

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

ценностно-
волевой

содержа-
тельно-
операци-
онный

оценочный

мотива-
ционный

ориента-
ционно-
целевой

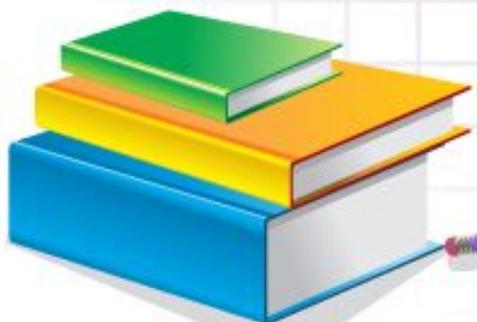
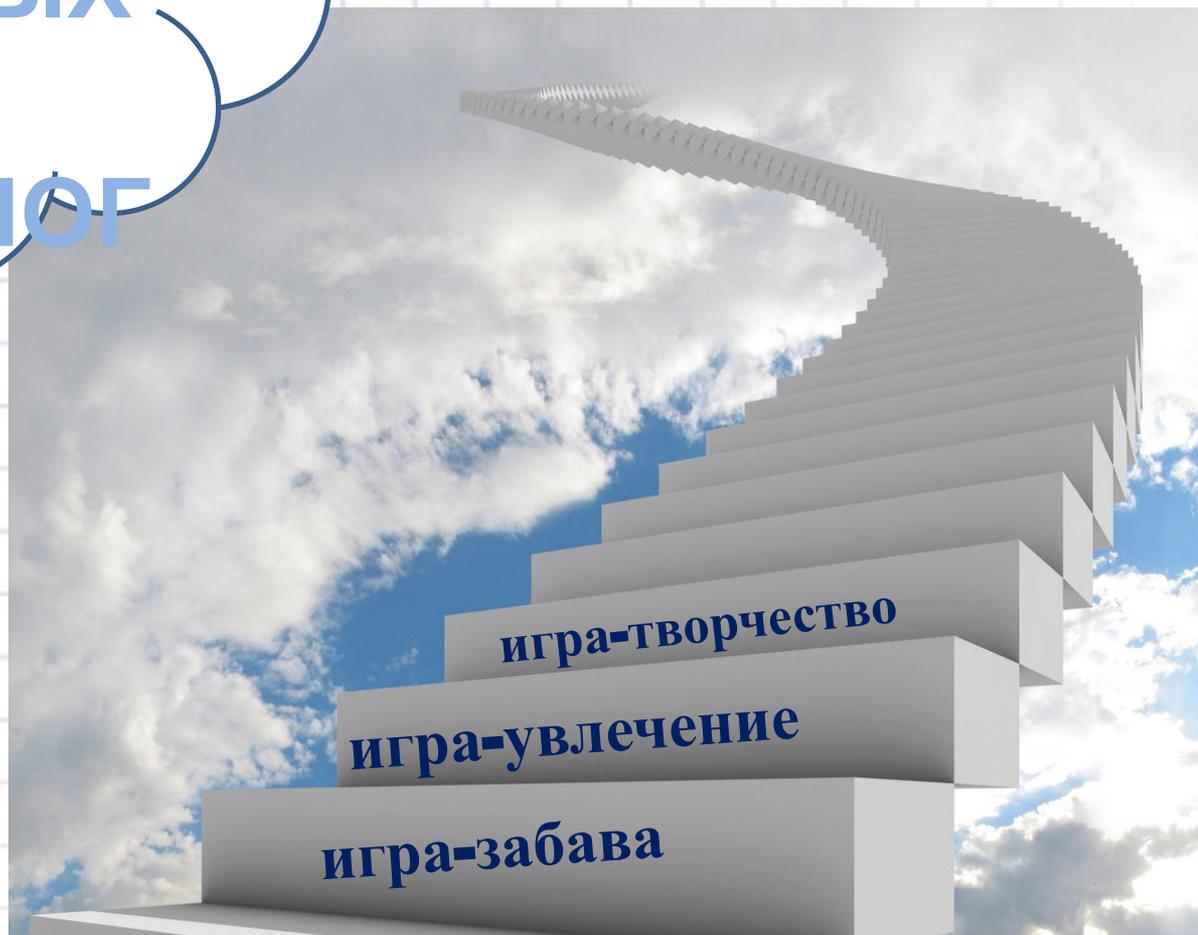


Компонент игровой технологии	Структурные элементы игры
<i>Мотивационный</i>	<i>Установочный момент, игровая ситуация</i>
<i>Ориентационно-целевой</i>	<i>Задачи игры</i>
<i>Содержательно-операционный</i>	<i>Правила игры, игровое действие</i>
<i>Ценностно-волевой</i>	<i>Игровое состояние</i>
<i>Оценочный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



**СУЩНОСТЬ
ИГРОВЫХ**

**ТЕХНОЛОГ
ИЙ**



РЕЗУЛЬТАТ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

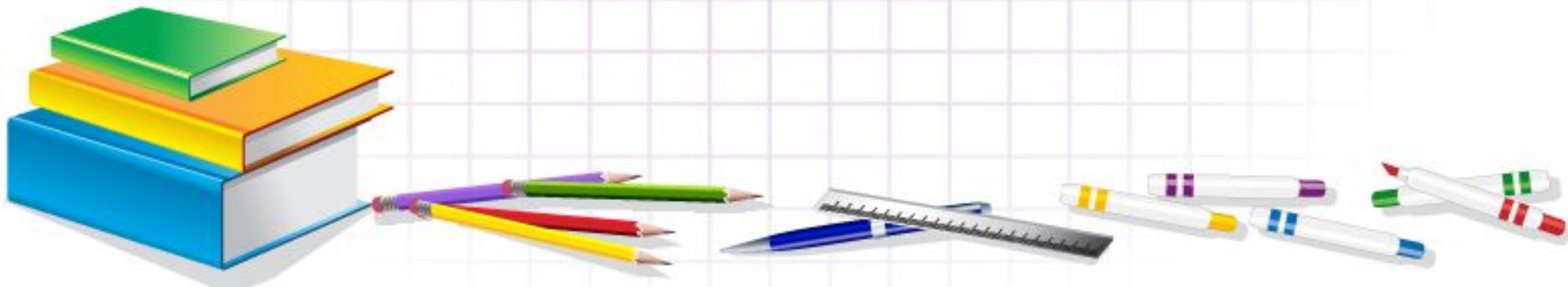
- ◇ *эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;*
- ◇ *тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;*
- ◇ *стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;*
- ◇ *способствует 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:

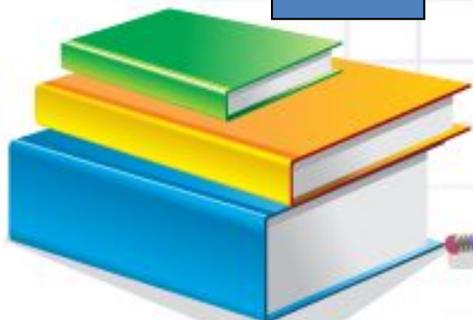
физические

интеллектуальные

трудовые

социальные

психологические



По предметной области:

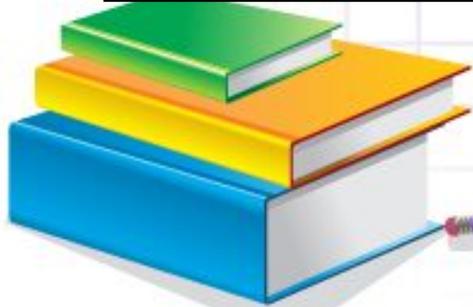
Математические, химические,
биологические,
физические, экологические

Музыкальные, театральные,
литературные

Трудовые, технические,
производственные

Физкультурные, спортивные,
военно-прикладные,
туристические, народные

Общественные, экономические,
управленческие, коммерческие



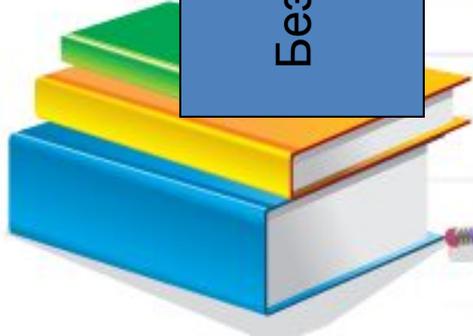
По игровой среде:

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

,



”

