**ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН**

**«УФИМСКИЙ МЕДИЦИНСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**

**Доклад на тему:**

**Инновационные образовательные технологии. Игровые технологии.**

Докладчик: Валишина Г.Р.

преподаватель ГАПОУ РБ

«Уфимский медицинский колледж»

Уфа, 2017 г.

Сегодня трудно представить деятельность профессионального учебного заведения без различного рода инноваций: смена образовательных парадигм, модернизация содержания образования, оптимизация образовательного процесса. Инновация педагогическая – целенаправленное изменение, вносящее в образовательную среду стабильные элементы (новшества), улучшающие характеристики отдельных частей, компонентов и самой образовательной системы в целом; поиск идеальных методик и программ, их внедрение в образовательный процесс. Социальный заказ системе образования связан с формированием у выпускников личностных качеств, которые были бы адекватны ситуации динамичных изменений, позволили бы им быть активными созидателями общества и реализовать себя в нем. Решить эти задачи, оставаясь в рамках только традиционных педагогических подходов, не представляется возможным. Результативность обучения в современных условиях во многом связана с осознанием настоятельной необходимости применения в учебно-воспитательном процессе инновационных образовательных технологий. Применение данных педагогических технологий в учебно-воспитательном процессе способствует:

-расширению общекультурного кругозора студентов;

-развитию их интеллектуальных способностей, исследовательских и организационных навыков, творческих качеств, коммуникативных умений, ораторских способностей; формированию гражданской позиции и навыков жизнедеятельности в обществе и т.д.

Инновационные технологии обучения следует рассматривать как средство, с помощью которого направления модернизации образования могут быть претворены в жизнь. Наибольшее развитие сейчас получают технологии обучения, основанные на личностном и деятельностном подходах. Овладевая умениями вносить инновационные изменения в свою педагогическую деятельность, осознавая наиболее уязвимые ее стороны и обладая знаниями о наиболее целесообразных методах работы, преподаватель все более совершенствуется в профессиональном плане, улучшает качество взаимодействия со студентами в собственно образовательных и межличностных отношениях. А это, в свою очередь, обеспечивает инновационное развитие образовательного учреждения в целом, способствует повышению качества подготовки специалистов.

Игровые технологии: виды игр и их дидактические возможности.

Игpa является активнейшей формой человеческой деятельности наряду с трудом и учением. Развивающие и обучающие возможности игры были подмечены давно. Один из постулатов китайской философии гласит: «Пока человек играет, он развивается!» В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали П.П. Блонский, А.С. Макаренко, С.Л. Рубинштейн, К.Д. Ушинский, С.А. Шмаков, Д.Б. Эльконин, в зарубежной – Э. Берн, Ж. Пиаже, З. Фрейд и др. В их трудах исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в социализации, в самоуправлении и саморегулировании личности. В современной педагогике игра трактуется как вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. В последнее время игровые формы организации учебной деятельности привлекают все больше внимания как стимул к развитию. Механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, самореализации. Поэтому среди образовательных технологий игра сегодня занимает значительное место не только в обучении школьников, но и в профессиональной подготовке. Молодому специалисту часто не хватает теоретической и практической грамотности, в связи с чем его адаптация в профессиональной деятельности протекает со сложностями разного уровня. А иногда из-за неудач на начальном этапе профессиональной деятельности у молодого специалиста возникает желание оставить избранную профессию. В стремлении помочь сегодняшнему студенту смелее, увереннее освоить избранное дело, получить достойный уровень теоретической и практической подготовки в области избранной профессиональной деятельности педагоги обращаются в этих целях к активным методам обучения, стремятся освоить новые технологии, в том числе игровые. Анкетирование по теме «Реализация современных образовательных технологий и передовых педагогических методик в учреждениях ГОУ СПО, НПО» показало, что игровые технологии, наряду с информационными и развивающими, входят в тройку технологий, наиболее часто используемых педагогами в образовательном процессе. Отвечая на вопрос: «Какие из предложенных современных технологий и методик обучения, по Вашему мнению, наиболее эффективны в профессиональном образовании?», респонденты отвели игре второе место после проблемного обучения. Игры и игровые приёмы используют в своей повседневной практике многие педагоги, ведь игра позволяет заинтересовать учащихся изучаемым материалом, преподнести знания в более легкой и «ненавязчивой» форме. В образовательной практике учреждений профессионального образования в основном используются интеллектуальные, ролевые и деловые обучающие игры.

