптимизации процесса деловой игры. Поощрение мышления вслух, оказание помощи в тупиковых игровых ситуациях и т. д.

- *Создание оптимального эмоционального режима*

Оптимизация эмоционального режима осуществляется эмоционально значимыми средствами:

- речевыми, мимикой, жестами;
- предметами, документами, видеозаписями;
- слайдами, звукозаписями, схемами, графиками.

- *Организация обсуждения результатов*

Постановка задачи на текущем этапе. Подведение итогов.

Организатор игры должен четко и конкретно представлять игровые цели и методы. Недопустима неопределенность и двусмысленность, так как это вызывает отрицательную реакцию участников, резкое снижение планируемых результатов.

## **III. Разработка сценария проведения деловой игры «Выборы мэра»**

### **Задачи**

1. Создание условий для приобретения нового социального опыта, способствующего личностному развитию и социальной активности студентов.

2. Формирование интереса к актуальным проблемам, способствующим становлению гражданина.
3. Развитие навыков оценки политической ситуации, принятие ответственности за свою гражданскую позицию.
4. Воспитание толерантности.

#### **Цели занятия**

1. Ознакомить студентов с основными этапами предвыборной кампании.
2. Повысить гражданско-политическую компетентность студентов.
3. Способствовать процессу формирования личности ученика и развитию таких черт, как уверенность в своих знаниях, умение видеть главное в дискуссионном вопросе, владеть дальней перспективой рассматриваемого вопроса.

Форма проведения – деловая игра.

#### **Материалы к уроку**

Предвыборные программы кандидатов.

Подписные листы кандидатов.

Листовки.

Избирательные бюллетени.

#### **Оборудование**

Избирательная урна для голосования.

Мультимедийный проектор.

#### **Зрительный ряд**

Книжная выставка по избирательному праву.

Плакат «Качества идеального мэра».

План-схема «Органы местного самоуправления».

Принципы избирательного права (запись на доске).

Слайд-фильмы с программами кандидатов.

#### **Основные термины и понятия для усвоения на уроке**

Местное самоуправление.

Муниципальные образования.

Муниципальная реформа.

Двухуровневая система местной власти.

Представительная власть.

Муниципальная собственность.

Местный бюджет. Структура органов местного самоуправления.

Глава муниципального образования.

### **Подготовительный этап игры**

1. Комплектование штабов и инициативных групп кандидатов на должность мэра.
2. Штабы и инициативные группы разрабатывают программу, готовят проекты выступлений кандидатов, необходимый наглядный материал, слайд-фильмы.
3. Формирование команд участников деловой игры, группы по 6–8 человек.
4. Проведение педагогом консультационных занятий с учащимися.
5. Разработка правил игры и доведение их до сведения команд-участниц.
6. Назначение для проведения мероприятия ученика – ассистента учителя.

### **Ход игры**

Учитель знакомит аудиторию с темой, правилами деловой игры, членами избирательной комиссии. Далее следуют:

- переключка команд;
- доклад об их готовности;
- озвучивание названий команд;
- представление их эмблем.

### **Организация игры**

- Представление кандидата и его программы.
- Решение теста по избирательному праву.
- Пресс-конференция или дебаты.
- Тур голосования.
- Объявление победителя и предоставление слова избранному «мэру».

### **Условия проведения деловой игры**

1. Вопросы и задания подбирались в соответствии с уровнем развития участников, их возрастом. Для подготовки готовилась информация, доступная ученикам.
2. Критерии оценивания в баллах вырабатывались на подготовительном этапе. Участников игры знакомили с ними на организационном этапе.

## Содержание деловой игры

Выборы — единственная гонка,  
в которой выигрывает большинство участников.

*Л. Питер*

*Учитель.* Здравствуйте, ребята, уважаемые гости! Сегодня мы проведем урок-игру, где будем выбирать идеального мэра для нашего города. Постарайтесь проявить активность, информированность, заинтересованность и ответственность.

Сейчас вам представят свое мнение о том, каким должен быть мэр, самые младшие участники игры — ребята из начальной школы.

*Учитель приглашает ребят из интеллектуального клуба «Эврика», они знакомят присутствующих с качествами идеального мэра.*

*Учитель.* Думаю, что кандидаты прислушаются к предложениям маленьких граждан и пойдут им навстречу.

Хочу представить наш многоуважаемый кворум:

- Избирательная комиссия, которая будет подводить итоги голосования: А.П. Дробыш, учитель истории, депутаты Городского совета Н.А. Гречин, А.П. Крамар, выпускник школы Антон Шестериков.

- Наблюдатели за избирательным процессом (приглашенные учителя, гости).

- Кандидаты и группа поддержки на выборах (учащиеся 11 А класса). Избиратели, следящие за ходом избирательного процесса (учащиеся 9–11 классов).

*(Учитель читает выдержки из ст. 32 Конституции РФ.)*

*Учитель.* Какие еще законы, касающиеся избирательного права, вы знаете?

*(Вопрос для штабов кандидатов.)*

*Учитель.* Так как вам скоро надо будет выступать в роли избирателей, прослушайте информацию об избирательном праве и выборах в органы местного самоуправления.

*Ученица.* Выборы — центральный институт демократических форм правления. Право граждан на участие в формировании властных структур является общепризнанным элементом современного общества. Принцип всеобщего избирательного права гарантирует гражданам России по достижении установленного законодательством возраста право избирать и быть избранным независимо от

пола, расы, национальности, языка, происхождения, имущественного и должностного положения, места жительства, убеждений и иных обстоятельств.

Участие в выборах – это не просто важнейшее конституционное право, но и событие, требующее от участников политической ответственности за свои действия. Мы выбираем мэра. Давайте рассмотрим систему местного самоуправления. Что такое местное самоуправление?

*(Ученица рассказывает, используя термины, записанные на доске, о системе местного самоуправления.)*

*Учитель.* В ходе подготовки к игре наши кандидаты прошли начальные этапы. Это выдвижение кандидатов и предвыборная агитация, которая была проведена в 10–11 классах (*демонстрирует избиркому и гостям заявления кандидатов и листовки с их программами*).

### **Представление кандидатов и их программ**

*Учитель.* Теперь предложим штабам кандидатов и самим кандидатам рассказать о себе, своей программе. Кандидаты на пост мэра города защищают свои программы и проекты городской символики – герба, гимна, флага, устава и т. п. (если не полностью представлена программа, то баллы снижаются). Максимальное количество – 10 баллов (*следуют название группы, краткая биография кандидата*).

### **Задания кандидатам**

1. Представление каждого кандидата на должность мэра города.
2. Перечень основных требований, которым должен соответствовать кандидат в мэры города (три минуты). Для этого школьник должен на первое место поставить наиболее важное требование, на второе – чуть менее важное и т. д.

В конце выступлений всех кандидатов эти выполненные два задания сдаются в избирательную комиссию – экспертную комиссию, которая все это учтет при подведении итогов первого этапа игры и в таблице отметит итоги по каждому отдельному кандидату (максимальное количество – 5 баллов).

### **Выступления кандидатов**

#### **Максим Иванович Ефремов:**

– Здравствуйте, уважаемые члены избирательной комиссии, избиратели!

Я родился 24 марта 1990 года в городе Тольятти в семье интеллигентов. Родители работают на ВАЗе. Свою будущую профессию связываю с военной карьерой. Хочу поступить в Академию ФСБ в городе Москве.

Принять участие в выборах меня и штаб «Молодость» побудило стремление сделать жизнь нашего города лучше для таких групп населения, как молодежь, пенсионеры, социально не защищенные слои города. Помощь муниципальных властей им необходима.

Поэтому мы – я и инициативная группа «Молодость», которая поддержала меня на выборах, предлагаем следующую программу.

Особое внимание уделить проблемам молодежи:

- вернуться к действительно бесплатному образованию;
- создать рынок рабочих мест в городе;
- дать молодым семьям бесплатное жилье или предоставить беспроцентный ипотечный кредит;
- принять законы о более строгом наказании за распространение наркотиков, вплоть до пожизненного заключения;
- организовать досуг молодежи через развитие спорта, информационных технологий, расширение сети библиотек.

