



«Применение игровых технологий в период обучения грамоте. Упражнения, способствующие активизации познавательной деятельности учащихся и ведущие к более осмысленному усвоению знаний»

**Шевандина Наталья Анатольевна,
учитель начальных классов
МБОУ СОШ № 8**



Понятие *«игровые педагогические технологии»* включает обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.



В.А. Сухомлинский

«...Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребёнка... Для него игра - это самое серьёзное дело. В игре перед детьми раскрывается мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития. 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».



Функции игры как педагогического феномена:

- Развлекательная;**
- Коммуникативная;**
- Самореализация;**
- Игротерапевтическая;**
- Диагностическая;**
- Коррекционная;**
- Социализация.**



Классификация педагогических игр



ПО ВИДУ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

- физические (двигательные),
- интеллектуальные (умственные),
- трудовые,
- социальные
- психологические.



ПО ХАРАКТЕРУ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОЦЕССА

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.



Классификация педагогических игр



ПО ХАРАКТЕРУ ИГРОВОЙ МЕТОДИКИ

игры с готовыми "жесткими" правилами;
игры "вольные", правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;
игры, которые сочетают и свободную игровую стихию, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

ПО СОДЕРЖАНИЮ

все предметные (математические, химические и т.д.),
спортивные,
подвижные,
интеллектуальные (дидактические),
строительные и технические,
музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные),
лечебные,
коррекционные (психологические игры-упражнения),
шуточные (забавы, развлечения),
ритуально-обрядовые и др.



Технология проведения игры

1. Подготовка игры:

- тема;
- учебные цели:
- предложение основы для составления модели:
- определение состава участников игры, распределение ролей:
- проработка сценария, подбор наглядного материала, размещения участков в аудитории, определение временных границ проведения игры.



Технология проведения игры

2. Проведение игры

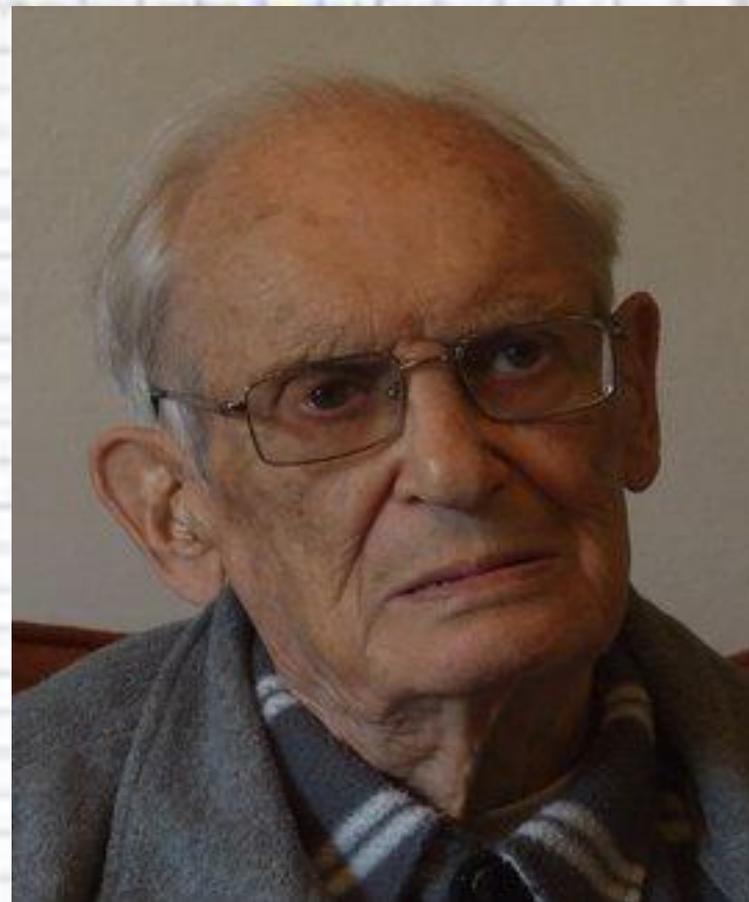
разыгрывание учебной ситуации (действия участников направлены на взаимодействие в изучении и обсуждении, проблемной информации, в принятии решений).

