A decorative border of various colored pencils (red, blue, yellow, green, brown, black) is arranged around the edges of the page. The top and bottom borders are horizontal, while the left and right borders are vertical. The background is a light blue grid pattern.

МАОУ Ильинская СОШ

Домодедовского района Московской области

Игровые технологии в образовательном процессе

**подготовила
учитель начальных
классов
Белозёрова Татьяна
Владимировна
Домодедово 2012 г.**



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

*А.С.
Макаренко*

1. Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

2. По характеру педагогического процесса бывают:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические и другие.

3. По характеру игровой методики делятся на:

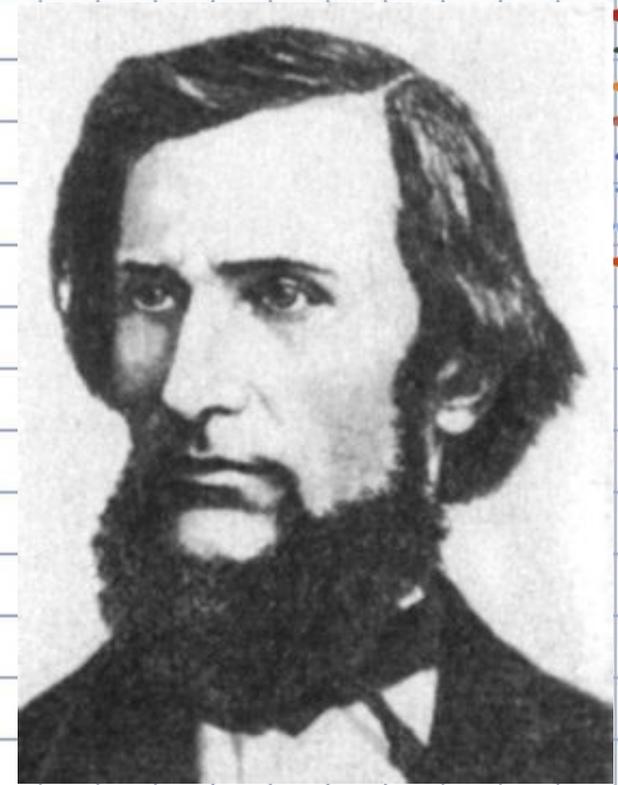
- предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры драматизации.

4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.

ЦЕЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ-

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

«Для дитяти игра –
действительность, и
действительность
гораздо более
интересная, чем та,
которая его окружает.
Интереснее она для
ребенка именно потому,
что отчасти есть его
собственное создание...
в игре же дитя, уже
зреющий человек
пробует свои силы и
самостоятельно
распоряжается. Для
своими же
созданиями»