Оказывать реальную помощь социально не защищенным группам населения:

- пожилым людям, инвалидам;
- малоимущим гражданам;
- многодетным семьям;
- одиноким матерям.

#### **Иван Алексеевич Антонов:**

– Здравствуйте, уважаемые члены избирательной комиссии, избиратели!

Я родился в городе Тольятти 5 ноября 1989 года, проживаю в городе восемнадцать лет. За это время, проанализировав «за» и «против», решил, что можно сделать для благоустройства нашего города много полезного.

Главную задачу я и мой штаб «Новое поколение» видим именно в изменении облика города, хотим сделать его самым красивым в области.

Мы предлагаем следующую программу.

- Поддержка строительства метро.
- Социальная защита тольяттинцев, оказание помощи малообеспеченным слоям населения.
- Проведение эффективной молодежной политики.
- Строительство бесплатного жилья в городе за счет средств местного бюджета (*строительство малоэтажных домов и предоставление услуги ипотечного кредитования на льготных условиях для молодых и многодетных семей*).
- Оказание адресной помощи ветеранам Великой Отечественной войны и труда (*предоставление бесплатных лекарств, оказание помощи на дому, выплата материального обеспечения и т. д.*).
- Развитие малого и среднего бизнеса.
- Благоустройство города:
  - восстановление лесопарковой зоны (*посадка деревьев, сбор мусора, реставрирование дорожек и скамеек*);
  - обустройство детских площадок;
  - строительство современных спортивных сооружений;
  - строительство стоянок для машин (*возможно, многоэтажных с целью уменьшения количества машин около жилых домов*);
  - реконструкция дорожного полотна (*приглашение иностранных специалистов и использование зарубежных технологий*);
  - ремонт подъездов (*покраска, замена освещения, замена дверей и лифтов*);
  - озеленение.

**Андрей Николаевич Петров:**

– Здравствуйте, уважаемые избиратели!

Я родился 30 января 1990 года в Тольятти, являюсь гражданином РФ, веду активный образ жизни, занимаюсь волейболом, люблю кататься на лыжах. Неравнодушен ко всем изменениям, происходящим в стране, особенно в родном городе. Поэтому решил баллотироваться на пост мэра.

Считаю, что программа, разработанная штабом «Максимум», принесет пользу тольяттинцам.

*Приоритетным проектом нашей группы «Максимум» является строительство молодежного центра, в котором будут размещаться как клубы по интересам (авиамодельный кружок, судомодельный кружок, общество любителей книг, кружок радиолюбителей, клуб любителей кино, клуб любителей компьютеров, любителей техники), так и центр работы с трудными подростками; возможна будет аренда помещений для молодежных и общественных организаций.*

- Строительство фитнес-центра. В нем будут тренажерный зал, бассейн, спортивный зал с зеркалами, душ и т. д.
- Открытие кинотеатра и боулинга.
- Строительство приюта для бездомных животных.
- Уборка и поддержание порядка на территории города.

#### ***Тест по избирательному праву***

**(Выполненные задания передаются в избирательную комиссию для проверки.)**

#### ***Дебаты***

*Учитель.* Уважаемые кандидаты, избирательная комиссия, избиратели! Сейчас мы перейдем к самому серьезному испытанию для наших кандидатов – к ответам на вопросы избирателей, которых волнует будущее нашего города.

Наши избиратели – представители различных социальных групп города: интеллигенция, рабочие, предприниматели, пенсионеры, молодежь. Именно от ваших ответов, уважаемые кандидаты, зависит, как распределятся голоса на выборах мэра. Прошу задавать вопросы.

#### **Голосование**

*Учитель.* Каждый участник игры – наш избиратель получает бюллетень для голосования. Просим при этом полностью соблюдать все правила проведения выборов, где гарантируется тайное голосование. Наблюдателям занять необходимые места на пункте проведения выборов. После проведения процедуры выборов в присутствии наблюдателей от избирательных штабов будет произведен подсчет голосов.

*Избиратели опускают бюллетени в урну.*

Объявление победителя и предоставление слова избранному «мэру».

#### **IV. Подведение итогов**

### ***Практическое занятие 5*** **Технология организации подвижной игры**

**Цель** – формирование у студентов умения проводить подвижные игры с детьми младшего школьного возраста.

#### **Задачи**

1. Рассмотреть подвижную игру как условие развития младшего школьника.
2. Формировать у студентов умение проводить подвижные игры.
3. Развивать профессиональную компетентность.

Форма проведения – практикум.

#### *Ход занятия*

##### **I. Организационный момент**

##### **II. Информация для студентов**

Игра представляет собой особую деятельность, которая наиболее активно развивается в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Ведущее положение игры определяется не количеством времени, которое ребенок ей посвящает, а тем, что она удовлетворяет его основные потребности; в недрах игры зарождаются и развиваются другие виды деятельности; игра в наибольшей степени способствует психическому и физическому развитию ребенка.

##### **III. Примеры подвижных игр, которые проводят студенты**

##### **«Гуси-лебеди»**

Игра развивает реакцию и выносливость вашего ребенка.

На одной стороне площадки проводится черта, отделяющая «гусятник». В середине площадки ставятся четыре скамейки, образующие дорогу шириной два-три метра. На другой стороне площадки ставятся две скамейки – это «гора». Все играющие находятся в «гусятнике» – это «гуси». За горой очерчивается круг – «логово», в котором размещаются два «волка».

По сигналу «Гуси-лебеди, в поле!» «гуси» идут в «поле» и там гуляют. По сигналу «Гуси-лебеди, домой, волк за дальней горой!», «гуси» бегут к скамейкам в «гусятник». Из-за «горы» выбегают «волки» и догоняют «гусей».

Выигрывают игроки, ни разу не пойманные.

Возраст играющих — от шести лет.

Игра развивает внимательность, выносливость, координацию, ловкость, мышление, реакцию.

Количество игроков — четыре и более.

Место игры — улица.

### **По алфавиту**

Чтобы имена лучше запомнились, чтобы потренировать внимание и умение быстро переключаться с одного задания на другое, можно провести в компании до 15 человек такую игру.

Ведущий предлагает ребятам за определенное время (10, 15 или 20 секунд) поменяться местами так, чтобы:

- все имена расположились по алфавиту;
- все встали по цвету волос (слева — брюнеты, справа — блондины);
- все встали по росту (слева — маленькие, справа — большие).

*Примечание.* Эти упражнения могут быть еще веселее, если есть широкие скамьи, диваны или очень устойчивые крепкие стулья. Тогда ребята должны выполнить задания, находясь на скамьях и при переходах не ступая на пол.

Возраст играющих — от шести лет.

Игра развивает внимательность, координацию.

Количество игроков — пять и более.

Место игры — помещение.

### **«Успей подобрать»**

С этой игрой можно весело провести время в коллективе.

В круг диаметром один метр становится участник с волейбольным мячом в руках. Сзади игрока лежат восемь теннисных (резиновых) мячей.

По сигналу участник подбрасывает мяч вверх, пока тот находится в воздухе, старается подобрать как можно больше теннисных мячей и, не выходя из круга, поймать брошенный им мяч.

Побеждает участник, которому удалось подобрать больше мячей.

Возраст играющих — от шести лет.

Игра развивает внимательность, координацию, ловкость, реакцию.

Количество игроков — два.

Место игры — улица.

Необходимые вещи — мячи.

**«Шишки, желуди, орехи»**

Подвижная игра, которая очень нравится детям.

Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишка», «желудь», «орех». Ведущий находится за пределами круга.

Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье-то место.

Если это ему удастся, то он становится «орехом» («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, встает на место ведущего.

Возраст играющих — от шести лет.

Игра развивает внимательность, координацию, ловкость, мышление, реакцию.

Количество игроков — семь и более.