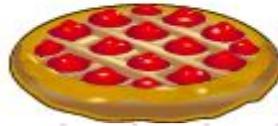


хранение

КОД

,

Г=В

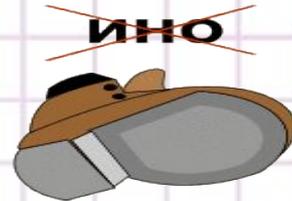


,



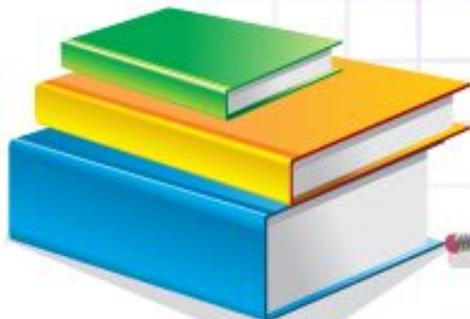
Е

кодировани
е



А

обработк
а



шифровани

е

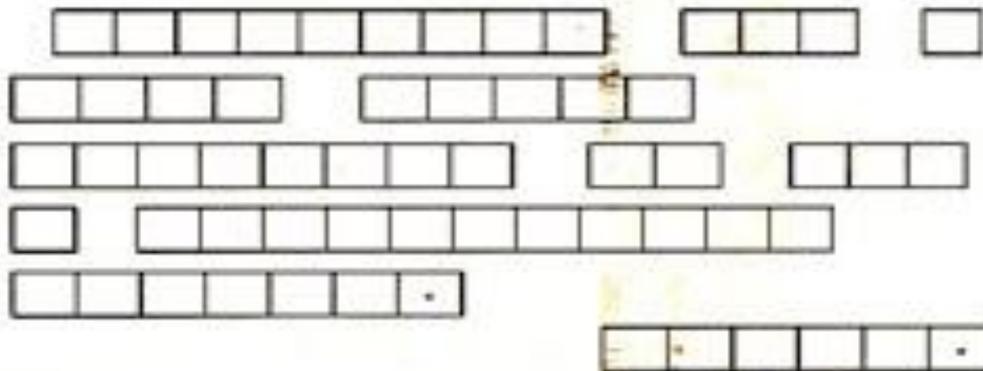
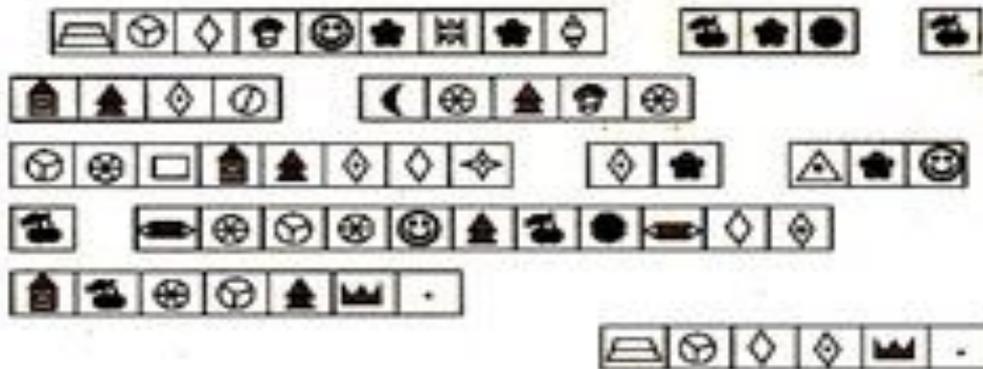