Ушинский

Сущность игровых технологий

**ценностно-
волевой**

**содержа-
тельно-
операц-
онный**

оценочный

**мотива-
ционный**

**ориента-
ционно-
целевой**

Компонент игровой технологии

Структурные элементы игры

Мотивационный

*Установочный
момент, игровая
ситуация*

*Ориентационно-
целевой*

Задачи игры

*Содержательно-
операционный*

*Правила игры,
игровое действие*

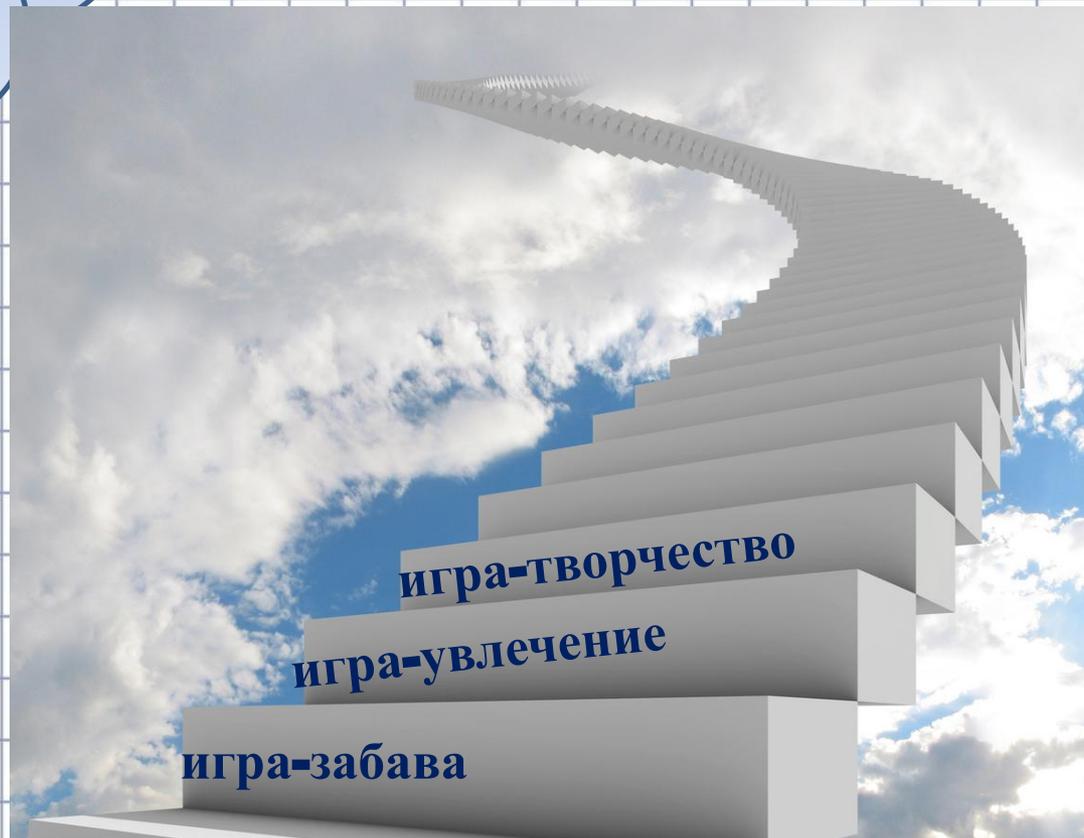
Ценностно-волевой

Игровое состояние

Оценочный

Результат игры

**Сущность
игровых
технологий**



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

АНКЕТА

Анкета:

– Нравится ли тебе играть на уроке?

– На каких уроках тебе хотелось бы играть?

– Как ты любишь больше играть один или с друзьями?

– Хочешь ли ты всегда побеждать в игре?