**IV. Подведение итогов**

### ***Практическое занятие 6*** **Интеллектуальные игры**

**Цель** — проведение интеллектуальных игр для младших школьников.

**Задачи**

1. Разработать интеллектуальную игру в соответствии с требованиями.
2. Формировать у студентов умение проводить интеллектуальную игру.
3. Развивать навыки самостоятельной творческой деятельности.

Форма проведения — практикум.

## *Ход занятия*

### **I. Организационный момент**

### **II. Интеллектуальную игру проводят студенты «САМЫЙ УМНЫЙ»**

Интеллектуальная игра предназначена для учащихся начальных классов.

*Ведущий.* Мы приветствуем зрителей и участников игры «Самый умный»! Сегодня поединок лиги учеников 3–4 классов. На игровой подиум вышли двенадцать игроков, чтобы разыграть три путевки в финал и побороться за звание «Самый умный». Я с удовольствием представляю вам участников игры.

#### **Первый тур**

*Ведущий.* Мы начинаем игру. Вначале несколько слов о ее правилах. Игра состоит из трех туров. В первом туре вы отвечаете на вопросы из самых разных областей знаний. К каждому вопросу предлагается четыре варианта ответов. Нужно выбрать из них единственный верный. Для ответа на каждый вопрос у вас пять секунд. Всего я задам двенадцать вопросов. Шестеро лучших выйдут в полуфинал, где определятся трое финалистов.

Внимание! Вы готовы? Итак, начинаем первый тур!

Дети получают бланк для ответов.

#### *Вопросы первого тура*

1. Кто из персонажей стихотворения А. Барто вздыхал: «Ох, доска кончается...»?

- а) мишка
- б) зайка
- в) бычок +
- г) лошадка

2. Как называется плод арбуза?

- а) овощ
- б) фрукт
- в) ягода +
- г) костянка

3. Какое прозвище было у русского царя Ивана IV?

- а) Великий
- б) Грозный +

- в) Мудрый
- г) Храбрый

4. Из чего получается сахар?

- а) из сахарной свеклы +
- б) из сахарного сиропа
- в) из мела
- г) из сока деревьев

5. Где расположены уши у кузнечика?

- а) на ногах +
- б) на голове
- в) на крыльях
- г) на спине

6. Как называется начало реки?

- а) ручей
- б) исток +
- в) устье
- г) впадина

7. Кто из перечисленных животных не является земноводным?

- а) тритон
- б) жаба
- в) змея
- г) лягушка

8. Какое из этих слов устаревшее?

- а) изображать
- б) наблюдать
- в) молвить +
- г) копать

9. Кто из перечисленных авторов писал рассказы о природе?

- а) Михалков
- б) Сутеев
- в) Барто
- г) Бианки +

10. Что такое кинология?

- а) наука о кино
- б) наука о собаках +
- в) наука о грибах
- г) наука о логике

11. Какое сравнение используют, когда говорят об очень сильном дожде?

- а) «как из бочки»
- б) «как из кастрюли»
- в) «как из ведра» +
- г) «как из бака»

12. Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде?

- а) Жар-птицу
- б) Северного оленя +
- в) Конька-Горбунка
- г) Сивку-Бурку

Если победителей больше шести, участникам предлагаются дополнительные вопросы. Во второй тур проходят те, кто первым справится с большим количеством вопросов. После каждого дополнительного вопроса проверяется результат, есть ли победители.

*Дополнительные вопросы первого тура*

13. Какую башню называют падающей?

- а) Эйфелеву
- б) Пизанскую +
- в) Останкинскую
- г) водонапорную

14. Что вырабатывается при помощи прививок?

- а) иммунитет +
- б) интуиция
- в) инстинкт
- г) рефлекс

15. Как можно назвать пары слов: глубокий – мелкий, тихий – громкий?

- а) омонимы
- б) синонимы
- в) антонимы +
- г) многозначные слова

16. Сколько звуков в слове «класс»?

- а) 5
- б) 4 +
- в) 3
- г) 2

17. Сколько диагоналей имеет прямоугольник?

- а) 1
- б) 2 +
- в) 3
- г) 4

18. Что попало Каю в глаз?

- а) снежинка
- б) соринка
- в) льдинка
- г) осколок зеркала +

### **Второй тур**

*Ведущий.* Огромное спасибо детям, которые принимали участие в игре, но не вошли в число победителей. А мы пожелаем удачи всем тем, кто прошел в полуфинал!

Итак, передо мной шесть полуфиналистов. Они показали лучшие результаты в первом туре и будут бороться дальше за выход в финал. Но прежде чем определить порядок ответов, мы проведем конкурс «дешифровщик».

Ведущий раздает игрокам листы с табличкой.

*Ведущий.* Загаданное слово будет представлять собой одновременно комбинацию отдельных букв (как на телефонном аппарате). Например: хвойное дерево 65651 (сосна). Чем меньше времени вы затратите, тем выше порядковый номер вашего выступления при дальнейших ответах. Внимание!

Музыкальный инструмент 236161 (гитара).

Участники отгадывают слово, подводятся итоги.

*Ведущий.* Итак, стартовать участники будут в таком порядке...  
(*называет имена*).

Категории знаний: «Жизнь растений», «Братья наши меньшие», «Сказочные животные», «Калейдоскоп», «Угадай-ка», «Музыка».

Каждый игрок в порядке очередности выбирает категорию. Нужно дать как можно больше правильных ответов за 30 секунд.

◇ «Жизнь растений»

1. Как с греческого языка переводится название растения астра?  
(Звезда)

2. Эта дикая малина получила свое название за то, что ветви ее сплошь покрыты острыми шипами. (Ежевика)
3. Это растение на разных языках называется почти одинаково. У поляков оно – «поземка», у немцев – «земляная ягода», а у русских? (Земляника)
4. Цветки этого дерева распространяют изумительный аромат и являются прекрасным средством от простуды. (Липа)
5. Какой первоцвет получил название из-за своих листьев: снаружи темных, холодных, а изнутри – теплых, мягких? (Мать-и-мачеха)
6. Какой крупный цветок называют «цветком солнца» или «солнечным сыном»? (Подсолнух)
7. Какое растение питается насекомыми? (Росянка)
8. В старину кору этого дерева использовали вместо бумаги. (Береза)
9. Как называется плод лещины? (Орех)
10. Как называется сушеный виноград? (Изюм)
11. Как называется колючка на розе? (Шип)
12. Какую часть растения мы едим у гороха? (Семена)
13. Как называется вещество, придающее листьям растений зеленый цвет? (Хлорофилл)
14. Семена какого растения используют для приготовления шоколада? (Какао)
15. Как распространяются семена одуванчика? (С помощью ветра)
16. Из какой страны к нам привезены кактусы? (Из Мексики)
17. Что за дерево стоит: ветра нет, а лист дрожит? (Осина)
18. Экзотический мохнатый сладко-кислый фрукт с зеленой мякотью. (Киви)

◇ *«Братья наши меньшие»*

1. Самая маленькая птичка. (Колибри)
2. Куда зайцу удобнее бежать: с горы или в гору? (В гору)
3. Им кусает пчела. (Жало)
4. Самое большое животное. (Синий кит)
5. У какой птицы под клювом имеется кожистый мешок для складывания улова? (Пеликан)
6. Дикая лесная свинья. (Кабан)
7. Какое хищное насекомое питается тлей? (Божья коровка)
8. На Крайнем Севере это животное впрягают в сани. (Олень)

9. Ленивый медведь, живущий в Австралии, имеющий сумку, как кенгуру. (Коала)
10. Что носит на спине верблюд? (Горб)
11. Какой зверь считается хозяином тайги? (Медведь)
12. Какого зверя «ноги кормят»? (Волк)
13. Какая птица выводит птенцов зимой? (Клест)
14. Чем дышит рыба? (Жабрами)
15. Какое крошечное животное является чемпионом по прыжкам среди насекомых? (Блоха)
16. Какой зверь спит всю зиму вниз головой? (Летучая мышь)
17. Какие птицы едят грибы? (Глухари)
18. Как называют зайчат, родившихся осенью? (Листопаднички)

