

# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ





*«...ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра.»*

*А.С. Макаренко*



# **ЦЕЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ-**

***пробудить интерес  
к познанию, науке,  
книге, учению***



# СУЩНОСТЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГ ИЙ

МОТИВА-  
ЦИОННЫЙ

ориента-  
ционно-  
целевой

содержа-  
тельно-  
операц  
ионный

ценностно-  
волевой

оценочный



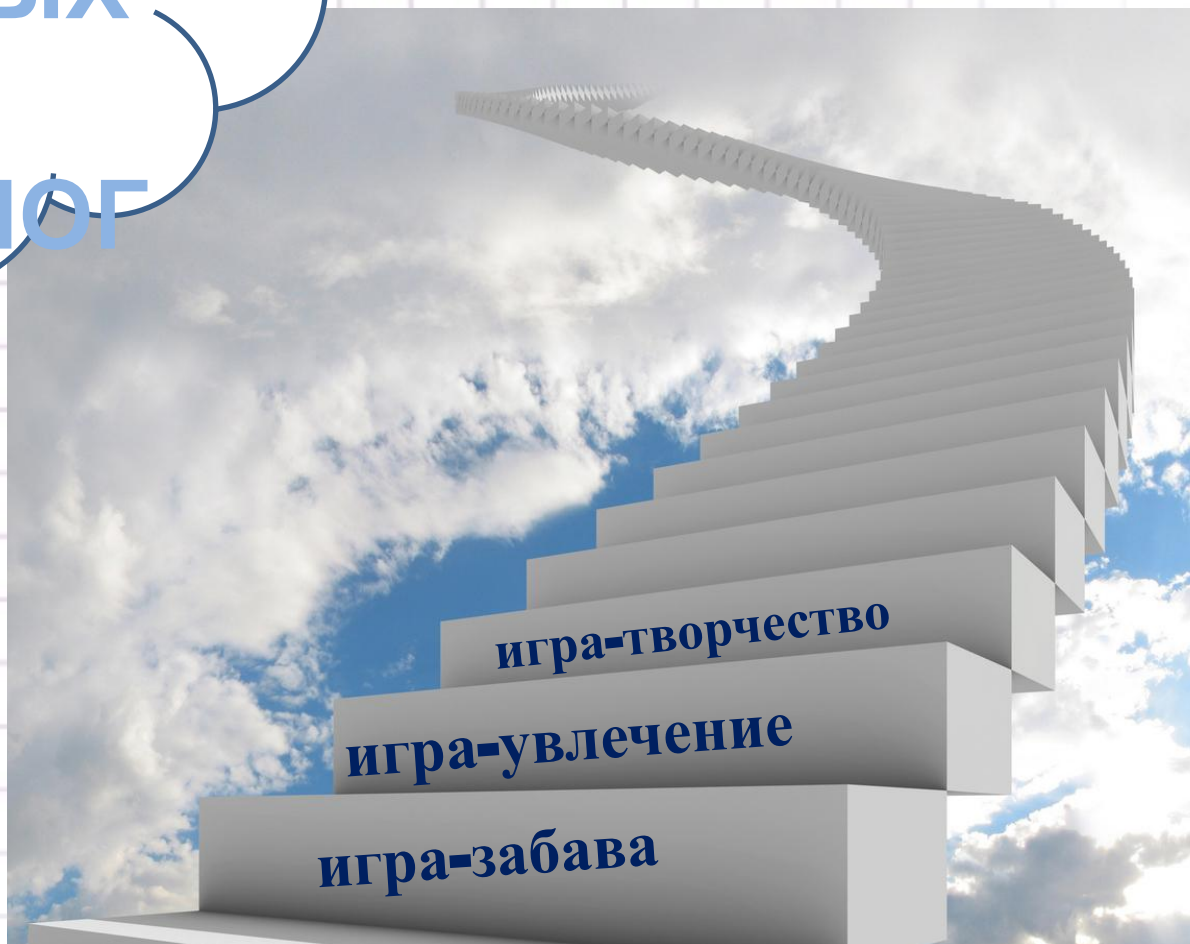
<b>Компонент игровой технологии</b>	<b>Структурные элементы игры</b>
<i>Мотивационный</i>	<i>Установочный момент, игровая ситуация</i>
<i>Ориентационно-целевой</i>	<i>Задачи игры</i>
<i>Содержательно-операционный</i>	<i>Правила игры, игровое действие</i>
<i>Ценностно-волевой</i>	<i>Игровое состояние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