НИЕ

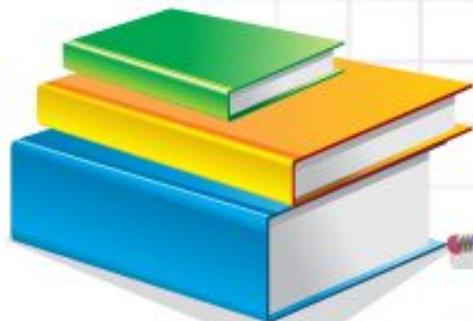


Прочитайте зашифрованное письмо

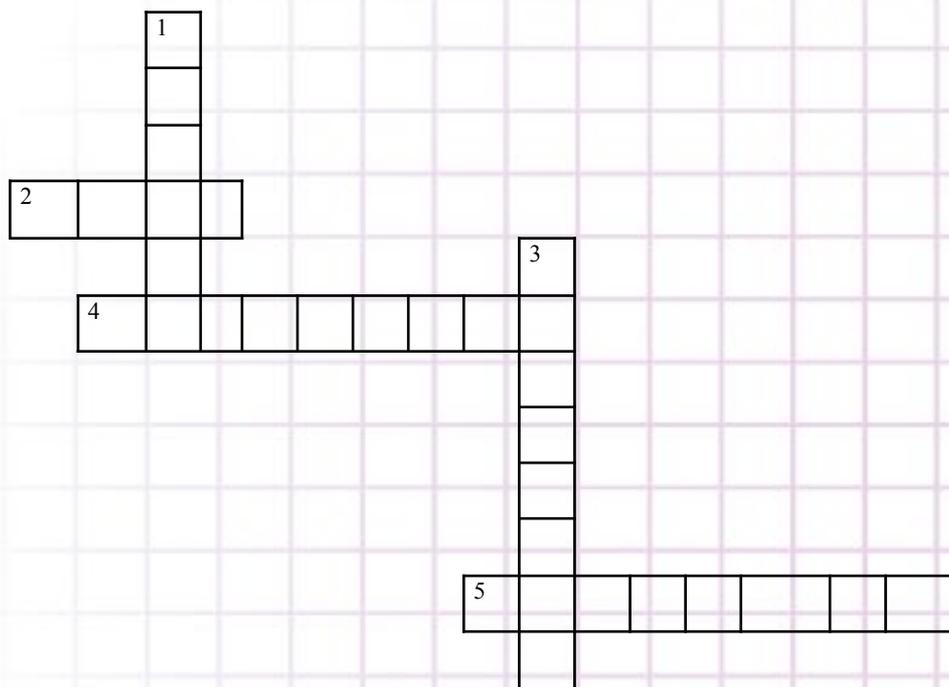
Золушке пришло секретное письмо, но она никак не может его прочесть. Попробуй ей помочь.



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.

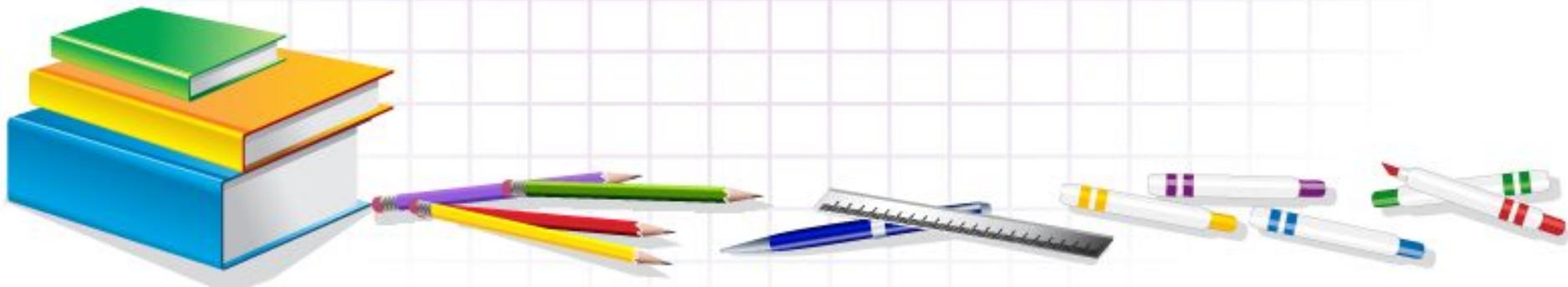
4. Устройство для обработки информации в ЭВМ. "Мозг" компьютера.

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

По вертикали:

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

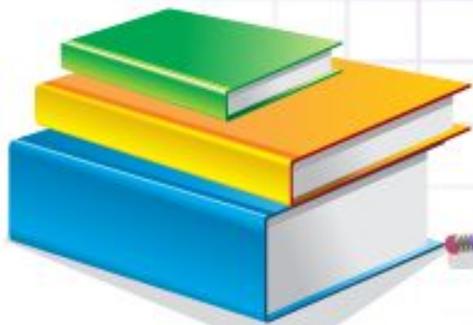
3. Информационный процесс. (Что делают с информацией).

