

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ





*«...ребенок должен
играть, даже когда
делает серьезное дело.
Вся его жизнь – это
игра.»*

А.С. Макаренко

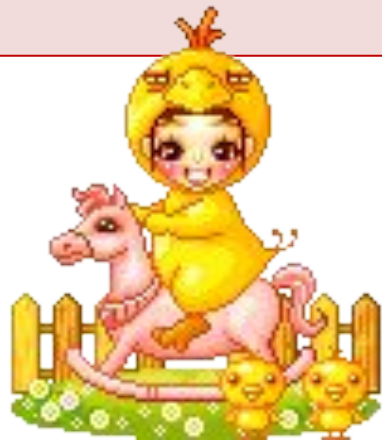


ЦЕЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ-

пробудить интерес
к познанию, науке,
книжке, учению



□ **Игра** есть разумная, целенаправленная, социально — координированная, подчинённая известным правилам система поведения.



□ **Игра** — эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.



ФУНКЦИИ ИГРЫ.

- ▣ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНАЯ
- ▣ КОММУНИКАТИВНАЯ
- ▣ САМОРЕАЛИЗАЦИЯ
- ▣ ТЕРАПЕВТИЧЕСКАЯ
- ▣ ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ
- ▣ КОРРЕКЦИОННАЯ
- ▣ СОЦИАЛИЗАЦИЯ



СТРУКТУРА ИГРЫ.

1 этап. Целеполагание.

2 этап. Планирование.

3 этап. Реализация цели.

4 этап. Анализ результатов.



ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ.

1. Постановка дидактической цели в форме игровой задачи.
2. Учебная деятельность по правилам игры.
3. Учебный материал как средства игры.
4. Игровой результат.



КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР.

- По видам деятельности.
- По характеру педагогического процесса.
- По характеру игровой методики.
- По игровой



СПЕКТР ЦЕЛЕВЫХ ОРИЕНТАЦИЙ.

- Дидактические.
- Воспитывающие.
- Развивающие.
- Социализирующие



ЗАКЛЮЧЕНИЕ.

Игры ребёнка — важный показатель общего развития.

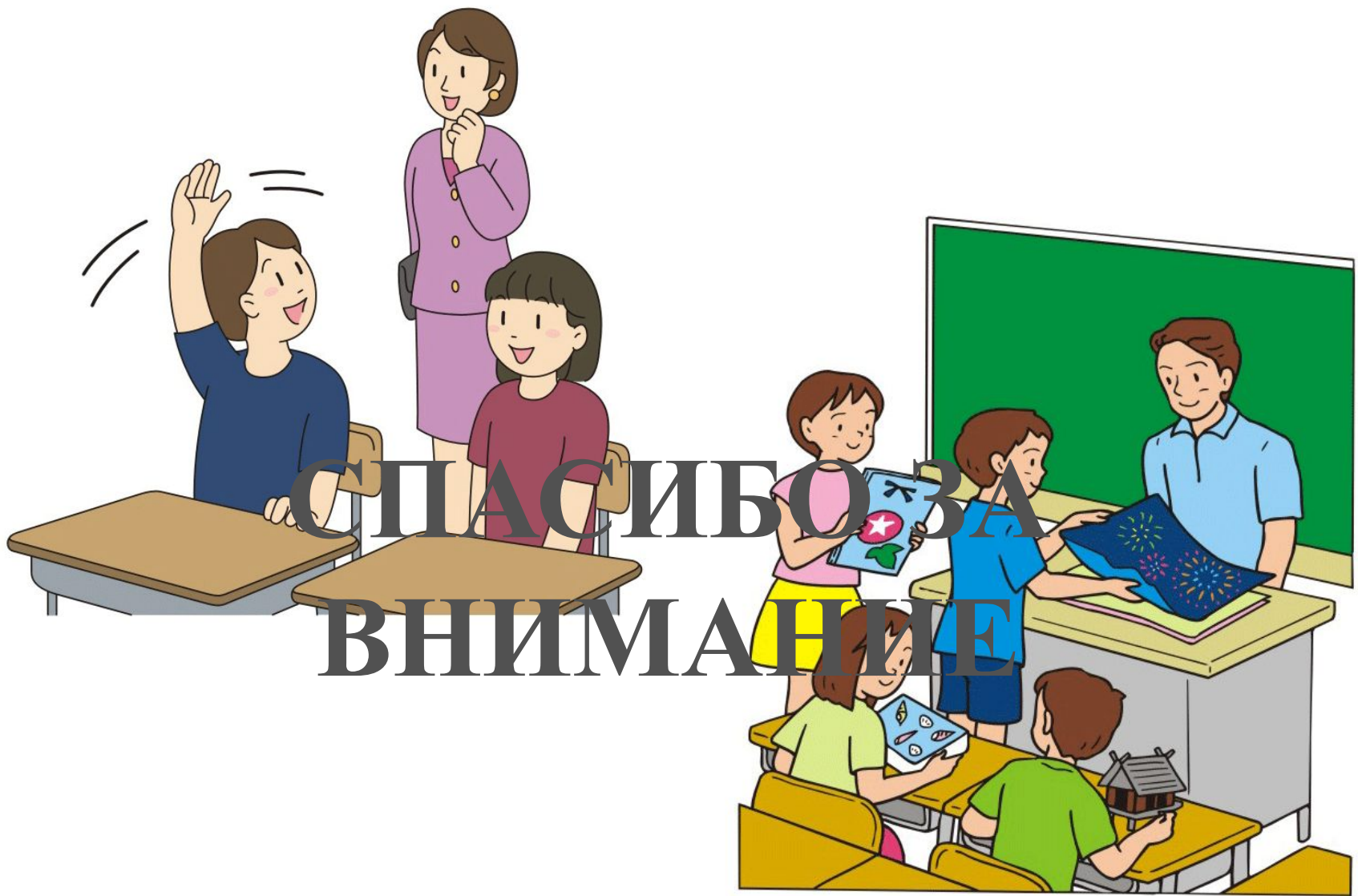


«Ребёнок играет, потому что развивается, и развивается, потому что играет.»
А.С.Макаренко.

РЕЗУЛЬТАТ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

- ◇ *эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;*
- ◇ *тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;*
- ◇ *стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;*
- ◇ *способствует преодолению пассивности учеников;*
- ◇ *способствует усилению работоспособности учащихся.*





СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ

