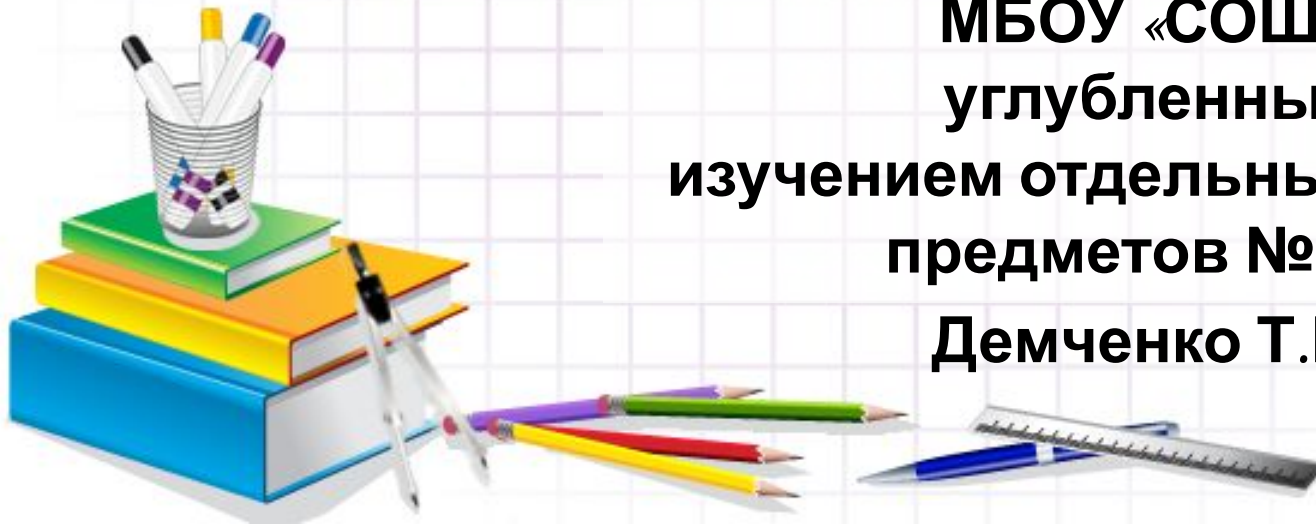


Использование игровых технологий в воспитательно – образовательном процессе

**Подготовила учитель
начальных классов
МБОУ «СОШ с
углубленным
изучением отдельных
предметов №4»
Демченко Т.В.**





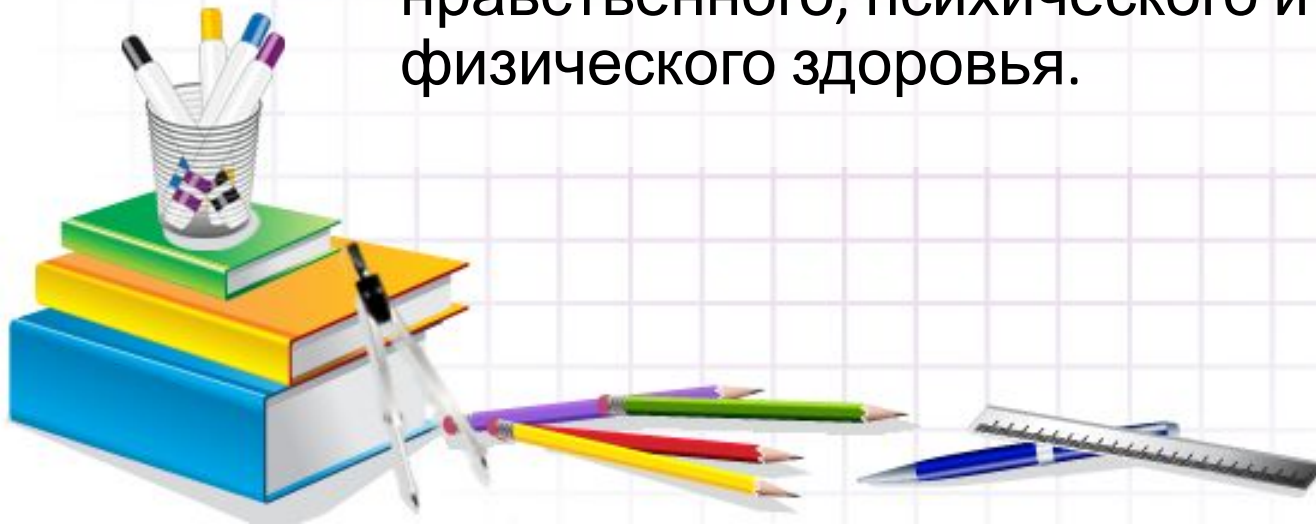
«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»

