


**Приемы игровых
технологий современного
урока в соответствии с
требованиям ФГОС**

*Череватая Елена Алексеевна
Учитель технологии
МБОУ СОШ №2 г.Югорск*

Верите ли, вы



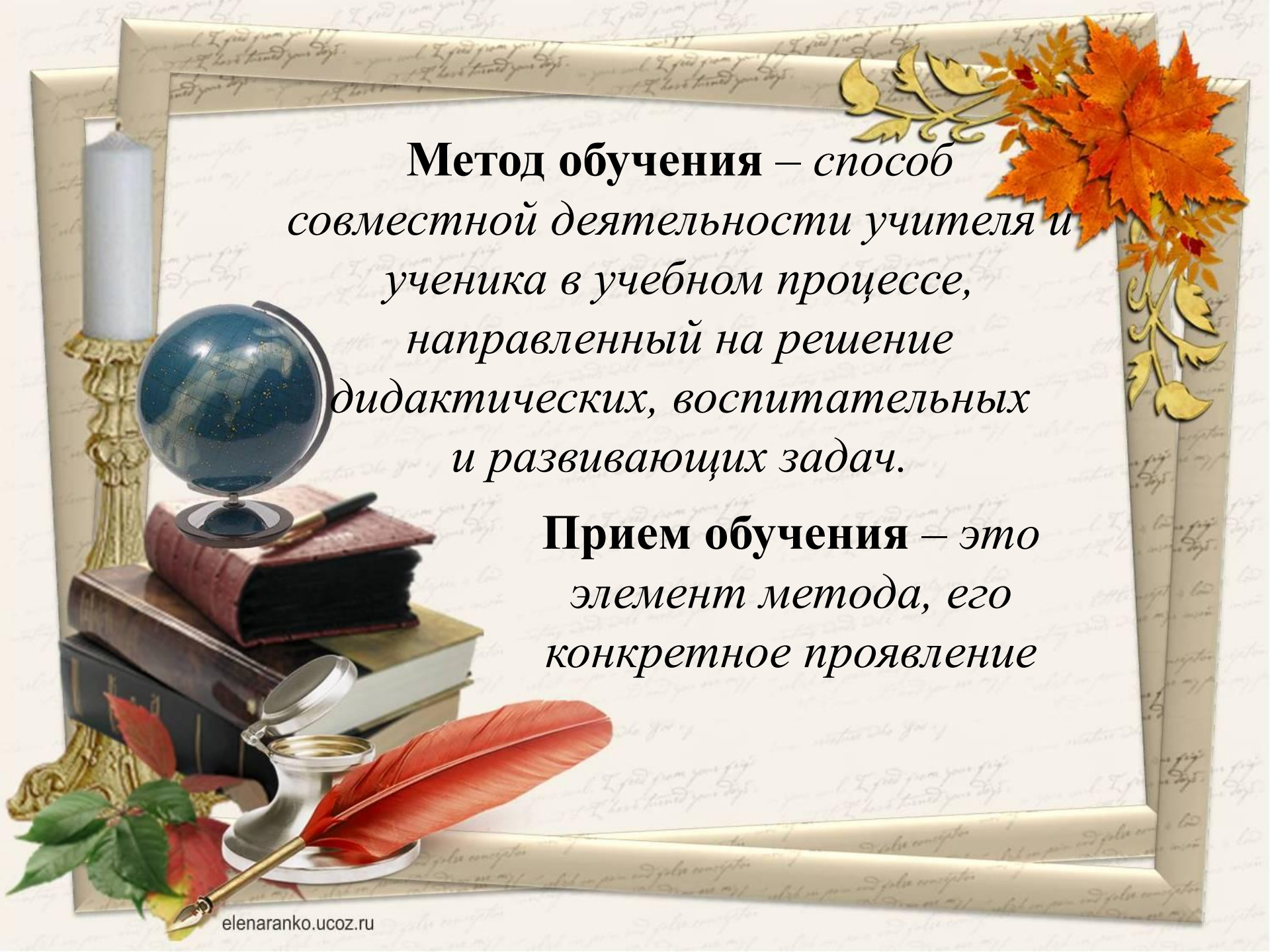
A decorative frame with a light beige background and a gold border. Inside the frame, there is a white candle in a gold holder on the left. In the center, a blue globe sits on a stand. Below the globe are several books stacked. In the foreground, a quill pen with a red feather is in a silver inkwell. On the right side, there are orange and yellow autumn leaves. The background of the frame is filled with faint, repeating text.

«Урок – это зеркало общей и педагогической культуры учителя, мерило его интеллектуального богатства, показатель его кругозора, эрудиции».

Сухомлинский В.А.


The image features a decorative frame with a parchment-like background. On the left side, there is a lit candle in a brass holder, a blue globe on a stand, a stack of books, and a quill pen resting in an inkwell. On the right side, there are several autumn leaves in shades of orange and red. The text is centered within the frame.

Педагогические приемы –
это основа успешного обучения
и способность учителя
постоянно совершенствовать
современный урок,
находить новые подходы в
обучении учащихся,
позволяющие повышать
познавательный интерес к
изучаемому предмету и качество
знаний учащихся.



Метод обучения – способ
совместной деятельности учителя и
ученика в учебном процессе,
направленный на решение
дидактических, воспитательных
и развивающих задач.

Прием обучения – это
элемент метода, его
конкретное проявление

The image features a decorative frame with a light beige background and a gold border. Inside the frame, there is a stack of books, a blue globe on a stand, a quill pen in an inkwell, and a lit candle in a gold holder. The background of the frame is filled with faint, repeating text in a cursive script. In the top right corner, there are several autumn leaves in shades of orange and red. The text is centered in the middle of the frame.

**Технология - это
совокупность форм, методов,
приемов и средств,
применяемых в какой-либо
деятельности**

*Развитие школьника происходит
более результативно, если он
включен в деятельность.*



**Проблема современной школы –
потеря многими учащимися интереса к учению.**

Почему это происходит?

**Причины такого негативного явления
неоднозначны.**

***перегрузка
однообразным
учебным материалом***

***несовершенство
методов, приемов и
форм организации
учебного процесса***

***ограниченные возможности
для творческого
самопроявления***



Цель нового образования

Формирование не только знаний, но и
РАЗВИТИЕ их УМЕНИЙ:

- *ставить цель и добиваться ее;*
- *самостоятельно добывать и применять знания;*
- *составлять план своих действий и самостоятельно оценивать их последствия;*
- *ясно выражать свои мысли;*
- *заботиться о других, быть нравственным человеком;*



Изменение роли участников образовательного процесса



Ученик

**Получает
готовую
информацию**

Осуществляет:
-поиск
-выбор
-анализ

**Традиционная
система
образовательного
процесса**

**Новое качество
образования**

**Новый
образовательный
результат**

Учитель

**Транслирует
информацию**

**Организует
деятельность
ученика в
инновационной
образовательной
среде**

ФГОС НОО: новый результат

Современный урок – это, прежде всего, урок, направленный на формирование и развитие универсальных учебных действий (УУД).

Первый аспект

Мотивационно –
целеполагающий



Второй аспект
современного урока -
Системно-
деятельностный

Ориентация на парадигму системно-деятельностного развития

Основной результат – развитие личности ребенка на основе учебной деятельности



Вектор смещения акцентов нового стандарта

**Чему
учить?**

**обновлени
е
содержани
я**

**Ради
чего
учить?**

**ценности
образован
ия**


**Как
учить?**

**обновлени
е
средств
обучения**

Современные образовательные технологии системно-деятельностного подхода

- Технология, основанная на создании учебной ситуации;
- **Игровые технологии;**
- Технология, основанная на реализации проектной и учебно-исследовательской деятельности;
- Технология, основанная на уровневой дифференциации обучения;
- Информационно-коммуникативные технологии;
- Технология сотрудничества





Игровые педагогические технологии
включают обширную группу
методов и приемов
организации педагогического
процесса **в форме** различных
педагогических игр

(Селевко Г.К.)