◇ *«Сказочные животные»*

1. Пудель Мальвины. (Артемон)
2. Собака доктора Айболита. (Авва)
3. Пес Дяди Федора. (Шарик)
4. Песик Элли. (Тотошка)
5. Собачка, которая помогала деду и бабе собирать урожай. (Жучка)
6. Пантера из сказки «Маугли». (Багира)
7. Крыса старухи Шапокляк. (Лариска)
8. Кот из деревни Простоквашино. (Матроскин)
9. «Слепой» кот из сказки «Золотой ключик». (Базилио)
10. Медведь, обучавший Маугли закону джунглей. (Балу)
11. Имена двух мышат из сказки «Колосок». (Круть и Верть)
12. Вожак волчьей стаи, приютившей Маугли. (Акела)
13. Муха, которая напоила всех чаем. (Цокотуха)
14. Черепаха из сказки «Золотой ключик». (Тортилла)
15. У кого в голове опилки? (Винни Пух)
16. С кем Ежик протирает звезды? (С медвежонком)
17. Детеныш Муми-мамы и Муми-папы. (Муми-тролль)
18. Кто разбил золотое яичко? (Мышка)

◇ *«Калейдоскоп»*

1. Жидкое косметическое средство для мытья волос. (Шампунь)
2. Сколько месяцев в году? (12)
3. Как называется завитая часть волос? (Локон)

4. Как называется специальная книга, в которой отмечают успеваемость учеников? (Журнал)
5. Мера длины, равная 10 сантиметрам. (Дециметр)
6. За какой нотой следует нота ре? (До)
7. Какой цвет получается при смешивании красного и желтого? (Оранжевый)
8. Как называется устройство для замораживания продуктов? (Морозильник)
9. Как называется транспортное средство, предназначенное для полета людей в космос? (Космический корабль)
10. Как называется слово без окончания? (Основа)
11. Им гребут, плывя на лодке. (Весло)
12. Каникулы у папы и мамы. (Отпуск)
13. Ее драят матросы. (Палуба)
14. Сахар кусочками. (Рафинад)
15. Низ обуви. (Подошва)
16. Внучка Деда Мороза. (Снегурочка)
17. Его сначала заваривают, а потом пьют. (Чай)
18. Кто на корабле главный? (Капитан)

◇ «Угадай-ка» (пословицы и поговорки)

1. Какой блин обычно получается комом? (Первый)
2. Какая птица всегда свое болото хвалит? (Кулик)
3. Чего не выкинешь из песни? (Слова)
4. Сколько небитых дают за одного битого? (Двух)
5. Без чего не бывает дыма? (Без огня)
6. Что следует ковать, пока оно горячо? (Железо)
7. Кого дело боится? (Мастера)
8. Что, согласно пословице, летит, когда рубят лес? (Щепки)
9. Во что не рекомендуется плевать? (В колодец)
10. Какому подарку в зубы не смотрят? (Коню)
11. Не имей сто рублей, а имей сто... (Друзей)
12. Тише едешь, дальше... (Будешь)
13. Не по словам судят, а по чему? (По делам)
14. Что оторвали на базаре любопытной Варваре? (Нос)
15. Какой фрукт падает недалеко от своего дерева? (Яблоко)
16. Когда приходит аппетит? (Во время еды)

17. Чего не утаишь в мешке? (Шила)

18. Кто свистит на горе? (Рак)

◇ «Музыка»

1. На каком музыкальном инструменте играл крокодил Гена? (Гармошка)

2. Кто пел песенку «Я от бабушки ушел, я от дедушки ушел»? (Колобок)

3. Сколько линеек в нотном стане? (Пять)

4. Какую ноту кладут в суп? (Соль)

5. Какая нота может быть предложением? (До)

6. Какой композитор сочинил лучшие свои произведения, будучи глухим? (Бетховен)

7. Как называется ансамбль из четырех музыкантов? (Квартет)

8. Какая торжественная песня звучит каждый день в шесть часов утра по радио? (Гимн)

9. Музыкальная группа, которая имеет название такое же, как и часть растения. («Корни»)

10. У какого инструмента есть и струны, и педаль?

Что же это? Несомненно, это славный наш... (Рояль)

11. Кто управляет оркестром? (Дирижер)

12. Герой какого мультфильма пел песню «От улыбки хмурый день светлей...»? (Крошка Енот)

13. Под какую музыку шагают солдаты? (Марш)

14. Забренчит нам, угадай-ка, веселушка... (Балалайка)

15. На чем играл кот Матроскин из Простоквашино? (На гитаре)

16. Какую ноту не мог взять Бараш из «Смешариков»? (ЛЯ)

17. Какой музыкальный инструмент изображал волка в музыкальной сказке Прокофьева «Петя и Волк»? (Валторна)

◇ «Составь пары» (дополнительное задание ко второму туру)

#### ВИД СПОРТА

#### ИНВЕНТАРЬ

футбол

клюшка

хоккей

брусья

теннис

мяч

биатлон

лыжи

легкая атлетика

ракетка

### **Третий тур**

*Ведущий.* Поздравляем участников финала! Последний конкурс нашей игры называется «Редактор». Перед вами текст, в котором допущены ошибки. Вам нужно за пять минут отыскать и исправить все ошибки. Тот, кто лучше и быстрее всех справится с этим заданием, и будет победителем сегодняшней игры.

*Текст на карточке*

Я шол полесной дарошки в диревню. Месность была мне знако-  
ма. В чяще леса слышался галасок малинафки. У апушки милькали  
белый ромашки на высоких ношках. От апушки к диревне тянулась  
паляна за паляной синела речька. Около речьки паслось стадо

*Исправленный текст (для жюри)*

Я шел по лесной дорожке в деревню. Местность была мне зна-  
кома. В чаще леса слышался голосок малиновки. У опушки мелька-  
ли белые ромашки на высоких ножках. От опушки к деревне тяну-  
лась поляна, за поляной синела речка. Около речки паслось стадо.  
(24 исправления)

Награждение победителя кубком, а всех участников – поощри-  
тельными призами.

### **III. Подведение итогов**

## **Практическое занятие 7 Коррекционные игры**

**Цель** – проведение коррекционных игр для гиперактивных детей.

### **Задачи**

1. Разработать и провести коррекционные игры в соответствии с требованиями.
2. Формировать у студентов умение проводить коррекционные игры.
3. Развивать у студентов профессиональную компетентность.

Форма занятия – практикум.

### *Ход занятия*

#### **I. Организационный момент**

#### **II. Информационный материал для студентов**

Составление сравнительной таблицы активного и гиперактивного ребенка

Активный ребенок	Гиперактивный ребенок
Большую часть дня проявляет активность, предпочитает подвижные игры спокойным (кубики, пазлы, конструктор), но если его заинтересовать — с удовольствием слушает книжку, рисует и собирает пазлы	Находится в постоянном движении и не может себя контролировать, даже если он устал, продолжает двигаться, а выбившись из сил, плачет и устраивает истерики. Двигательная активность ребенка, как правило, не имеет определенной цели. Он просто так бегаёт, крутится, карабкается, пытается куда-то залезть, хотя порой это бывает далеко не безопасно
Быстро и много говорит, задает много вопросов	Часто бывает болтливым. Когда говорит, глотает слова, перебивает, не дослушивает. Задает много вопросов, но редко выслушивает ответы. С явным энтузиазмом берется за задание, но почти никогда не заканчивает его
Легко засыпает, спокойно спит, нет проблем с пищеварением	Гиперактивного ребенка трудно уложить спать, а спит он беспокойно. У него часто бывают кишечные расстройства и склонность к аллергическим реакциям
Поведение меняется в зависимости от ситуации. Например, беспокойный и непоседливый дома, ребенок может себя вести вполне спокойно в детском саду или в гостях у малознакомых людей	Не способен надолго сосредоточить внимание, даже на интересном для него занятии. Часто теряет вещи. Ребенок в любых условиях: дома, в магазине, детском саду, школе, на улице — ведет себя одинаково активно, не реагирует на запреты и ограничения, не подчиняется контролю, самоконтроль тоже отсутствует
Не отличается повышенной агрессивностью, редко сам становится инициатором конфликта	Часто провоцирует конфликты. Не контролирует свою агрессию — дерется, кусается, пускает в ход подручные средства: палки, камни и т. д.