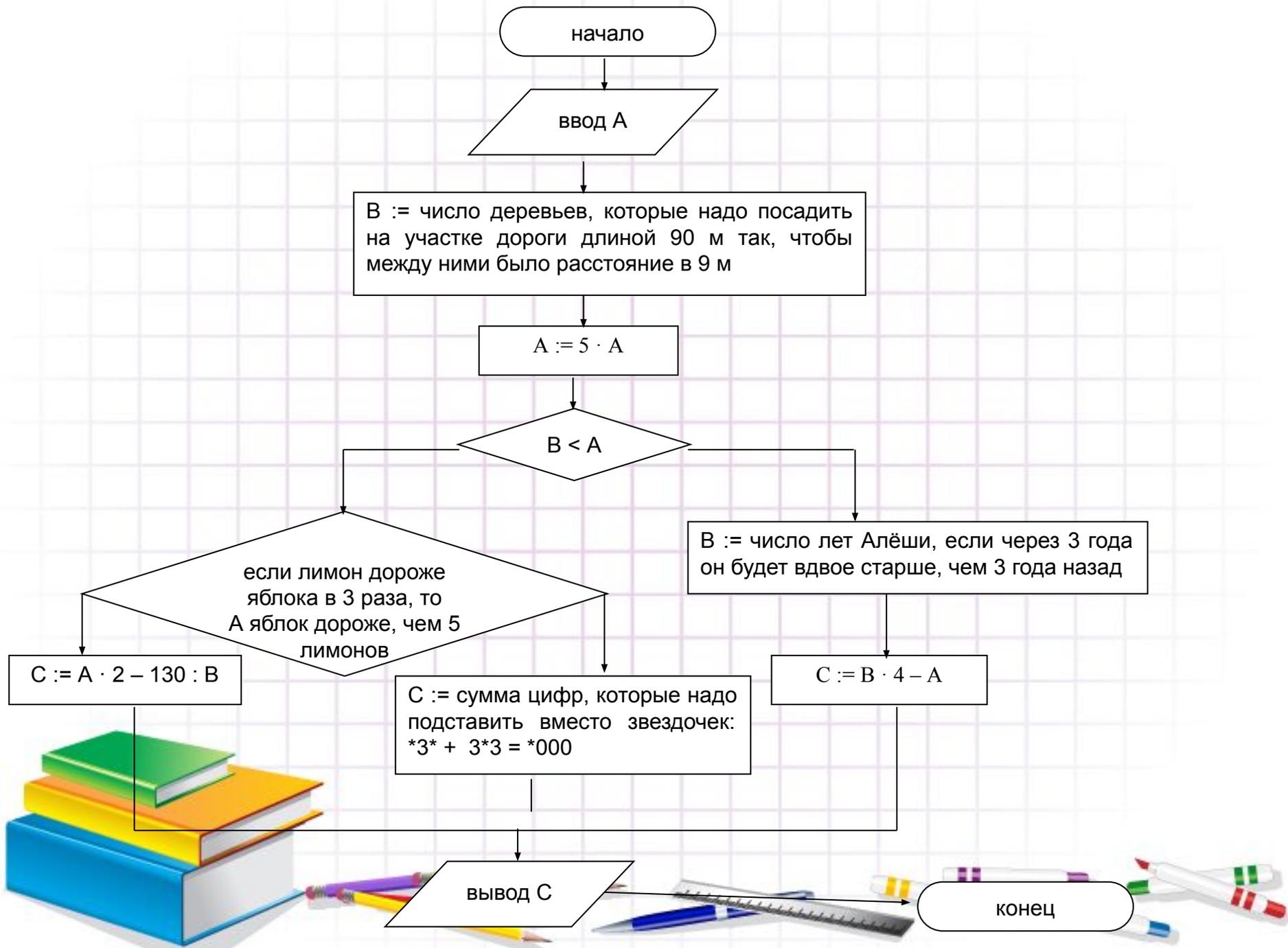


Игровое упражнение «Определи устройства ввода и вывода информации»

Станция «Компьютерная»

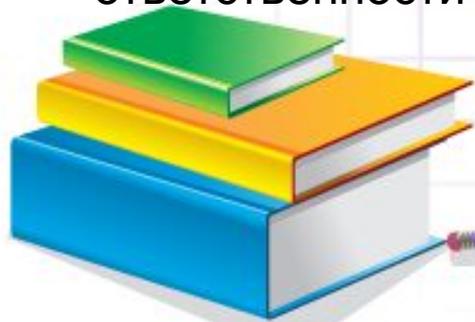
Устройства ввода подпишите синим цветом, устройства вывода красным (или любым другим) цветом. Те устройства, которые не являются устройствами ввода и вывода, подпишите простым карандашом.





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.**