Урок-игра «Интервью»

Урок-интервью - это своеобразный диалог и вместе с тем ролевая игра. Она построена по типу интервью корреспондента с представителем какой-либо профессии или социальной группы. На таком уроке можно изучать новый материал, закреплять или повторять уже пройденное.

Условие игры: класс разбивается на группы, каждая из которых самостоятельно работает над определенным заданием по рекомендованной учителем информации.

- Каждая группа самостоятельно изучает «свой» материал, готовясь к ответам.
- Корреспонденты придумывают для каждой группы вопросы.
- Административная группа вместе с корреспондентами под руководством учителя должна обобщить весь материал, выявившийся в ходе диалогов, и представить его в определенной логической структуре.
- Группа техобслуживания делает чертежи, слайды.
- Учитель помогает журналистам: корректирует вопросы, делит их по степени сложности.
- В диалогах участвует практически весь класс, а опрос (по сути - проверка знаний) проводится живо, нетрадиционно.



Игровое обучение —
это форма учебного процесса в
условных ситуациях, направленная на
воссоздание и усвоение общественного
опыта во всех его проявлениях: знаниях,
навыках, умениях, эмоционально-оценочной
деятельности.



Роль игровых технологий в учебном процессе

- игра активизирует познавательную деятельность учащихся;
- **игра создает на уроке доброжелательную и жизнерадостную атмосферу;**
- игра активизирует творческие способности учащихся, развивает воображение, память, мышление;
- **игра помогает снять усталость;**
- игра повышает интерес учащихся к изучаемому материалу.



Цели игровых технологий в учебном процессе



ДИДАКТИЧЕСКИЕ

ВОСПИТЫВАЮЩИЕ

цели

РАЗВИВАЮЩИЕ

СОЦИАЛИЗИРУЮЩИЕ



Функции игровых приемов



Обучающая


Развлекательная

Коммуникативная

Релаксационная

Диагностическая и
коррекционная

Основные направления реализации игровых приёмов на уроке



Дидактическая цель в форме игровой задачи

Учебный материал используется в качестве среды игры

Вводится элемент игры

Учебная деятельность подчиняется правилам игры

Выполнение дидактического задания связано с игровым результатом

Виды педагогических игр

по характеру педагогического процесса:

обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;

познавательные, развивающие, воспитательные,

репродуктивные, творческие, продуктивные,

коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.

Виды педагогических игр

по игровой методике

1

2

3

4

5

Содержание

Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету – дидактическая игра

Помогает снять чувство усталости

Раскрывает способности детей, их индивидуальность

Усиливает произвольное запоминание



Дидактическая игра «Лови ошибку»



Вариант 1: объясняя материал, учитель намеренно допускает ошибки.

- Сначала ученики заранее предупреждаются об этом. Иногда, особенно в пятых классах, им можно даже подсказывать "опасные места" интонацией или жестом.
- Задание с ошибками примечательны не столько тем, что учитель преднамеренно сделал ошибку, а тем, что ошибка была аргументирована, привлекались новые доказательства правоты, рос "снежный ком" ошибок...

Вариант 2: ученик получает текст со специально допущенными ошибками — пусть "поработает учителем".

Вариант 3: ребята ищут ошибку группой, спорят, совещаются... Придя к определенному мнению, группа выбирает спикера. Спикер передает результаты учителю или оглашает задание и результат его решения перед всем классом

Группы могут получать разборы примеров со смысловыми ошибками, тексты с ошибками, чертежи или рисунки с ошибками...



Приём «Жокей и лошадь»

Условие игры:

- *Класс делится на две группы: «жокеев» и «лошадей».*
- *Первые получают карточки с вопросами, вторые – с правильными ответами. Каждый «жокей» должен найти свою «лош*



Эта игра применима даже на уроках изучения нового материала. Самая неприятная её черта – необходимость всему коллективу учащихся одновременно ходить по классу, это требует определённой сформированности культуры поведения.

Прием "Инсерт"



ОБЩЕПРИЗНАННЫЕ ЗНАКИ:
«v» - если информация известна;
«+» - информация, которая услышана впервые;
«-» - сведения, которые идут вразрез с имеющимися представлениями;
«!» - сведения, которые вызвали интерес
«?» - то, что осталось непонятным.

1. Учащиеся читают текст, маркируя его специальными значками:

v — я это знаю;

+ — это новая информация для меня;

- — я думал по-другому, это противоречит тому, что я знал;

? — это мне непонятно, нужны объяснения, уточнения.

Совет: маркировки в тексте удобнее делать на полях карандашом. Или можно подложить полоску бумаги, чтобы не пачкать учебники.

2. Заполняется таблица

v	+	-	?
Здесь тезисно записываются термины и понятия, встречающиеся в тексте, которые уже были известны.	Отмечается все новое, что стало известно из текста	Отмечаются противоречия. То есть, ученик отмечает то, что идет вразрез с его знаниями и убеждениями	Перечисляются непонятные моменты, те, что требуют уточнения или вопросы, возникшие по мере прочтения текста.

3. Чтение таблицы несколькими учениками (выборочно). Никакого обсуждения, просто зачитывание тезисов.

4. Повторное чтение текста. Эта стадия переводит урок уже в этап осмысления. При этом таблица может пополниться, либо какие-то тезисы уже перейдут из одной колонки в другую.



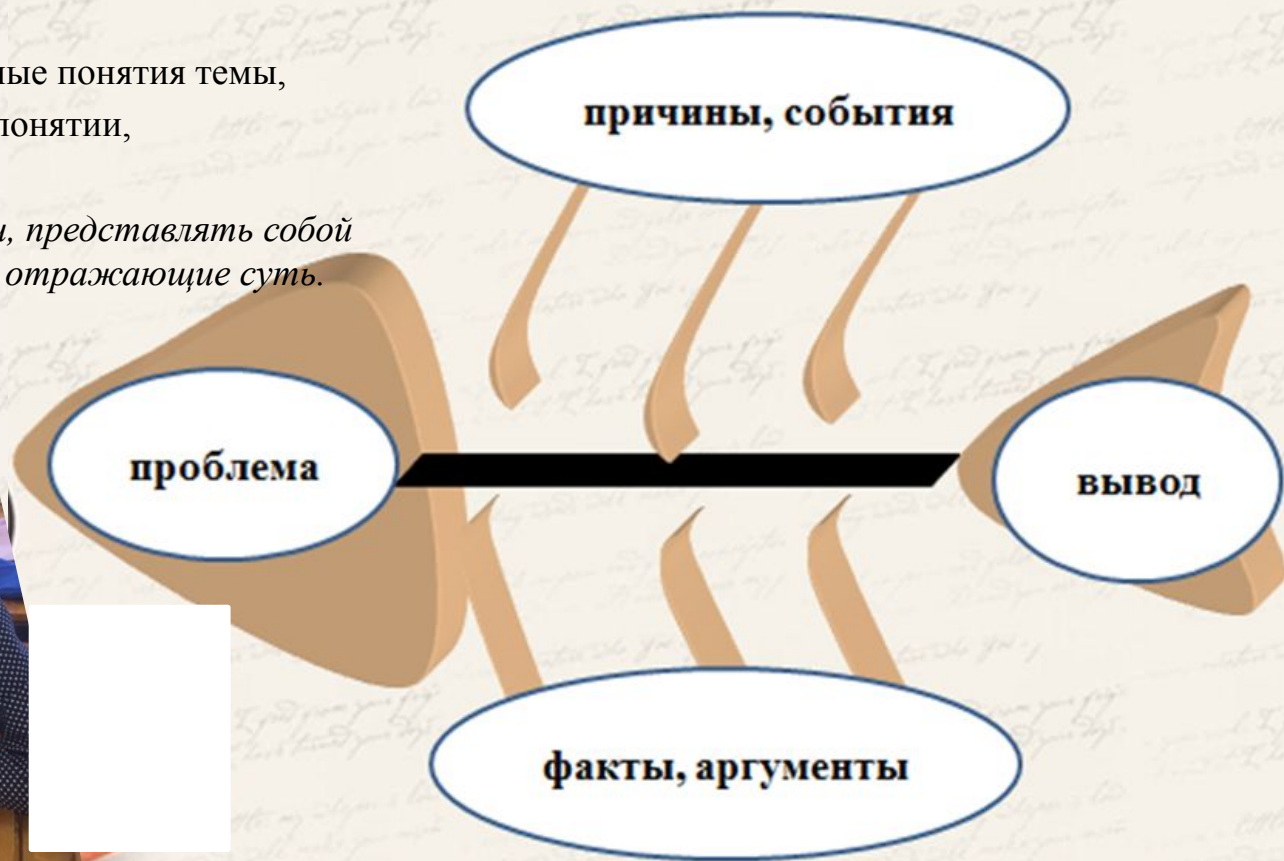
Приём «Фишбоун» (рыбный скелет)



В учебном процессе этот приём позволяет учащимся «разбить» общую проблемную тему на ряд причин и аргументов.