### **Правила работы с гиперактивными детьми**

**Правило 1.** Не ожидайте всего и сразу. Начинать нужно с тренировки только одной функции (например, только внимания). Нужно быть терпимыми. Помните: если вы одергиваете ребенка, то его усилия тут же переключаются на контроль своих действий, а сконцентрироваться на задании ему уже будет трудно. Только через продолжительное время ваших совместных усилий можно начинать требовать не только внимания, но и общепринятого поведения.

**Правило 2.** Предупреждайте переутомление и перевозбуждение ребенка: вовремя переключайте его на другие виды игр и занятий,

но не слишком часто. Важно также соблюдать режим дня, обеспечить ребенку полноценный сон и спокойную обстановку.

**Правило 3.** Так как гиперактивному ребенку сложно контролировать себя, он нуждается во внешнем контроле. Очень важно, чтобы взрослые при выставлении внешних условий из «можно» и «нельзя» были последовательны. Также необходимо учитывать, что ребенок не способен долго ждать, поэтому все наказания и поощрения должны появляться вовремя. Пусть это будет доброе слово, маленький сувенир, но их передача ребенку должна являться достаточно быстрым проявлением вашего одобрения его действий.

**Правило 4.** Начинать заниматься с гиперактивным ребенком лучше индивидуально и только потом постепенно вводить его в групповые игры, так как индивидуальные особенности таких детей мешают им сосредоточиться на том, что предлагает взрослый, если рядом есть сверстники. Кроме того, невыдержанность ребенка и его неумение придерживаться правил групповой игры могут провоцировать конфликты среди играющих.

**Правило 5.** Используемые в вашей коррекционной работе игры должны быть подобраны в следующих направлениях:

- игры на развитие внимания;
- игры и упражнения для снятия мышечного и эмоционального напряжения (релаксация);
- игры, развивающие навыки волевой регуляции;
- игры, способствующие закреплению умения общаться.

### **III. Примеры коррекционных игр для гиперактивных детей**

#### **«Корректор»**

Эту игру дети любят за то, что она дает им возможность почувствовать себя взрослыми и важными. Для начала нужно объяснить им смысл непонятого слова «корректор». Вспомните с ребенком его любимые книги и детские журналы. Встречал ли он в них когда-нибудь ошибки и опечатки? Конечно нет, если речь идет о хорошем издательстве. А ведь авторы тоже могут допускать ошибки. Кто же занимается их исправлением и не пропускает в печать разные «очепятки»? Этот важный человек и есть корректор. Предложите ребенку поработать на такой ответственной должности.

Возьмите старую книгу или журнал, где есть большие тексты. Договоритесь с ребенком о том, какая буква сегодня будет условно «неправильной», то есть какую букву он будет вычеркивать. Затем выберите фрагмент текста или засекуте время работы (не более десяти минут). Когда пройдет это время или будет проверен весь выбранный отрывок, проверьте текст сами. Если ваш подопечный действительно отыскал все нужные буквы, то обязательно похвалите его. Такому корректору можно даже дать премию (например, конфету или маленький сувенир)!

Если же вашим «корректором» были допущены пропуски, тоже не огорчайтесь – ему есть в чем совершенствоваться! Возьмите листок в клеточку и начертите на нем систему координат. Вверх по вертикальной оси отложите столько клеточек, сколько ошибок допустил ребенок. Когда будете проводить эту игру повторно, то на этом же чертеже правее отложите следующее количество ошибок. Соедините полученные точки. Если кривая поползла вниз, значит, ребенок сегодня работает более внимательно, чем раньше. Порадуйтесь этому вместе с ним!

*Примечание.* Описанную игру желательно проводить с невнимательными детьми систематически. Тогда она станет эффективным инструментом, способным исправить этот недостаток. Если же ребенок уже без труда справляется с заданием, то его усложняют следующим образом. Во-первых, можно предложить корректору отмечать не одну букву, а три, причем разными способами: например, букву «М» вычеркивать, букву «С» подчеркивать, а «И» обводить в кружок. Во-вторых, можно вносить шумовые помехи, которые будут отвлекать ребенка от работы над заданием. То есть в отведенное для «корректур» время вы, вместо того чтобы хранить молчание и помогать ребенку сосредоточиться, будете играть роль «вредного» человека: шуметь, шуршать, рассказывать истории, ронять предметы, включать и выключать магнитофон и выполнять прочие действия в стиле старухи Шапокляк.

#### **«Учитель»**

Эта игра наверняка понравится тем, кто уже учится в школе, особенно в начальных классах. В этом возрасте дети легко отождествляют себя с учителем и с удовольствием побудут на его месте.

А вот вам, наоборот, придется представить себя нерадивым школьником и подготовиться к уроку, списав несколько предложений из книги. При этом вы должны допустить в своем тексте несколько ошибок. Лучше не делать орфографических или пунктуационных, ведь ребенок может не знать некоторых правил. Зато можно допустить пропуски букв, изменения окончаний, несогласованность слов в лице и падеже. Пусть ребенок войдет в роль учителя и проверит вашу работу. Когда все ошибки будут найдены, предложите ему поставить оценку за такое списывание. Будьте морально готовы, что ребенок с нескрываемой радостью поставит двойку в ваш воображаемый дневник. Хорошо еще, если родителей в школу не будет требовать!

*Примечание.* Если у вас неразборчивый почерк, то лучше напечатать текст с ошибками или написать печатными буквами.

#### **«Только об одном»**

Эта игра может показаться взрослым скучноватой. Однако дети ее очень любят.

Предложите ребенку выбрать любую игрушку. Теперь объясните правила. В этой игре можно говорить только об одном – о выбранной игрушке. Причем говорит только тот, у кого игрушка в руках. Сказать нужно одно предложение, описывающее эту игрушку в целом или какие-то ее детали. После этого следует передать ее другому игроку. Тогда он составит свое предложение об этом же предмете. Обратите внимание, что нельзя повторять уже прозвучавшие предложения или делать отвлеченные высказывания. За такие фразы (например: «А я у бабушки видел похожую...») будет начисляться штрафной балл. А игрок, набравший три таких балла, считается проигравшим! Сюда же начисляются штрафы за повторение сказанного и ответ не в свою очередь.

*Примечание.* Лучше ограничить время этой игры. Например, если по истечении десяти минут никто из участников не набрал три штрафных балла, то выигрывают оба. Постепенно эту игру можно усложнять, выбирая в качестве ее объекта не игрушку, а более простые предметы, у которых не так уж много признаков. Если в результате вы сможете описывать достаточно долго предметы, подобные карандашу, то смело считайте, что достигли вместе с детьми определенных высот!

### **«Лови — не лови»**

Правила этой игры похожи на всем известный способ играть в «Съедобное — несъедобное». Только условие, когда ребенок ловит мяч, а когда нет, может меняться в каждом коне игры. Например, сейчас вы договариваетесь с ним, что если водящий бросает мяч, произнося слово, относящееся к растениям, то игрок ловит его. Если же слово не является растением, то отбивает мяч. Например, один кон игры мог бы называться «Мебель — не мебель». Аналогично можно играть в такие варианты, как «Рыба — не рыба», «Транспорт — не транспорт», «Летает — не летает» и множество других. Количество выбираемых условий игры зависит только от вашей фантазии. Если она вдруг иссякнет, предложите ребенку самому выбрать условие игры, то есть категорию слов, при озвучивании которых он будет ловить мяч. Дети иногда выдают совершенно свежие и творческие идеи!

*Примечание.* Как вы, наверное, заметили, эта игра развивает не только внимание, но и способность к обобщению, а также скорость обработки услышанной информации. Поэтому в целях интеллектуального развития ребенка постарайтесь, чтобы категории этих обобщаемых понятий были разнообразны и затрагивали разные сферы, а не ограничивались бытовыми и часто используемыми словами.