**В.А.
Сухомлинский**



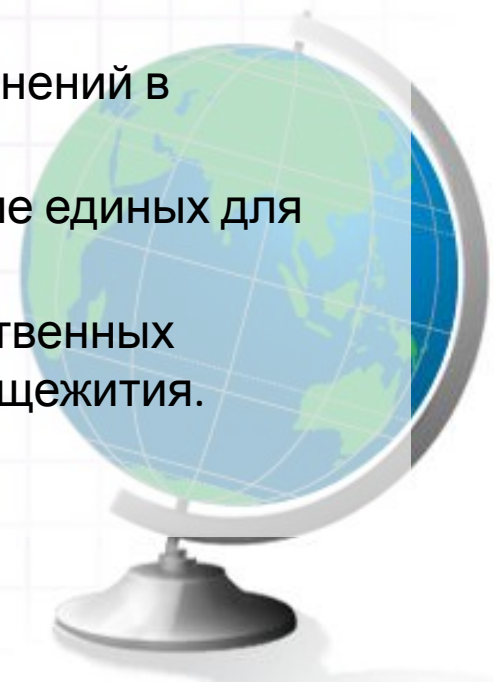
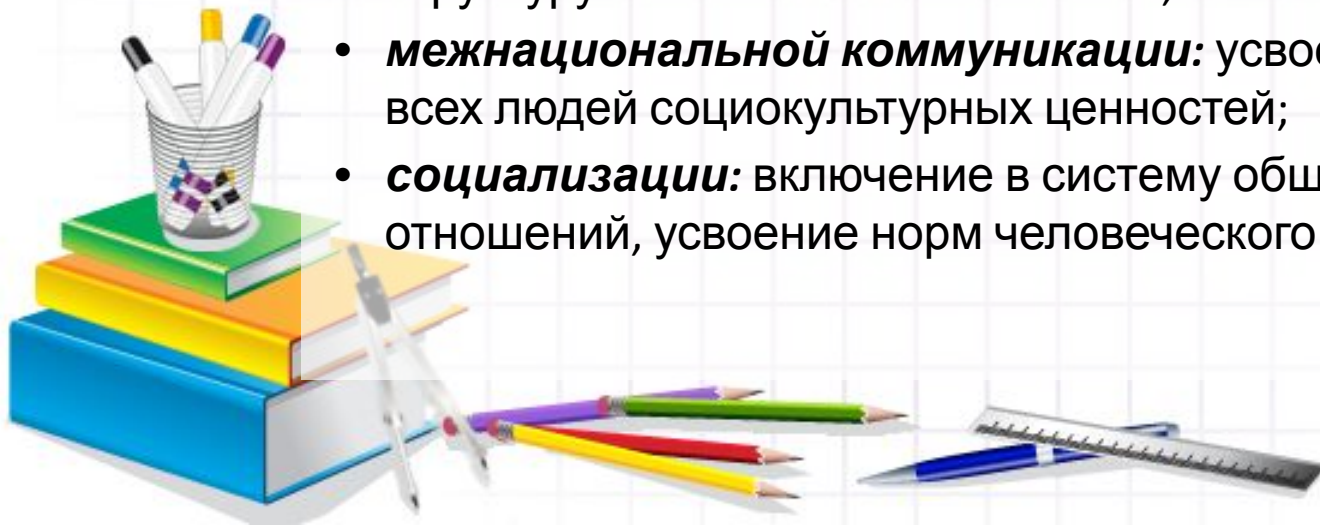
Игра обеспечивает:

- Успешность адаптации ребенка в новой ситуации развития;
- Развитие младшего школьника как субъекта собственной деятельности и поведения, его эффективную социализацию;
- Сохранение и укрепление его нравственного, психического и физического здоровья.