- **Голова** - вопрос темы,
- **верхние косточки** - основные понятия темы,
- **нижние косточки** — суть понятия,
- **хвост** – ответ на вопрос.

Записи должны быть краткими, представлять собой ключевые слова или фразы, отражающие суть.



«Фишбоун»

**Почему
человек
плачет**



«Фишбоун»



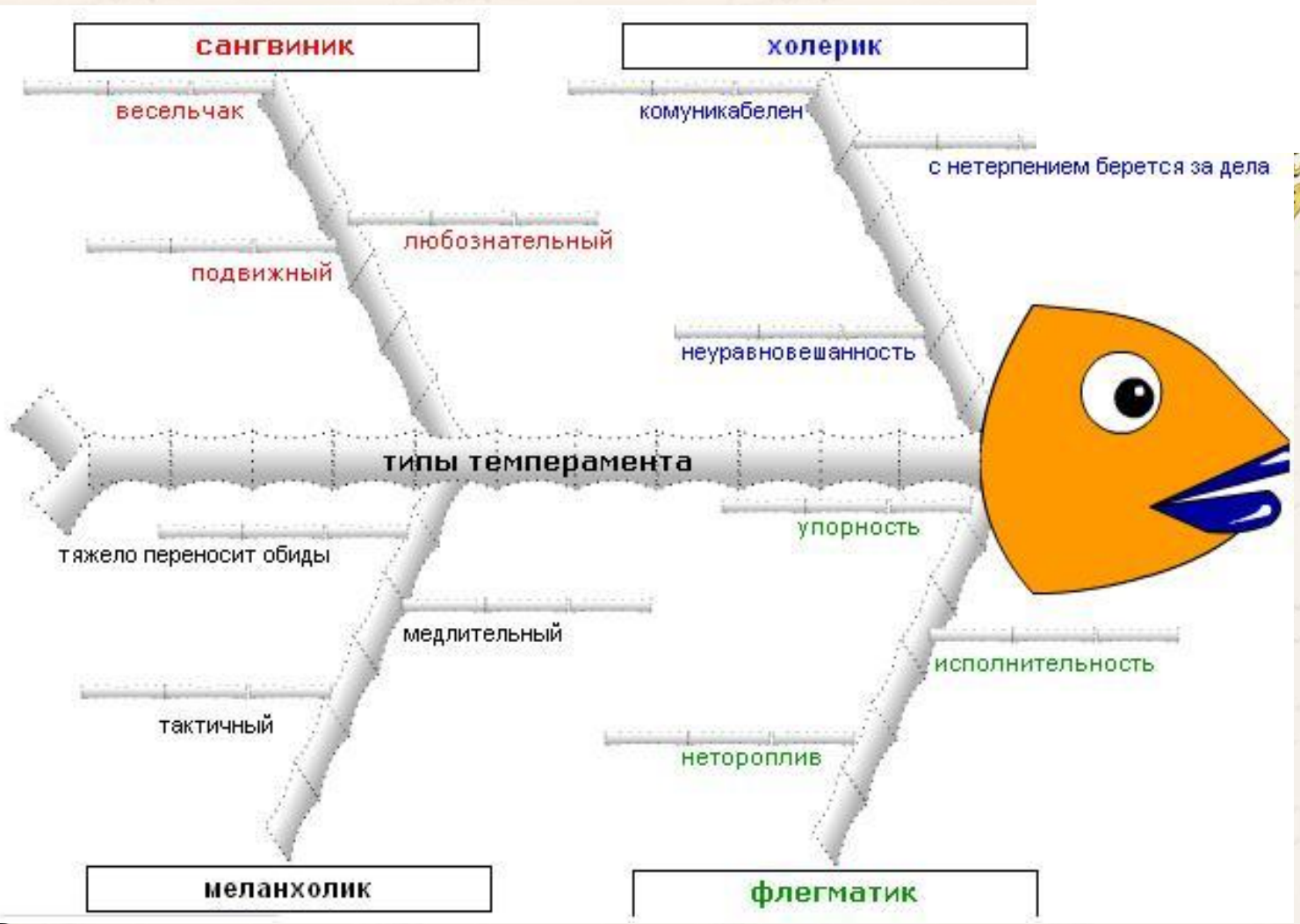
**Радость, горе,
страх, обида**

**Почему
человек
плачет**

**Плакать
вредно,
но и
полезно**

**Злиться,
неуверенный,
упадок сил , смена
настроения**

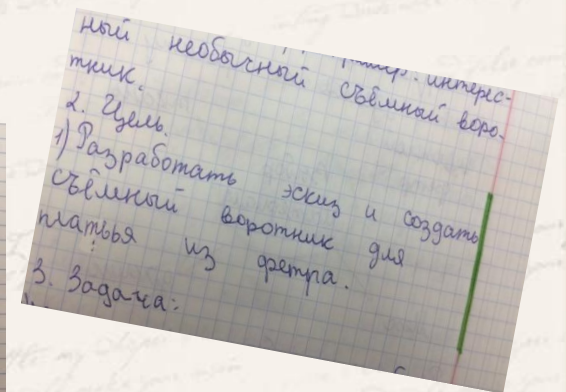
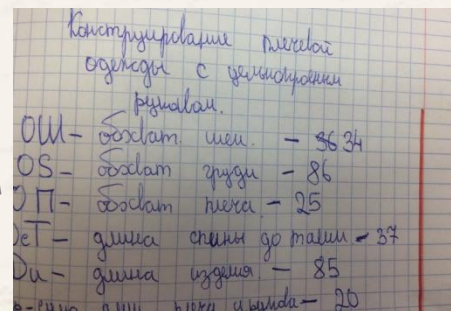
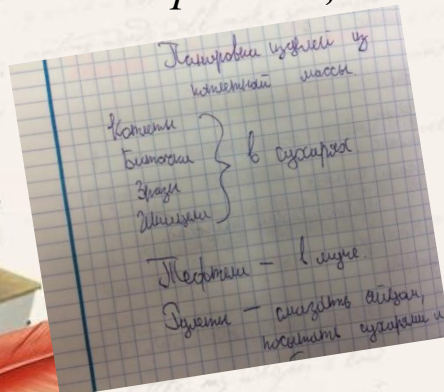




Приём "Цветные поля".

Приём используется с целью создания психологически комфортной обстановки на уроке.

- Ученик, выполняя письменную работу, отчёркивает поля **цветными карандашами**, и эти цвета имеют смысловую нагрузку:
- **красный** – «Проверьте, пожалуйста, всё и исправьте все ошибки», – обращается он к учителю,
- **зелёный** – «Отметьте, пожалуйста, все ошибки, я сам исправлю»,
- **синий** – «Укажите количество ошибок, я их сам найду и исправлю»,
- **чёрный** – «Не относитесь, пожалуйста, серьёзно к этой работе, я её делал в спешке» и так далее.



Урок-игра «Аукцион»

Условие игры:

- урок вместе с учителем готовят учащиеся: организуют сбор объектов для «продажи», продумывают оформление.

Данный урок можно провести при защите творческих проектов.