Игра – понятие общенаучное, поэтому в зависимости от того, где используется (в философии, истории культуры, педагогике, психологии, социологии или этнографии), оно имеет разные толкования. Игра является одним из видов деятельности человека, и, как правило, этим термином обозначают деятельность человека, противопоставляемую утилитарно-практической деятельности и характеризующуюся переживанием удовольствия от самой деятельности. Главное отличие игры от других видов деятельности в том, что ее предметом является сама человеческая деятельность, «игрой человека, – отмечает В.Д. Пономарев, – является такое воссоздание человеческой деятельности, при котором из нее выделяется ее социальная, собственно человеческая суть – ее задачи и нормы отношений между людьми». В педагогической науке феномен игры рассматривается как способ организации воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, изучаются формы и способы оптимизации игровой деятельности современного поколения молодежи. В психологии игра рассматривается как средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен. Если рассматривать игру как деятельность, то в ее структуру органично будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъект. В структуру игры как процесса входят роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; замещение реальных предметов игровыми; реальные отношения между играющими; сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре. С.А. Шмаков выделяет следующие черты, присущие большинству игр: свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата («процедурное удовольствие»);  творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);  эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);  наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Педагогические игры – достаточно большая группа игровых методов и приемов, используемых в организации педагогического процесса. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – наличием четко поставленной цели обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть выделены и обоснованы. Педагогические игры достаточно разнообразны по целям, организационной структуре, возрастным возможностям их использования, специфике содержания. Попытку классифицировать педагогические игры по различным основаниям предпринимают многие исследователи. Так, классификация педагогических игр по Г.К. Селевко включает следующие группы игр:

По области деятельности: физические; интеллектуальные; трудовые; социальные;  психологические.

По характеру психологического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие;  коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

По игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации.

По предметной области: математические, химические, биологические, физические, экологические, музыкальные, театральные, литературные;  трудовые, технические, производственные, физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные, обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие.

По игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные, ТСО;  технические, со средствами передвижения.

По продолжительности различают:

-короткие игры.

К ним относятся предметные, сюжетно-ролевые и иные игры, используемые для развития интереса к учебной деятельности и решения отдельных конкретных задач: усвоение какого-нибудь конкретного правила, отработка навыка и т.д.;

-игровые оболочки. Это игровые формы организации учебной деятельности, более продолжительные по времени. Чаще всего они ограничены рамками одного занятия, но могут продолжаться и несколько дольше.

К ним относится такой прием, как создание единой игровой оболочки, т.е. представление урока в виде целостной учебы-игры; длительные развивающие игры. Игры подобного типа рассчитаны на различные временные промежутки и могут длиться от нескольких дней или недель до нескольких лет. Они ориентированы на далекую идеальную цель и направлены на формирование медленно образующихся психических и личностных качеств учащегося. Особенностью этой группы выступают серьезность и деловитость. Также выделяют игры с готовыми «жесткими» правилами; игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, которые сочетают и свободную игровую организацию деятельности, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

Таким образом, игра – исторически обусловленный, естественный элемент культуры, представляющий собой вид произвольной деятельности индивида. В игре происходят воспроизводство и обогащение социального опыта предшествующих поколений, освоение норм и правил человеческой жизнедеятельности через добровольное принятие игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире. То есть игра является одним из способов освоения человеком мира и отношений в нем, способом самоутверждения человека, состоящим в произвольном конструировании действительности в условном плане. В качестве средства, метода и технологии обучения разнообразные игры широко используются в педагогическом процессе.

