

"Игры детей – вовсе не игры, а правильнее смотреть на них как на самое значительное и глубокомысленное занятие этого возраста"



Мишель де Монтень

Разработка и апробация игр

Разработка и внедрение игровых технологий в психолого-педагогическом сопровождении образовательного процесса



Модификация "Откровенный разговор"

Направленность игры

Апробация игры

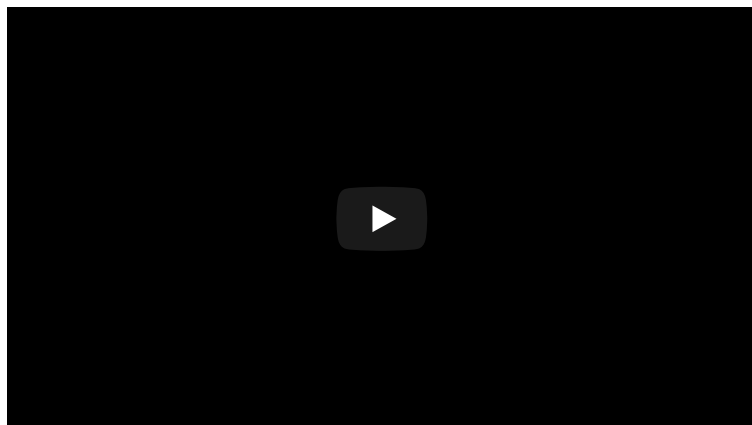
Комплект игры

Рабочая группа

Основной целью игры является повышения уровня стрессоустойчивости специалистов и снижение эмоциональной напряженности в отношении профессиональной деятельности. Данный вариант игры создан для специалистов образовательных организаций. Игра «Откровенный разговор» является модификацией социальных игр Г.Хорна. Игра помогает участникам поделиться своими мыслями, чувствами и идеями в отношении профессиональной деятельности в безопасной обстановке. Игровое пространство способствует проработке конфликтных ситуаций и тревог, связанных с профессиональной деятельностью, поиску ресурсов и возможностей, снижению эмоционального напряжения в коллективе.



Откровенный р
Модификация игры
Хорна



Откровенный разговор

Видео мастер-класса для специалистов (фрагмент)

Социальная игра исследует следующие **аспекты** профессиональной деятельности специалистов:

- включение ребенка с особыми образовательными потребностями в учебный процесс;
- работа с родителями в рамках учебного взаимодействия;
- работа с ученическим коллективом;
- взаимодействие с коллегами и руководством, анализ конфликтов лояльности;
- взаимодействие с внешними специалистами и социальными партнерами;
- ценностные и мотивационные установки специалистов в отношении собственной профессиональной деятельности;
- личностные ресурсы для повышения стрессоустойчивости и качества профессиональной деятельности.

Модификация "Магазин качеств"

Направленность игры

Апробация игры

Комплект игры

Рабочая группа

Данная игра направлена на работу по расширению представлений о качествах личности, осознанию своих личностных особенностей, внутренних ресурсов.

Участники игры, в игровой форме «примеряя» к себе качества, получают возможность расширить представление о «полезности» различных качеств в тех или иных жизненных ситуациях, проанализировать свои «сильные» стороны и возможно осознать каких качеств им не хватает.



Магазин качеств

Модификация психологической игры

Модификация

"Волшебная башня"

Направленность игры

Апробация игры

Комплект игры

Рабочая группа

При любых правилах башня должна быть построена!

Игра представляет собой уникальный универсальный игровой материал, с помощью которого возможно решать самые различные задачи коррекционно-развивающей и педагогической деятельности.



Волшебная башня
Модификация игры
компании Parker Bros

Версия 1. Психологическая.

Цель: Развитие коммуникативной компетентности детей и подростков.

В этой игре в увлекательной форме дети и подростки исследуют правила и границы межличностного общения, учатся договариваться и доверять другому, делают непростые выборы и учатся самостоятельно находить ресурсы социального взаимодействия.

Версия 2. Логопедическая.