**СУЩНОСТЬ  
ИГРОВЫХ**

**ТЕХНОЛОГ  
ИЙ**



# 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.*





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

**В.А.  
Сухомлинский**





# Место игры на уроке:

- *В начале проводятся с целью организации стимулирования активности учащихся;*
- *В середине- усвоения темы;*
- *В конце- носит поисковый характер*



# Структурные составляющие дидактической игры:

- *Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи*
- *Учебная деятельность подчиняется правилам игры*
- *Учебный материал используется в качестве ее средств, вводится элемент соревнований*
- *Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом*



# Педагогические игры

По области деятельности:

физические

интеллектуальные

трудовые

социальные

психологические



По предметной области:

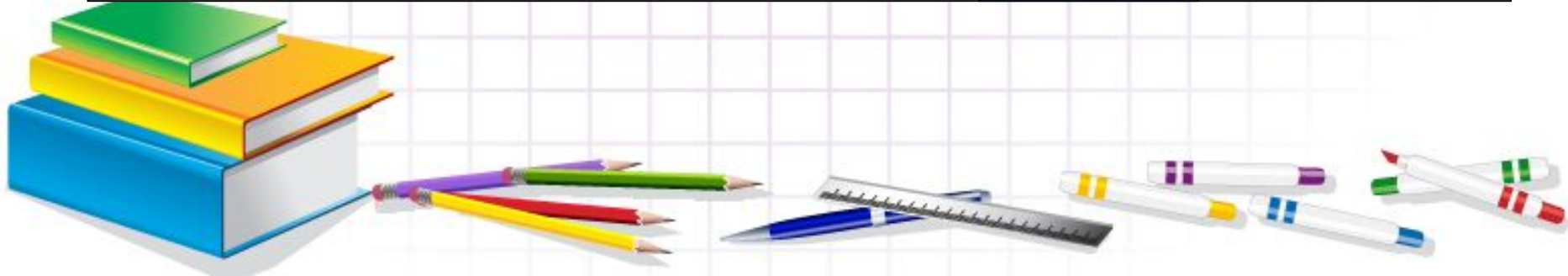
Математические, химические,  
биологические,  
физические, экологические

Музыкальные, театральные,  
литературные

Трудовые, технические,  
производственные

Физкультурные, спортивные,  
военно-прикладные,  
туристические, народные

Общественные,  
Управленческие, экономические,  
коммерческие





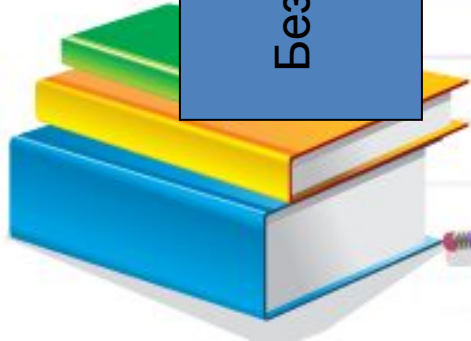
По игровой среде:

Без предметов, с предметами

Настольные, комнатные, уличные,  
На местности

Компьютерные, телевизионные,  
ТСО

Технические, со средствами  
передвижения



По игровой методике:

Предметные

Сюжетные

Ролевые

Деловые

Имитационные

Драматизация



# ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ



# Игровое упражнение «Разгадайте ребусы»

Х

,



”