В профессиональном образовании педагогическая игра выполняет следующие функции:

-функцию социализации: игра позволяет учащимся (студентам) осознавать себя частью социума, постигать нормы и традиции этнокультурного бытия, интегрировать социокультурный опыт предшествующих поколений и осваивать способы его трансляции потомкам, способствует освоению норм и правил жизни в коллективах, ознакомлению со способами конструктивного общения;

-функцию самореализации: игра – это поле самовыражения, в котором учащийся проверяет свои силы, возможности свободных действий, самоутверждает себя, игра, с одной стороны, позволяет построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике учащегося, с другой – выявить недостатки опыта; в игре создаются условия для проявления спонтанности человека, его самобытности, неповторимости, уникальности; 

-коммуникативную функцию: игра позволяет учащимся войти в реальный контекст сложнейших человеческих отношений, формирует навыки творческой групповой работы, умения вступать в творческое сотрудничество со сверстниками и взрослыми; 

- развивающую функцию: игра предоставляет возможность проявлять и совершенствовать различные качества и способности учащихся (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.), выявить интересы и склонности; 

-дидактическую функцию: игра облегчает вхождение учащегося в мир знаний, постижение им основ наук, приобщение к социокультурному наследию; 

-функцию коррекции: игра позволяет мягко внести позитивные изменения, дополнения в поведение и личностные характеристики учащихся, является средством преодоления различных трудностей, возникающих у учащихся в поведении, общении, учении, создает адаптивные условия для отношений с учащимися и разрешения конфликтов; 

- диагностическую функцию: игры позволяют отслеживать динамику интеллектуального, моторно-практического и эмоционального роста человека; 

- развлекательную функцию: игра доставляет удовольствие, может воодушевить, пробудить интерес к познанию.

Одним из самых распространенных видов педагогических игр является дидактическая игра, организуемая для решения обучающей задачи (дидактические игры также называют обучающими).

Первые дидактические игры появились в нашей стране уже в конце XVIII в. В 1793 г. была издана игра по освоению детьми азбуки в процессе игры, а в 1886 г. – игра капитана Н.А. Смыкалова для обучения солдат, рядовых пехоты уставу царской армии. Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения, справедливо усматривает в них возможности эффективной организации деятельности педагога и учащихся.

По определению П.И. Пидкасистого, дидактическая игра – это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов, разных видов человеческой деятельности. В учреждения начального и среднего профессионального образования поступают выпускники школ с разным уровнем сформированности учебной деятельности, профессиональной и учебной мотивации. Преимущество использования игровых форм организации учебной деятельности способствует повышению познавательной активности учащихся (студентов), формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы, стремлению к творческой деятельности. Использование игровых форм обучения предупреждает утомление, создает комфортную среду обучения и воспитания, в игре создаются условия для формирования качеств, связанных с управлением своим эмоциональным состоянием.

В игре учащийся осваивает различные роли и позиции: режиссера, преподавателя, сочинителя, художника, руководителя и т.д. И чем разнообразнее роли и занимаемые позиции, тем разностороннее развивается будущий специалист, его мыслительная деятельность приобретает гибкий, системный характер.

Использование игр в процессе обучения позволяет достичь значительных результатов: вызвать у слабых стремление подтягиваться до сильных, раскрыть индивидуальные способности, расширить общий кругозор.

Эффективность применения игровых технологий в учебном процессе в значительной мере зависит от того, насколько педагог владеет методикой организации разных видов игр. Игровая деятельность в учебном процессе используется в следующих случаях:

-в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы, раздела учебного предмета;

-как элемент (иногда весьма существенный) другой технологии обучения; 

- в качестве отдельного учебного занятия, урока; 

-в качестве метода проведения занятия или его фрагмента (введения, изучения нового, закрепления, упражнения, контроля); 

- как технология внеклассной учебной и воспитательной работы.

Дидактическую игру нельзя рассматривать как особое средство передачи знаний, т.к. это не соответствует реальной более широкой практике ее использования. Результат проведения дидактической игры затрагивает не только сферу знаний, но и сферу умений и навыков учащихся, а также сферу их ценностных ориентаций и отношений, эмоциональную сферу. Существенным признаком дидактической игры, в отличие от других видов игр, является наличие четко поставленной обучающей цели и соответствующего педагогического результата. Причем обучающая цель в дидактической игре может выступать не прямо, а маскироваться, вследствие чего самообучение в условиях дидактической игры может протекать как бы непреднамеренно, скрыто.. Достижение запланированной в дидактической игре цели может сопровождаться такими педагогическими эффектами, как: - изменение эмоционального состояния учащихся; 

-приобретение конкретного опыта в какой-либо области, в том числе профессиональной деятельности; 

- изменения в потребностно-мотивационной сфере; 

-изменения в самосознании, самовосприятии, самооценке и т.п.

