

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, общительности и др.);

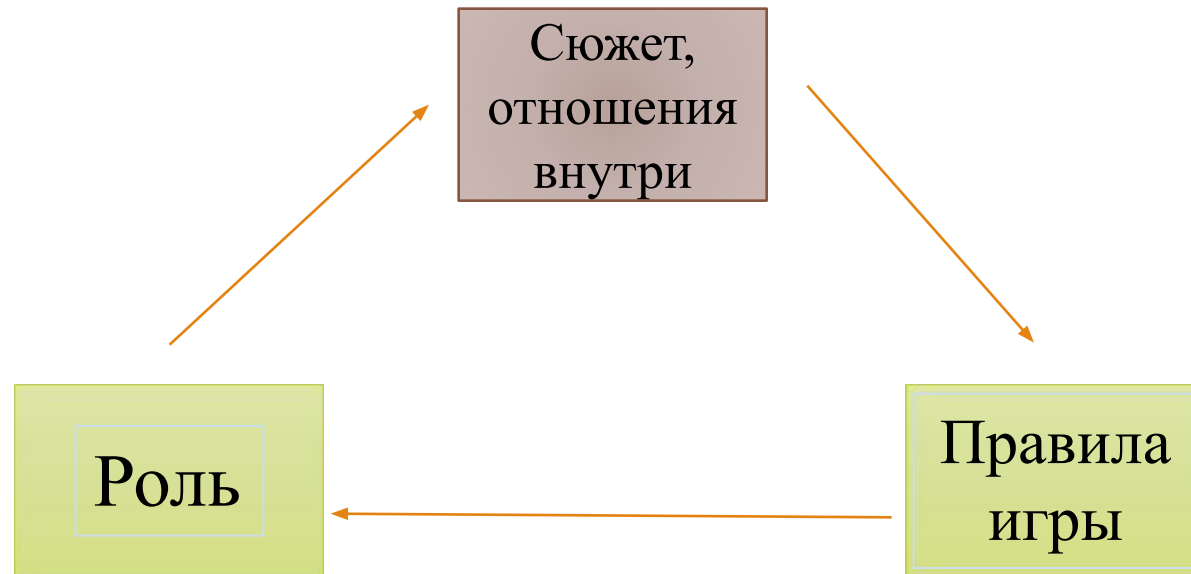
Социализирующих

(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 of selected material, that allows to solve tasks, assigned by educational institutions of the state within the framework of the FGO.