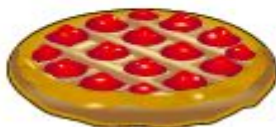


хранение

КОД

,

Г=В



,



Е

кодировани

е

,



~~ИНО~~



А

обработк

а



шифровани

е



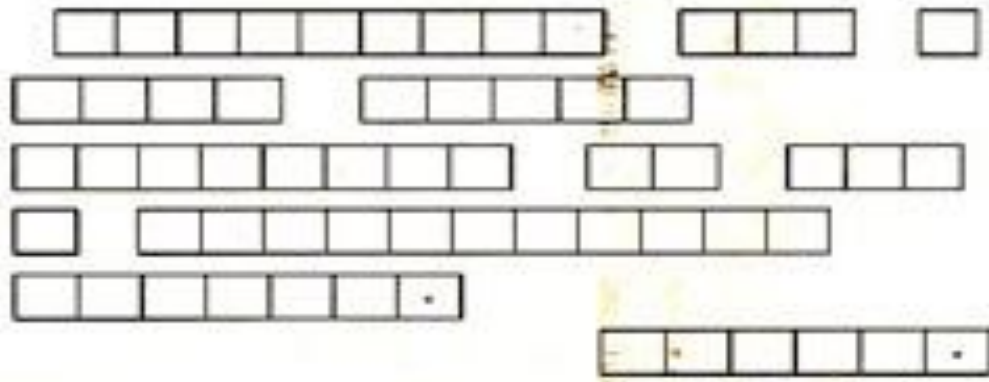
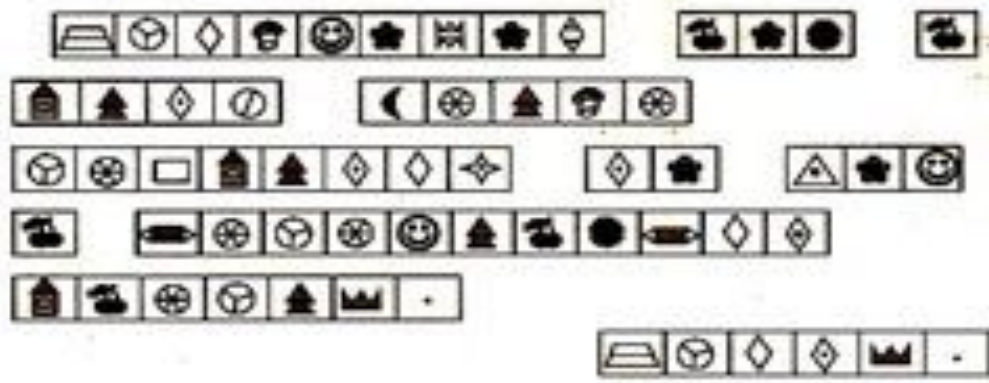
НИЕ





# Прочитайте зашифрованное письмо

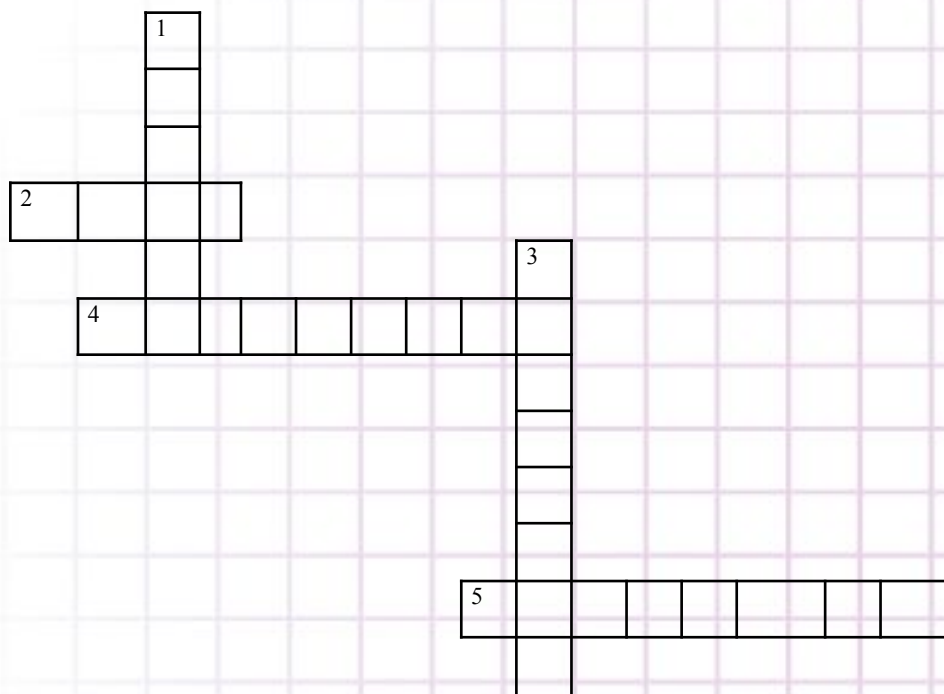
Золушке пришло секретное письмо, но она никак не может его прочесть. Попробуй ей помочь.



А	☼	Б	△	В	🍄	Г	💡	Д	🏠	Е	🌲	В	🌅
Ж	□	З	🍄	И	◇	Й	◇	К	📏	Л	😊	М	☾
Н	◇	О	⊗	П	🛏	Р	⊗	С	☀	Т	🏠	У	◇
Ф	☐	Х	◡	Ц	👑	Ч	⊕	Ш	⚡	Щ	◇	Ъ	○
Ы	⊙	Ь	⦶	Э	▲	Ю	◇	Я	✦				



# Игровое упражнение «Реши кроссворд»



## По горизонтали:

2. Перечень команд, которые можно выбрать.

4. Устройство для обработки информации в ЭВМ. "Мозг" компьютера.

5. Вид представления информации (чаще он встречается в учебниках математики)

## По вертикали:

1. Устройство ввода информации, использующееся для получения компьютерной копии документа.

3. Информационный процесс. (Что делают с информацией).