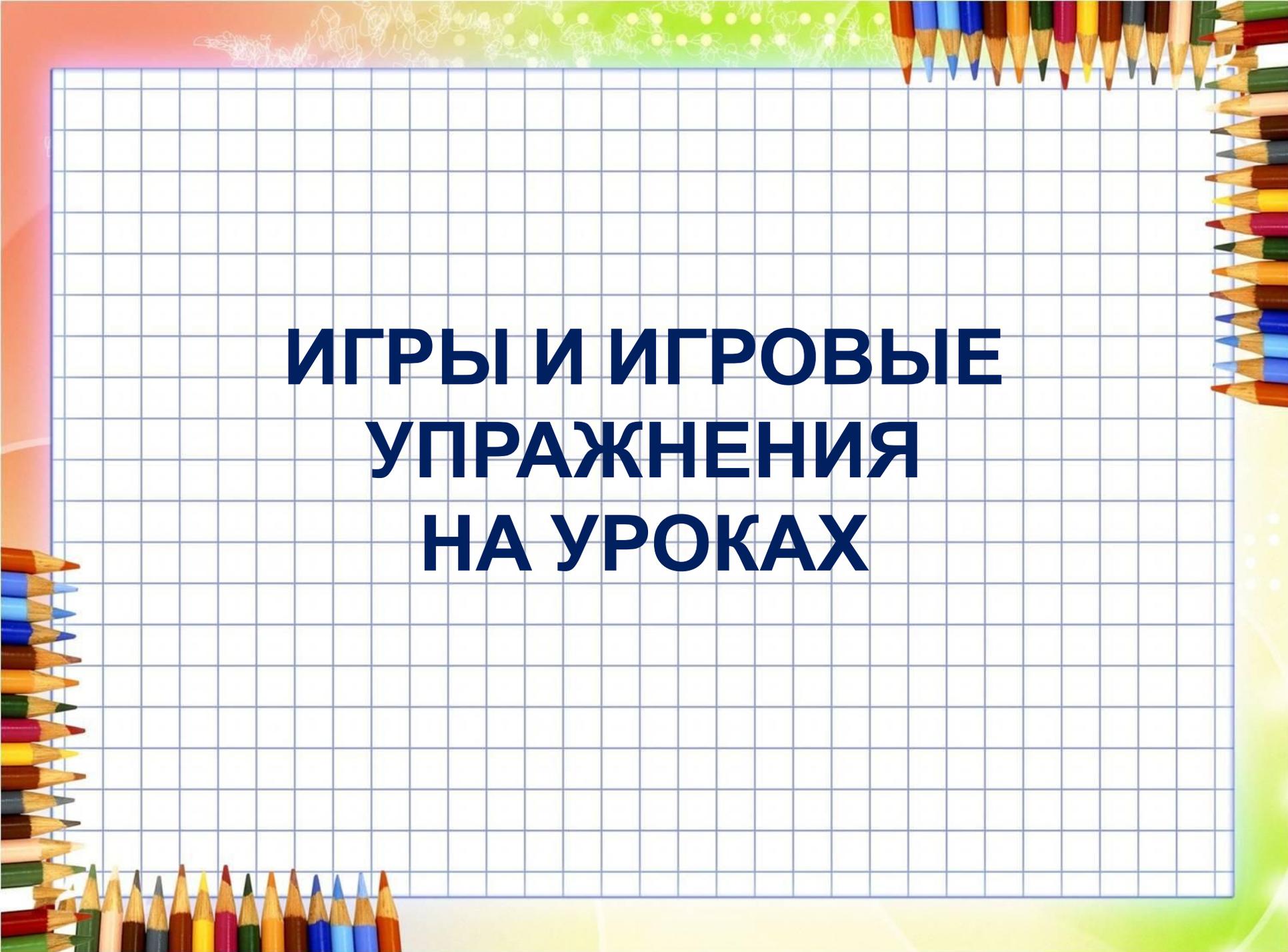
Анализ анкет показал:

-Игры на уроках нравятся всем учащимся без исключения. (15 из 16)

-Большинство учащихся хотели бы играть на каждом уроке, но если только эта игра им интересна. (11 из 15)

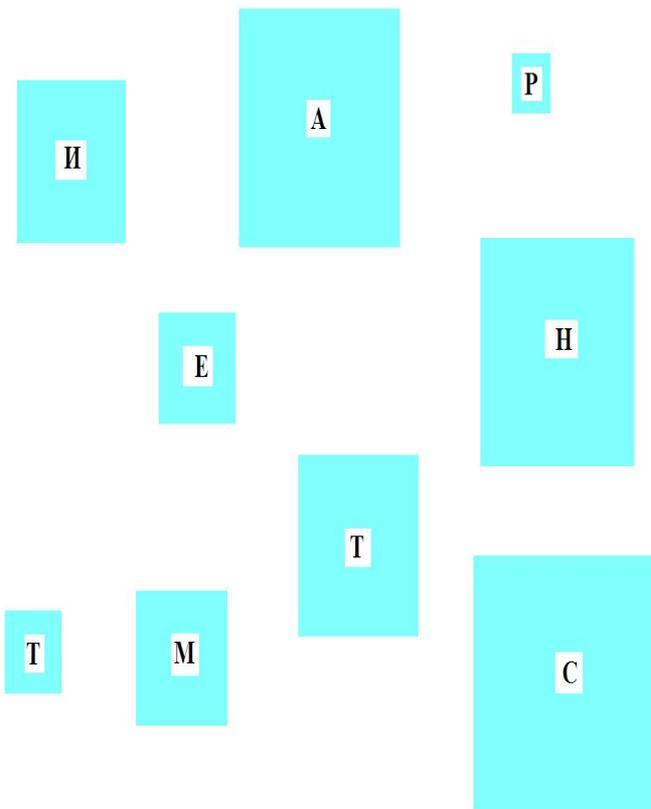
-Более предпочтительна для детей групповая форма игр. (14)