### **IV. Подведение итогов**

## Раздел III. ПРИМЕРНЫЕ ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ К ТЕМАМ

---

### «Методология игровой деятельности»

1. В процессе изучения игры не выделяют... подход
  - а) философский
  - б) антропологический
  - в) культурологический
  - г) специализированный
  
2. В рамках междисциплинарных исследований к развитию игры не имела отношения...
  - а) биология
  - б) ботаника
  - в) социология
  - г) педагогика
  
3. В психологии исследования игры не выделяют игру в контексте...
  - а) когнитивного развития
  - б) свободного развития
  - в) социального развития
  - г) развития аффективной и мотивационной сфер
  
4. Этнопедагогика рассматривает влияние... игр на развитие личности.
  - а) народных
  - б) интеллектуальных
  - в) деловых
  - г) ролевых
  
5. Источником происхождения игры не является...
  - а) трудовая деятельность
  - б) искусство
  - в) культура
  - г) архитектура

6. Автором труда «Игры учащихся – феномен культуры» является...

- а) К.Д. Ушинский
- б) С.А. Шмаков
- в) Д.Б. Эльконин
- г) В.В. Давыдов

7. «Мнимая» и реальная ситуации в игре указывают на признак...

- а) свободы
- б) эмоциональности
- в) двуплановости
- г) творчества

8. Особая сфера человеческой деятельности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия физических и духовных сил – это... деятельность.

- а) трудовая
- б) учебная
- в) спортивная
- г) игровая

9. В процессе игры ребенок берет на себя определенную роль, формирует свое «я» – это... развитие.

- а) социальное
- б) интеллектуальное
- в) физическое
- г) психическое

10. Наука, которая связывает игру с процессами воспитания, образования и развития личности – это...

- а) психология
- б) педагогика
- в) социология
- г) философия

*Ключ к тесту*

- |      |      |      |      |       |
|------|------|------|------|-------|
| 1. г | 2. б | 3. б | 4. а | 5. г  |
| 6. б | 7. в | 8. г | 9. а | 10. б |

## **«Дидактическая игра в системе педагогических технологий»**

**1.** Дидактическую игру можно рассматривать как...

- а) средство
- б) метод
- в) форму
- г) все ответы верны

**2.** Функция, которая не реализуется в процессе дидактической игры, ...

- а) образовательная
- б) дискуссионная
- в) воспитательная
- г) развивающая

**3.** Структурным компонентом дидактической игры является...

- а) цель
- б) метод
- в) форма
- г) методический прием

**4.** Целевой компонент дидактической игры не включает педагогические цели...

- а) образовательные
- б) воспитательные
- в) диагностические
- г) конкретные

**5.** Содержание дидактической игры основывается...

- а) на знаниях, умениях, навыках, отношениях учащихся
- б) учебном предмете
- в) действиях учителя
- г) действиях учащихся

**6.** Положения, в которых отражается сущность игры, соотношение всех компонентов, — это... игры.

- а) функции
- б) правила
- в) средства
- г) игровые действия

7. В основные этапы дидактической игры не входит...

- а) подготовка к игре
- б) проведение игры
- в) анализ игры
- г) содержание игры

8. При подведении итогов дидактической игры педагогу необходимо акцентировать внимание...

- а) на результатах игры
- б) выигрыше
- в) успехах одних учащихся
- г) неудачах других учащихся

9. Материальные и идеальные объекты, которыми пользуются учитель и учащиеся в процессе игры, — это...

- а) условия
- б) средства
- в) правила
- г) методы

10. Постигра не включает в себя...

- а) вывод учащихся из игровой ситуации
- б) анализ игры
- в) рефлекссию учащихся
- г) проведение игры

*Ключ к тесту*

- |      |      |      |      |       |
|------|------|------|------|-------|
| 1. г | 2. б | 3. а | 4. г | 5. а  |
| 6. б | 7. г | 8. а | 9. б | 10. г |

### **«Ролевая игра в образовательном процессе»**

1. Структурированная обучающая ситуация, в которой человек демонстрирует поведенческие модели, — это... игра

- а) дидактическая
- б) ролевая
- в) интеллектуальная
- г) подвижная

**2. В дошкольном возрасте преобладают... игры**

- а) сюжетно-ролевые
- б) деловые
- в) ролевые
- г) народные

**3. В младшем школьном возрасте преобладают... игры**

- а) сюжетно-ролевые
- б) дидактические
- в) ролевые
- г) народные

**4. В подростковом возрасте преобладают... игры**

- а) дидактические
- б) ролевые
- в) подвижные
- г) деловые

**5. В старшем школьном возрасте преобладают... игры**

- а) дидактические
- б) коррекционные
- в) деловые
- г) подвижные

**6. В классификации ролевых игр не выделяется вид...**

- а) описание
- б) демонстрация
- в) тренировка
- г) упражнение

**7. В структуре ролевых игр не выделяется компонент...**

- а) задачи
- б) роли
- в) методы
- г) игровые действия

**8. Если ученик не хочет играть определенную роль, то учитель...**

- а) навязывает ученику эту роль
- б) предлагает ему быть зрителем
- в) удаляет из игры
- г) не обращает на него внимания

**9. В технологии ролевой игры не выделяют этап...**

- а) подготовка к игре
- б) собственно игра

- в) обсуждение игры
- г) отношение к игре

10. Дебрифинг в ролевой игре – это...

- а) анализ игры
- б) подготовка к игре
- в) распределение ролей
- г) содержание игры

*Ключ к тесту*

- |      |      |      |      |       |
|------|------|------|------|-------|
| 1. б | 2. а | 3. б | 4. б | 5. в  |
| 6. г | 7. в | 8. б | 9. г | 10. а |

### **«Деловая игра в образовательном процессе»**

1. Моделирование предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста – это... игра

- а) дидактическая
- б) деловая
- в) интеллектуальная
- г) коррекционная

2. Деловая игра как метод активного обучения не используется...

- а) для младших школьников
- б) подростков
- в) старшеклассников
- г) взрослых

3. Деловая игра как метод активного обучения не используется...

- а) в высшей школе
- б) системе производственного обучения
- в) системе дошкольного образования
- г) системе повышения квалификации

4. Деловая игра направлена прежде всего...

- а) на укрепление здоровья
- б) расширение кругозора
- в) приобретение профессиональных умений и навыков
- г) развитие памяти

**5.** В деловой игре реализуется принцип...

- а) проблемности
- б) совместной деятельности
- в) профессиональной направленности
- г) все ответы верны

**6.** Создание имитационной модели в деловой игре относится к этапу...

- а) подготовки к игре
- б) проведения игры
- в) анализа игры
- г) обсуждения игры

**7.** В деловой игре в поведении игроков не проявляется стратегия...

- а) когда игрок все решения принимает от лица образа-эталона
- б) азарта
- в) пассивного наблюдателя
- г) интереса к тому, что происходит

**8.** В подготовке деловой игры педагог должен...

- а) распределить роли по желанию игроков
- б) изучить индивидуальные особенности учащихся и соответственно распределить роли
- в) распределить роли без учета индивидуальных особенностей
- г) предоставить самим ученикам распределить роли между собой

**9.** При комплектовании команд в деловой игре необходимо учитывать...

- а) разработку сценария
- б) разработку пакета документов
- в) межличностные отношения игроков
- г) определение места проведения игры

**10.** В разработку игровой модели не входит...

- а) формулировка игровых задач
- б) сообщение правил игры
- в) формирование рабочих групп
- г) самоанализ

*Ключ к тесту*

- |      |      |      |      |       |
|------|------|------|------|-------|
| 1. б | 2. а | 3. в | 4. в | 5. г  |
| 6. а | 7. в | 8. б | 9. в | 10. г |

**«Подвижные игры в образовательном процессе»**

1. Активные творческие двигательные действия, мотивированные игровым сюжетом, — это... игры.

- а) интеллектуальные
- б) подвижные
- в) дидактические
- г) коррекционные

2. В педагогической практике не используются подвижные игры...

