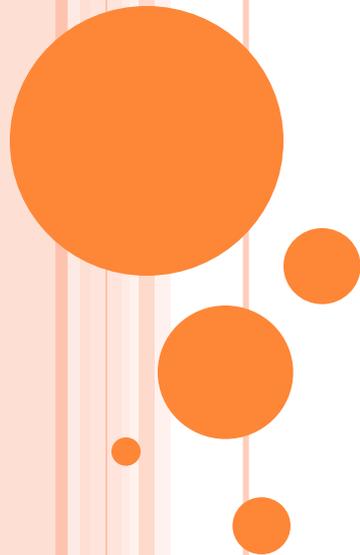


ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ



Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий, одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению учебных предметов.



Применение игровых технологий на уроках начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна. При условии адекватного отношения взрослых к детской игре и разумного использования ее мощного психолого-педагогического потенциала, игра способна стать тем оптимальным инструментом, который комплексно обеспечивает:

- успешность адаптации ребенка в новой ситуации развития;
- развитие младшего школьника как субъекта собственной деятельности и поведения, его эффективную социализацию;
- сохранение и укрепление его нравственного, психического и физического здоровья.



Игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.



Функции игровой деятельности:

Развлекательная (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

Коммуникативная: освоение диалектики общения;

Игротерапевтическая: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

Межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;



- ▣ диагностическая: выявление отклонений от нормативного поведения;
- ▣ функция коррекции: внесение позитивных изменений ;
- ▣ социализация: включение в систему общественных отношений.



В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