Важным элементом является включение наиболее активных и подготовленных учащихся в работу по организации и проведению игры.

Проведение игры представляет собой достаточно сложную управленческую задачу, и в отличие от других профессиональных областей практики включение в работу по проведению игры является посильной задачей для учащихся. Эти результаты, помимо основной обучающей цели, также могут обладать для учащихся высокой значимостью, что необходимо учитывать при организации дидактических игр. Использование игры как метода в профессиональном обучении зачастую кажется непродуктивным, так как образовательные результаты ее отсрочены во времени и выражаются в виде интеллектуальных умений, навыков, опыта, поведения, которые сложно измерить. Результативность дидактических игр во многом зависит от систематического их использования, от грамотного сочетания игры с обычными методами обучения. Наиболее эффективно применение игр и игровых приемов в рамках преподавания предметов, имеющих «практическую составляющую». То есть таких предметов, которые, кроме развитой теории, включают в себя нормы и процедуры практического действия. Применение игровых методов в производственном обучении дает уникальную возможность приобрести опыт действия до столкновения с «настоящей» практикой (при условии, конечно, если обучающая игра построена корректно).

Игровые методы дают возможность педагогу развивать активность учащегося. Несмотря на «условность» игровых форм, ответственность за действие в игре «настоящая». Негативная оценка действий в игре (как со стороны педагога-организатора, так и со стороны других игроков) является одним из самых сильных средств коррекции поведения. Результативность игровых технологий зависит от систематичности их применения и целенаправленности игровой программы, ее сочетания с обычными дидактическими упражнениями. реальную профессиональную деятельность, носящую условный характер и сочетающую в себе как учебные, так и игровые элементы. Игры, предполагающие воспроизведение каких-либо профессиональных ситуаций и действий, также называют имитационными обучающими играми. В таких играх учащиеся воспроизводят те или иные стороны реальности: фрагменты производственных процессов и отношений. В играх-имитациях важно не механическое воспроизведение, копирование какой-либо ситуации из будущей профессиональной деятельности, а ее осмысление, определение целесообразности действий игроков. В учебных целях в имитационных играх можно передавать действия имитируемого специалиста как правильно, так и ошибочно, чтобы обучать учащихся умению распознавать профессиональные и непрофессиональные способы решения производственных ситуаций, формировать у них профессиональное мышление, аналитические способности и навыки, необходимые для успешной профессиональной деятельности.

Имитационные игры условно подразделяют: 

- ситуационно-ролевые игры-упражнения; 

-собственно ситуационно-ролевые игры, иногда их в литературе называют игры-драматизации; 

- на деловые игры.

Ситуационно-ролевые игры-упражнения направлены на развитие специальных способностей, качеств личности будущего специалиста. Игры-упражнения построены на простом подражании, копировании. Ситуационно-ролевые игры-имитации более сложны для исполнения, так как проигрываются ситуации, включающие большой объем содержания, большее число игровых компонентов. Имитируемая ситуация имеет развитие и требует от игрока видеть «последствия» принятого решения. Деловые игры отличаются от других имитационных игр тем, что позволяют решать комплекс педагогических задач, обучают учащихся проигрывать в профессиональной ситуации разные варианты ее решения. Это наиболее сложный вид имитационной игры.

Подготовка и проведение ситуационно-ролевой игры.

Ситуативно-ролевые игры-имитации достаточно широко применяются в учебном процессе учреждений начального и среднего профессионального образования, их проведение включает ряд этапов.

1. Подготовка к ролевой игре. Преподавателю при подготовке и проведении ситуационно-ролевой игры важно учитывать следующие положения:

1) Ролевая игра должна быть значима для учащихся. Ее значимость определяется соответствием ситуации будущей профессии учащихся или их личным интересам.

