

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



Компонент игровой технологии	Структурные элементы игры
<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

