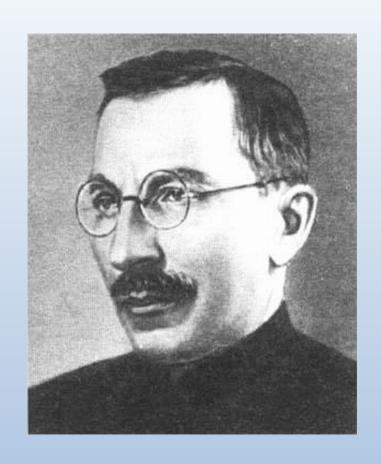
Игровая технология



«...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
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 ид.р.); 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.

3A

- 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, приготовлением 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