3. Подведение итогов игры

- время;
 - общая оценка учителем работы учащихся в целом и некоторых в отдельности;
 - рефлексия (сами участники игры формулируют предложения по совершенствованию игровой деятельности).



- удовольствие от контактов с партнерами по игре;
- удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;
- азарт, от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;
- необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;
- удовлетворение от успеха – промежуточного и окончательного;
- если игра ролевая, то удовольствие от процесса – перевоплощение в роль.



**ГЕРОНИМУС Юрий
Вениаминович**



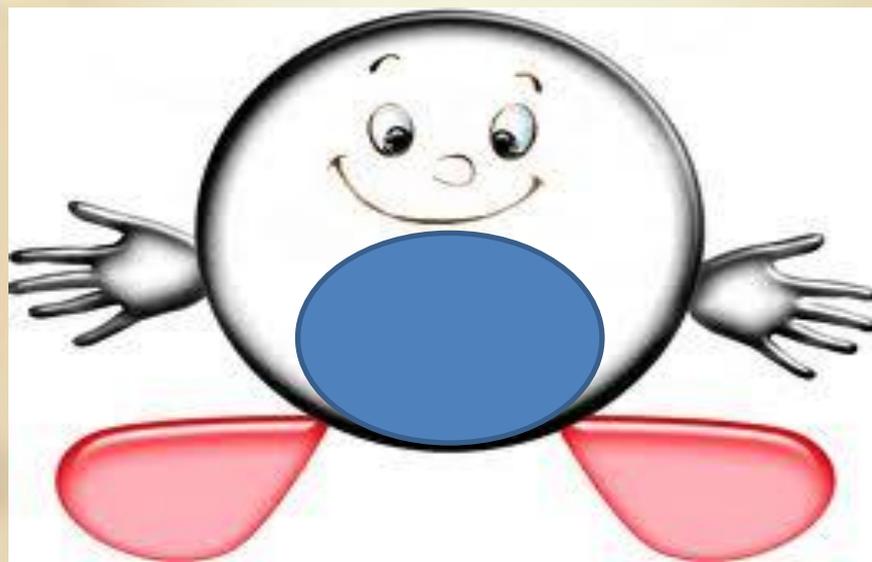
Требования к играм в образовании, обеспечивающие привлекательность игр:

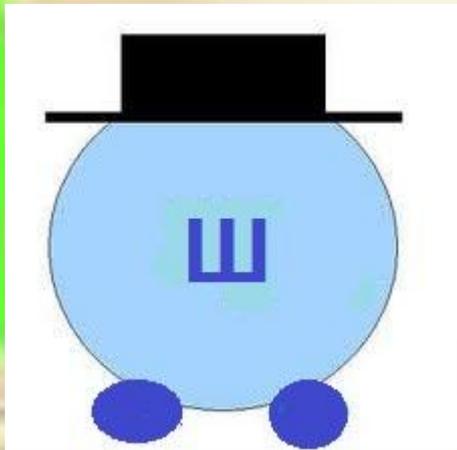
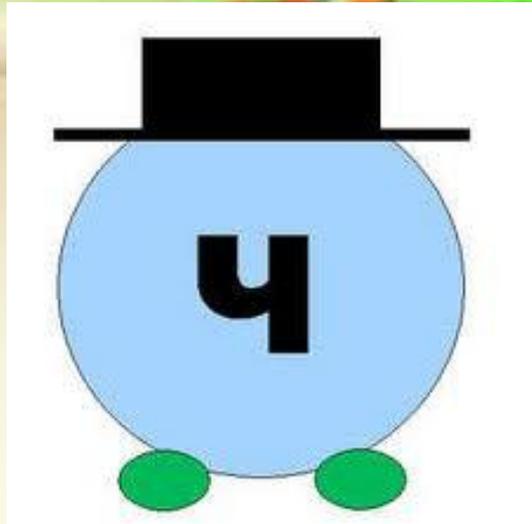
- 1. Игровая оболочка должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.**
- 2. Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.**
- 3. Возможность действия для каждого ученика.**
- 4. Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.**
- 5. Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).**
- 6. Вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.**
- 7. Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.**

Игра «Одень человечка»

