




Игровые ТЕХНОЛОГИИ



« Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что понятнее: а понятнее она ему потому, что отчасти есть его собственное создание... В действительной жизни дитя не более, как дитя, существо, не имеющее никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями»

К.Д. Ушинский

Игровые технологии

Игра – это вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Цели игры:

- Игра снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности;
- Игра позволяет соединить широкий охват проблем и глубину их осмысления;
- Игра способствует большей вовлеченности обучаемых;
- В игре проявляется вся личность.
- Игра позволяет осмыслить полученные результаты.

Игра подразделяется:

- Предметная.
- Сюжетная.
- Ролевая.
- Деловая.
- Имитационная.

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

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.)

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.

