





Уроки с  
использованием  
игровой технологии на  
уроках естественно -  
научного цикла.

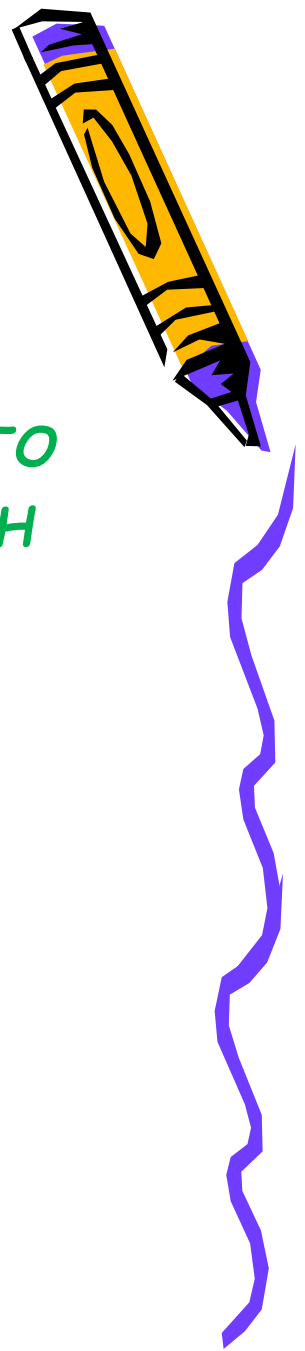
Учитель биологии, химии МБОУ «Сурская  
СШ №2»  
Панфилова С.Н.



"Человек играет только  
тогда,  
когда он является  
человеком  
в полном значении этого  
слова, и только тогда он  
является настоящим  
человеком,  
когда он играет".

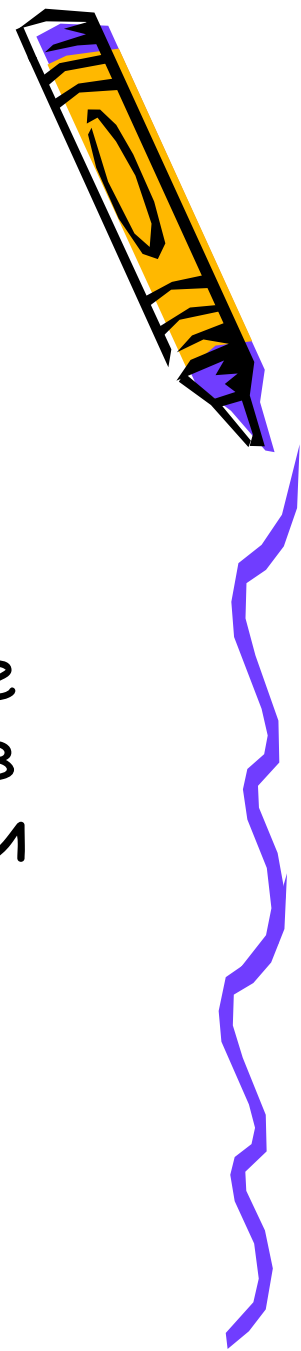


Шиллер



# Игра —

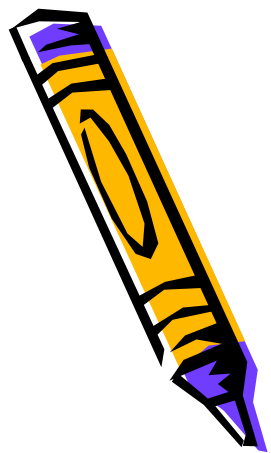
это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.