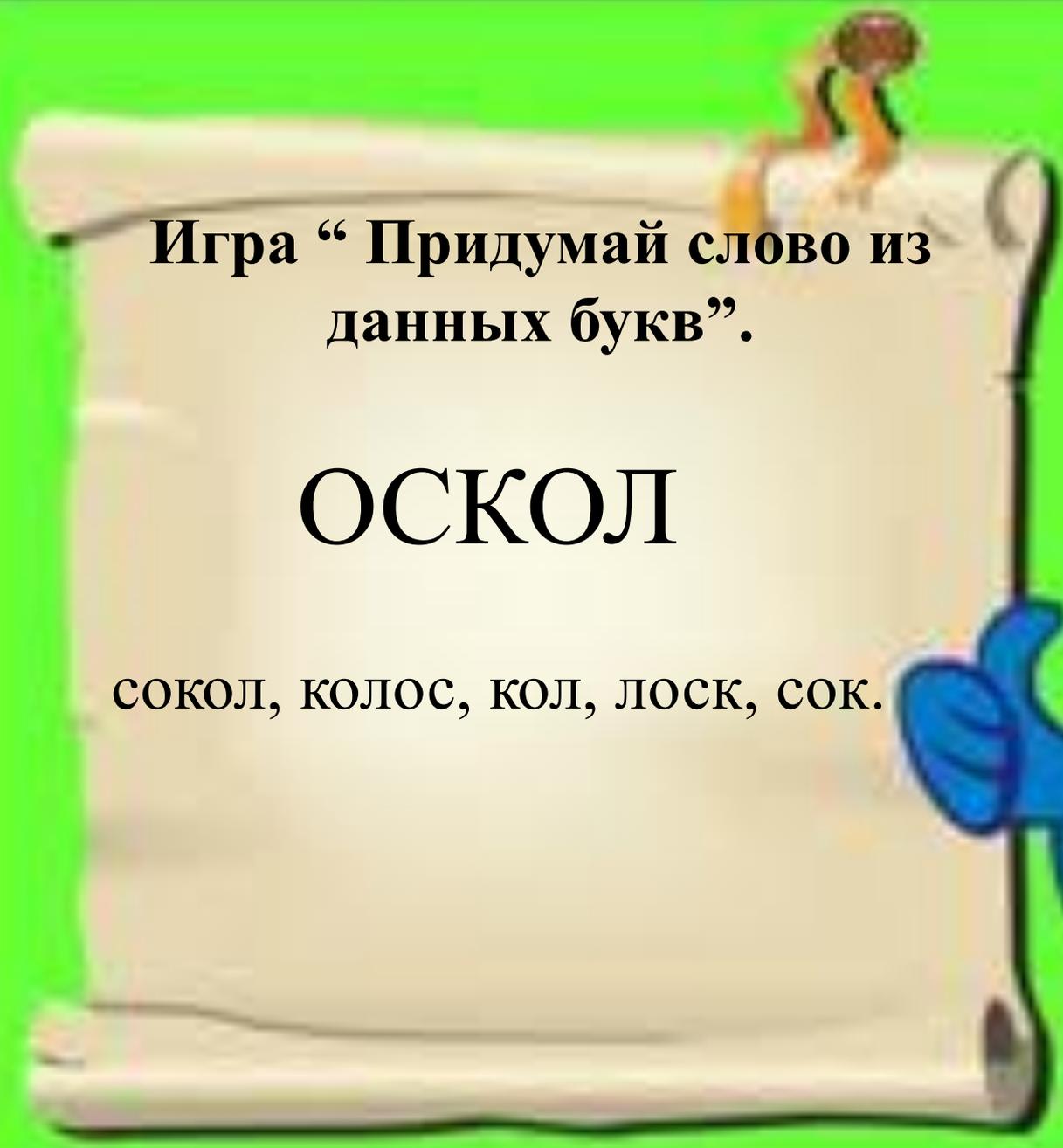


А М Ж Ш







A large, light-colored scroll is unrolled across the page. At the top edge, a small, stylized figure with a brown head and orange body is perched. The scroll is set against a bright green background.

**Игра “ Придумай слово из
данных букв”.**

ОСКОЛ

СОКОЛ, КОЛОС, КОЛ, ЛОСК, СОК.