-Большинство учащихся хотят в игре побеждать. (12)

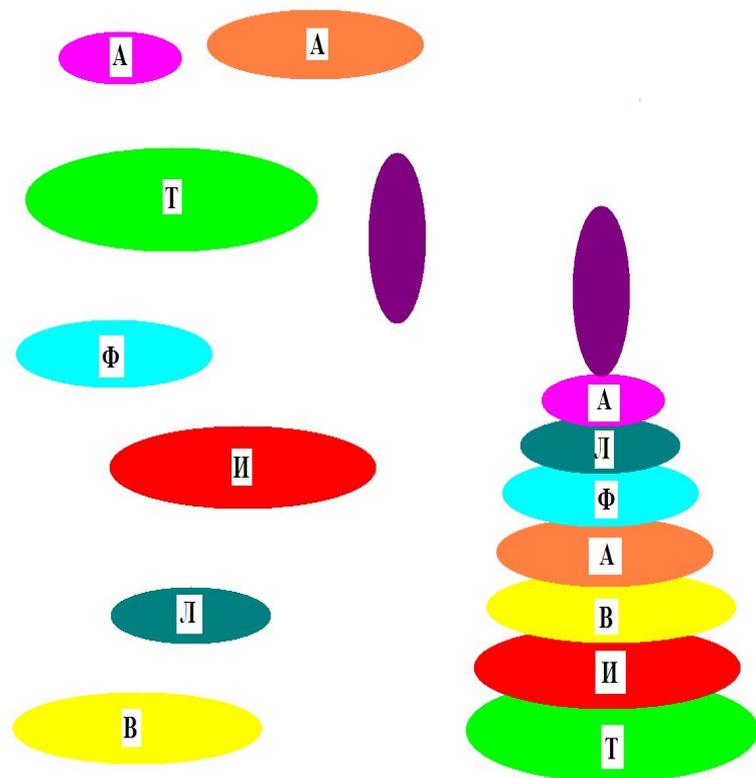
The image features a central white grid on a light blue background. The grid is surrounded by a decorative border of various colored pencils (red, blue, yellow, green, brown, black) arranged along the top, bottom, and sides. The text is centered within the grid.

ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ

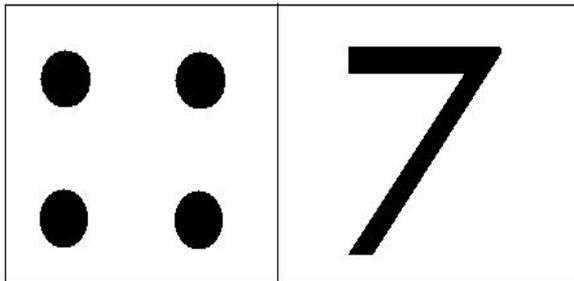
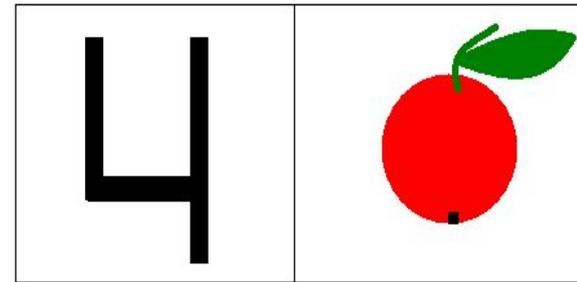
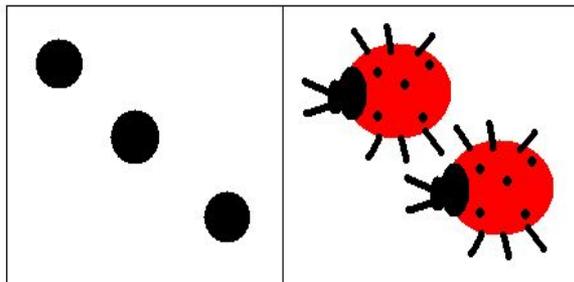
**Расставьте
карточки,
начиная с самой**



