



ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

В ОБУЧЕНИИ И РАЗВИТИИ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ



Игровая технология

это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением

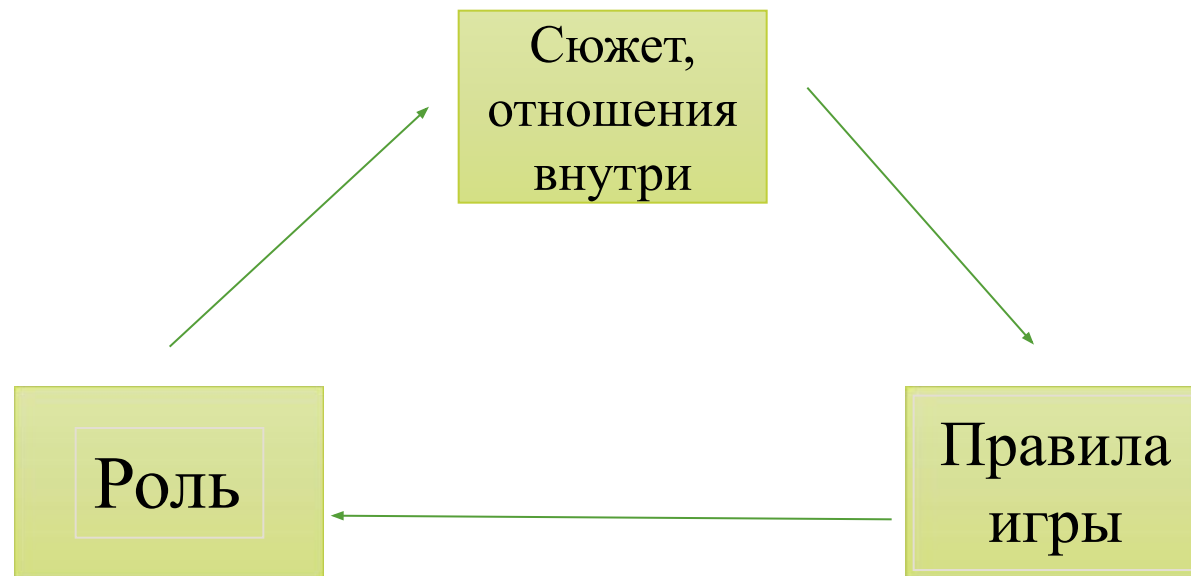
Целью игровых технологий является решение ряда задач:

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

Функции технологии:

- развлекательная;
- коммуникативная;
- самореализации;
- игротерапевтическая;
- диагностическая;
- коррекционная;
- социализация.

Структурные единицы игры



Классификация

- ❖ по виду деятельности;
- ❖ по игровой среде;
- ❖ по характеру игровой методики;
- ❖ по характеру педагогического процесса.

Вывод

Игровая технология обладает средствами, активизирующими познавательную деятельность, predetermined content, что позволяет решить задачи, поставленные перед образовательными учреждениями государством в рамках ФГОС.