

«Применение обучающих и развивающих компьютерных игр на уроках в начальной школе».



«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

(В.А.Сухомлинский)

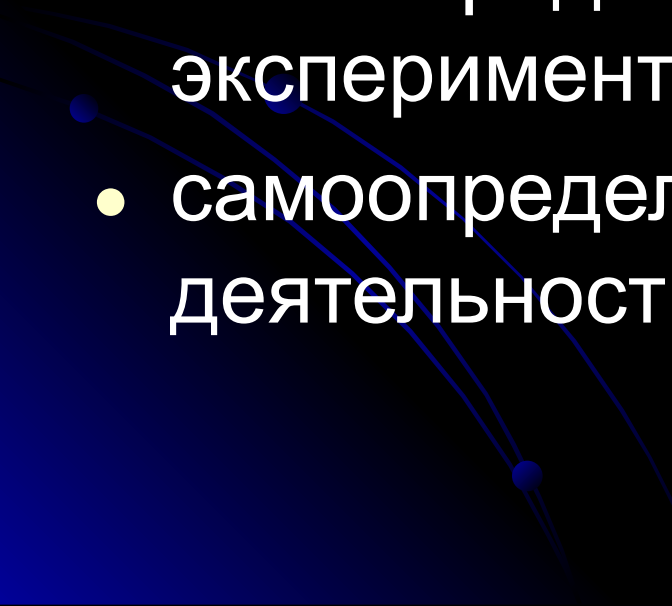
Функции игры:

- развлекательная (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативная: освоение диалектики общения;
- самореализация (в игре как на «полигоне человеческой практики»);
- терапевтическая: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

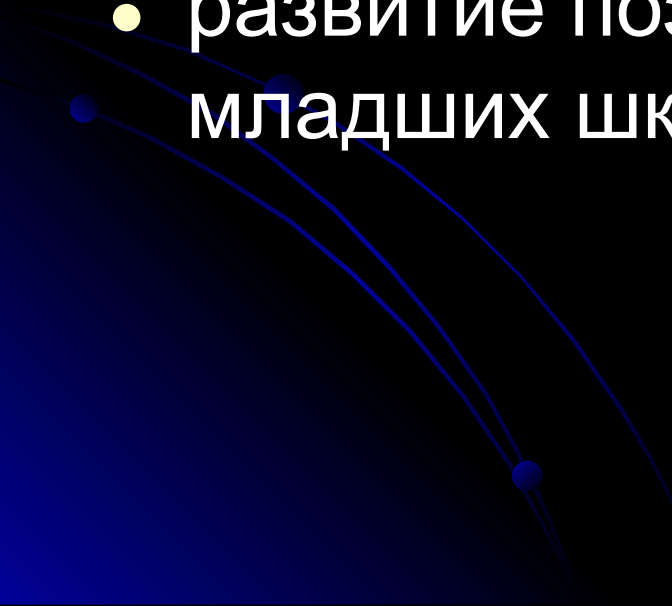
Функции игры:

- диагностическая: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекционная: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональная коммуникация: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;
- социализация: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Реализуемые в игре потребности:

- наличие собственной деятельности;
 - творчество;
 - общение;
 - самоопределение через ролевое экспериментирование;
 - самоопределение через различную деятельность.
- 

Значение игры:

- Снижение эмоциональной напряженности;
 - создание более благоприятного климата на уроках;
 - развитие познавательного процесса младших школьников.
- 

Критерии подбора игры

Обучающие и развивающие компьютерные игры подбираются в соответствии с содержанием изучаемой темы, с целями и задачами уроков.

Используются в сочетании с другими формами, методами и приемами, эффективными при изучении нового материала и закреплении изученного.

Игра не должна отвлекать детей от учебного содержания, а наоборот, привлекать к нему еще больше внимания.

Спасибо за внимание!