**Постройте
пирамидку.**



Игра «Домино»



Игровое упражнение

«Реши правильно и прочти»

1	И
2	Л
3	Д
4	А
5	М
6	К
7	О
8	Р
9	Е
10	Ц

$6 - 1$ *М*

$5 + 2$ *О*

$10 - 8$ *Л*

$3 + 4$ *О*

$7 - 4$ *Д*

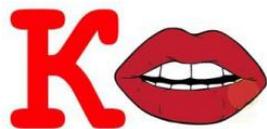
$6 + 3$ *Е*

$5 + 5$ *Ц*

Игра «Кто больше?»»



Реши ребусы

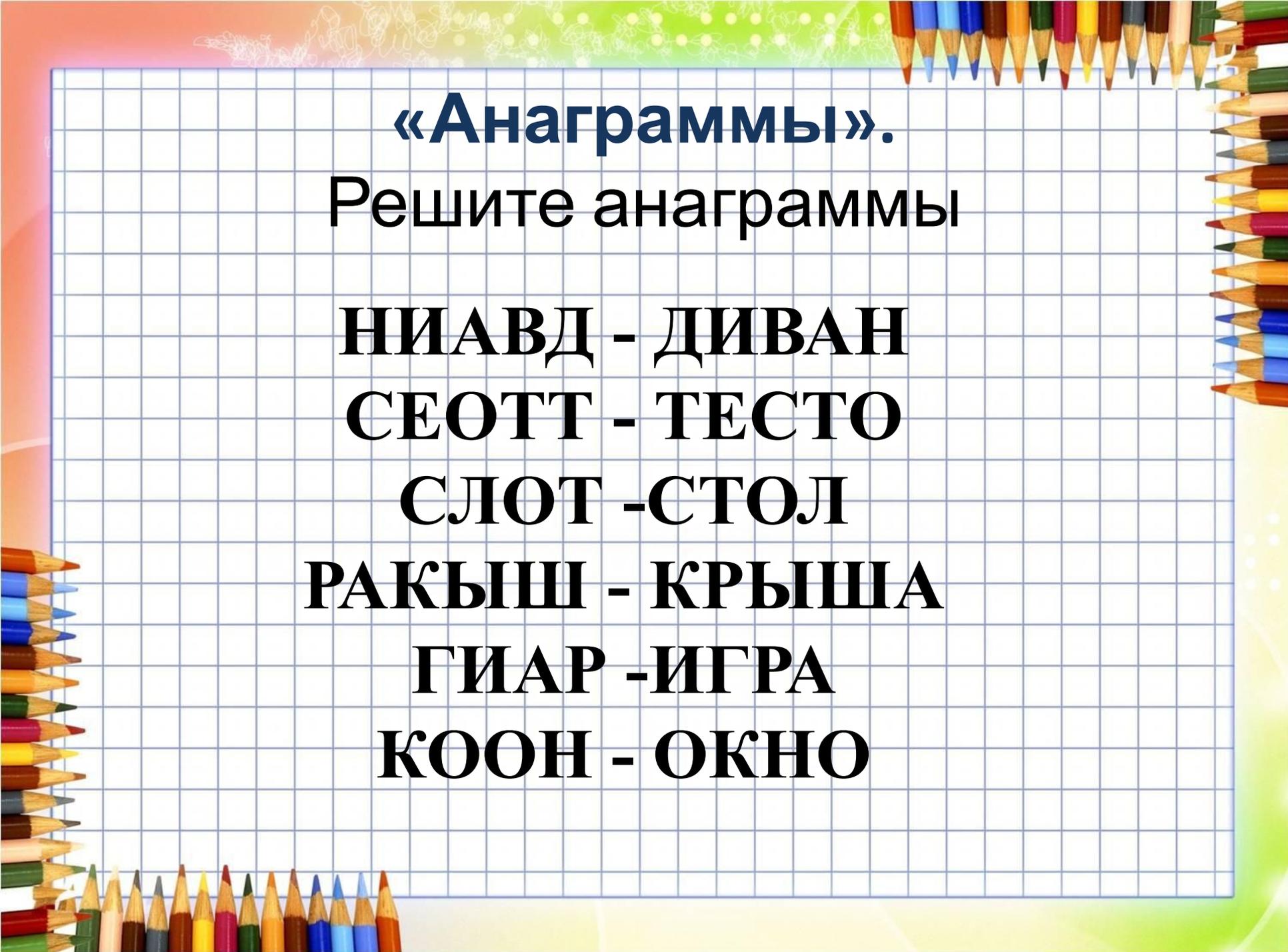


PROZAGADKI.RU
все о загадках



З=М





«Анаграммы».