- а) коллективные
- б) индивидуальные
- в) групповые
- г) парные

3. Непосредственная руководящая роль учителя, регулярность занятий с неизменным составом участников, регламентированное содержание и объем игрового материала характерны для ... формы подвижных игр.

- а) урочной
- б) внеурочной
- в) дополнительной
- г) внеклассной

4. Подвижные игры, относящиеся к внеурочной форме занятий, подразумевают большую роль...

- а) учителя начальных классов
- б) организаторов из среды самих детей
- в) учителя физической культуры
- г) родительского комитета

**5.** Подвижные игры – хороший активный отдых после умственной деятельности, поэтому они неуместны...

- а) на школьных переменах
- б) по окончании уроков
- в) в группах продленного дня
- г) на уроках

**6.** В процессе проведения подвижных игр не реализуется задача...

- а) социальная
- б) образовательная
- в) оздоровительная
- г) воспитательная

**7.** Развитие быстроты, ловкости, силы, выносливости, гибкости относится к... задаче.

- а) образовательной
- б) оздоровительной
- в) воспитательной
- г) диагностической

**8.** Влияние на рост, развитие и укрепление костно-связочного аппарата, мышечной системы, формирование правильной осанки решается с помощью... задачи.

- а) образовательной
- б) оздоровительной
- в) воспитательной
- г) диагностической

**9.** Развитие умения анализировать, сопоставлять, обобщать и делать выводы решается с помощью... задачи.

- а) образовательной
- б) оздоровительной
- в) воспитательной
- г) диагностической

**10.** При проведении подвижных игр учителю не рекомендуется...

- а) предлагать только те игры, которые доступны данной возрастной группе
- б) запрещать переключаться с одной игры на другую

- в) допускать перевозбуждение учащихся
- г) учитывать уровень развития детей, их таланты, умения и неумения

*Ключ к тесту*

- |      |      |      |      |       |
|------|------|------|------|-------|
| 1. б | 2. г | 3. а | 4. б | 5. г  |
| 6. а | 7. в | 8. б | 9. а | 10. б |

**«Интеллектуальные игры в образовании»**

1. Соревнование между детьми в эрудиции – это... игра.

- а) интеллектуальная
- б) подвижная
- в) дидактическая
- г) коррекционная

2. В интеллектуальной игре вопросы не должны быть...

- а) информативные
- б) расширяющие кругозор
- в) требующие от игроков умения логически мыслить
- г) слишком легкими

3. Вопросы-шутки в интеллектуальной игре относятся к... вопросам и заданиям.

- а) продуктивным
- б) условно допустимым
- в) недопустимым
- г) допустимым

4. Вопросы-розыгрыши в интеллектуальной игре относятся к... вопросам и заданиям.

- а) продуктивным
- б) условно допустимым
- в) недопустимым
- г) допустимым

5. Перечисления в интеллектуальной игре относятся к... вопросам и заданиям.

- а) продуктивным
- б) условно допустимым

- в) недопустимым
- г) допустимым

**6.** Вопросы в интеллектуальной игре нельзя подбирать...

- а) по сложности
- б) тематике
- в) жребию
- г) многозначности ответов

**7.** При организации интеллектуальной игры важное значение имеет...

- а) качество вопросов
- б) некомпетентность игроков
- в) некомпетентность учителя
- г) некомпетентность жюри

**8.** В интеллектуальной игре соотношение вопросов, построенных на изученном школьниками материале, и вопросов, построенных на новом материале, должно быть...

- а) 50:50
- б) 70:30
- в) 30:70
- г) 90:10

**9.** Вопросы в интеллектуальной игре должны быть...

- а) в корректной форме, четко сформулированными и предполагать неоднозначный ответ
- б) любой форме, четко сформулированными и предполагать однозначный ответ
- в) корректной форме, четко сформулированными и предполагать однозначный ответ
- г) любой форме, четко сформулированными и предполагать неоднозначный ответ

**10.** Вопросы-подсказки в интеллектуальной игре относятся к... вопросам и заданиям.

- а) продуктивным
- б) условно допустимым

- в) недопустимым
- г) допустимым

*Ключ к тесту*

- |      |      |      |      |       |
|------|------|------|------|-------|
| 1. а | 2. г | 3. а | 4. в | 5. б  |
| 6. г | 7. а | 8. б | 9. в | 10. а |

### **«Коррекционные игры в работе с проблемными детьми»**

**1.** Гиперактивность — это нарушение...

- а) системы эмоциональной регуляции
- б) интеллектуального развития
- в) развития речи
- г) развития памяти

**2.** Психологической готовности ребенка к школе способствуют игры, направленные...

- а) на развитие ощущений
- б) двигательную активность
- в) достаточный уровень волевого развития
- г) развитие эмоциональной сферы

**3.** С помощью коррекционных игр дети не учатся...

- а) самостоятельно мыслить
- б) использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей
- в) развивать речь
- г) подавлять друг друга

**4.** Для гиперактивных детей характерны...

- а) чрезмерная активность и импульсивность
- б) усидчивость
- в) внимательность
- г) дисциплинированность

**5.** Учителю с гиперактивными детьми не стоит быть...

- а) сдержанным
- б) терпеливым

- в) категоричным
- г) тактичным

**6.** Негативное явление, которое наблюдается у гиперактивных детей...

- а) дружелюбие
- б) агрессивность
- в) доброта
- г) общительность

**7.** Используемые в коррекционной работе игры не должны быть направлены...

- а) на развитие внимания;
- б) упражнения для снятия мышечного и эмоционального напряжения (релаксация);
- в) развитие навыков волевой регуляции;
- г) развитие подвижности

**8.** Начинать заниматься с гиперактивным ребенком лучше в... играх.

- а) индивидуальных
- б) групповых
- в) коллективных
- г) парных

**9.** Для гиперактивного ребенка не рекомендуется...

- а) соблюдать режим дня
- б) постоянный двигательный режим
- в) обеспечить полноценный сон
- г) создать спокойную обстановку

**10.** Гиперактивный ребенок в любых условиях: дома, в магазине, детском саду, школе, на улице – реагирует только...

- а) на запреты
- б) контроль со стороны взрослых
- в) ограничения
- г) яркие красочные игрушки

*Ключ к тесту*

- |      |      |      |      |       |
|------|------|------|------|-------|
| 1. а | 2. в | 3. г | 4. а | 5. в  |
| 6. б | 7. г | 8. а | 9. б | 10. г |

**Критерии оценки знаний студентов  
по дисциплине «Игровые технологии в образовании»**

Для успешной сдачи зачета студентам нужно выполнить не менее 40% тестовых заданий.

Форма пересдачи – зачет.

20 баллов – ответ полный, содержательный, студент ориентируется в учебном материале, быстро и обстоятельно без ошибок отвечает на дополнительные вопросы;

15 баллов – недостаточно полный и содержательный ответ;

10 баллов – ответ, требующий наводящих вопросов;

5 баллов – владение основными понятиями.

## **Вопросы итогового контроля по дисциплине**

1. Понятие «игра».
2. Методологические основы игры.
3. Классификация игр.
4. Дидактическая игра, ее структура.
5. Принципы деловой игры.
6. Технология организации и проведения дидактических игр.
7. Ролевая игра, ее структура.
8. Технология организации и проведения ролевых игр.
9. Сюжетно-ролевая игра и ее значение в жизни ребенка.
10. Деловая игра, ее структура.
11. Технология организации и проведения деловых игр.
12. Значение подвижных игр в развитии детей.
13. Организация и проведение подвижных игр.
14. Интеллектуальные игры в образовании.
15. Технология составления вопросов.
16. Технология организации и проведения интеллектуальных игр.
17. Коррекционные игры в образовании.
18. Организация и проведение коррекционных игр.
19. Значение коррекционных игр в развитии детей.
20. Коррекционные игры в работе с гиперактивными детьми.