# Цель игры:



- Развитие устойчивого познавательного интереса к изучению предмета в школе



# ФУНКЦИИ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ :



1

**Развлекательна**

2

**Я  
Коммуникативн**

3

**ая  
Самореализаци**

4

**Я  
Функции**

5

**коррекции  
Международна**

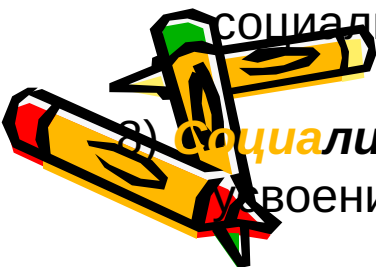
**Я**

**коммуникация**



# ФУНКЦИИ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ :

- 1) **Развлекательная** (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес).
- 2) **Коммуникативная** – освоение диалектики общения.
- 3) **Самореализация** в игре как полигоне человеческой практики.
- 4) **Игротерапевтическая** - преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности.
- 5) **Диагностическая** – выявление отклонений от нормативного поведения, самосознание в процессе игры.
- 6) **Функции коррекции** – внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей.
- 7) **Межнациональная коммуникация** – усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей.
- 8) **Социализация** - включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общения.



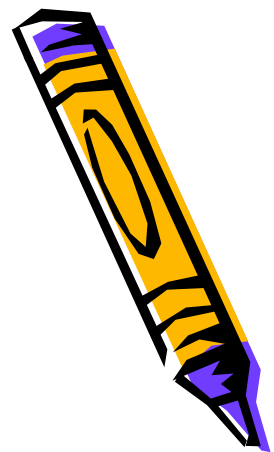
# Классификация игровых ситуаций

**По сущности  
игровой основы**

Игры с правилами

Ролевые игры

Комплексные  
игровые  
системы



# Классификация игровых ситуаций

По  
дидактическ  
им  
целям  
игры

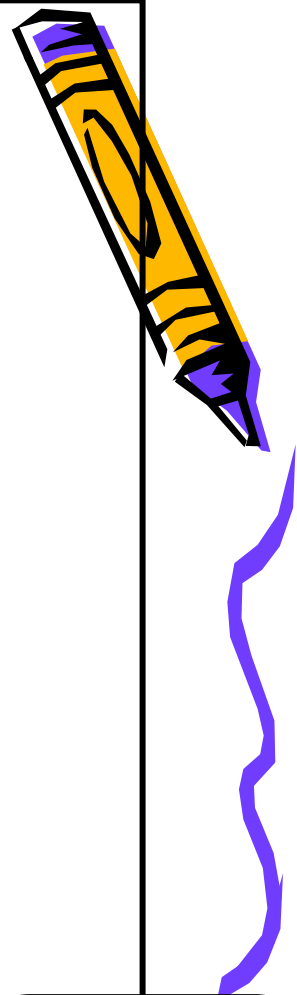
Изучение  
нового

Первичное  
закрепление

Обобщение

Комбинирован  
ные  
уроки  
с элементами  