2) Необходимо брать такие ситуации, которые могут быть решены в рамках занятия. Эти ситуации можно составить на основе отчетов учащихся о практике или предварительной диагностики учащихся.

3) Важна предварительная подготовка участников игры, которая проводится во внеурочное время либо непосредственно для этого выделяется время на занятии.

2. Проведение ролевой игры.

1) Преподаватель сообщает тему игры; обозначает игровую ситуацию, уточняет, бывает ли так в действительности, значима ли эта ситуация для осваиваемой профессии.

2) Дается инструкция о ходе игры, надо убедиться, что все понимают инструкцию правильно, так как опыт показывает, что неуспех участники игры часто объясняют нечеткой инструкцией.

3) Распределяются роли. Иногда могут быть отказы, для этого необходимо иметь запасной вариант. Если остаются не занятые в игре учащиеся группы, то им можно дать задание. Группа является наблюдателем и отслеживает вербальное и невербальное поведение участников ролевой игры, как они взаимодействуют, как решают поставленную перед ними задачу.

4) Еще раз формулируется задача, которую надо решить. После этого организуется ситуация.

Размечается пространство и вводятся роли. В ролевых играх участникам может быть предоставлена возможность: показать существующие стереотипы реагирования в тех или иных профессиональных ситуациях; разработать и использовать новые стратегии профессионального поведения; отработать, пережить свои внутренние опасения и проблемы, связанные с освоением профессиональной роли. Активные участники действуют в соответствии со своими ролями и полученной информацией. По ходу ролевой игры наблюдатели, приглашенный специалист или преподаватель никак не вмешиваются в действия участников, но ведут записи для последующего комментирования.

5) Подведение итогов проводится наблюдателями, преподавателем или приглашенными экспертами на основе анализа выполнения каждым участником роли, фиксируется эмоциональная реакция каждого из играющих; преподаватель излагает факты, сведения, сопоставляя их с эмоциональными реакциями играющих учащихся. В учебном процессе учащимся можно предлагать готовые фрагменты для имитации, а к ним вопросы для анализа. Учащийся получает оценку за качество проигрываемой имитируемой ситуации и правильность ответов на вопросы, связанные с анализом проимитированной ситуации, а также с проверкой качества усвоения теоретических знаний. В этих целях учащемуся могут быть предложены дополнительные вопросы. Учитывая это, имитационные игры лучше использовать на этапах обучения, предшествующих разным видам производственной практики.

Подготовка и проведение деловой игры в учебном процессе.

Учебная деловая игра представляет собой практические задания, моделирующие различные аспекты профессиональной деятельности обучающихся, и позволяет проигрывать разные варианты каких-либо производственных ситуаций. Деловые игры используются для решения комплексных задач: усвоения нового, закрепления изученного материала, формирования общеучебных умений, обеспечения понимания и усвоения учебного материала с различных позиций.

Наиболее благоприятный момент для применения учебных игр – завершающий этап профессионального обучения, так как учащиеся старших курсов уже обладают достаточным уровнем знаний и умеют самостоятельно работать.

Деловые игры проводятся, как правило, по специальным дисциплинам и чаще всего носят межпредметный характер. Технология проведения деловой игры.

Разработка деловой игры считается возможной в тех сферах, где в имитируемый процесс можно внести выбор разных вариантов, разных комбинаций мер и действий.

Деловая игра позволяет проигрывать один и тот же фрагмент неоднократно, выбирая каждый раз новый вариант решения поставленных задач, благодаря чему отрабатываются различные модели поведения. Деловая игра может включаться в учебный процесс не только в целях формирования вариативного поведения в какой-либо производственной ситуации, но и в целях проверки компетентности учащихся в той или иной сфере. Ситуация, моделируемая в деловой игре, представляет собой искусственно вычлененный фрагмент непрерывного в реальности производственного процесса. Ведущая роль в проведении деловой игры принадлежит преподавателю, который наблюдает за игровым процессом, корректирует его, включает всех участников в анализ тех или иных аспектов игрового действия. Деловая игра может проводиться в несколько этапов и длиться до 4–6 ч. Каждый этап четко объявляется, проводится инструктаж участников игры, определяется регламент времени на выполнение задания. Завершается каждый этап подведением итога, в ходе которого достигнутые результаты оформляются наглядно, отмечаются допущенные ошибки, выделяются и комментируются упущенные возможности, выделяются удачные решения; при завершении игры подводится общий итог.

