



ПРЕЗЕНТАЦИЯ НА ТЕМУ:

«Обучающая игротека»

.



Игра – это огромное
светлое окно, через
которое в душу ребёнка
вливается живительный
поток представлений об
окружающей
действительности.

В.А. Сухомлинский





Требования к подбору игр :

1. Игры должны соответствовать определённым учебно – воспитательным задачам, изучаемому материалу.
2. Игры должны строиться с учётом подготовленности учащихся.
3. Игры должны базироваться на определённом дидактическом материале и методике его применения.



Игра «Видимо - невидимо»



- На доске вывешивается плакат, на котором разными цветами крупным и мелким (но различным издалека) шрифтом, «вдоль» и «поперек» написано 15 слов. По истечении 1 мин плакат снимается. А команды записывают все запомнившиеся слова.
- Затем команды обмениваются своими записями и сверяют их с плакатом.
- Проверяющие исправляют ошибки и вписывают «не увиденные» другой командой слова.
- Выигрывает та команда, в чьих записях оказалось меньше всего ошибок и пропущенных слов.



«Мозаика»



«Мозаика»

- - Вы получили конверты со словами из детских стихов. Стихи разрезаны на слова и фразы. Восстановите эти стихи. Готовые варианты запишите на листочки.
- - Зачитайте свои стихи.



Наша Таня громко плачет:
Уронила в речку мячик.
— Тише, Танечка, не плачь:
Не утонет в речке мяч.



Идет бычок, качается,
Вздыхает на ходу:
— Ох, доска кончается,
Сейчас я упаду!



Игра «Шифровальщики»

ЖЫИЛ аНСКИ КЬОНИК

ЛЫЖИ санКИ КОНЬКИ



- Один в роли шифровальщика, другой – отгадчика.
- Шифровальщик задумывает слово и шифрует его.
- Отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать из каждой группы лишнее слово.



- В бессмысленный набор букв вставляются слова. Требуется отыскать их как можно быстрее и без ошибок. Найди не меньше 10 названий животных.

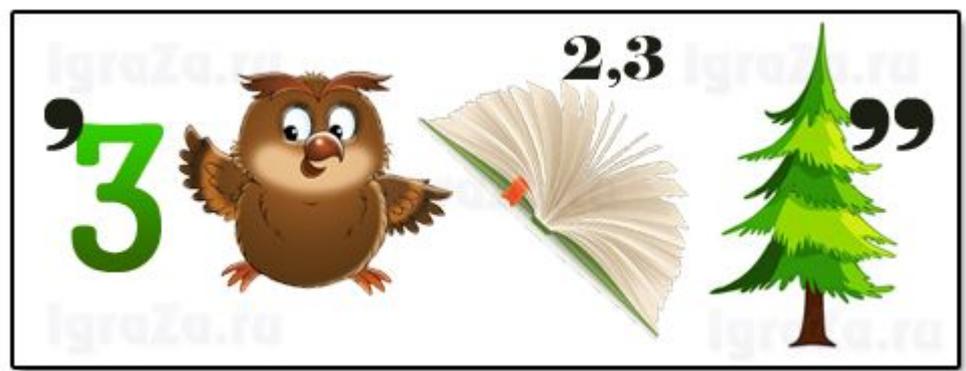


зхорёлсрносорогъбювх
абполоиеёакулаыиввыфж
кобраедитьбыйёжлптчь
ллмтиелисаюцкошкайя
итенотчасгзмеяморковь
жабачуьюаааистяйцощу



Ребусы







Алфавит



- ▣ Педагог предлагает участникам раскрыть смысл изучаемого понятия, заполнив технологическую карту (вписать маркером в каждую строку слова, начинающиеся с соответствующей буквы алфавита и раскрывающие смысл изучаемого понятия).
- ▣ Учащимся необходимо поочередно вписать в технологическую карту свои понятия. Каждый может записать от одного до нескольких понятий (ограничений здесь нет). В зависимости от желания участники могут и дважды (и больше) подходить к технологической карте, записывать в ней понятия.
- ▣ Каждый участник, записывая свое понятие на технологическую карту, называет его вслух, чтобы слышали все.
- ▣ Заполнение технологической карты заканчивается тогда, когда у нее побывали все участники хотя бы по одному разу, и тогда, когда на каждую букву алфавита на технологической карте записано хотя бы одно слово-понятие.



Игровые технологии формируют коммуникативные УУД (умение слышать, слушать, понимать партнера, выполнять согласованно совместные дела, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга, уметь договориться, правильно выражать свои мысли); **познавательные УУД** (сравнивать, искать хитроумные решения, находить закономерности); **личностные УУД** (фантазировать, проявлять интерес к окружающему миру, к себе, ориентировать на моральные нормы); **регулятивные УУД** (планировать, оценивать правильность выполнения действий).



Вот прошёл мой мастер-класс.

Попрошу, коллеги, вас:

Чтоб урок пошёл всем впрок,

Подвести простой итог!

Если мастер-класс полезен,

Или просто интересен,

Поднимают синий шар!

Шар зелёный – непонятно

И приемы все невнятны!

Раз,

два,

три,

четыре,

пять –

Начинаем надувать!

А теперь шары подняли,

Всему залу показали!

В зале море, посмотри,

Так итог мы подвели.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