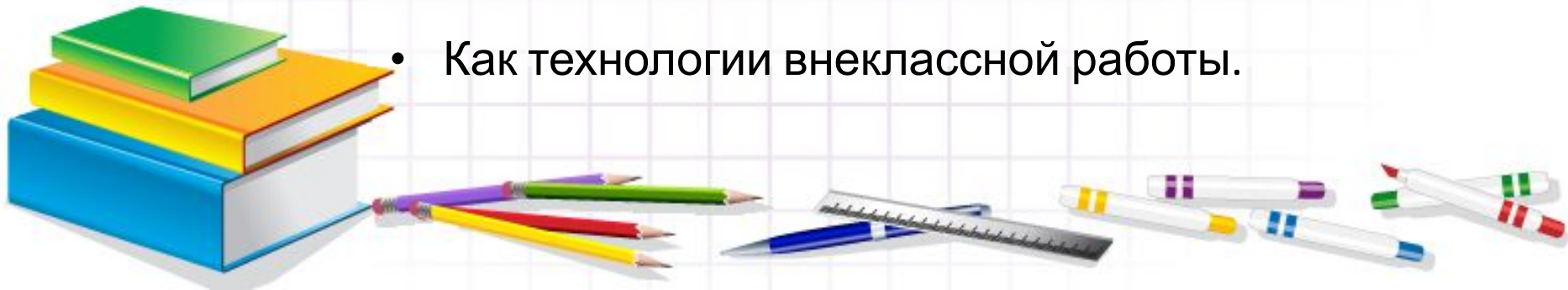
В жизни детей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

- **развлекательную** (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- **коммуникативную**: освоение диалектики общения;
- **самореализации** (в игре как на «полигоне человеческой практики»);
- **терапевтическую**: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- **диагностическую**: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- **коррекционную**: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- **межнациональной коммуникации**: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;
- **социализации**: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.



В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- Как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- Как технологии внеклассной работы.



Педагогическ
ая игра



педагогически
й результат

цель обучения



Классификация педагогических игр:

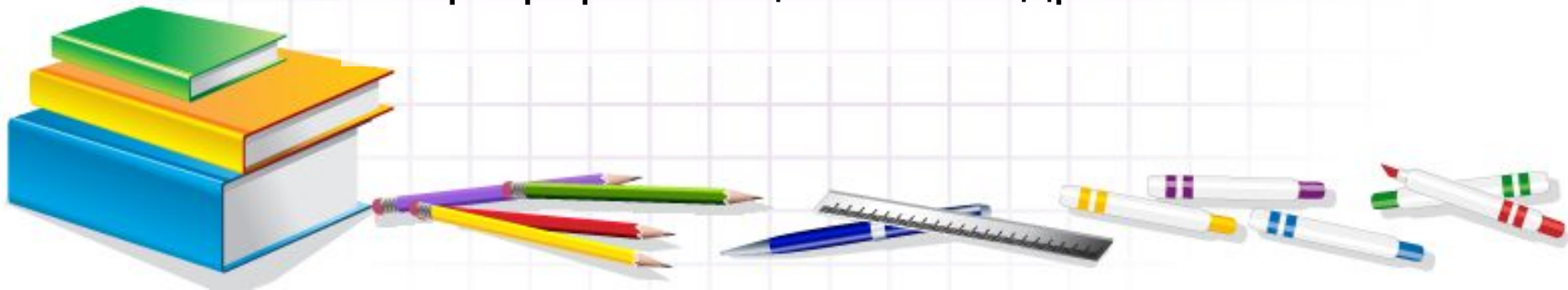
По виду деятельности:

- физические
- интеллектуальные
- трудовые
- социальные
- психологические.



По характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.



По характеру игровой методики:

- предметные,
- сюжетные,
- ролевые,
- деловые,
- имитационные
- игры-драматизации.



По игровой среде:

- с предметами,
- без предметов,
- компьютерные и с ТСО,
- комнатные,
- уличные,
- на местности.

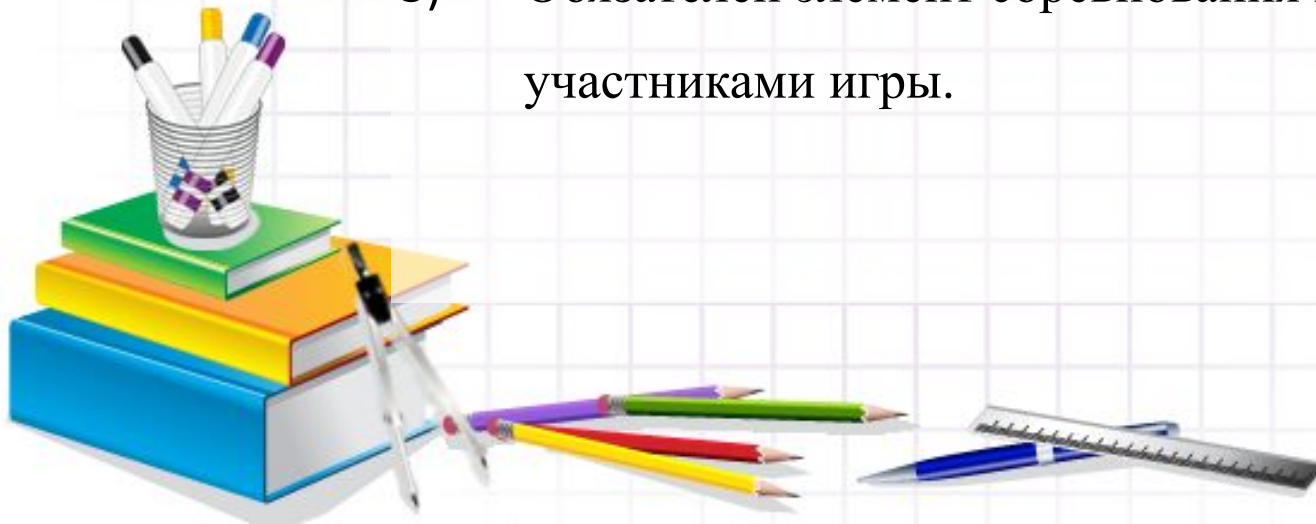


Компонент игровой технологии	Структурные элементы игры
<i>Мотивационный</i>	<i>Установочный момент, игровая ситуация</i>
<i>Ориентационно-целевой</i>	<i>Задачи игры</i>
<i>Содержательно-операционный</i>	<i>Правила игры, игровое действие</i>
<i>Ценностно-волевой</i>	<i>Игровое состояние</i>
<i>Оценочный</i>	<i>Результат игры</i>



