

МОУ «Средняя общеобразовательная школа №53
с углубленным изучением отдельных предметов» города Курска

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ



Подготовила: Николаенко
И.В





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

А.С. Макаренко



ЦЕЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ-

пробудить

интерес

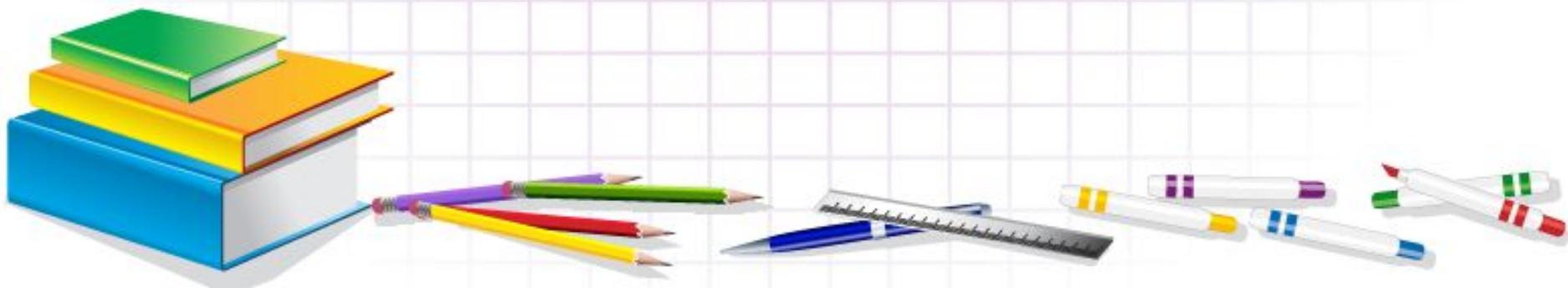
к познанию, науке,

книге, учению



**«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 своими же
созданиями.»**

К.Д. Ушинский



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**



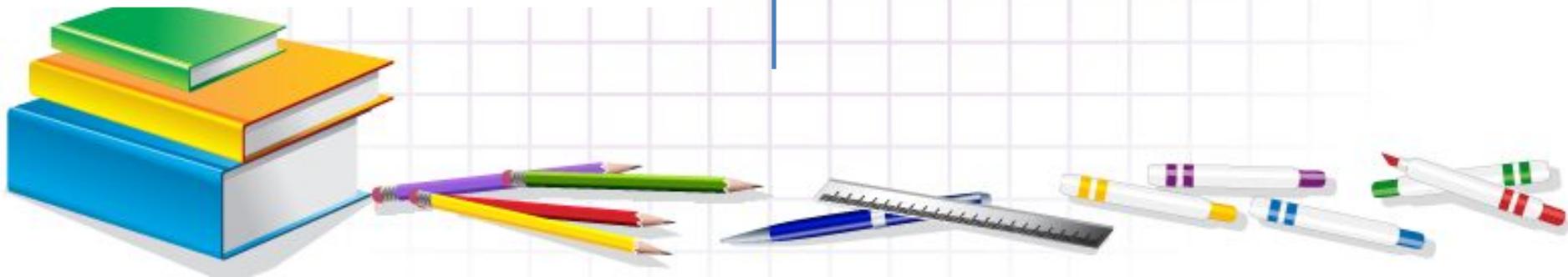
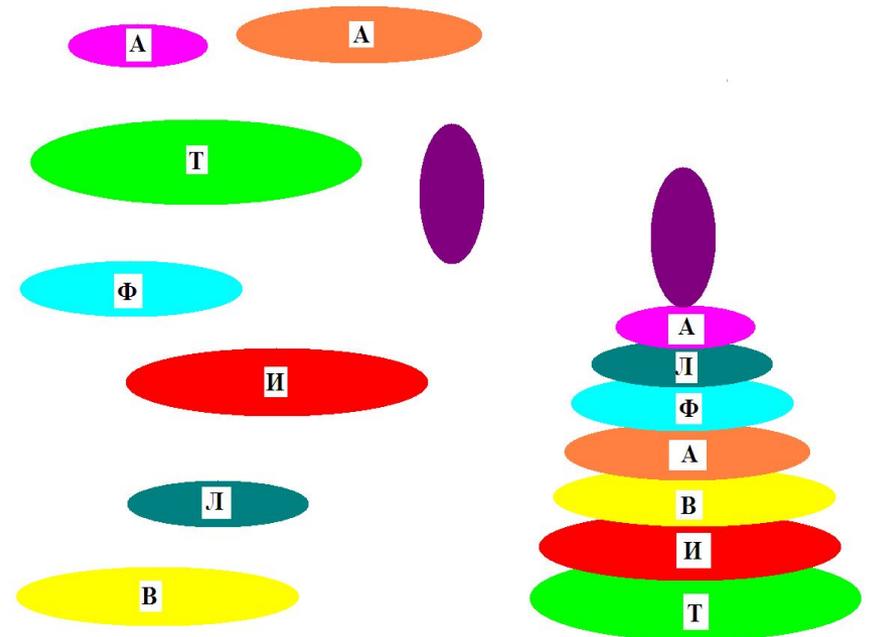
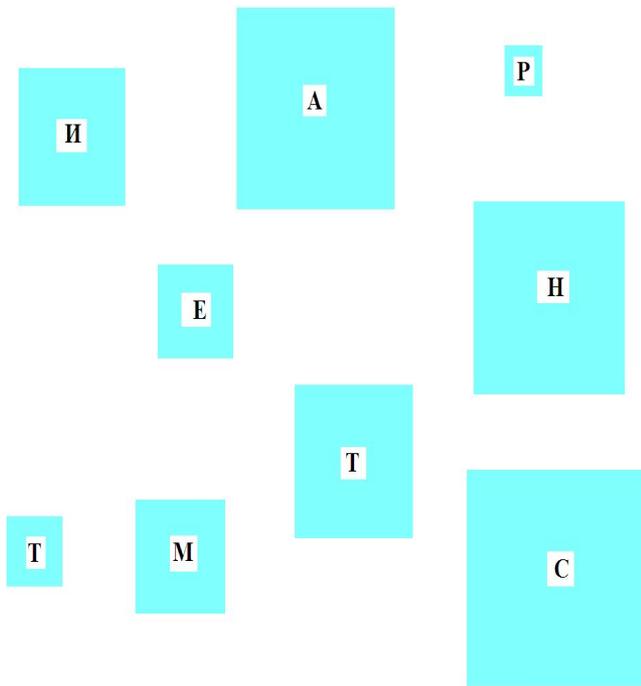
ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ

математики



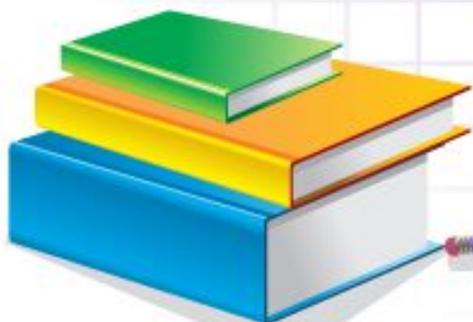
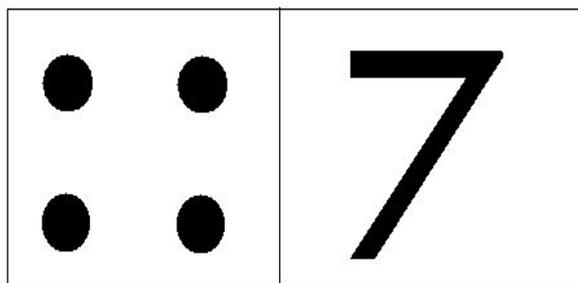
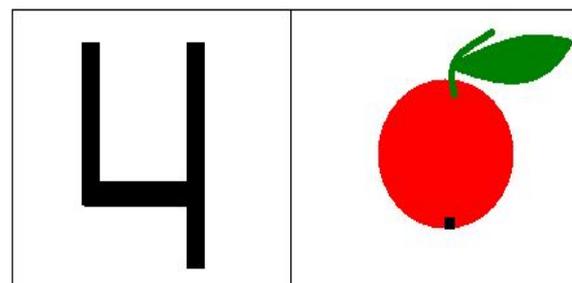
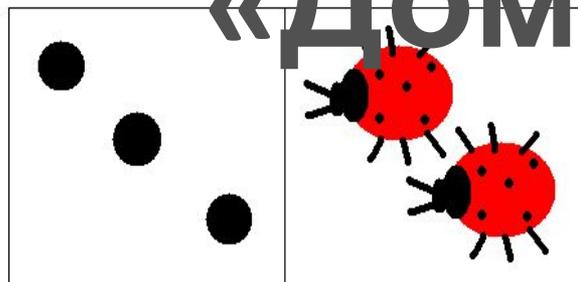
Расставьте карточки,
начиная с самой
большой.

Постройте
пирамидку.



