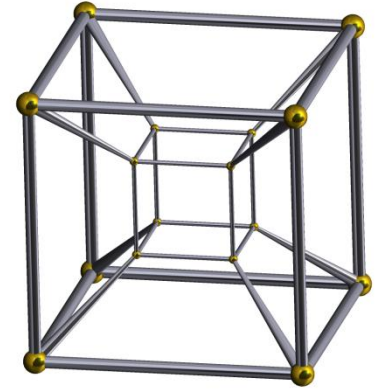
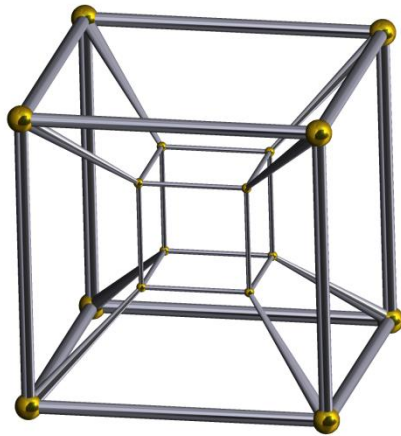




Игровые принципы в педагогике



Б.В. КУПРИЯНОВ
доктор педагогических наук, профессор



ИГРОМАСТЕР

Специалист по разработке
и организации
обучающих игр (деловых,
исторических,
фантастических и пр.),
сопровождению игр с
использованием
симуляторов

Атлас профессий будущего АСИ

Тенденции развития образования, обеспечивающие актуальность использования игры



- внешняя либерализация и латентная манипуляция — стремление сделать учебный процесс непринужденным, эмоционально привлекательным, обеспечить непроизвольное желание учиться, использовать элементы молодежной субкультуры как средства привлечения обучающегося



Ориентирующая функция

- становление новых наиболее общих норм отношений, принципов поведения, ценностных ориентаций;
- трансляция ценностей: нацеленность на результат, достигаемый «здесь» и «теперь»;
- активность, инициативность, предприимчивость, мобильность участника; терпимость к чужой мировоззренческой ориентации, самостоятельность и ответственность при принятии решений; ориентированность на поиск и привлечение внешних ресурсов

Превращает
образовательный
процесс в
эмоционально-
привлекательный,
азартный,
стимулирует
обсуждение
действий
обучающегося как
участника игрового
взаимодействия

Образовательные функции игр

Ориентационная функция



самоопределение в статусе и функции в игровом взаимодействии, соотнесение индивидуальных возможностей с требованиями той или иной игровой функции, освоение ролевого поведения в том или ином качестве, формируется социальный опыт реализации собственных потребностей в рамках той или иной социальной роли

Образовательные функции игр

Инструментальная функция

- предназначение социально-ориентирующих игр как средства формирования опыта самоопределения, ориентации в различных ситуациях взаимодействия, формируется субъективный обобщенный образ решения ориентационной задачи в различных ситуациях взаимодействия, включающий осознание собственных ценностей и целей, анализ ситуации, оформление альтернатив выбора, прогнозирование последствий того или иного выбора, волевой мобилизации



создает предпосылки для отслеживания внешними наблюдателями и самим обучающимся результативности решения им профессиональных задач (в ходе, и в финале игры)

Образовательные функции игр

Метапредметные компетенции



Освоенные универсальные способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях

- регулятивные - управление своей деятельностью; контроль и коррекция, инициативность и самостоятельность;
- коммуникативные - речевая деятельность, навыки сотрудничества;
- познавательные - работа с информацией, работа с учебными моделями, использование знако-символических средств, общих схем решения, выполнение логических операций сравнения, анализа, обобщения, классификации, установления аналогий, подведения под понятие

Интеграционная

благодаря участию в образовательных игро-практиках возможно решать проблемы внутригрупповых отношений в первичных коллективах, а можно закладывать долговременные взаимоотношения между представителями разных образовательных организаций, с целью формирования целевых сообществ, обеспечивающих продвижение актуальных проектов, инноваций



Образовательный дизайн и игра

- **Формат отдельного тренинга, симулятора**
- **Формат досугового проекта**
- **Формат образовательной программы**
- **Формат овладения образовательной технологией**

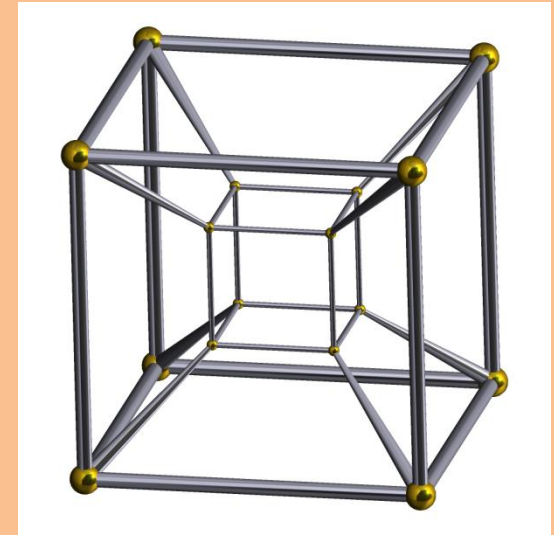


Схема «Маятник»



Алгоритм технологии игры

1. Авансирование
2. Информирование
3. Ориентирование
4. Апробация
5. Инструментирование
6. Игровое взаимодействие
7. Вербализация
8. Реконструирование
9. Оценивание
10. Анализ
11. Рефлексия



Деятельность игро- мастера

МАСТЕР

- разработчик, организатор и ведущий игры.

