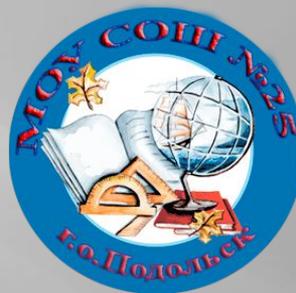




МИНИСТЕРСТВО
ОБРАЗОВАНИЯ
Московской области

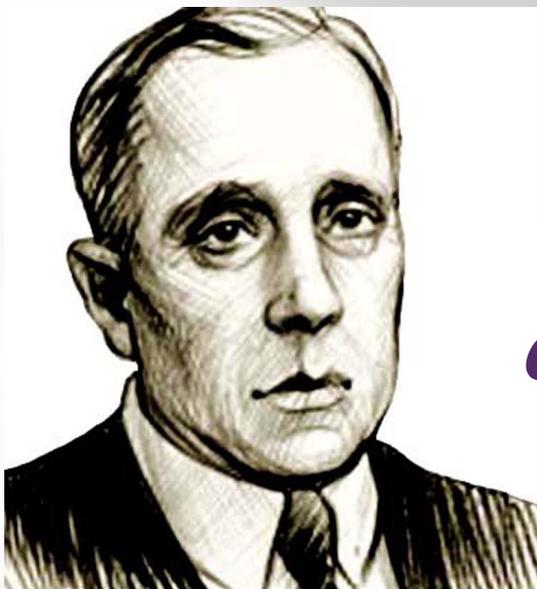


Комитет по образованию
и делам молодежи
Администрации
городского округа
Подольск



ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Докладчик:
Учитель физики
Шмакова Наталья Владимировна



*“Человеческая культура
возникла и разворачивается
в игре, как игра”*

Йо́хан Хёйзинга (нидерл. *Johan Huizinga* ['jo:ɦan 'ɦœyziŋɣa:]; 1872 – 1945)
Нидерландский философ, историк, исследователь культуры начала XX
века.

Хёйзинга получил мировую известность благодаря исследованиям по
истории,
а самым знаменитым сочинением Хёйзинги стал трактат *Homo Ludens*
(«Человек играющий», 1938)

ИГР



Активный вид деятельности, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление ученика личностно-оценочным поведением.



ИГР



А В современной школе, делающей ставку на активизацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- как самостоятельная технология;
- как элемент педагогической технологии;
- как форма урока или его части;
- как внеклассная работа.





СПОСОБЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ УЧАСТНИКОВ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

- Традиционный «учитель-ученик»
- Работа в паре «ученик-ученик»
- Групповая работа

межгрупповая работа

индивидуальная работа ученика



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР ПОМОГАЕТ РЕШАТЬ СЛЕДУЮЩИЕ ЗАДАЧИ:

- Развитие познавательного интереса к физике
- Глубокое усвоение материала даже слабоуспевающими учащимися
- Активация познавательной деятельности

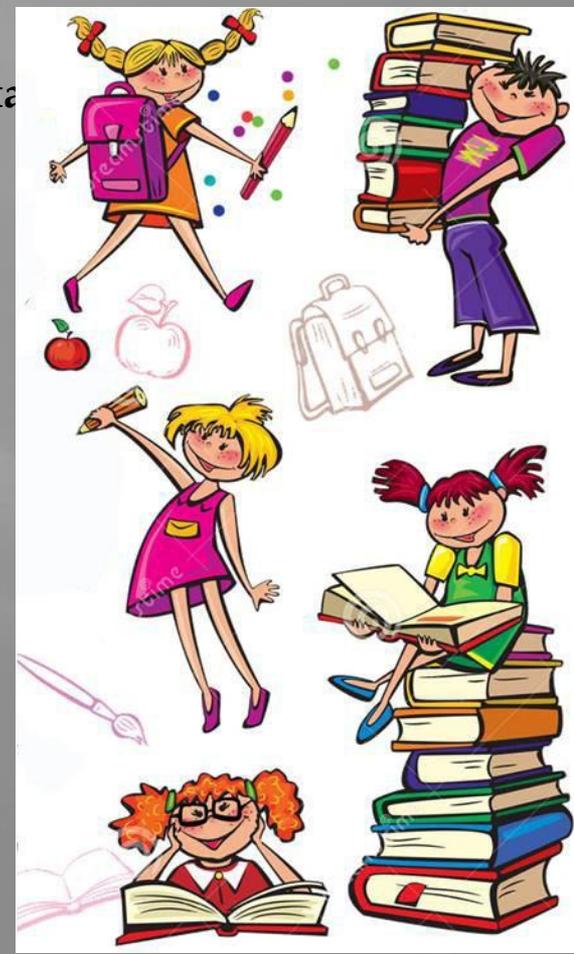
овыражения личности
еского потенциала учащихся
ной деятельности
коммуникации, чувства коллективизма, отношений
ги



КЛАССИФИКАЦИЯ ПО СТРУКТУРНЫМ ЭЛЕМЕНТАМ УРОКА:



- игры для изучения нового материала
- игры для закрепления
- игры для проверки знаний
- обучающие игры
- релаксационные игры-паузы



РЕКОМЕНДАЦИИ К ПОДБОРУ ИГР:



- Не проводить специальной подготовки, репетиций, не требовать от детей заучивания текста
- Стараться вовлечь в игру всех детей без исключения
- Учитывать возрастные особенности





ОПРОС УЧАЩИХСЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КРОССВОРДОВ

Заинтересованность ученика при опросе повышает его активность. Этого можно добиться, используя кроссворды, которые могут составляться по темам, или по целому разделу. Составление кроссвордов формирует у учащихся логическое мышление,



знание четко и кратко

способствует

знакомству с дополнительной

литературой.