игры

Релаксационн  
ые  
игры-паузы





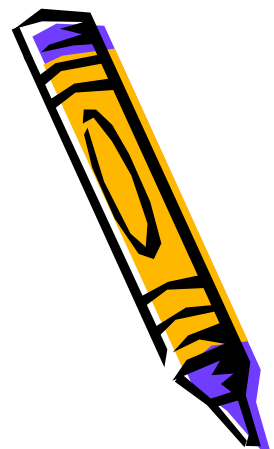
# Классификация игровых ситуаций

**По  
источнику  
познания**

Игры на основе  
устного изложения  
учебного материала

Игры на основе  
работы  
со средствами  
наглядности

Игры на основе  
практической  
работы  
учащихся



# Классификация игровых ситуаций

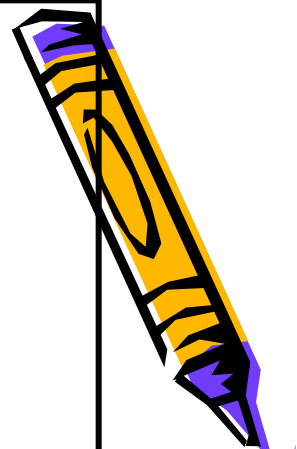
По  
количеству  
участников

Индивидуальны  
е

Парные

Групповые

Массовые

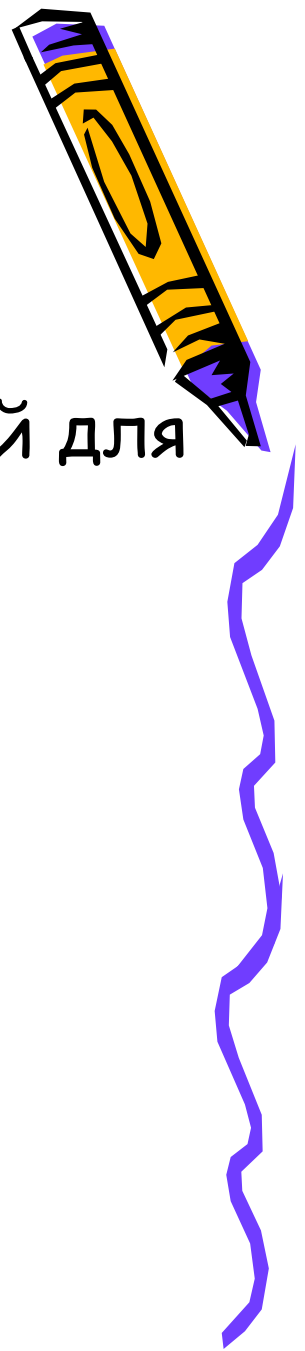


# *В современной школе игровая деятельность используется*

- в качестве самостоятельных технологий для освоения предмета
- элемента более обширной технологии
- в качестве урока или его части
- как технологии внеклассной работы

## *Основные функции игры :*

- образовательная
- воспитывающая
- развивающая



# Основные компоненты игровой технологии

- 1. Дидактическая игровая цель
- 2. Игровые ситуации
- 3. Предметное игровое содержание
- 4. Игровые правила
- 5. Сценарий игры
- 6. Игровая деятельность учащихся
- 7. Организация деятельности учащихся
- 8. Дидактические материалы
- 9. Правила оценивания игры



# Направления использования игровых форм обучения



- Игровые элементы на уроке
- Уроки - игры



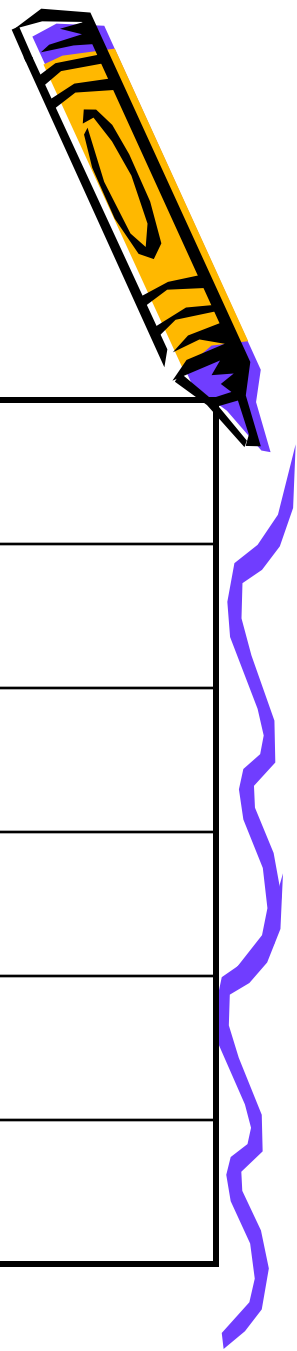
# Игровые элементы на уроке



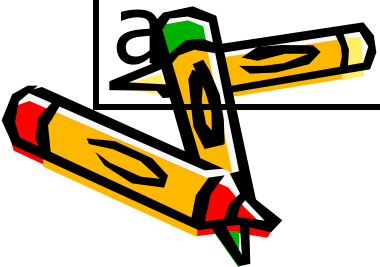
- Ребусы
- Кроссворды
- Викторины
- Химическое домино (составление формул химических соединений)
- Загадки
- «Третий лишний»
- Метаграммы и т.д.
- «Найди ошибку»