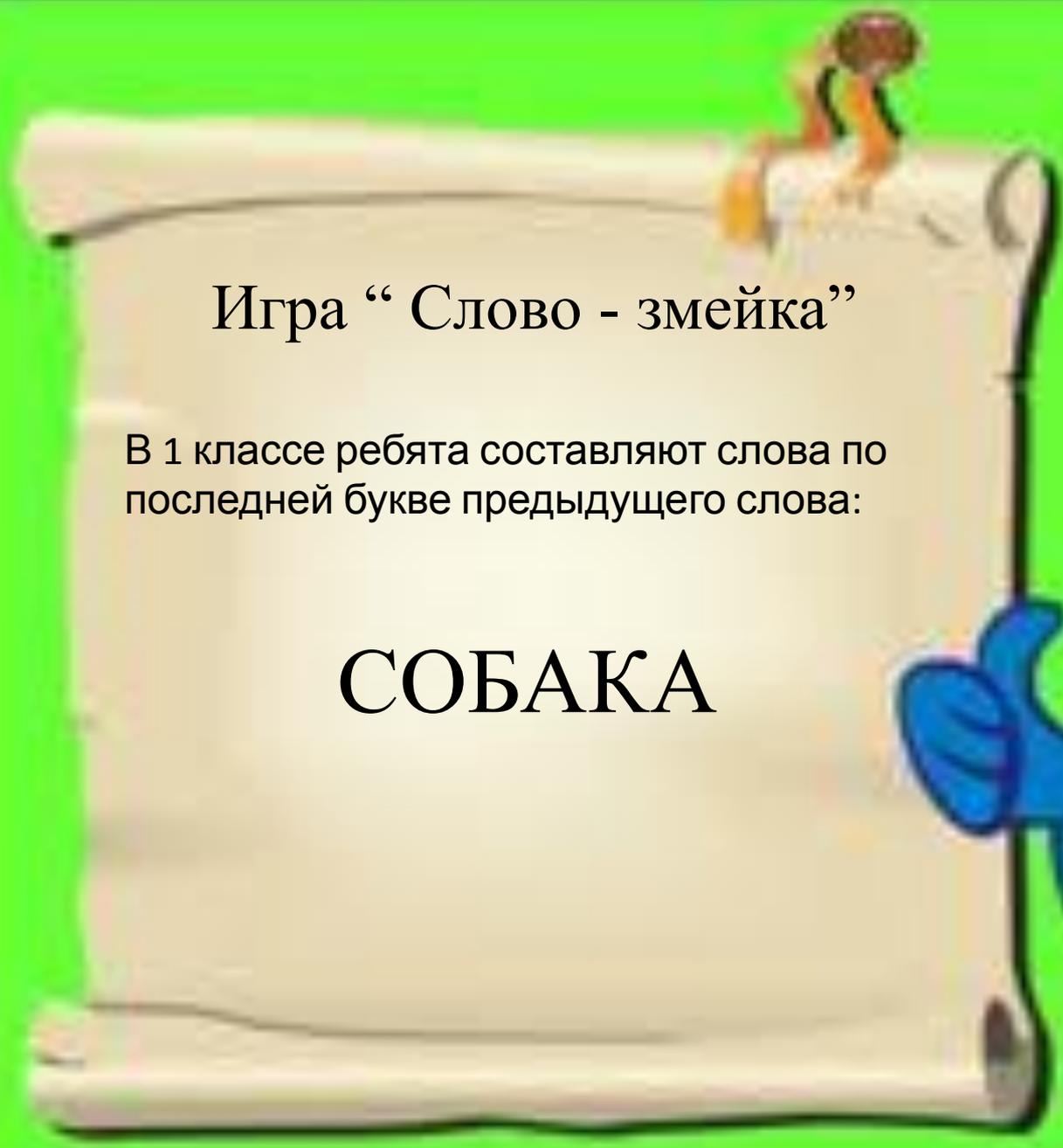




Игра “ Любопытный”