задавать вопросы,

«ЕРАЛАШ»



Сходные по своим задачам в дидактике опроса решает игра «Ералаш», составление карточек для игры во многом напоминает кроссворды. Учащиеся делят карточку на две половинки: в первом столбце записываются вопросы или какие-то понятия, во втором столбце не по порядку записываются ответы или толкования данных понятий.



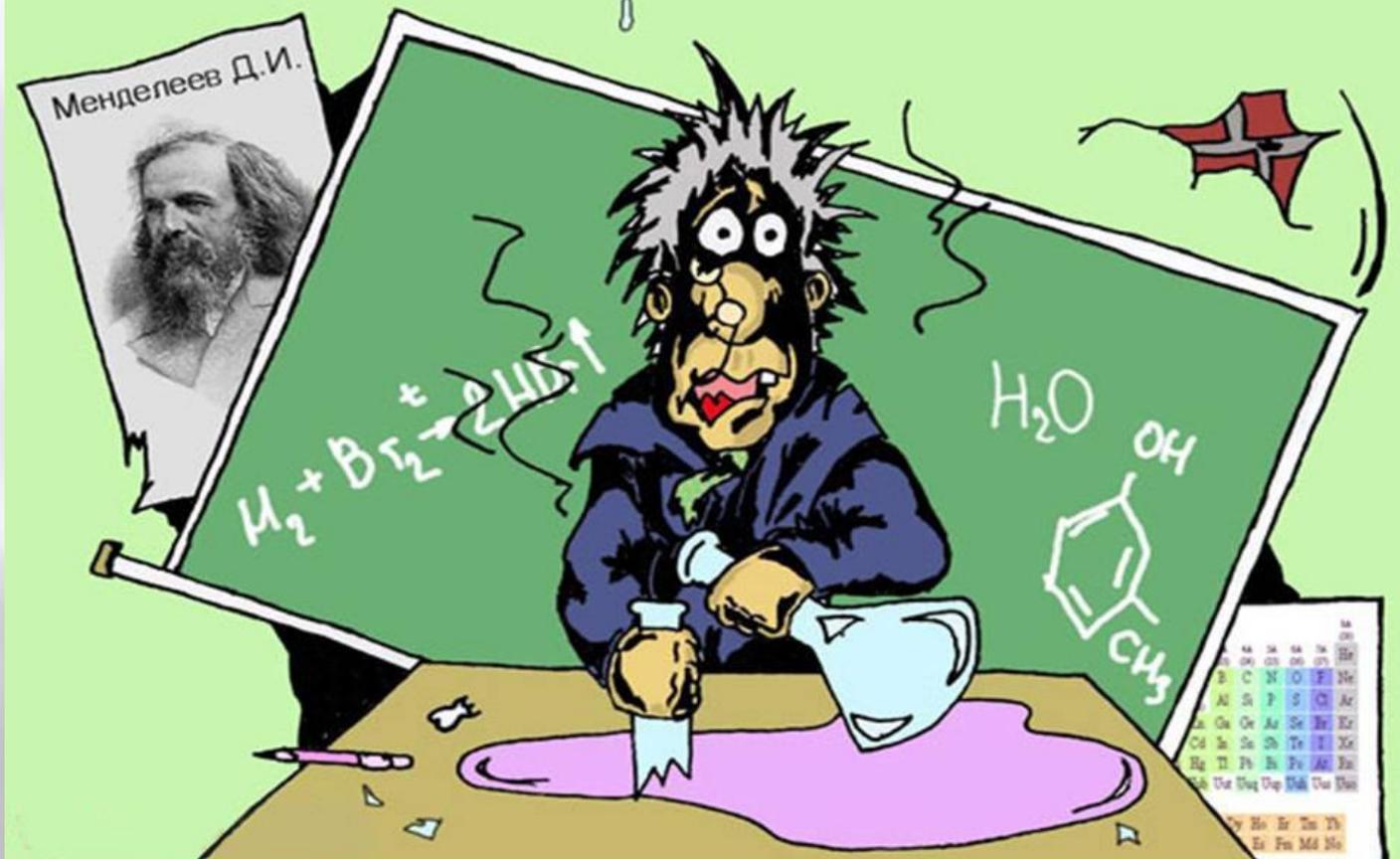


ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

*Игровой метод хорош лишь при
разумном пропорциональном сочетании с
традиционными уроками!*



На сегодня занятия закончены....



Благодарю за