Отвечает за качество и ход игры.

Решения мастера обязательны
для исполнения игроками без обсуждения.

 *Источник информации*

 *Консультант*

 *Арбитр*

 *Психолог*

 *Нейтрализатор*

 *Стимулятор игры*

 *Организатор финала игры*

Традиция игропрактики (Москва) Образовательное

бюро «СОЛИНГ» –
ориентировано на
инновационный и
образовательный рынок
и социально-
направленную
деятельность.

Кожаринов Михаил
Юрьевич



Игро-практика в практической психологии

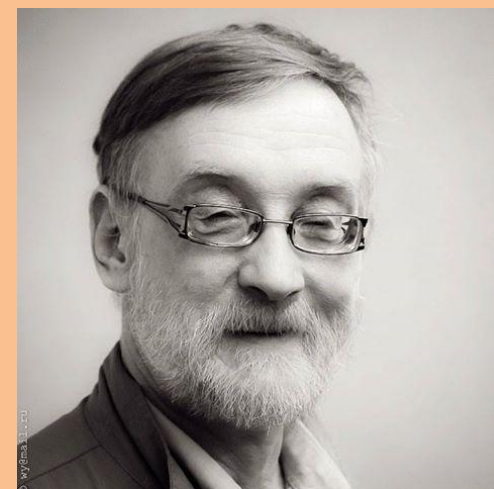
- Центр психологического сопровождения образования «ТОЧКА ПСИ» — автономная некоммерческая организация, созданная в 2003 году в городе Москве, реализует свою деятельность на всей территории Российской Федерации и ближнего зарубежья



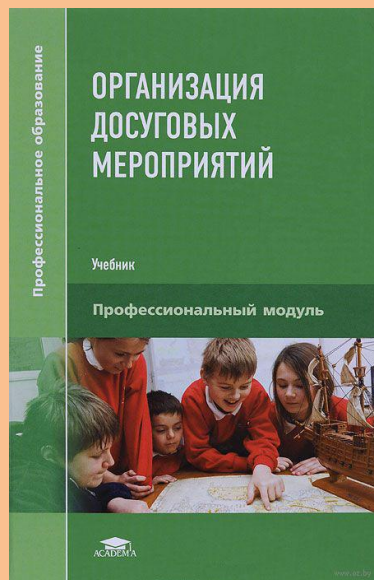
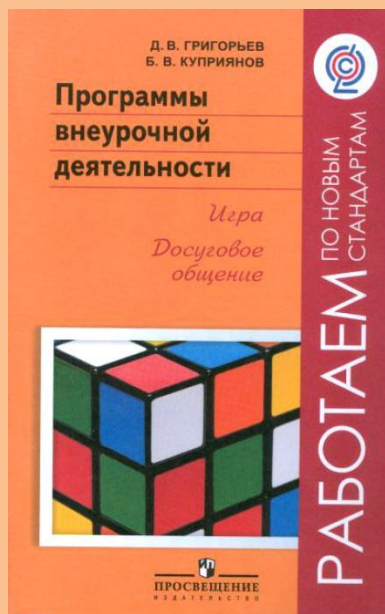
Региональные игро-практические школы



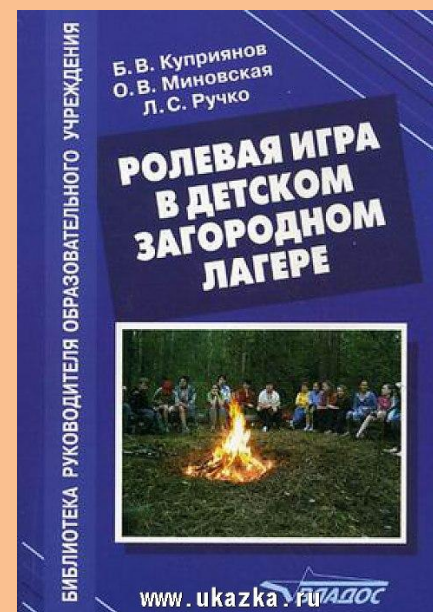
Казань
Кострома
Тюмень



Куприянов Б.В. Рожков М.И., Фришман И.И Организация и методика проведения игр с подростками.– М.: Владос, 2004.- 215 с.



Куприянов Б.В. Ролевая игра в загородном лагере: Методика проведения игровой тематической смены/ Б.В. Куприянов, О.В. Миновская, Л.С. Ручко.- М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2010. – 263с.



Если ж осенят тебя
Блаженство и отрада, знай, что дело плохо
И скорей беги к врачу,
Да нет, не надо, я шучу.
М. Щербаков

boriskuprianoff2012@yandex.ru

Слава тебе, Господи!
Погода - хуже нету. Сяду, что ль, в карету
Да поеду, вдаль кося,
Мораль по свету разнося,
Конец куплету, песня вся.
М. Щербаков