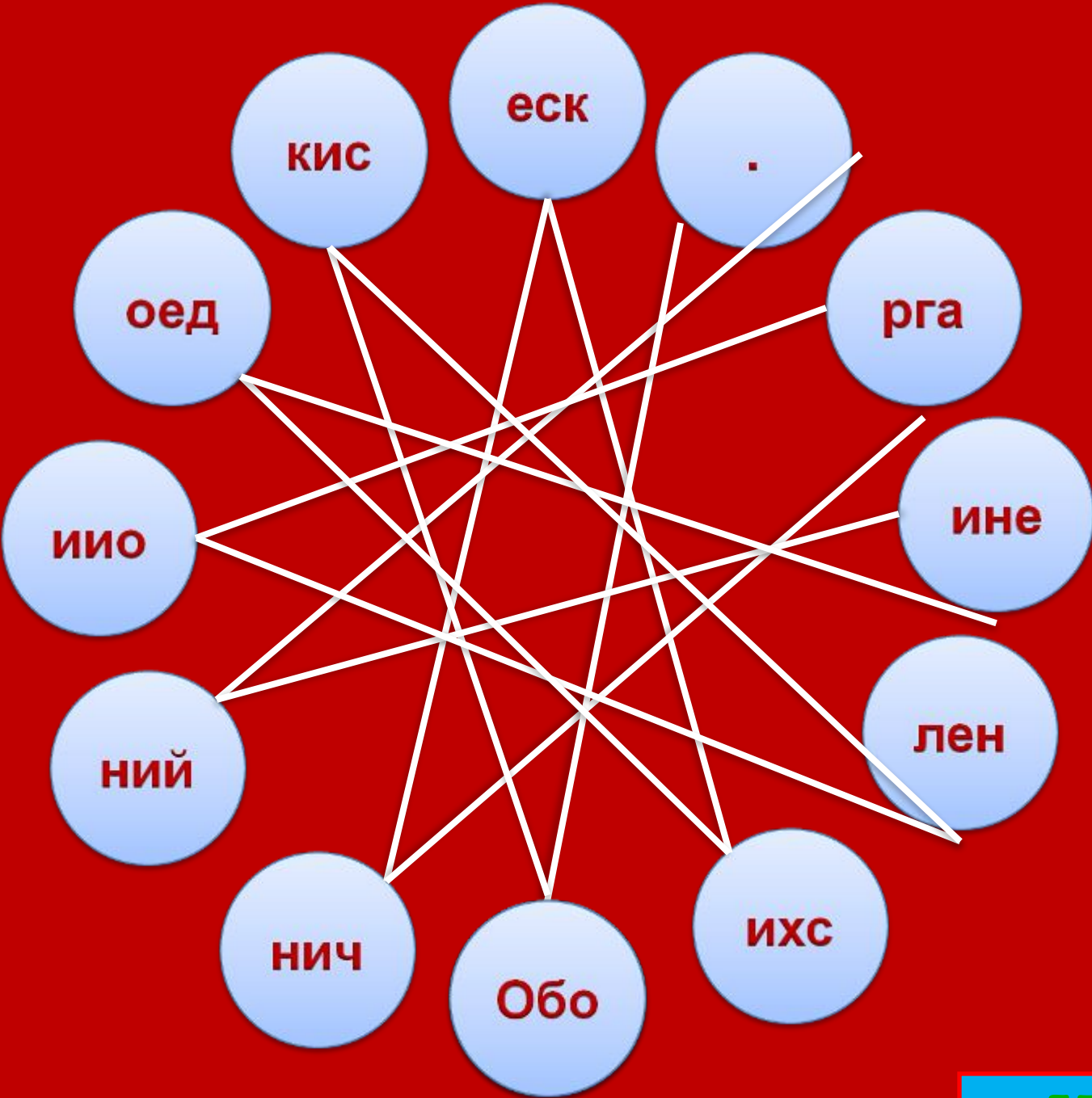
# Найди 5 насекомых в квадрате



м	у	р	а	в	е
М	н	п	ч	а	й
у	х	а	е	л	м
т	с	ю	ч	о	к
р	е	к	р	д	а
а	з	о	е	в	с



- 1
- 2
- 3





# 4 ТУР

## РЕБУСЫ

1

Сфера социальной и  
государственной деятельности  
в обществе

**Ті Лі Ро Са**

[ГЛАВНАЯ](#)