Игра

«ДОМИНО»



Игровое упражнение «Реши правильно и прочти»

$6 - 1$ *М*

$5 + 2$ *О*

$10 - 8$ *Л*

$5 + 2$ *О*

$7 - 4$ *Д*

$6 + 3$ *Е*

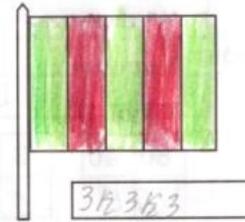
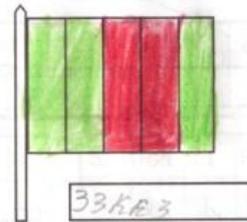
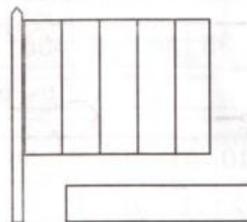
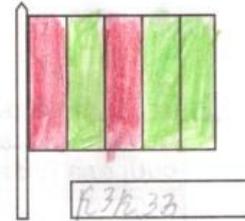
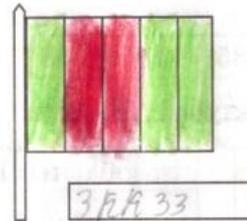
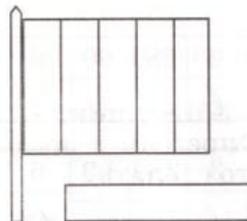
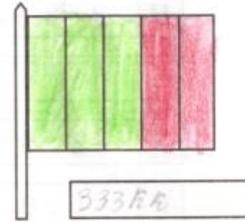
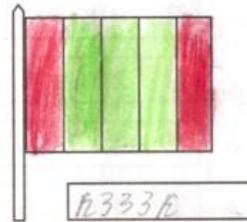
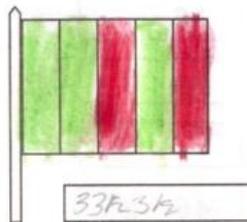
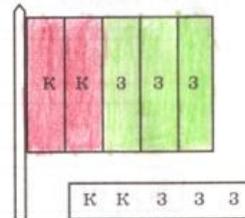
$5 + 5$ *Ц*

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

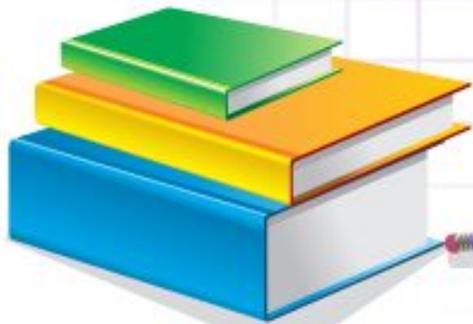


12* Игра «Раскрась флаги»

Флаг раскрашен в 2 красные и 3 зелёные полосы. Последовательность цветов раскраски обозначена цепочкой букв, записанных внизу в рамке. Сколько других способов раскраски флага этими цветами ты сможешь найти?



96



ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ

русского языка





И

I I I I
 @ @ @
 U@ U@ U@
 Uu Uu Uu

Стихи
 На картинку посмотри:
 Чья она не буква И?
 Между двух прямых досок
 Одна лежа наискосок.
 Малюток я раздобыл,
 Из дощечек букву собил.
 Сколько здесь дощечек?
 - Три!

Прочитай слово, которое состоит из первых двух
 названий изображенных предметов. (шаржики)



Волшебные квадраты

к	и	а	р
р	а	н	к
р	и	к	а
и	и	с	а

и	к	р	а
к	р	а	н
р	а	к	и
а	н	и	с

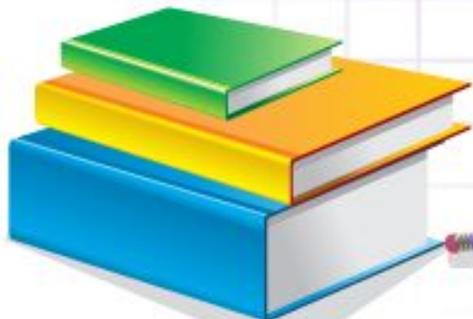
ответ

Нужно переставить буквы
 так, чтобы получились
 слова, которые можно чи-
 тать не только по верти-
 кали, но и по горизонтали

Лесенка Свободная буква

ива
 игра
 искра
 ива
 ива
 шаржики

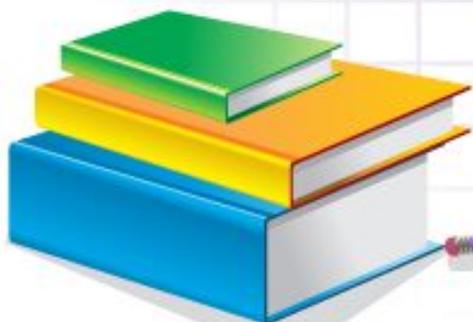
пила
 ива
 зима
 книга
 зима



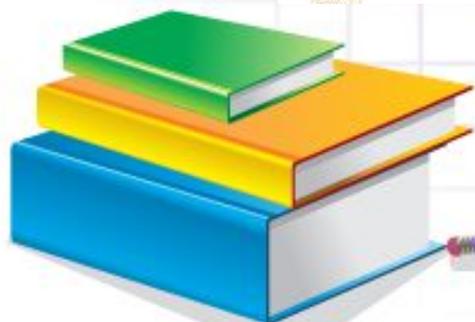


ТВОРЧЕСКАЯ ПЕРЕМЕНКА

— Предлагаю вам игру. Придумайте ситуации, в которых можно использовать такие выражения: **как с гуся вода, работать засучив рукава, бежать сломя голову, сидеть как на иголках.**



