

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПО ТЕМЕ: ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

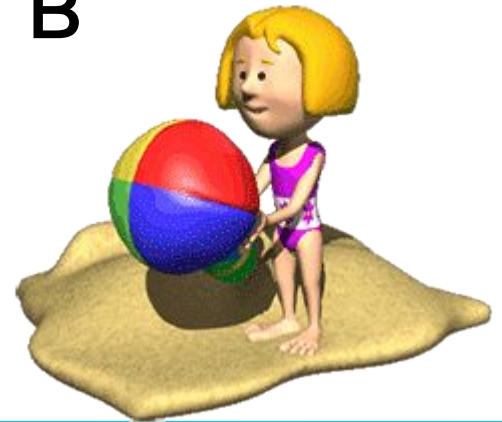
Игра — это искра, зажигающая огонек
пытливости и любознательности.
(Сухомлинский В. А.)

«Человеческая культура возникла и
развертывается в игре, как игра.» (Й.
Хёйзинга)

РАЗЖИВИНА ДАРЬЯ

СУЩНОСТЬ ПОНЯТИЯ «ИГРОВАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ»

Игровая педагогическая
технология - организация
педагогического процесса в
форме различных
педагогических игр.



ЦЕЛИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

- 1) Дидактическая (расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и др.);
- 2) Развивающая (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих идей, умений устанавливать закономерности, находить оптимальные решения и др.);
- 3) Воспитывающая (воспитание самостоятельности, воли, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности и др.);
- 4) Социализирующая (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды и др.).



ФУНКЦИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

- 1) развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- 2) коммуникативную: освоение диалектики общения;
- 3) самореализации в игре как на полигоне человеческой практики;
- 4) игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- 5) диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- 6) функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- 7) межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- 8) социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

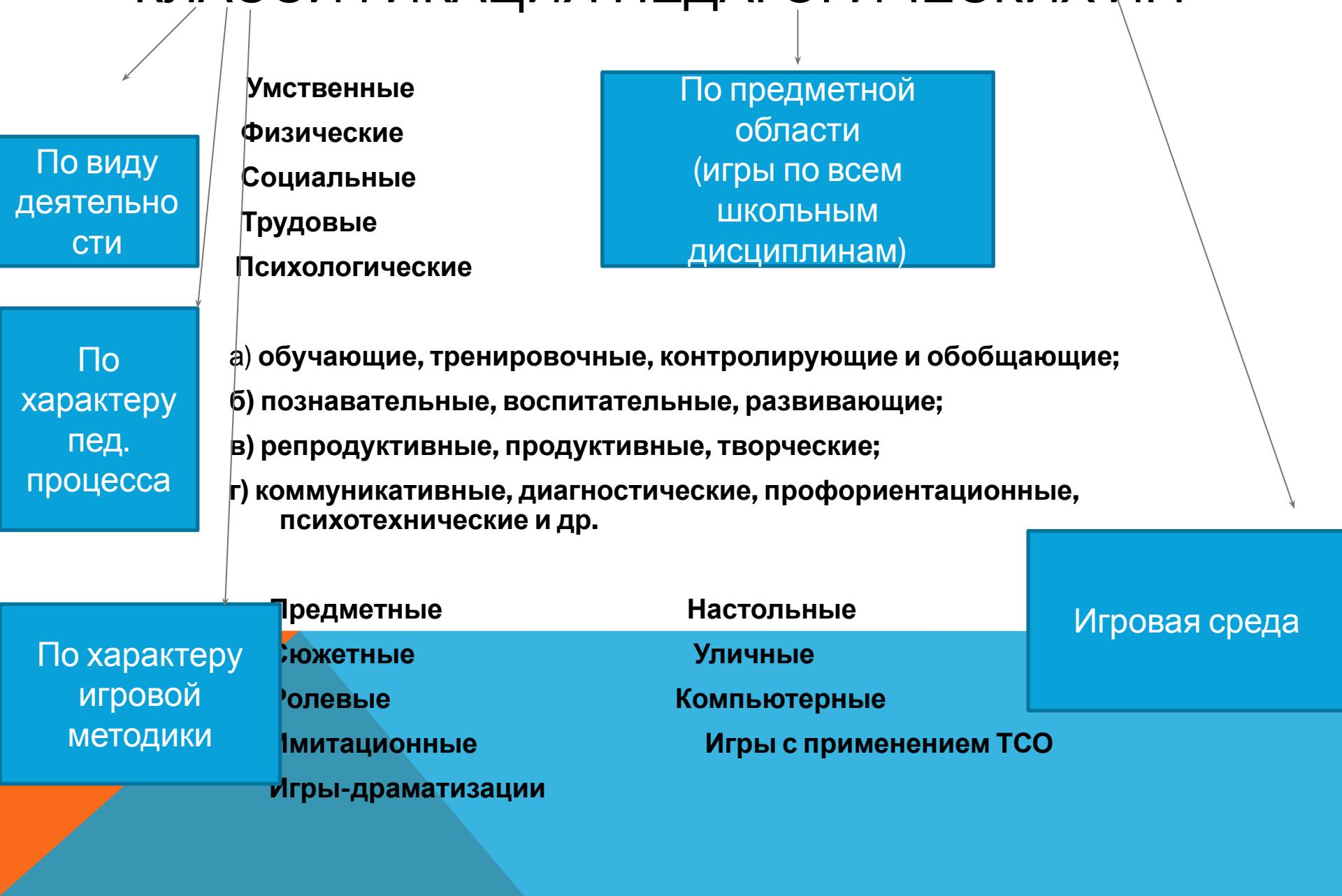


ЧЕРТЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (ПО ШМАКОВУ)

- **свободная развивающая деятельность**, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
- **творческий**, импровизационный, очень активный **характер** этой деятельности;
- **эмоциональная приподнятость** деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- **наличие** прямых или косвенных **правил**, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.



КЛАССИФИКАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР



ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ РАЗНЫХ ВОЗРАСТОВ

Возраст	Игровая Технология
Дошкольники (3-7 лет)	Кубики, пазлы, домино(умственная) парикмахерская(социализация) фольклорные игры(ручеек) развитие этнокультурных знаний(потешки, песни, стихи народов Поволжья) и тд.
Младшая школа (7-11)	Обучающие карточки, физкультминутки, загадки, урок- сказка
Средняя школа (11-15)	Кроссворды, ребусы, анаграммы, загадки-перевертыши и т.д
Старшая школа (15-18)	Уроки КВН, дебаты, проориентационные игры

ТЕХНОЛОГИЯ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ

- 1) Целеполагание
- 2) Подготовка к проведению
- 3) Проведение
- 4) Разбор, анализ.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

Игровые технологии позволяют преподавать материал в доступной, интересной, яркой и образной форме, способствуют лучшему усвоению знаний, вызывают интерес к познанию, формируют познавательные компетенции учащихся. Игра позволяет сделать урок интересным, качественным, реализует интеллектуальный и творческий потенциал учащихся.