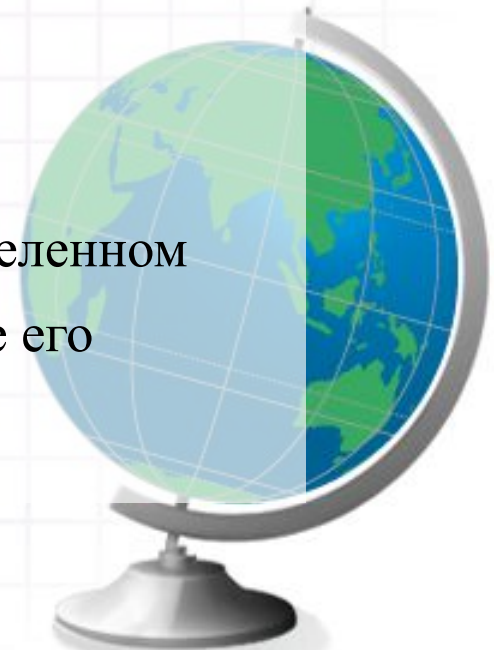
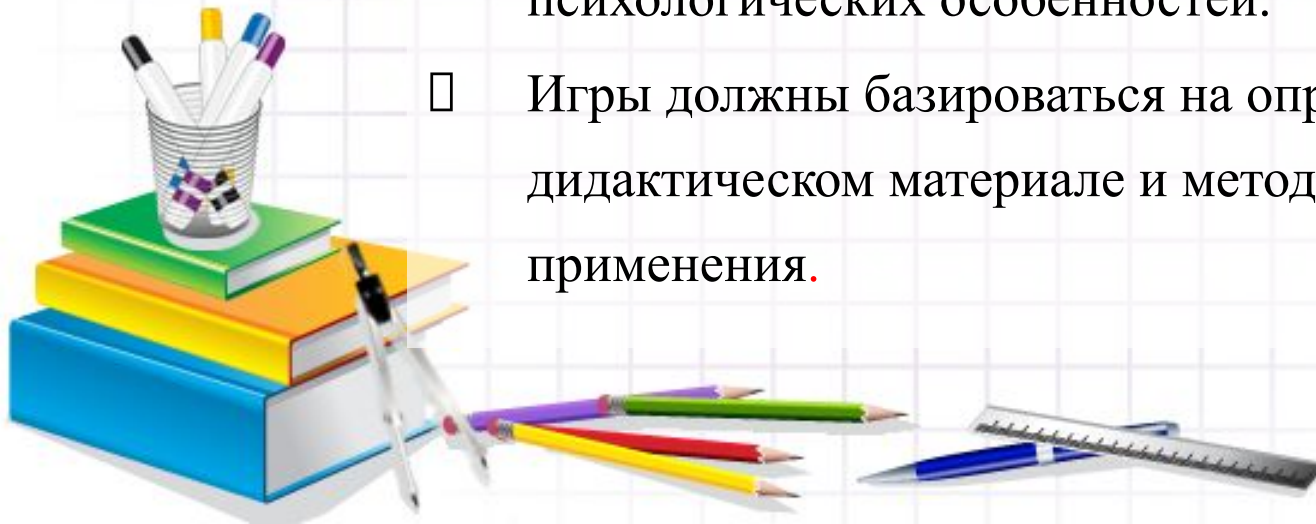
Требования к организации дидактических игр:

- 1) Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.
- 2) Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.
- 3) Обязателен элемент соревнования между участниками игры.



Требования к подбору игр:

- Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
- Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.
- Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.



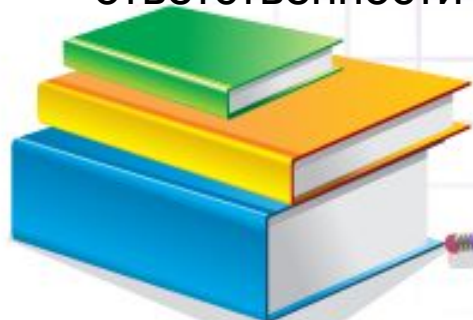
Виды дидактических игр

- Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.
- 2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.
- 3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.



З

- способствует повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;
- идет передача опыта старших поколений младшим;
- способствует использованию знаний в новой ситуации;
- является естественной формой труда ребенка, przygotowанием к будущей жизни;
- способствует объединению коллектива и формированию ответственности



ПРОТИВ

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;
- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;
- увлекаясь игровой оболочкой, можно потерять образовательное содержание
- невозможность использования на любом материале;
- сложность в оценке учащихся

Игровая технология является перспективной формой обучения, так как она:

- способствует созданию благоприятного психологического климата;
- активизирует деятельность учащихся;
- повышает эффективность учебного и воспитательного процесса;
- усиливает мотивацию и помогает сохранить интерес учащихся.





Самое прекрасное зрелище
на свете - вид ребенка, уверенно
идущего по жизненной дороге
после того, как вы
показали ему путь..



КОНФУЦИЙ

resfeber.ru