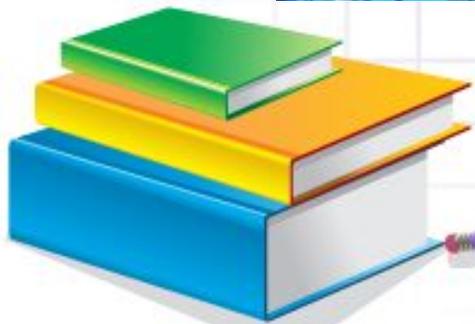
Кроссворд «Важное слово»



ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ

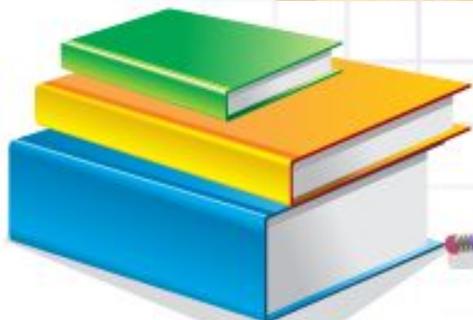
окружающего
мира





ХИЩНЫЕ ЖИВОТНЫЕ ЛЕСА

В О Л К



ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ

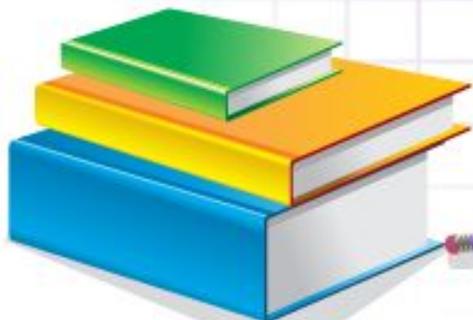
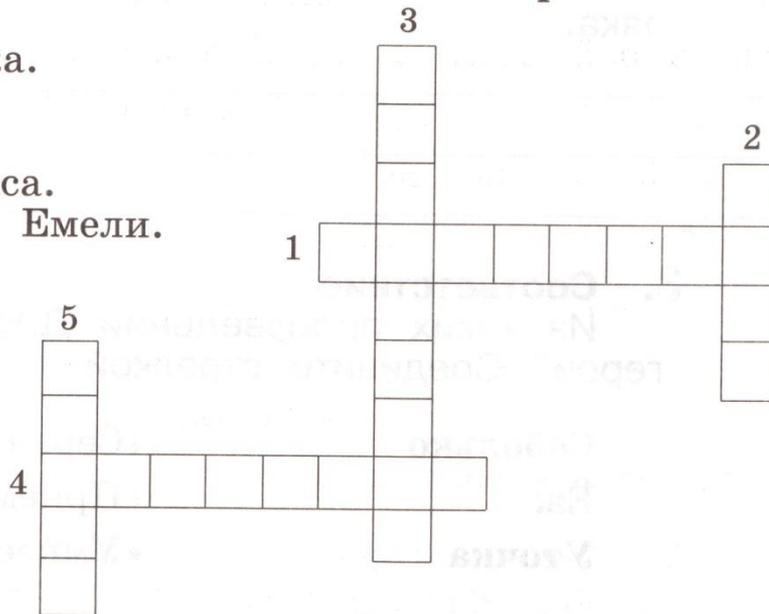
литературного чтения



6*. Кроссворд

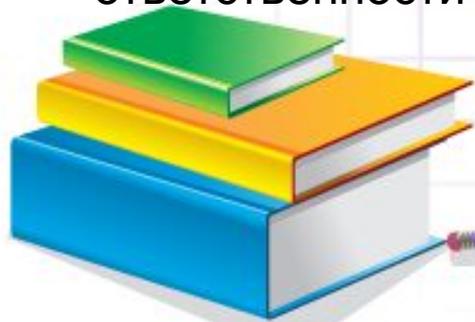
Герои произведений Д.Н. Мамина-Сибиряка

1. Внук Емели-охотника.
2. Друг Серой Шейки.
3. Порода Пстойко.
4. Кличка собаки Тараса.
5. Кличка собаки деда Емели.



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, приготвлением 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

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ

