

# **Игровая технология**





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

*А.С. Макаренко*



**ЦЕЛЬ-**

**пробудить интерес  
к познанию, науке,  
книге, учению.**



# СУЩНОСТЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

мотивационный

ориентационно-целевой

ценностно-волевой

оценочный

содержательно-операционный



<b>Компонент игровой технологии</b>	<b>Структурные элементы игры</b>
<i>Мотивационный</i>	<i>Установочный момент, игровая ситуация</i>
<i>Ориентационно-целевой</i>	<i>Задачи игры</i>
<i>Содержательно-операционный</i>	<i>Правила игры, игровое действие</i>
<i>Ценностно-волевой</i>	<i>Игровое состояние</i>
<i>Оценочный</i>	<i>Результат игры</i>



# Задачи:

**дидактические** (расширение кругозора, познавательная деятельность и др.);

**развивающие** (развитие внимания, памяти, речи, мышления и др.);

**воспитывающие** (воспитание самостоятельности, воли и др.);

**социализирующие** (приобщение к нормам и ценностям общества;

адаптация к условиям среды и др.)



# Функции:

Развлекательная;  
Коммуникативная;  
Самореализации;  
Игротерапевтическая;  
Диагностическая;  
Коррекционная;  
Межнациональная  
коммуникация;  
Социализация



# 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.





# ЗА

- способствует повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;
- идет передача опыта старших поколений младшим;
- способствует использованию знаний в новой ситуации;
- является естественной формой труда ребенка, при подготовлении к будущей жизни;
- способствует объединению коллектива и формированию ответственности

# ПРОТИВ

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;
- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;
- увлекаясь игровой оболочкой, можно потерять образовательное содержание
- невозможность использования на любом материале;
- сложность в оценке учащихся

