

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Шабля А.А.
МБОУ «Гимназия № 133»
г.Уссурийск

«Технология» – наука о мастерстве.

Классификация образовательных технологий
(Н.В. Бордовская, А.А. Реан)

1. Задачные
2. Игровые
3. Компьютерные
4. Диалоговые
5. Тренинговые

Ф. Шиллер: игра как один из действенных факторов формирования мировоззрения человека.

Г. Спенсер особое внимание обращал на упражняющую функцию игры

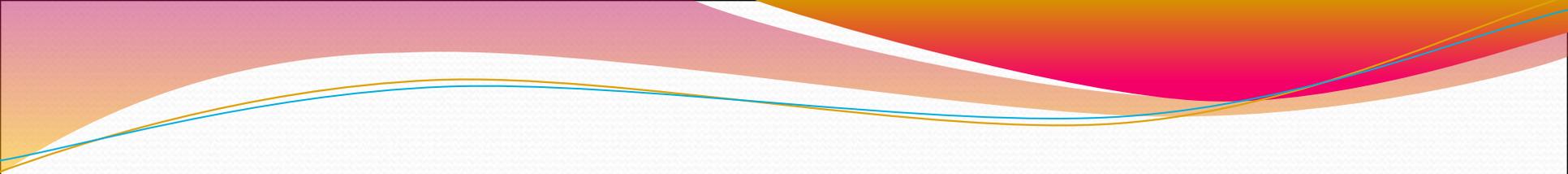
Й. Хейзинг: игра как источник культуры

Д.Б. Эльконин: главные структурные единицы игры

1. Роли
2. Сюжет
3. Правила

С.А. Шмаков выделяет черты игры:

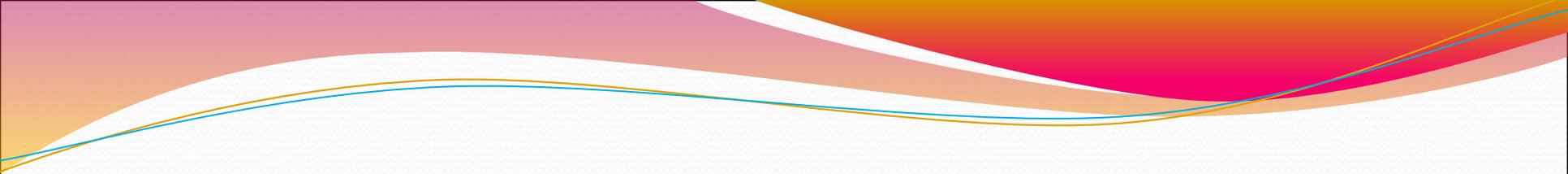
1. Свободная развивающая деятельность
2. Творческий активный характер
3. Наличие правил



Если игру рассматривать как
деятельность, то в нее входит:

1. Целеполагание
2. Планирование
3. Реализация цели
4. Анализ результатов

Феномен игры – являясь
развлечением и отдыхом, она
способна перерасти в
обучение, в творчество, в
терапию, в модель типа
человеческих отношений.



В современной школе игра используется как:

- самостоятельная технология освоения темы
- элемент более обширной технологии
- фрагмент занятия
- технология внеклассной работы

Условия использования игровых технологий на уроке

1. Соответствие игры учебно – воспитательным целям урока
2. Доступность для учащегося данного возраста
3. Умеренность в использовании игр на уроке

Функции игры

1. Тренирует память, позволяет учащимся выработать речевые умения и навыки
2. Стимулирует умственную деятельность учащихся развивает внимание и познавательный интерес
3. Один из приёмов преодоления пассивности учеников

Функции игры как педагогического феномена

1. Социокультурная
2. Межнациональной коммуникации
3. Диагностическая
4. Коррекции
5. Развлекательная