Отвечай на все
вопросы словами,
которые начинаются на
букву Р



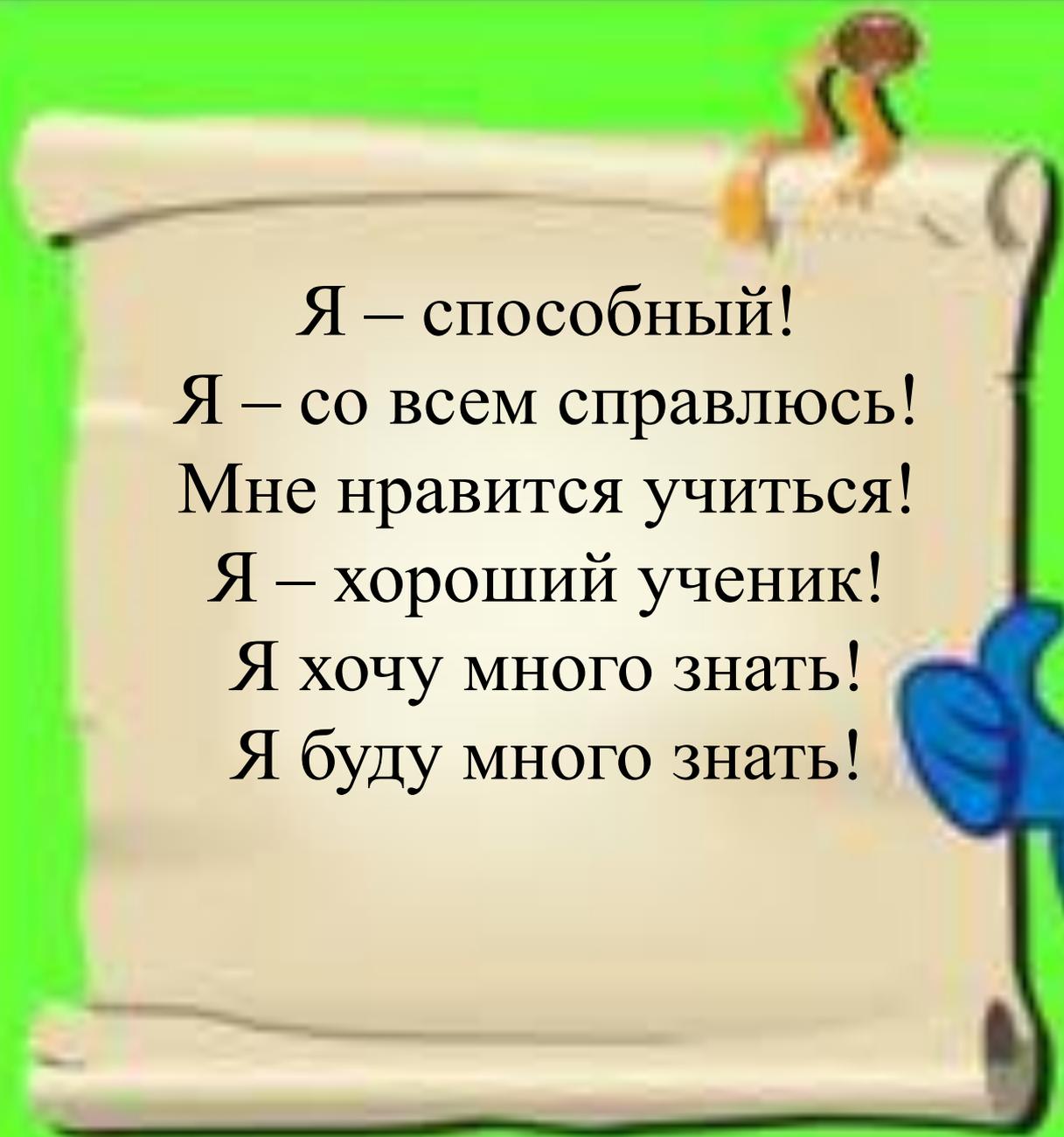


Игра “ Слово - змейка”

В 1 классе ребята составляют слова по последней букве предыдущего слова:

СОБАКА





Я – способный!
Я – со всем справлюсь!
Мне нравится учиться!
Я – хороший ученик!
Я хочу много знать!
Я буду много знать!





ЗА

- способствует повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- несет здоровьесберегающие фактор в развитии и обучении;
- идет передача опыта старших поколений младшим;
- способствует использованию знаний в новой ситуации;
- является естественной формой труда ребенка, пригтовлением 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!

