



# Игровые образовательные технологии

Узнайте больше об игровых образовательных технологиях

## 1. Концептуальные основы

- 1.1** Игра – способ самовыражения, саморегуляции, самореализации личности.  
*Самовыражение*
- 1.2** Игра — форма поведения внутренне присущая личности.  
*Внутренняя присущность*
- 1.3** Игра — пространство «внутренней социализации»  
*«Внутренняя социализация»*
- 1.4** Игра — свобода личности в воображении  
*свобода*
- 1.5** Способность включаться в игру не связана с возрастом человека  
*Возраст не важен*
- 1.6** В каждом возрасте игра имеет свои особенности.  
*Учёт возрастных особенностей*

## 2. Цели игровых технологий

- 2.1** Дидактические.  
*Расширение кругозора, формирование определённых умений и навыков, развитие*

*трудовых навыков.*

**2.2 Воспитывающие.**

*Воспитание самостоятельности, воли, нравственных, эстетических позиций, сотрудничество, коллективизм, общительность, коммуникативность.*

**2.3 Развивающие.**

*Развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения.*

**2.4 Социализирующие.**

*Приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды, стрессовый контроль, саморегуляция, обучение общению, психотерапия.*

### **3. Особенности содержания**

**3.1** Игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения

**3.2** Игровая деятельность помогает активизировать учебный процесс

**3.3** В игре усваивается ряд учебных элементов.

**3.4** Игровые приёмы и ситуации используются как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

### **4. Дидактический комплекс игровых технологий**

**4.1** Игровой замысел.

*Заложен в названии игры, придаёт ей познавательный характер, предъявляет к участникам определённые требования в отношении знаний.*

**4.2** Правила.

*Определяют порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Разрабатываются*

с учётом цели урока и возможностей учащихся.

**4.3** Познавательное содержание.

*Заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы.*

**4.4** Оборудование.

*Включает в себя наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и другое.*

**4.5** Результаты игры.

*Выступают в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся.*

## **5. Приёмы игровых технологий**

**5.1** Словесные.

*Все игровые действия педагог объясняет и описывает детям максимально понятно, ярко и красочно*

**5.2** Наглядные.

*Опираются на зрительное восприятие мира детьми. Для иллюстрации используют разные средства наглядности: видеоролики, картинки, карточки с правилами и т. д..*

**5.3** Практические.

*Впечатления от игр дети могут выражать в поделках, аппликациях и рисунках.*

Проверьте, какие шаги Вами уже выполнены, а над какими ещё требуется работа!

Создано с помощью онлайн сервиса Чек-лист | Эксперт: <https://checklists.expert>

как это убрать?