



Муниципальное автономное  
образовательное учреждение дополнительного образования  
Дом детства и юношества «Факел» г. Томска

## Презентация

# ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ: вопросы и ответы

Составитель:  
Красноперова Я.Н.  
методист  
первой квалификационной категории

Томск 2024





**Компенсаторная** (в процессе игры создаются условия, удовлетворяющие личностные установки, которые трудно выполнить в реальности);

**Релаксационная** (снимает эмоциональное и физическое напряжение, вызванное нагрузками учебной или трудовой деятельности);

**Самовыражение** (в игровом процессе реализуются творческие способности, наилучшим образом раскрывается собственный потенциал).



### Какова классификация игр?

Обучающие, обобщающие, контролирующие, игры с элементами воспитания и дидактики. Применяются при усвоении новых знаний, выработке навыков и умений, для проверки усвоенного материала.

Познавательные, развивающие, воспитывающие. Зависит от условий, в которых реализуется учебная деятельность.

Творческие. Дают возможность самовыражения через экспериментирования, развивают нестандартность мышления, раскрывают потенциал обучающихся.



The illustration features a light green background with a white central area. At the top, there are two cartoon girls' heads. Below them are icons for an artist's palette, a paintbrush, puzzle pieces, and a rocket. On the left side, there are icons for a beaker with green liquid, a magnifying glass, and a globe. On the right side, there are icons for a pencil sharpener, glasses, and a pencil. At the bottom, there are two groups of cartoon children: a group of three children on the left and a group of three children on the right.

**Чем отличается педагогическая игра от других видов игр?**

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

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

The illustration features a light green background with a white central area. At the top, there are two cartoon girls' heads. Below them are icons for an artist's palette, a paintbrush, puzzle pieces, and a rocket. On the left side, there are icons for a beaker with green liquid, a magnifying glass, and a globe. On the right side, there are icons for a pencil sharpener, glasses, and a pencil. At the bottom, there are two groups of cartoon children: a group of three children on the left and a group of three children on the right.

**Из каких этапов состоит технология проведения игры?**

- подготовка игры (тема, учебные цели);
- предложение основы для составления модели;
- определение состава участников игры, распределение ролей, проработка сценария, подбор наглядного материала, размещения участников в аудитории, определение временных границ проведения игры.

**Какие виды игр используются в дополнительном образовании?**

Игры - упражнения

проводятся как на занятиях, так и во внеучебной работе. Они занимают обычно 10-15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки.

Примеры:

**Шарада**  
 Как называется народный танец, если на группу певцов садится кусачее двукрылое насекомое? (хор-овод)

**Ребусы**  
 БА  ..... К  .....

**Загадка**  
 Сам пустой, голос густой. Дробь отбивает, шагать помогает (барaban)





### Головоломка

Добавь 1 спичку, чтобы примеры стали верными.

4 + 4 = 9

### Чайнворд

#### Чайнворд "Лесенка"

Отгадай слова и отпиши их в порядке стрелки направления. Поставив букву перед словом, получишь направление первой буквы второго слова и т.д.

1. Улетая рыба, влетая у дна
2. Маска лесной
3. Понедельник для сильнейших игроков
4. Вылет из трубы, когда полет пчел
5. Им плывут на доске
6. Пела плыла
7. Его закупают на совок
8. То, чем бодается корова
9. Он загорается, когда к плите подносят спичку

Найди в слове главные буквы, соедини их линией, поставь ударение!  
Какой вывод можно сделать?



### Игры - путешествия

это коллективное творческое дело, участники которого делятся своими знаниями, впечатлениями, предложениями о той или иной стороне окружающей жизни.

**Назначение:**  
социокультурное, саморегулирующее, коммуникативное, диагностическое, развлекательное.

Они дают возможность объединить разные виды деятельности: познавательную, игровую, поисковую, трудовую, художественную, спортивную, деятельность общения и т.д.







### Сюжетная (ролевая) игра

это вид деятельности, в процессе которого дети в условных ситуациях воспроизводят ту или иную сферу деятельности с целью усвоения важнейших социальных ролей, выработки навыков формального и неформального общения.

Основной источник, питающий сюжетно-ролевую игру ребенка - это окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников.



### Структура сюжетной ролевой игры:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.





**Игра - соревнование**

может включать в себя все вышеуказанные виды дидактических игр или их отдельные элементы. Для проведения этого вида игры обучающиеся делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование.

Существенной особенностью игры-соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества.

Элементы соревнования занимают ведущее место в основных игровых действиях, а сотрудничество определяется конкретными обстоятельствами и задачами.



**Принципы, на которых основаны дидактические игры-соревнования:**

- соревновательность (игровую задачу нужно выполнить быстро и качественно);
- коллективность (отражение совместного характера взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности, способствующей развитию товарищеских взаимоотношений);
- наглядность (накопление атрибутов, необходимых для образовательной деятельности; все игровые действия должны быть открыты в реальных проявлениях той или иной действительности, что значительно усиливает познавательный интерес).



**Вывод:**

Все виды игр могут быть как самостоятельные, так и взаимодополняющие друг друга.

Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала, возрастом обучающихся и другими педагогическими факторами.



**Список использованной литературы:**

1. Анисеева Н.П. Воспитание игрой. - М.: «Прогресс», 2010.
2. Возрастная и педагогическая психология / М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2013.
3. Мастюкова Е.М. Развивающие игры для младших школьников. - М.: Просвещение, 2011.
4. Махлах Е.С. Психологические особенности сюжетной игры в школьном возрасте // Вопросы психологии личности школьника / Под ред. Л.И. Божович и Л.В. Надеждиной. - М., 2011.
5. Миллер С. Психология игры. - СПб: Университетская книга, 2009.
6. Никитин Б.П. Ступени творчества или развивающие игры. - М.: Просвещение, 2008.
7. Петрова И.А. Использование игры в учебном процессе. - Нач. шк. №3. - 2009.
8. Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр. - М., 2012.
9. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. - М.: Народное образование, 2011.