## Библиографический список

### *Основная литература*

1. Коджаспирова, Г.М. Педагогика : учебник / Г.М. Коджаспирова. – М. : КноРус, 2010. – 744 с.
2. Педагогика [Электронный ресурс] : электрон. учебник / под ред. Л.П. Крившенко. – М. : Проспект : КноРус, 2010. – (Электронный учебник).
3. Современные образовательные технологии : учеб. пособие / Н.В. Бордовская [и др.] ; под ред. Н. В. Бордовской. – М. : КноРус, 2010. – 432 с.
4. Образовательные технологии в вузе : учеб. пособие / И.В. Руденко [и др.]. – Тольятти : ТГУ, 2011. – 287 с.

### *Дополнительная литература*

5. Кавтарадзе, Д.Н. Обучение и игра : введение в активные методы обучения : учеб. пособие для учителей / Д.Н. Кавтарадзе. – М. : Моск. психолого-социал. ин-т : Флинта, 1998. – 192 с.
6. Капшук, О.Н. Игротерапия и сказкотерапия: развиваемся играя / О.Н. Капшук. – Ростов н/Д : Феникс, 2009. – 221 с.
7. Макаренко, А.С. Проектировать лучшее в человеке / А.С. Макаренко. – Минск : Университетское, 1989. – 417 с.
8. Мальцева, Д.М. Деловая игра «Урок» на практических занятиях по педагогике : метод. рекомендации / Д.М. Мальцева. – Тольятти : [б. и.], 1990. – 15 с.
9. Миронова, Р.М. Игра в развитии активности детей : кн. для учителя / Р.М. Миронова. – Минск : Народная асвета, 1989. – 176 с.
10. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками : метод. пособие / Т.В. Азарова [и др.] ; под общ. ред. М.Р. Битяновой. – 2-е изд. – СПб. : Питер, 2009. – 303 с.

### *Рекомендуемые интернет-ресурсы*

1. <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola> – Социальная сеть работников образования (раздел «Начальная школа»). Игровые технологии рассмотрены, в частности, на мини-сайте Елены Михайловны Нужной, учителя начальной школы г. Жуковский: <http://nsportal.ru/elena-mihaylovna-nuzhnaya>, а также в «Сборнике дидактических игр»: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2013/10/26/sbornik-didakticheskikh-igr-dlya-nachalnoy-shkoly>.

2. <http://www.prodlenka.org/metodichka/listcats/77.html> — образовательный портал «Продленка» (раздел «Начальная школа») содержит методические материалы и разработки педагогов начальной школы, в том числе отображающие практическое применение игровых технологий в урочной и внеурочной деятельности.
3. <http://www.moluch.ru/archive/65/10717> — электронный журнал «Молодой ученый», статья В.М. Розмаитой «Игровые технологии по привлечению учащихся начальных классов к чтению» и другие статьи, рассказывающие о применении игровых технологий в образовании.
4. <http://moi-rang.ru> — Центр подготовки педагогов к аттестации. Информацию об игровых технологиях можно найти в разделе «Методические материалы».
5. [http://pedsovet-133.ucoz.ru/news/igrovye\\_tekhnologii\\_v\\_obrazovatelnom\\_processe/2012-02-21-9](http://pedsovet-133.ucoz.ru/news/igrovye_tekhnologii_v_obrazovatelnom_processe/2012-02-21-9) — «Педсовет-133», сайт МБОУ Гимназии № 133 г. Самара, обсуждение темы «Игровые технологии в образовательном процессе».
6. <https://sites.google.com/site/vestniknsogoupkno5/izdania/2-vypusk> — журнал «Вестник НСО», электронное издание студенческого научного общества ГБОУ Педагогического колледжа № 5 г. Москвы, раздел № 4 «Игра и игровые технологии в педагогическом процессе».
7. <http://1-4class.blogspot.ru> — сайт «Начальная школа для родителей и учителей» приглашает к разговору о том, как за новыми стандартами, хорошими образовательными системами, качественными учебниками не упустить главное — формирование у ребенка умения и желания учиться.
8. <http://4stupeni.ru/lirika/2517-didakticheskaya-igra-v-1-klasse.html> — клуб учителей начальной школы «4 ступени», материал «Дидактическая игра в 1 классе».
9. [http://www.it-n.ru/communities.aspx?cat\\_no=5025&lib\\_no=127559&tmpl=lib](http://www.it-n.ru/communities.aspx?cat_no=5025&lib_no=127559&tmpl=lib) — Сеть творческих учителей, раздел «Уроки математики. Дидактические игры».
10. [http://pedsovet.org/component/option,com\\_mtree/task,viewlink/link\\_id,70238/Itemid,118](http://pedsovet.org/component/option,com_mtree/task,viewlink/link_id,70238/Itemid,118) — сайт «Педсовет.org», Е.М. Баранова «Сборник дидактических игр по русскому языку».

## Глоссарий

**Ведущий вид деятельности** – деятельность, в наибольшей степени способствующая психическому развитию ребенка в данный период его жизни и ведущая развитие за собой.

**Деятельность** – работа, занятие в какой-либо области; работа каких-либо органов, действие сил природы и т. д.

**Диалог** – форма устной речи, разговор двух или нескольких лиц. Это основной способ изображения характеров и развития каких-либо действий.

**Жест** – движение рук человека, выражающее его внутреннее состояние или указывающее на какой-либо объект во внешнем мире.

**Игра** – некая искусственная реальность, свободная деятельность, имеет цель в самой себе, сопровождается чувством удовольствия, характеризуется адогматичным отношением к миру, обеспечивает восприятие значимого, актуального для человека; являет необходимость подчинения правилам, иначе она не существует.

**Игра** – вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

**Игра педагогическая** 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.

**Игра** – пространство внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский).

**Игра** – свобода личности в воображении, иллюзорная реализация нереализуемых интересов (А.Н. Леонтьев).

**Игровые педагогические технологии** – обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

**Игра** – борьба за что-то или показ этого чего-то. Обе эти функции могут и объединяться, так что игра «показывает» борьбу за что-то или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других. Всякая игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие (Й. Хейзинг).

**Игра ролевая** – совместная групповая игра, в которой ее участники распределяют, берут на себя и исполняют различные социальные роли: матери, отца, воспитателя, врача, ученика и т. п.

**Игра сюжетно-ролевая** – вид игры, в которой ребенок воспроизводит сюжеты из событий реальной жизни людей, рассказов, сказок и т. д.

**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 – процесс отражения реальности или фантастической реальности в игре.

**Инновация** – новый способ думать и делать.

**Коммуникация** – контакт, общение, обмен информацией и взаимодействие людей друг с другом.

**Мимика** – совокупность движений частей лица человека, выражающих его состояние или отношение к тому, что он воспринимает.

**Моделирование** – исследование каких-либо явлений, процессов или систем путем построения и изучения их моделей; использование моделей для определения поведения и характеристик реальных систем.

**Модель** – копия или анализ изучаемого процесса, предмета или явления, отображающая существенные свойства моделируемого объекта с точки зрения цели исследования.

**Организаторские способности:** 1) способность организовать учебный коллектив, сплотить его, воодушевить на решение важных задач; 2) способность правильно организовать свою собственную работу.

**Педагогическая технология** – систематический метод планирования, применения и оценивания всего процесса обучения и усвоения знаний путем учета человеческих и технических ресурсов и взаимодействия между ними для достижения более эффективной формы образования.

**Подражание** – сознательное или бессознательное поведение человека, направленное на воспроизведение поступков и действий других людей, предметов.

**Ситуация** — совокупность обстоятельств реальной действительности того фона, на котором разворачиваются какие-либо события, действия.

**Социально-психологический климат** — качественная сторона межличностных отношений, проявляющаяся в виде совокупности психологических условий, способствующих или препятствующих продуктивной совместной деятельности и всестороннему развитию личности в группе.

**Условие** — обстановка, в которой происходит, протекает что-либо; основа, предпосылка для чего-либо; наличие обстоятельств, предпосылок, способствующих чему-либо; положения, сведения, лежащие в основе чего-либо.

**Черты личности** — устойчивые индивидуальные психологические свойства человека, характеризующие его как личность. Черты личности могут служить определениями характера, мотивами поведения и т. д.