# РЕБУСЫ

4

Жители страны, местности,  
города

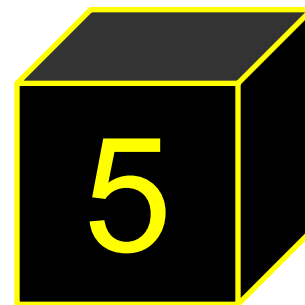
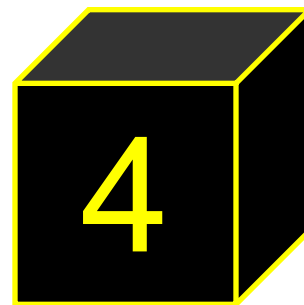
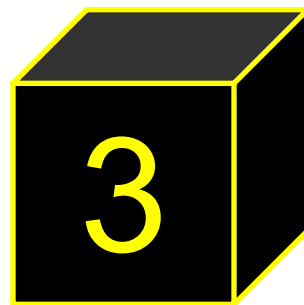
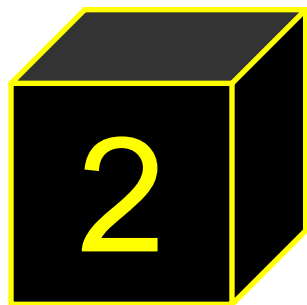
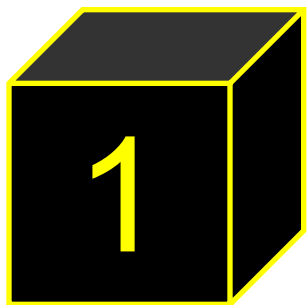
Ge Se Ge

6,5

7,2

# 3 ТУР

## ЧЕРНЫЙ ЯЩИК



[ГЛАВНАЯ](#)