Общие рекомендации по использованию деловых игр в профессиональном образовании:

1. Деловые игры следует использовать только там, где они действительно необходимы, – это получение целостного опыта будущей профессиональной деятельности.

2. К разработке деловой игры следует подходить системно и учитывать ее влияние на другие виды работ с учащимися, а также реакцию других преподавателей, которая может быть неадекватной.

3. В деловой игре нужны предметная и социальная компетентность участников, поэтому следует проводить предварительную подготовку учащихся, формировать у них культуру дискуссии.

4. Режим работы учащихся в процессе деловой игры иногда не укладывается в рамки традиционного поведения их на занятиях, поэтому структурные компоненты деловой игры должны сочетаться таким образом, чтобы она не стала азартной игрой либо простым тренажем.

5. Игра должна строиться на принципах саморегулирования, преподаватель действует перед игрой, до начала учения, в конце и при анализе игры, – всё это требует большой подготовительной работы, теоретических и практических навыков конструирования игры.

6. Наиболее приемлемы деловые игры, рассчитанные на 2 ч занятий, их лучше проводить последними, ставить в конце учебного расписания.

7. Так как учебный процесс ограничен временными рамками и программой, а деловые игры предусматривают значительные временные затраты, то возможна апробация деловых игр во внеурочное время, во время прохождения практики.

Памятка педагогам по эффективному использованию игровых технологий в учебном процессе.

Для того чтобы игра была достаточно эффективной, преподавателю, мастеру производственного обучения важно помнить следующие рекомендации:

1. Обеспечивать всех участников игры всеми необходимыми дидактическими и справочными материалами, технической и технологической документацией и др.
2. Создавать в группе атмосферу серьезного отношения учащихся к предстоящей игровой деятельности, подлинного творчества, энтузиазма, соревновательности.
3. Правила игры должны быть простыми, а содержание предлагаемого материала доступным.
4. Необходимо четко излагать правила игры, добиваться их понимания и принятия участниками – это во многом определяет ее ход и успех.
5. Быть непосредственным участником игры, но предоставлять её участникам максимальную самостоятельность, воздерживаться от мелочной опеки учащихся. -Внимательно следить за игровым азартом и всегда быть готовым к быстрому разрешению конфликтов среди участников игры.
6. Не вмешиваться в работу учащихся без крайней необходимости, постоянно способствовать самоорганизации и самоуправлению учащихся в процессе игры.
7. Строго следить за соблюдением правил игры; не сводить игру к очередному опросу и контролю знаний учащихся.
8. Не спешить с упреками неуспешных учащихся и с похвалами победителей, но стараться замечать положительные моменты, черты у каждого играющего.
9. Не стремиться к снятию «игрового шума», это всегда сопутствующий эффект в игре, необходимо только следить, чтобы он не мешал процессу игры.
10. Привлекать к судейству учащихся, разрешая им использовать необходимые источники информации.
11. Добиваться, чтобы оценка результатов игры судьями из числа участников всегда была справедливой и соответствовала принятым критериям.
12. При собственной оценке результатов игры сверять свое мнение с мнением учащихся, если не совпадает, то подумать – почему, и не спешить навязывать своего мнения и решения.
13. В ходе игры всегда помнить, что в развитии способностей к творчеству и самостоятельности важнее сам процесс, а не результат.
14. Широко использовать коллективную оценку результатов игры, уметь с нею считаться.

Следует соблюдать меру игрового характера организации обучения, игра используется как форма организации учебной деятельности, а не просто сама по себе.

Заключение:

Применение игровых методов в производственном обучении дает уникальную возможность приобрести опыт действия до столкновения с «настоящей» практикой (при условии, конечно, если обучающая игра построена корректно).