Ход аукциона:

- 1. Ведущие в импровизированных костюмах располагаются за демонстрационным столом. Перед ними большой волчок, а вокруг него по кругу расположены «продаваемые» предметы.
- 2. Ведущий запускает волчок. Остановившаяся стрелка указывает, какой именно предмет будет продаваться.
- 3. Покупатели, желающие получить этот предмет, должны рассказать о нем с точки зрения изучаемой темы, выступают по очереди. Ведущий после каждого ответа громко говорит «Раз...два...три!» Выигрывает тот, кто до счета «Три!» последним дает ответ.



Дидактическая игра «Снежный ком»

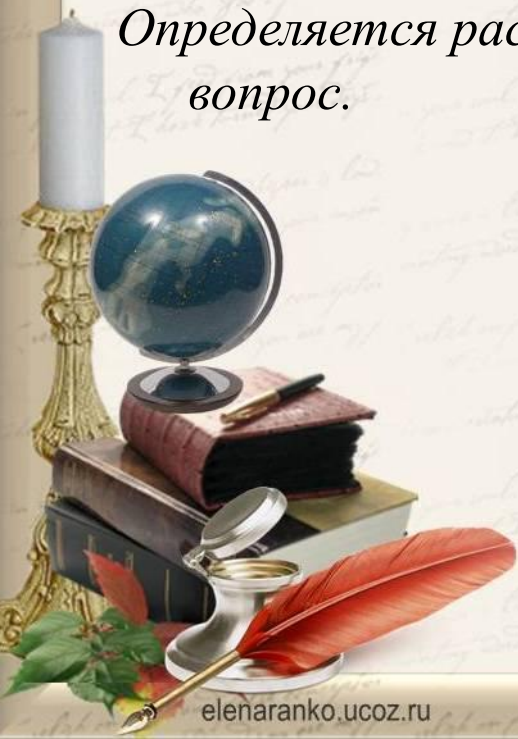


Условие игры:

- *рассказ одного ученика прерывается в любом месте и передается другому жестом учителя. И так несколько раз до завершения ответа.*

Определяется рассматриваемый вопрос.

- *Начинает первый ученик с сообщения известных ему фактов, явлений, понятий и т. д.*
- *Второй ученик продолжает, не повторяя того, что уже было сказано. Тот, кто ошибается, ничего не знает, выходит из игры. Игра завершается обобщением, которое делает учитель или консультанты.*



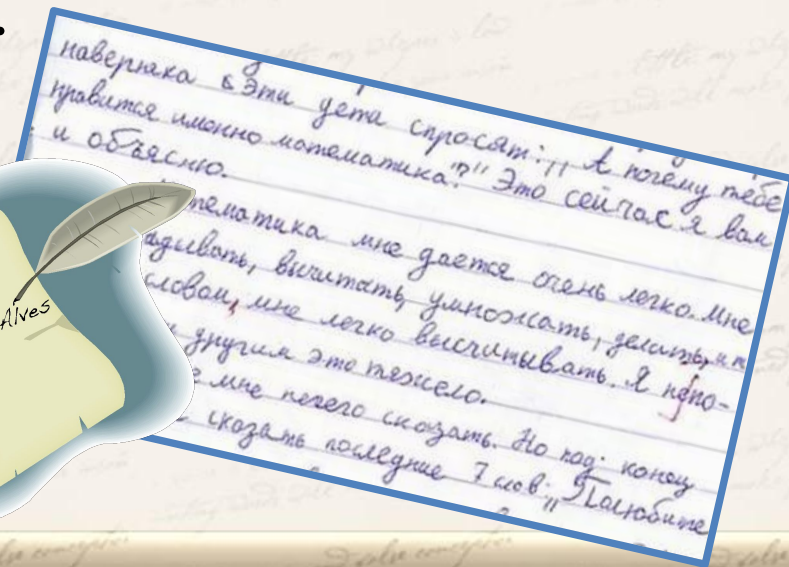
Прием “Корзина” идей, понятий, имен...

- Это прием организации индивидуальной и групповой работы учащихся на начальной стадии урока, когда идет актуализация имеющегося у них опыта и знаний. Он позволяет выяснить все, *что знают или думают, что знают ученики по обсуждаемой теме урока.*
- На доске можно нарисовать значок корзины, в которой условно будет собрано все то, что все ученики вместе знают об изучаемой теме.



Прием “Написание эссе”

- Смысл этого приема можно выразить следующими словами: **“Я пишу для того, чтобы понять, что я думаю”**.
- Это свободное письмо на заданную тему, в котором ценится самостоятельность, проявление индивидуальности, дискуссионность, оригинальность решения проблемы, аргументации.
- Обычно эссе пишется прямо в классе после обсуждения проблемы и по времени занимает не более 5 минут.





Прием “Написание синквейна”

- В переводе с французского слово “синквейн” означает стихотворение, состоящее из пяти строк, которое пишется по определенным правилам.
- Составление синквейна требует от ученика в кратких выражениях резюмировать учебный материал, информацию, что позволяет рефлексировать по какому-либо поводу. Это форма свободного творчества, но по определенным правилам.

Правила написания синквейна

- 1 строка - одно слово – существительное. Это и есть тема синквейна.
- 2 строка - два прилагательных, раскрывающих тему синквейна.
- 3 строка - три глагола, описывающих действия, относящиеся к теме синквейна.
- 4 строка - фраза, предложение, состоящее из нескольких слов, с помощью которого ученик высказывает **свое отношение к теме**.
- 5 строка - слово (словосочетание) резюме, которое дает интерпретацию темы, позволяет выразить к ней **личное отношение**.



Синквейн
Фартук – какой он?

Фартук
Красивый, удобный
Готовить, шить, одевать
Мы сами шьем фартук
Поледник



Пример синквейна:

Тайга

Хвойная, зеленая,
необъятная.

Растет, замораживает, дарит
Щедра сибирская тайга!
Берегите!



Синквейн

Учитель – какой он?

Учитель

Добрый, знающий.

Учит, воспитывает, помогает..

Настоящий друг!

Мастер.

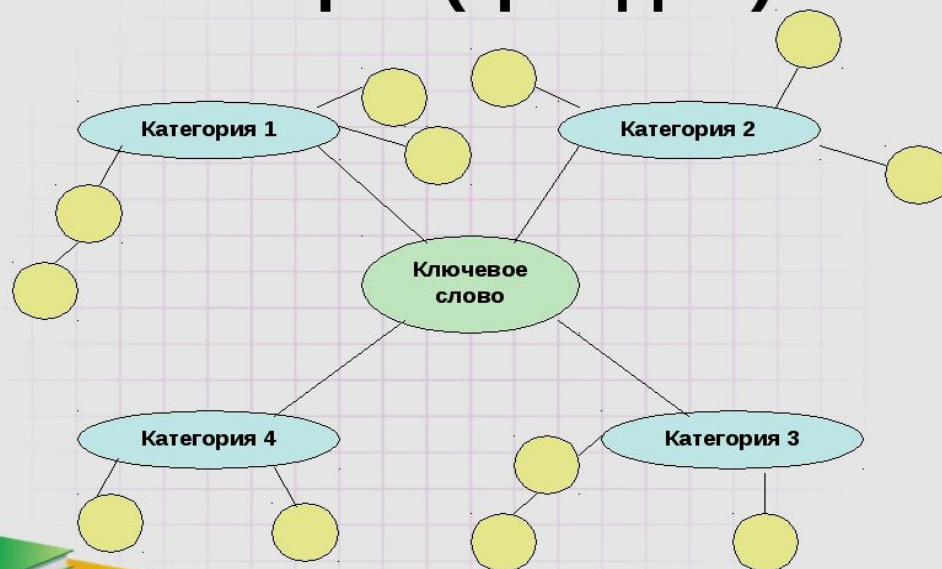


Прием “Составление кластера”