# МЕТАГРАММЫ

1

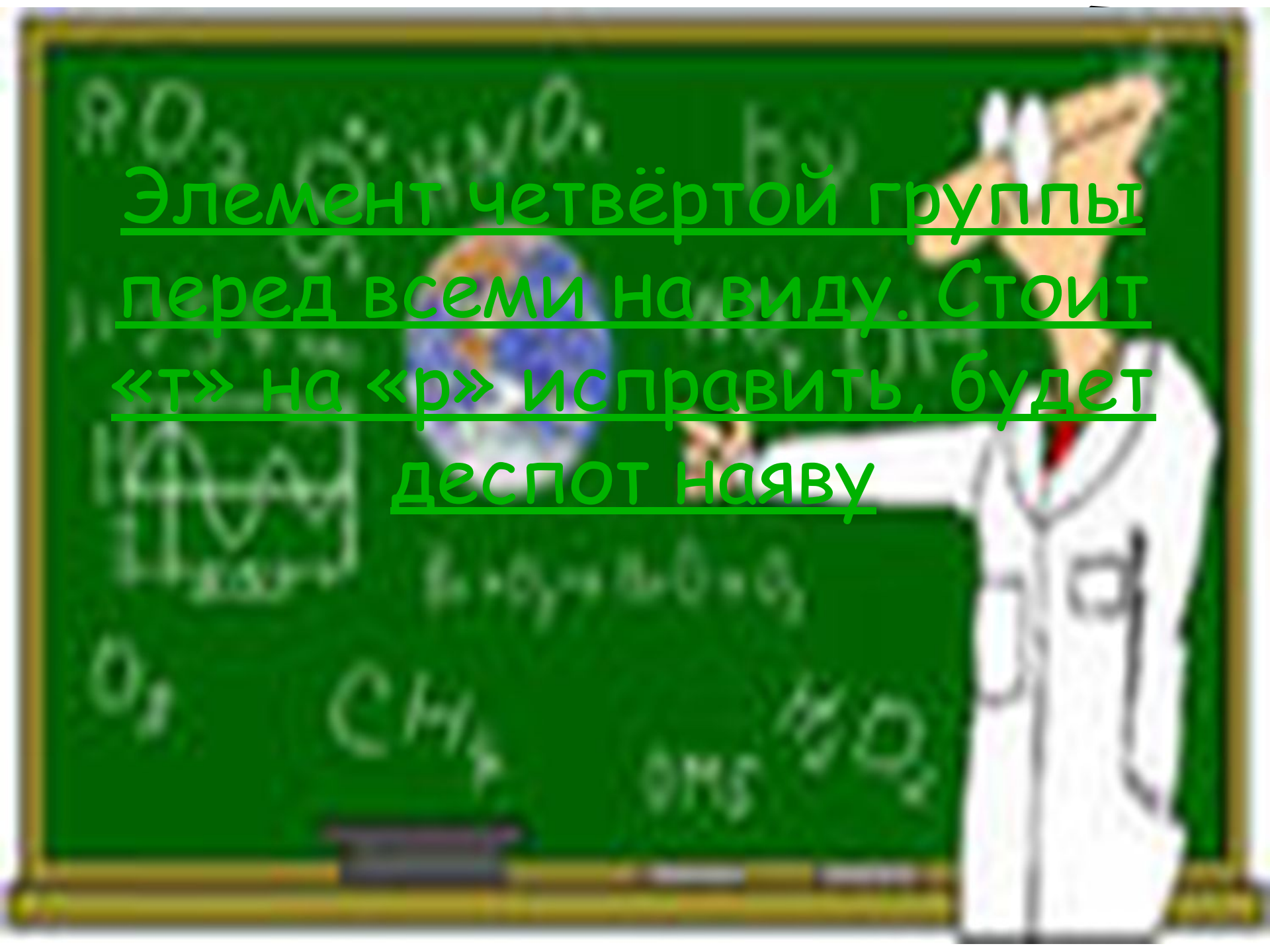
Менделеев впервые меня предсказал,  
Французский ученый – название дал,  
Если в нем первую букву заменишь,  
Место в системе мне сразу изменишь.



# МЕТАГРАММЫ

Живут два брата в микромире,  
Свойства их полезно знать.  
У **А** – восьмерки на квартире.  
У **О** – квартира сорок пять.





Элемент четвёртой группы  
перед всеми на виду. Стоит  
«т» на «р» исправить, будет  
деспот наяву