Цель: Развитие фонематического слуха и фонематического восприятия. В весёлой и непринуждённой игре можно постичь такие непростые задачи, как языковой анализ, слоговой анализ и звуко-буквенный анализ и синтез в родной речи. Поможет и цвет каждого брусочка, и его местоположение. Стать грамотным человеком и знатоком русского языка может любой – это весело и интересно!

Версия 3. Дефектологическая.

Цель: Изучение состава числа.

Ребята с большим интересом и азартом играют в эту игру. Еще бы! Чтобы выиграть нужно не только знать состав заданного числа, но и быть ловким, чтобы вытащить из основания башни необходимое количество брусков различного цвета.

Модификация "Горячие вопросы"

Направленность игры

Апробация игры

Комплект игры

Рабочая группа

Яркая, динамичная, захватывающая игра «Горячие вопросы» позволяет сформировать позитивную

эмоциональную атмосферу в группе, исследовать групповые темы и динамику группы, подготовить участников к сложной работе с непростыми темами, такими как «Основные принципы и ценности в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья», «Профилактика профессионального выгорания педагогов» и другие.



Карточки игры
Модификация "Горя

Игровая механика проста и заимствована из известной настольной игры «Тик-так-бумм» - в игровом процессе применяется игровая бомба.

Игра "Мистер Икс"

Направленность игры

Условия реализации

Рабочая группа

Цель игры: психолого-педагогическое сопровождение процесса подготовки старшеклассников (9, 11 классы) образовательных организаций к итоговым экзаменам.

Задачи игры:

1. Развитие умения учащихся справляться со стрессовыми реакциями;
2. Развитие у учащихся навыка планировать, упорядочивать и контролировать свою деятельность в процессе подготовки;
3. Развитие у учащихся навыка распознавать и осмысливать собственные внутренние и внешние ресурсы, а также обращаться к ним для решения трудных жизненных задач;
4. Развитие у учащихся навыка сотрудничества и оказания друг другу поддержки.

Формат и вид игры:

сюжетно-ролевая с элементами настольной.

Игра не пустая забава. Она необходима для счастья детей, для их здоровья и правильного развития

Д.В.Менджерицкая

Разработка и апробация дидактических игр

Разработка и внедрение игровых технологий в работу специалистов



Модификация "Синквейн-загадка"

Направленность игры

Апробация игры

Комплект игры

Рабочая группа

Игра **Синквейн-загадка** - это авторский вариант модификации (преобразования) в игру одного из направлений работы в рамках технологии «Дидактический синквейн», который в свою очередь, является творческой переработкой американскими педагогами пятистрочной стихотворной формы «Синквейн», созданной в начале XX века Аделаидой Крэпси – американской поэтессой.

Целесообразность модификации данной технологии в форму игры «Синквейн-загадку», имеющую правила, атрибуты, способы поощрения обусловлена тем, что дидактическая игра: это игра для ребенка, а для взрослого - это способ решения дидактической задачи.

В отличие от занятия или урока изначально вызывает у детей позитивные эмоции, в результате чего через игру легче усваиваются и актуализируются знания.

Дидактическая цель игры «Синквейн -загадку»:

Развитие информационной и коммуникативной компетентностей. Реализация данной цели происходит в процессе игры благодаря- уточнению, расширению и актуализации словаря.

Формированию и развитию способности к:

- анализу и обобщению информации;
- выделению существенных признаков предметов и явлений;
- рассуждению, формулированию и актуализации суждений и умозаключений;
- закреплению и уточнению имеющихся знаний.

Описание игры:

Дидактическая игра «Синквейн-загадка» применима к любому предметному содержанию, в данной

Команда:	
1.	?
2.	
3.	

Бланк для загад
Модификация
"Синквейн-загадка"

модификации предназначена для детей младшего школьного возраста.

Условия:

Проведение за столом или на ковре, индивидуально или в группе; количество карточек, которые ведущий раздаёт командам, равно количеству раундов игры (от 1 до 5).

Государственное бюджетное учреждение
Городской психолого-педагогический центр
Департамента образования города Москвы

Адрес: Есенинский бульвар д.12 корпус 2
Электронная почта: gppc@edu.mos.ru
Интернет представительство: <https://gppc.ru>



Made on  Tilda