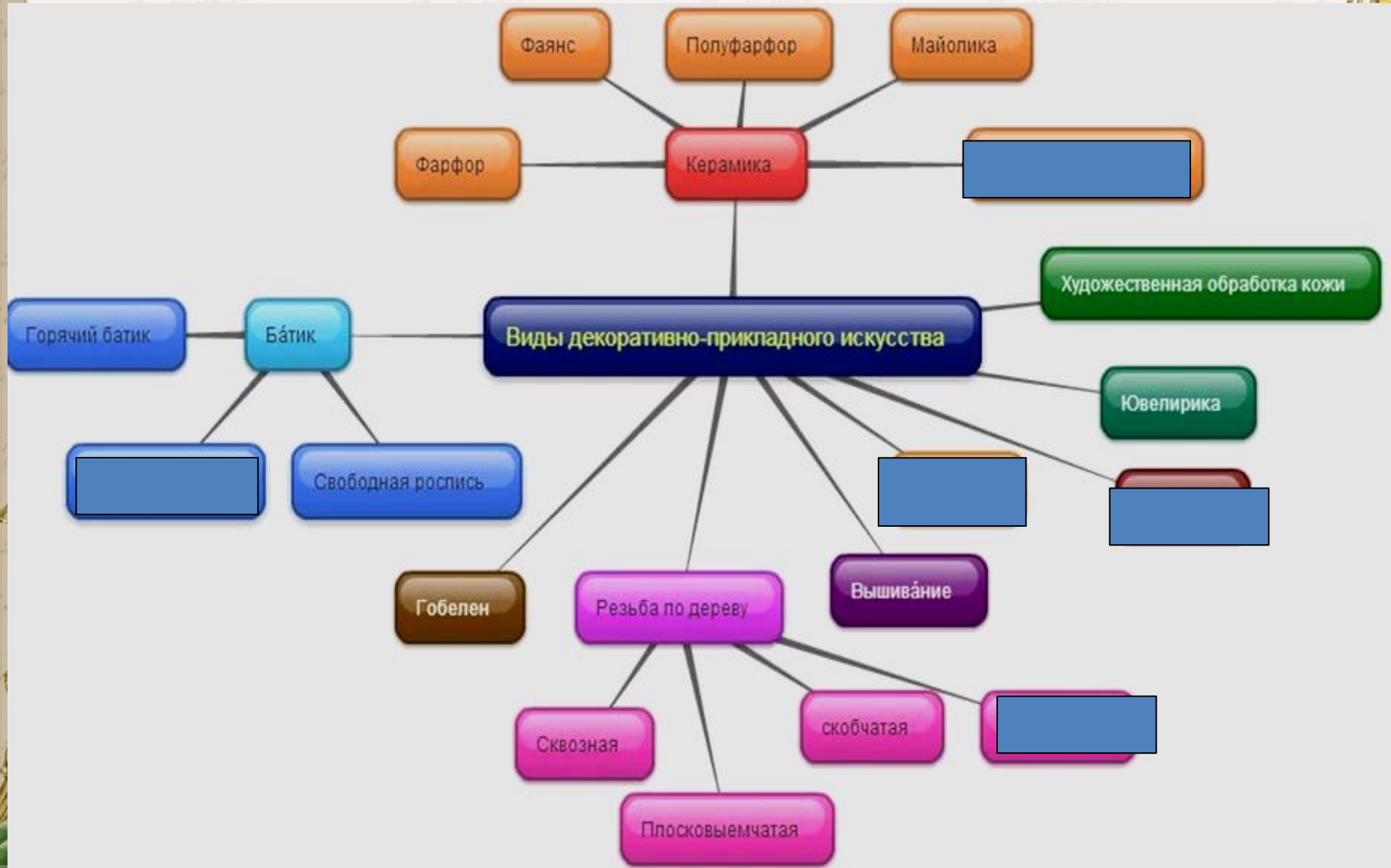
Кластер – это графическая организация материала, показывающая смысловые поля того или иного понятия. Слово кластер в переводе означает пучок, созвездие.

Ученик записывает в центре листа ключевое понятие, а от него рисует стрелки-лучи в разные стороны, которые соединяют это слово с другими, от которых в свою очередь лучи расходятся далее и далее. Кластер может быть использован на самых разных стадиях урока.

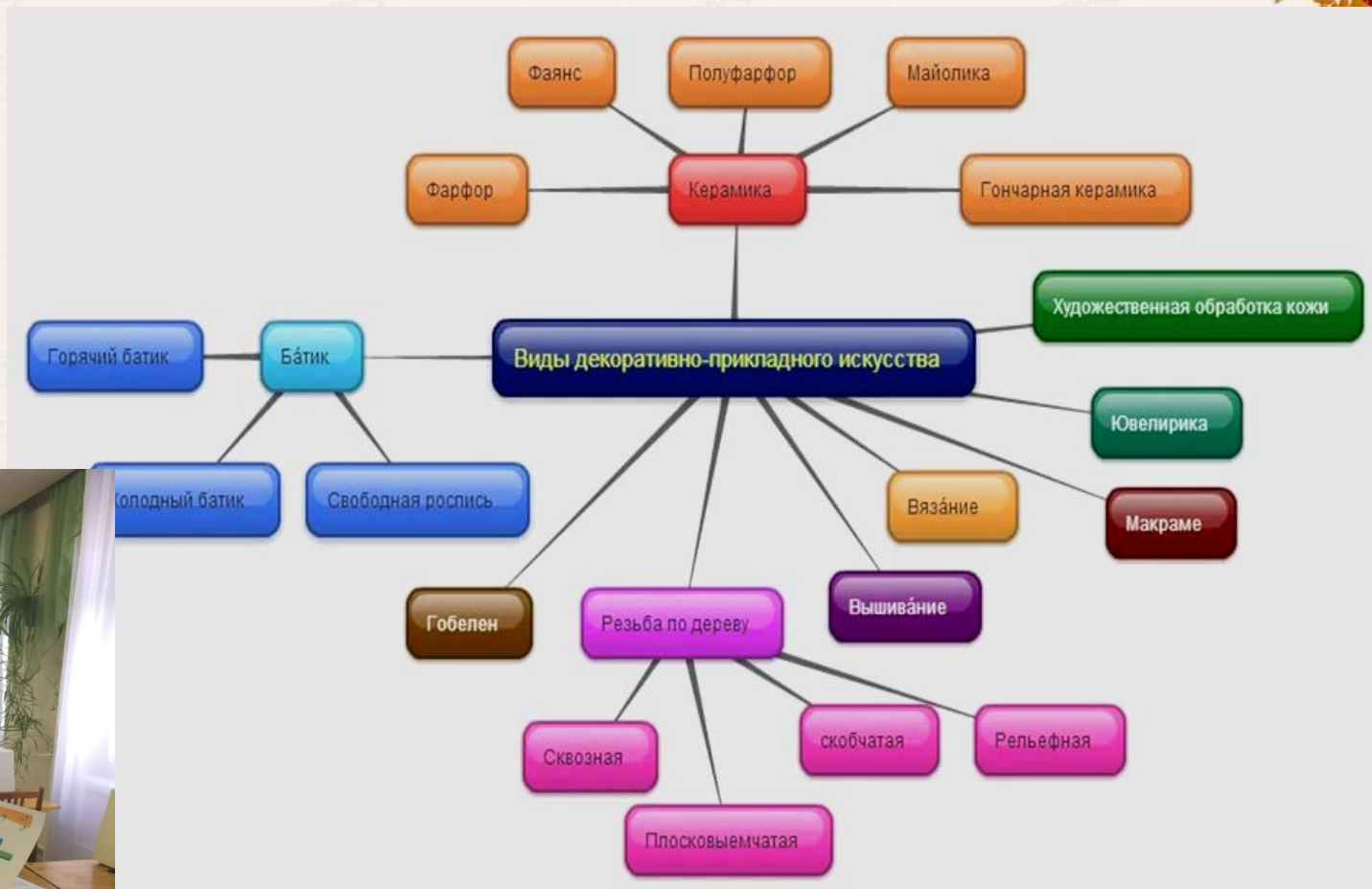
Кластеры (гроздья)