Решите анаграммы

НИАВД - ДИВАН

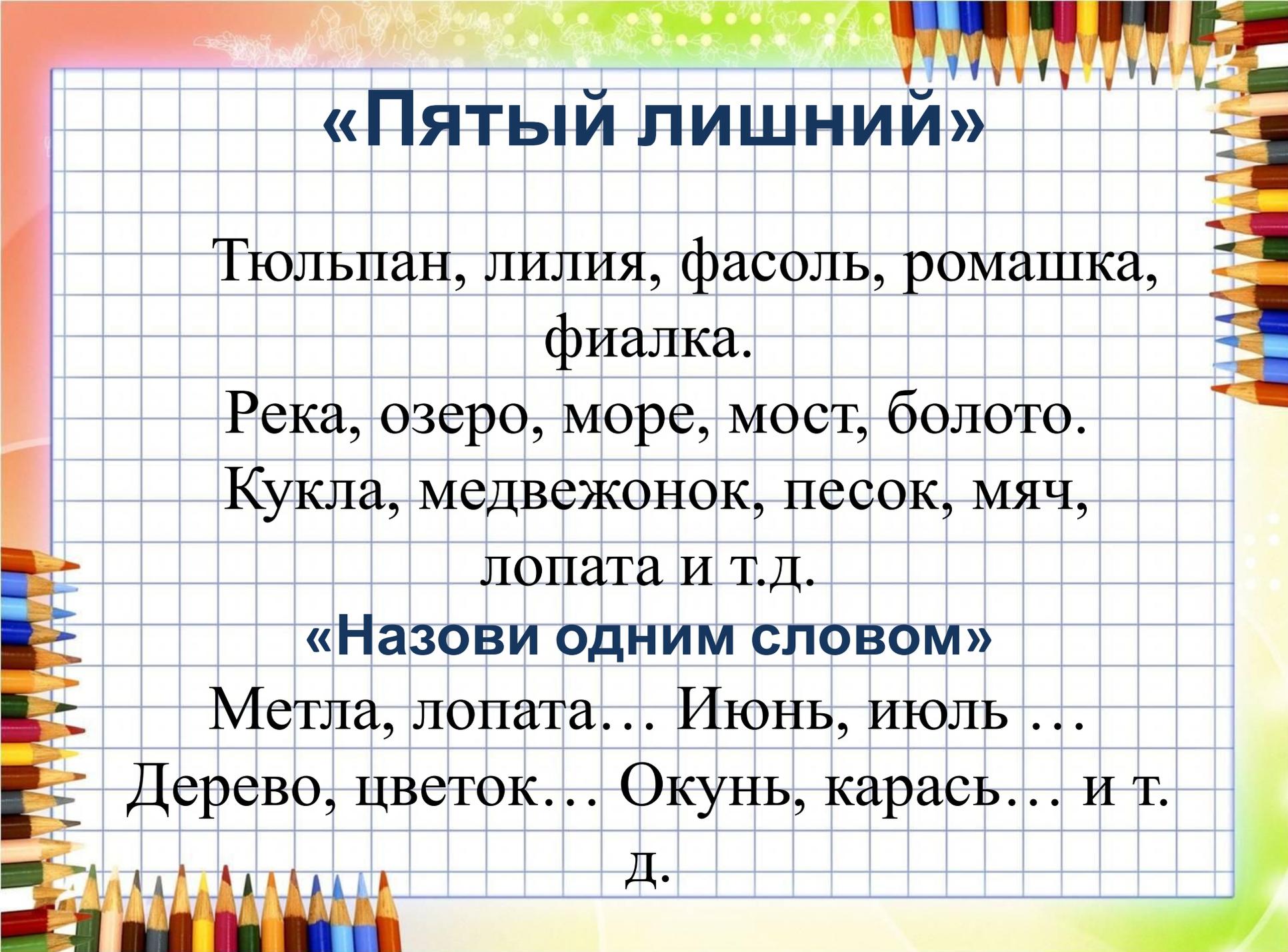
СЕОТТ - ТЕСТО

СЛОТ - СТОЛ

РАКЫШ - КРЫША

ГИАР - ИГРА

КООН - ОКНО



«Пятый лишний»

Тюльпан, лилия, фасоль, ромашка,
фиалка.

Река, озеро, море, мост, болото.

Кукла, медвежонок, песок, мяч,
лопата и т.д.

«Назови одним словом»

Метла, лопата... Июнь, июль ...

Дерево, цветок... Окунь, карась... и т.
д.

З

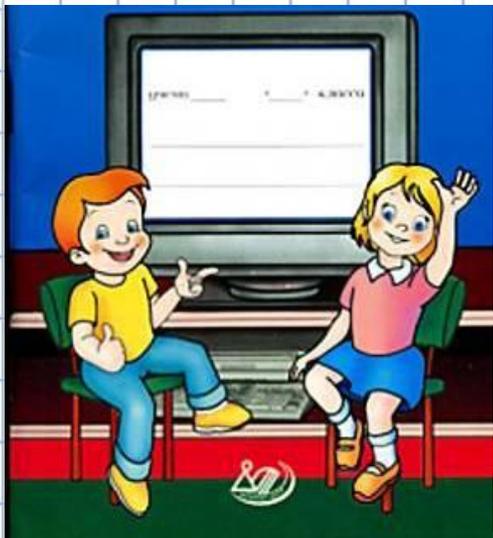
А

- ✓ 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, приготовлением к будущей жизни;
- ✓ способствует объединению коллектива и формированию ответственности

ПРОТИВ

В

- ✓ 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!**



Источники:

1. *Азаров Ю.П.* Игра и труд. - М., 1973.
2. *Азаров Ю.П.* Искусство воспитывать. -М., 1979.
3. *Аникеева Н.П.* Воспитание игрой. - М., 1987.
4. *Баев ИМ.* Играем на уроках русского языка. - М., 1989.
5. *Берн Э.* Игры, в которые играют люди. - М., 1988.
6. *Газман О.С. и др.* В школу - с игрой. - М., 1991.
7. *Добринская Е.И., Соколов Э.В.* Свободное время и развитие личности. - Л., 1983.
8. *Журавлев А.П.* Языковые игры на компьютере. - М., 1988.
9. *Занько С.Ф. и др.* Игра и ученье. - М., 1992.
10. Игры - обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В.Петрусинского. - М., 1994.
11. *Коваленко В.Г.* Дидактические игры на уроках математики. - М., 1990.
12. *Кэрролл Л.* Логическая игра. - М., 1991.
13. *Макаренко А.С.* Некоторые выводы из педагогического опыта. Соч. т.У. - М., 1958.
14. *Минкин Е.М.* От игры к знаниям. - М., 1983.
15. *Никитин Б.П.* Ступеньки творчества, или развивающие игры. - М., 1990.
16. *Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С.* Технология игры в обучении и развитии. - М.: РПА, 1996.
17. *Самоукина Н.В.* Организационно-обучающие игры в образовании. - М.: Народное образование, 1996.

<http://school54nk.ucoz.ru>

<http://kollegi.kz>

<http://referatwork.ru>