## Задание



Расшифруйте фамилию и имя  
ученого - химика

Ar, Li, Eu, K, S, Ar, Na, Db, Rn  
B, U, Te, Li, Eu, Ra, Os, V

## Ответ

Александр  
Бутлеров



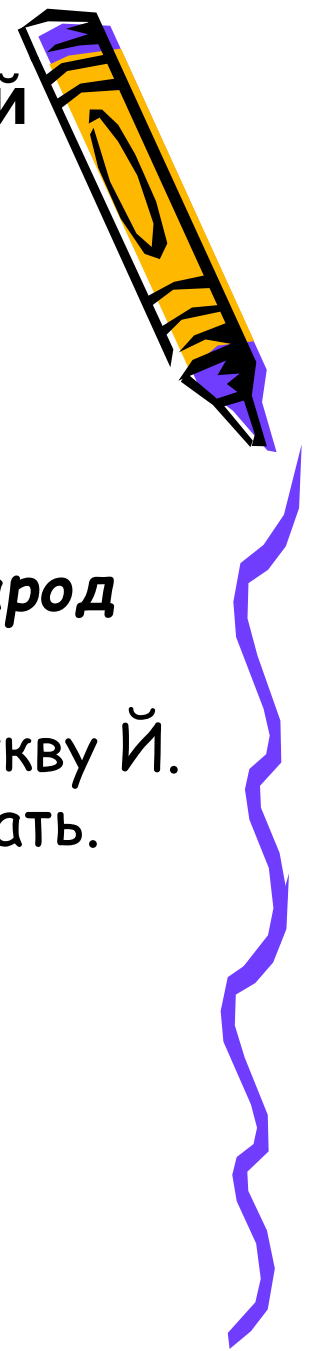
# Уроки - игры

- Урок - путешествие
- «Крестики - нолики» в 8 кл. по теме «Вода. Растворы»
- Уроки - диспуты
- Урок-конференция «Морской бой» в 8 кл. по теме «ТЭД» и т.д.





# Примеры заданий по теме: Периодический закон и периодическая система химических элементов Д.И.Менделеева



- Я - газ редчайший на Земле.
- Мне близки радий и свинец.
- Но если переставить буквы мне,
- То я уже - истории творец.

*Радон-народ*

- Часть его составит цифра, к ней добавьте букву Й.
- Чтобы целое узнать, нужно вам металл назвать.

*Натрий*

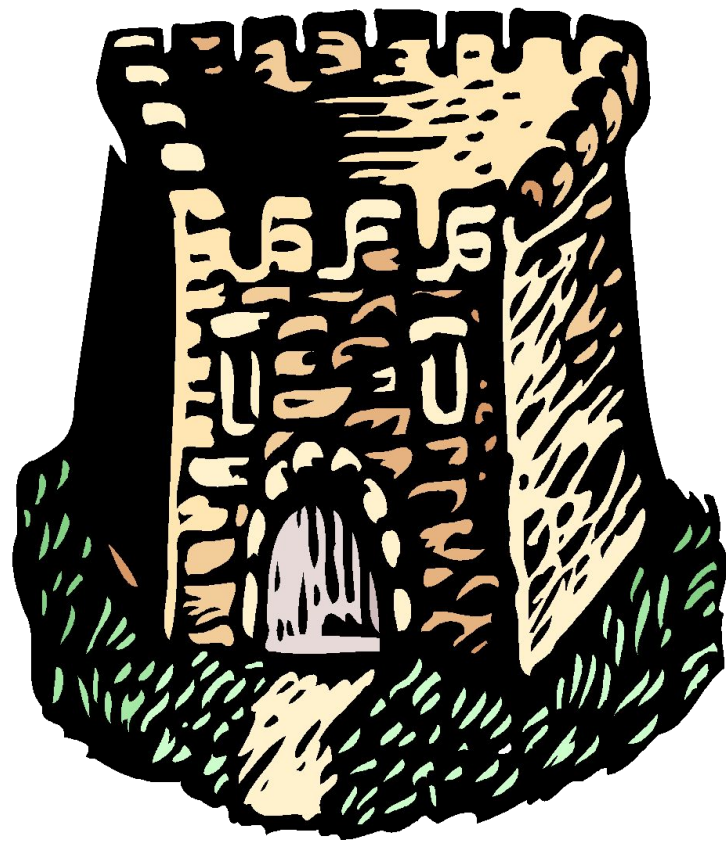
- Я - металл, меня ты знаешь.
- Мощь громадная во мне.
  - Но если Б ко мне поставишь,  
То землю скрою в темной мгле.

*Уран - буран*



# Внеклассные мероприятия в игровой форме

- Счастливый случай
- «Интеллект - мой выбор»
- «Юные химики»
- «Посвящение в химики»



# Достоинства игровых технологий



- игра мотивирует, стимулирует и активизирует **познавательные процессы** школьников - внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;
- игра, востребовав полученные знания, **повышает их прочность**;
- одним из главных достоинств является **повышение интереса к предмету** практически у всех учащихся в классе;
- посредством игры задействуется "**ближняя перспектива**" в обучении;
- игры позволяют развить **специальные способности** учащихся к знаниям;
- игра позволяет гармонично сочетать **эмоциональное и логическое усвоение знаний**, за счет чего учащиеся получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.



Спасибо за внимание!