Кластер



Кластер





- Компьютерная графика
- Цифровая живопись
- Граффити
- Татуировка
- Инсталляция
- Боди арт
- Спрей Арт
- Другое

ЖИВОПИСЬ

СТАНКОВАЯ

- Портрет
- Пейзаж
- Натюрморт
- Исторический жанр
- Бытовой жанр
- Иконопись
- Анимализм
- Другое

ГРАФИКА

МОНУМЕНТАЛЬНАЯ

- Рисунок(тушь, перо)
- Гравюра
- Офорт
- Линогравюра
- Смешанная техника
- Другое

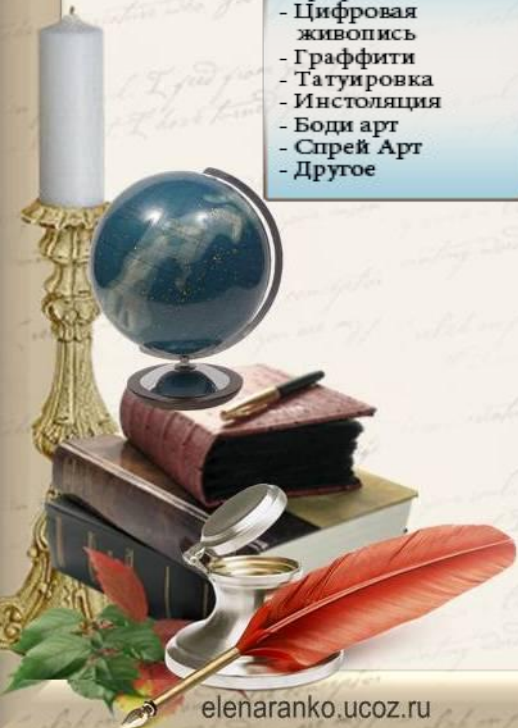
СКУЛЬПТУРА

СТАНКОВАЯ

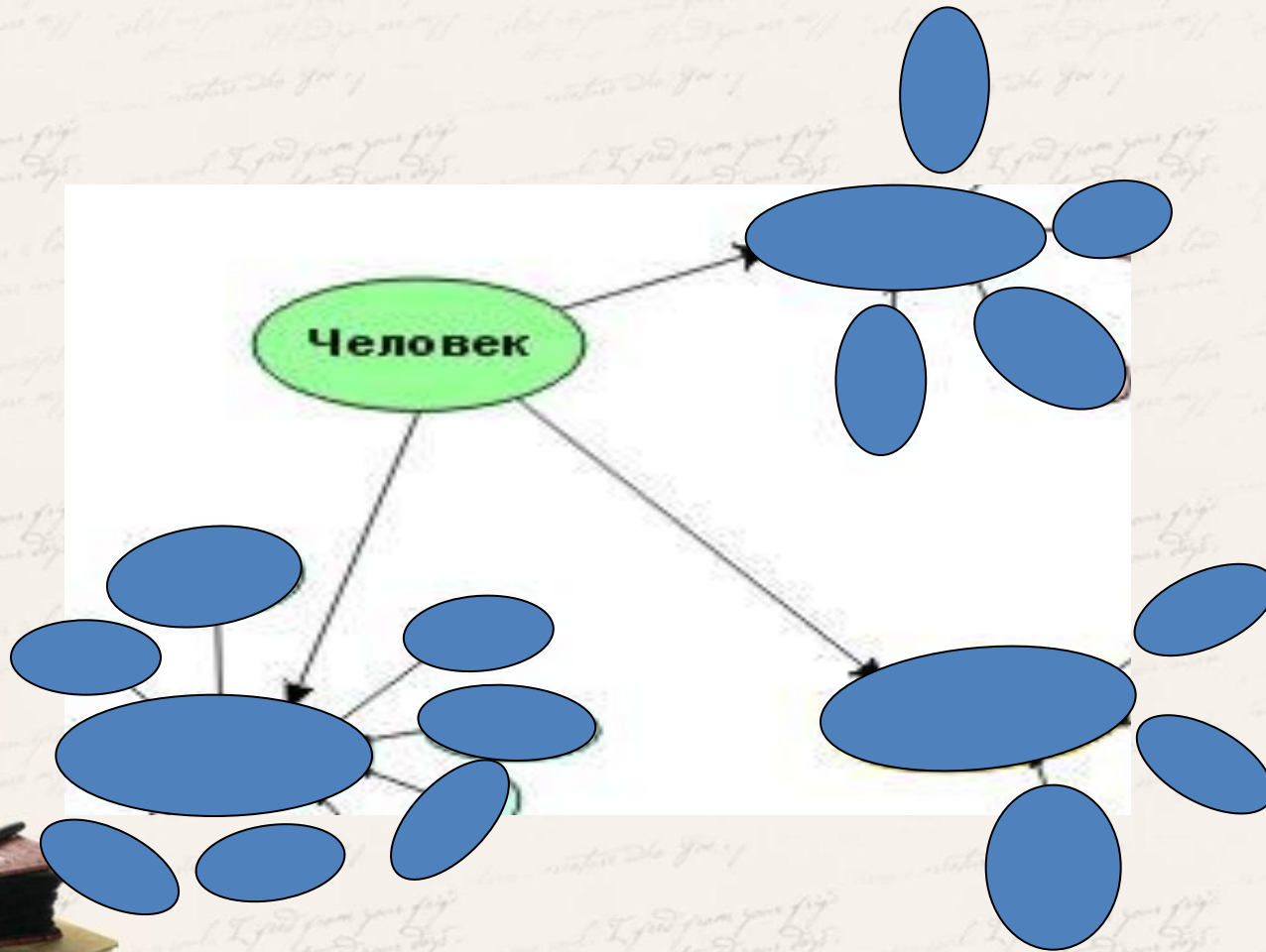
МОНУМЕНТАЛЬНАЯ

ДЕКОРАТИВНАЯ

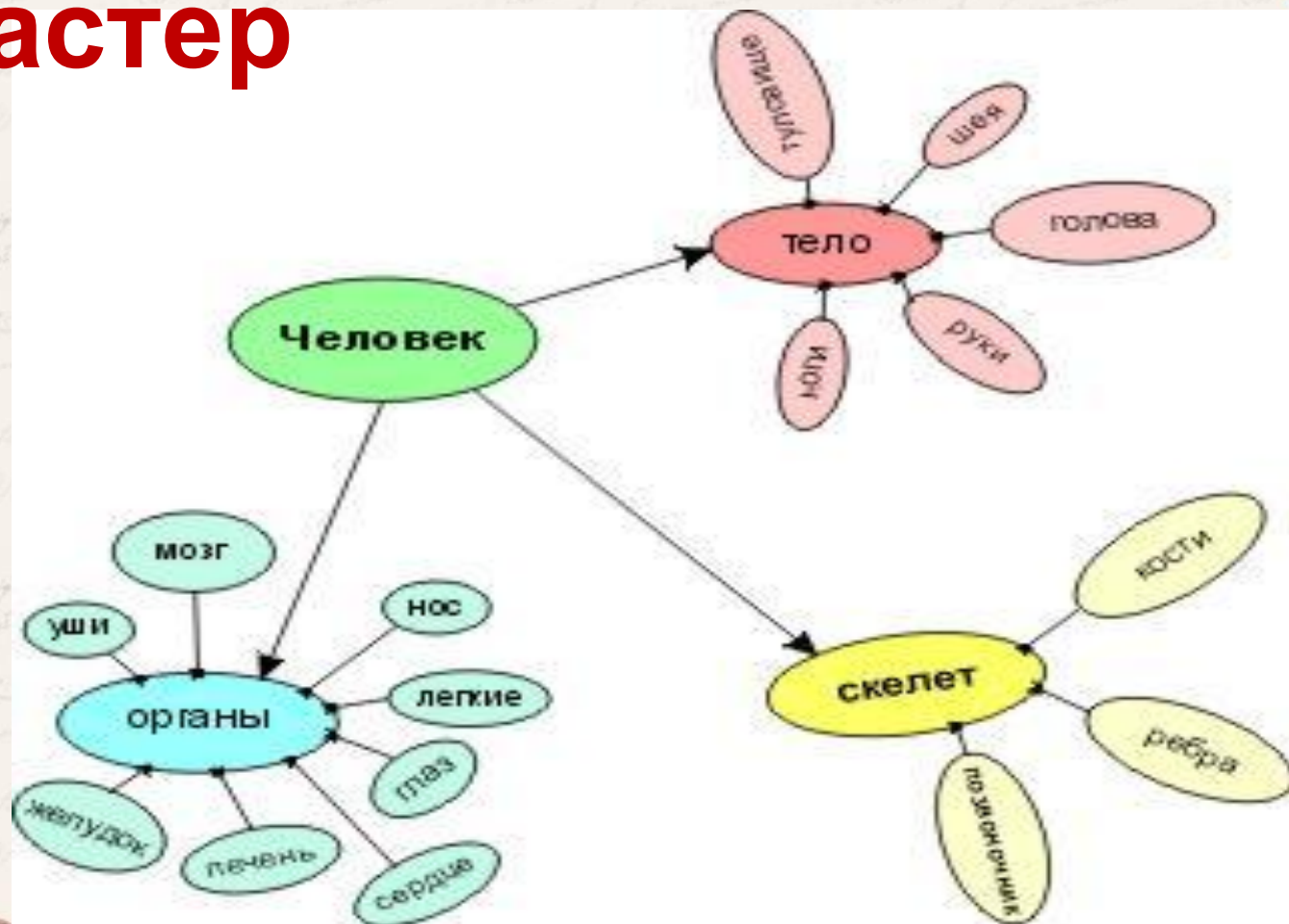
- Керамика
- Художественная обработка камня
- Художественная обработка металла
- Резьба по дереву
- Резьба по кости
- Роспись по дереву
- Роспись по ткани
- Работы из бисера
- Ковроткачество
- Гобелен
- Вышивка
- Изготовление игрушек
- Изготовление украшений
- Изготовление изделий из стекла
- Изготовление изделий из кожи
- Другое



