

Игра как средство мотивации познавательной деятельности обучающихся первой степени.



Игровые технологии используются в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

Место и роль игровой технологии

- *Социокультурное назначение игры.*
- *Функция межнациональной коммуникации.*
- *Функция самореализации ребенка в игре.*
- *Коммуникативная игра.*
- *Диагностическая функция игры.*
- *Игротерапевтическая функция игры.*
- *Функция коррекции в игре.*
- *Развлекательная функция игры.*

Классификация педагогических игр

— по виду деятельности

двигательные, умственные, трудовые,
социальные, психологические;

Классификация педагогических игр

— по характеру педагогического процесса

обучающие, тренинговые, контролирующие,

обобщающие, познавательные,

воспитательные, развивающие,

репродуктивные, продуктивные, творческие,

коммуникативные, диагностические,

профориентационные, психотехнические;

Классификация педагогических игр

— по характеру игровой методики

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

Классификация педагогических игр

— по структуре

игры-упражнения, игры-соревнования.

Классификация педагогических игр


— по предметной области

математические, химические, биологические, физические, экологические, музыкальные, театральные, литературные, трудовые, технические, производственные, физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные, обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие;


Классификация педагогических игр

— по игровой среде

без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные, технические средства обучения (ТСО), технические со средствами передвижения.



Моя задача – сделать процесс обучения интересным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.



**При использовании игровых технологий
на уроках соблюдаю следующие условия:**

1) соответствие игры учебно -
воспитательным целям урока;

2) доступность для учащихся данного
возраста;

3) умеренность в использовании игр на
уроках.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

- дидактическую цель ставлю перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебную деятельность подчиняю правилам игры;
- учебный материал использую в качестве ее средства;
- в учебную деятельность ввожу элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связываю с игровым результатом.



Мотивация познавательной деятельности:

1. В игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки)
2. Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса.
3. Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры),
4. Состязательность - неотъемлемая часть игры - притягательна для детей.
5. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет.
6. В игре всегда есть некое таинство - неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа.

В своей деятельности я применяю:

Ролевые игры

«капитан Флинт»

нос коси сама
Лина

Каждое слово – риф, который нужно умело обойти, если прочитать слово правильно.

Капитан ведет класс через рифы, читая слова правильно. Ребята хором повторяют их. Если капитан ошибся, ему бросают спасательный круг (хором читают слово правильно).

Ценно то, что сколько раз ни прочитывались слова, дети с неослабевающим вниманием следят за капитаном.



Вопросы для лото:

1. Какое из чисел натурального ряда является наименьшим?
2. Вспомните сказку о волке и козлятах. Сколько было козлят?
3. Какое число предшествует 1000?
4. Какое число следует за наибольшим двузначным числом?
5. Какое из натуральных чисел является наименьшим?
6. Какое из чисел предшествует числу 99?
- 7.
- 8

Выполняя данное задание ученик должен помнить, что для ответа на каждый вопрос отводится не более 30 секунд

Цель: отработка навыка счёта в пределах 1000

1	0	999	100
	20		14
101	7	16	13

98	100		7
	13	16	
999	0	1	10

Азбука-Лото

Каждый ученик получает карточку с буквами и конверт с фишками. Я называю буквы.

Ученики находят буквы и закрывают их .

Такие игры способствуют быстрому запоминанию изученных букв и подготавливают учащихся к чтению .

К к	Д д	Ю ю	М м		И и
З з	Ч ч	А а	Ш ш	П п	Е е
ы	Щ щ		Э э	В в	Я я
Ж ж	Б б	Ф ф	Л л	Р р	Н н
О о	ь	Х х		Й й	У у
Т т	Г г	Ц ц	Ё ё	С с	ь

Буквенные пирамиды



УЧЕНИК ДОЛЖЕН «СПУСТИТЬСЯ» С ПИРАМИДЫ ИЛИ
«ВЗОБРАТЬСЯ» НА НЕЁ .

ИГРА ПРОВОДИТСЯ СО ВСЕМ КЛАССОМ ИЛИ ИНДИВИДУАЛЬНО.

ЦЕЛЬ: ОТРАБОТКА НАВЫКА ЧТЕНИЯ.

- **Вывод:** таким образом, игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала. Вкладывая образовательное содержание в игровую оболочку, решаю одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