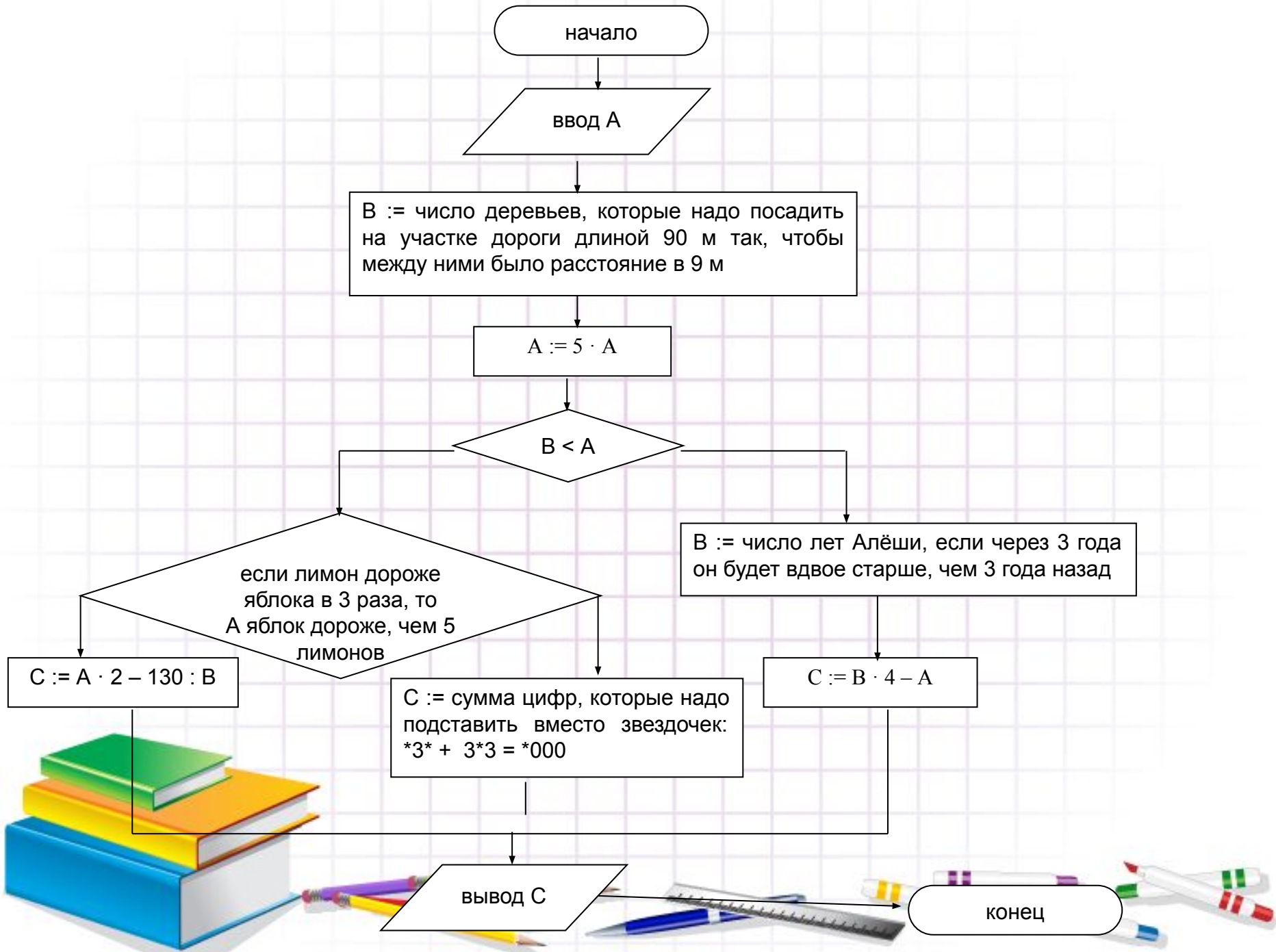


# Игровое упражнение «Определи устройства ввода и вывода информации»

## Станция «Компьютерная»

Устройства ввода подпишите синим цветом, устройства вывода красным (или любым другим) цветом. Те устройства, которые не являются устройствами ввода и вывода, подпишите простым карандашом.

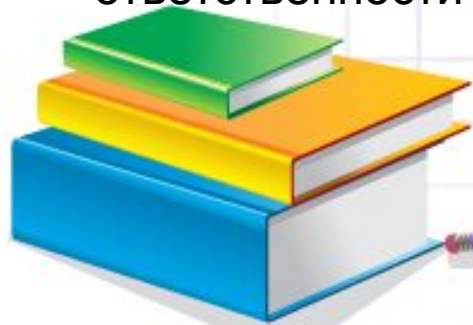






# З

- 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, przygotowанием 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



**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ.**