Кластер



Кластер



Прием устного опроса « Идеальный опрос »

Условие игры:

- *ученики сами оцениваю степень своей подготовки и сообщают об этом учителю.*
- *Идеальный опрос - когда опроса нет, а функции его выполняются. Опроса нет - значит, сэкономим время и силы. Вопрос: **кто сегодня чувствует себя готовым на «5», (ученики поднимают руки), на «4», на «3». Спасибо...***

*• Говорят: хорошего понемножку.
А идеального - еще меньше.
Поэтому такой сценарий
применяют нечасто.*



Прием письменного контроля «Выборочный контроль»

Условие игры:

- проверять работы учеников выборочно.
- Перед учителем—исписанные неровным почерком листки. Это результат фактологического диктанта. Но проверяет он не все работы, а только часть их. Те, которые сочтет нужным, или отобранные случайным образом: *«перетасовал и вытащил»*. Учителю это удобно. Коль времени в обрез—учитель проверяет 5-6 работ. Но может проверить и все.

• Чьи работы будут проверены—никто из пишущих не знает.

Стараются все.

Конечно же, такой способ проверки оговаривается заранее.



Рефлексия

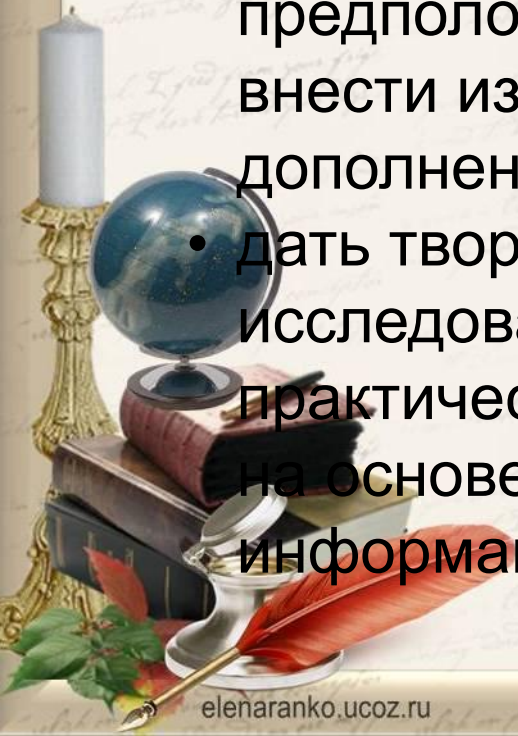


Деятельность учителя

- следует вернуть учащихся к первоначальным записям – предположениям, внести изменения, дополнения;
- дать творческие, исследовательские или практические задания на основе изученной информации

Деятельность учащихся

соотносят «новую» информацию со старой, используя знания, полученные на стадии осмысления



Прием рефлексии

Как вы поступите с информацией, полученной на уроке?
(обведите картинку)



Грузовик – пригодится в дальнейшем



Мясорубка – информацию переработаю



Корзина – все выброшу

Приём «Шесть шляп»

Формирует:

- умение осмысливать свой опыт;
- умение давать личностную оценку событиям, явлениям, фактам;
- ценностное отношение к окружающему миру и самому себе.

Учащихся можно разделить на группы и предложить приобрести одну из шляп.

Обладателям шляп необходимо дать оценку событиям, фактам, результатам деятельности в зависимости от цвета.

Белая шляпа – мыслим фактами, цифрами. Без эмоций, без субъективных оценок. Только факты!!!

Желтая шляпа – Позитивное мышление. Необходимо выделить в рассматриваемом явлении позитивные стороны и (!!!) аргументировать, почему они являются позитивными.

Черная – Противоположность желтой шляпе. Нужно определить, что было трудно, неясно, негативно, вхолостую и – объяснить, почему так произошло.

Красная – эмоциональные суждения без объяснений.

Зеленая – творческие суждения, предложения.

Синяя – обобщение сказанного, философский

взгляд.





Прием «Шесть шляп»



Что я узнала?



Почему мне
это важно?



Какие чувства у
меня
возникали?



Насколько я
была
креативна?



Что мне не
удалось?



Что я достигла?
Что буду
делать дальше?

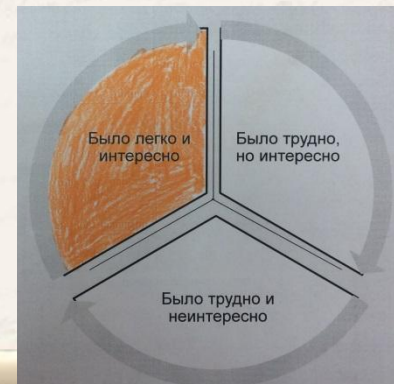
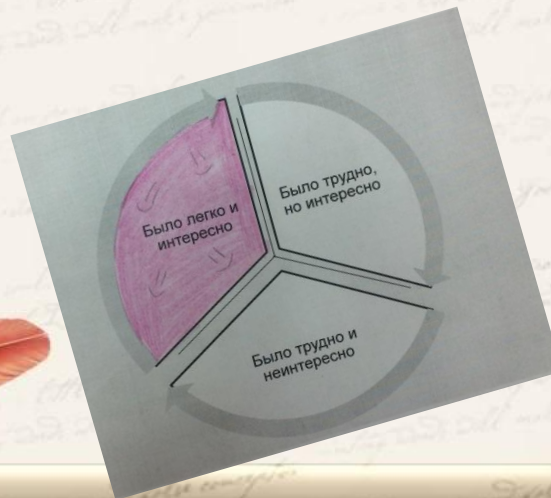




Прием «Закрасьте одну часть круга»



- Было трудно, но интересно
- Было трудно и неинтересно
- Было легко и интересно



Прием «Поезд»

- Вагоны поезда – это этапы урока.
- Учащиеся прикрепляют **цветные фишки** к вагону, оценивая свою активность на каждом этапе урока.



