

*МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ БУРЯТИЯ  
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ МУЙСКОГО РАЙОНА*

*МОУ «ТАСИМОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 3»*

# ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ



Степанова Л.И., учитель технологии

# Игра

*- это один из видов деятельности, с помощью которой в условно-воображаемой, образно-эмоциональной форме воспроизводится и усваивается реальная действительность.*



# Двуплановость игры:

- *играющий реально действует, решая конкретные задачи*
- *ряд моментов этой деятельности носит условный характер, позволяет отвлечься от реальной ситуации.*





# игра для:



- **Дошкольного возраста- ведущий тип деятельности**
- **Младший школьный возраст-способ овладения учебными навыками**
- **Подростковый и юношеский возраст-средство самопознания и самоопределения**



# Функции игры:



- *Способ жизнедеятельности и социализации личности*
- *Средство самопознания, самовыражения и самоопределения личности*
- *Средство развития, воспитания, обучения, подготовки и адаптации человека к жизни и труду*
- *Средство общения, отдыха и сохранения душевного равновесия*



# ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ:

**Роль**

*- единица игры и в то же время  
центральный момент,  
объединяющий все ее аспекты.*



# СЮЖЕТ ИГРЫ

*-последовательность развития  
событий, действий и поступков  
играющих*



# СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ

*-изложение смысла того, что  
воспроизводится ее участниками  
по условиям (сюжету) игры*



# Типовая характеристика игр:



- *Подвижные- развитие движений, физическое воспитание.*
- *Дидактические – формирование умственной деятельности (ребусы, сканворды, загадки, игры-предложения).*



- **Сюжетно-ролевые воспитание моральных положительных качеств по образу ролей («Город мастеров», «Репка», «Айболит»)**
- **Профориентационные -подготовка к профессиональному самоопределению**





- *Компьютерные -разновидность дидактических игр (развитие скорости реакции, внимательности, сообразительности, смекалки).*
- *Деловые – воссоздание предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирование систем отношений (учебные, исследовательские, управленческие, аттестационные)*



# ИГРЫ



*Организованные (под руководством педагога, воспитателя, родителей)*

*Неорганизованные (стихийные игры на основе предшествующего опыта и фантазии)*





# Игрушка

*- это предмет, специально созданный для игр или условный, художественный образ реального предмета, материальная основа игры.*



# Виды игрушек

- *Моторные – для развития движений (мяч, обруч, скакалка, городки, теннис)*
- **Сюжетные или образные – для воспитания черт характера (куклы, посуда, мебель, одежда)**
- *Технические – для развития интереса к технике*





- **Дидактические** – для умственного развития (геометрические фигуры, шашки, шахматы, головоломки)
- *Строительные* – для развития творческого и пространственного воображения (привести примеры)
- **Игрушки-забавы** – для развития любознательности, чувства юмора (неваляшки, волчки)



- Музыкальные – для развития музыкального слуха и чувства ритма (музыкальные инструменты)

- *Театральные – для развития художественного воображения (клоуны, куклы, персонажи сказок)*



# Процесс игровой деятельности:

- 1. Выбор типа и темы игры*
- 2. Разработка содержания и сюжета игры*
- 3. Согласование и принятие игры*





*4. Распределение ролей, подбор материальных средств игры.*

*5. Выполнение игровых действий, реализация ролей с помощью игровых предметов.*

*6. Установление реальных отношений между играющими, внесение коррективов в условия и ход игры.*

*7. Подведение итогов игры.*





## *Условия эффективности игры:*

- Доступность игры.*
- Добровольность включения в игру.*
- Обеспечение свободного, творческого, демократического стиля общения и проведения игры.*





- **Поощрение игровой самостоятельности, создание в процессе игр нестандартных ситуаций, предоставление каждому участнику игры выразить себя, проявить свои интересы и способности.**
- **Соответствие содержания игры достижениям и требованиям НТП.**



УДАЧИ ВСЕМ!