Тестовые задания

Изучение
нового
материала

Закреплен
ие
материала

Практическая
работа

Прием «Дерево»



Украсьте дерево плодом, исходя из обозначения цвета



• Дерево знаний

■ **Красный** – урок очень интересный. Мне все понравилось.



■ **Желтый** – мне понравился урок, но я не со всем справился



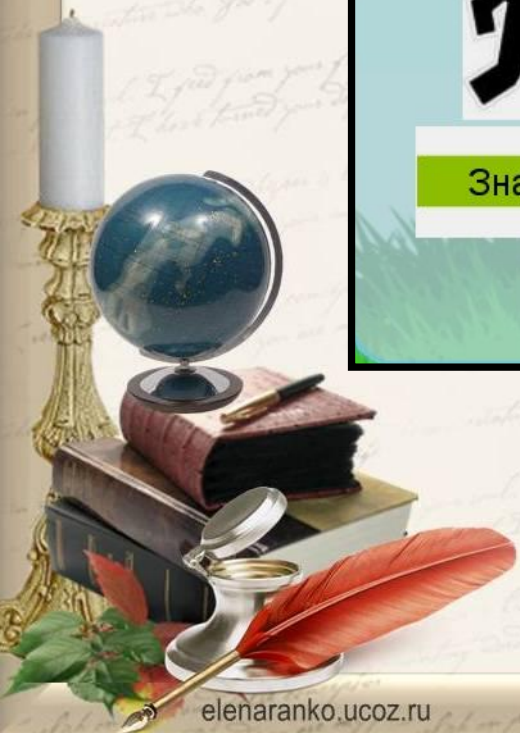
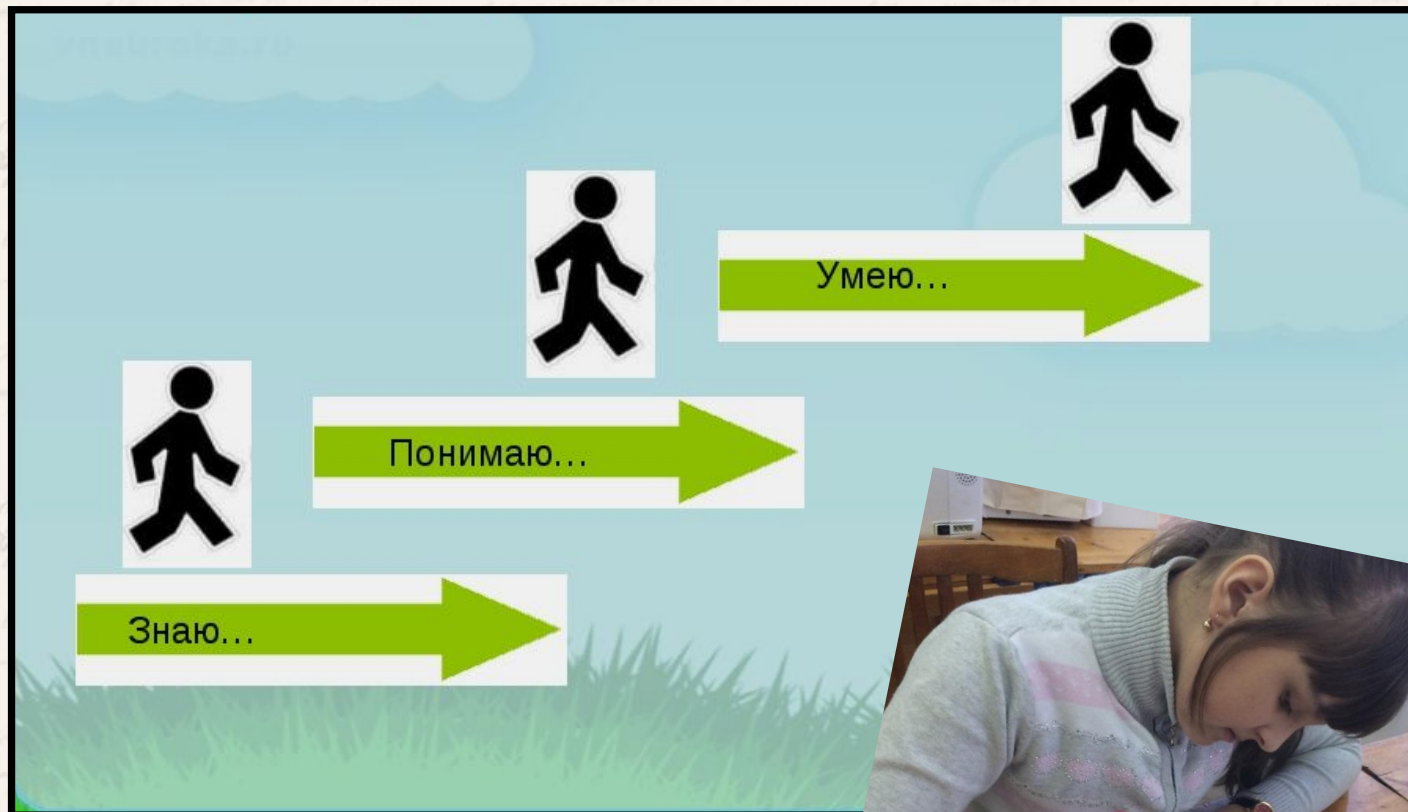
■ **Полосатый** – я со всем справился, но урок был не очень интересный



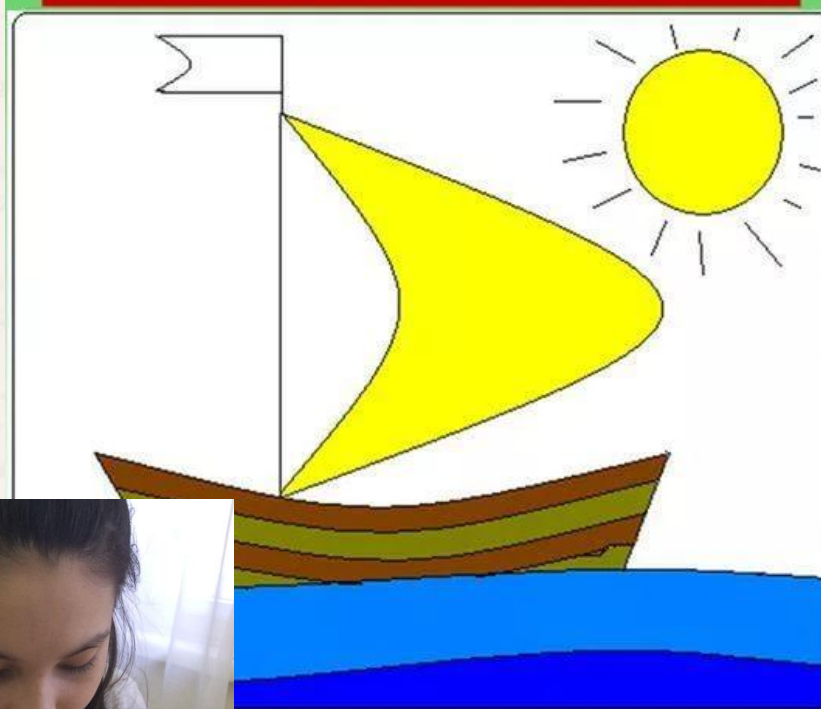
■ **Зеленый** – было скучно, я ничего не выполнил



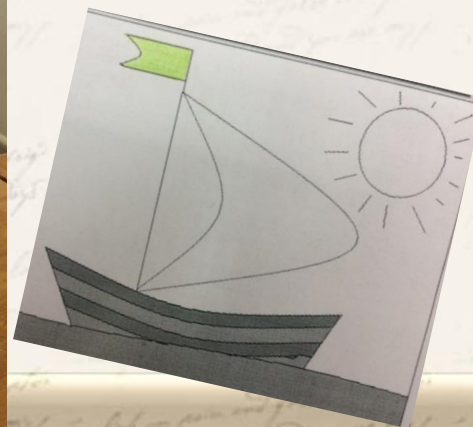
Прием «Лестница успеха»



Прием «Флаг корабля»

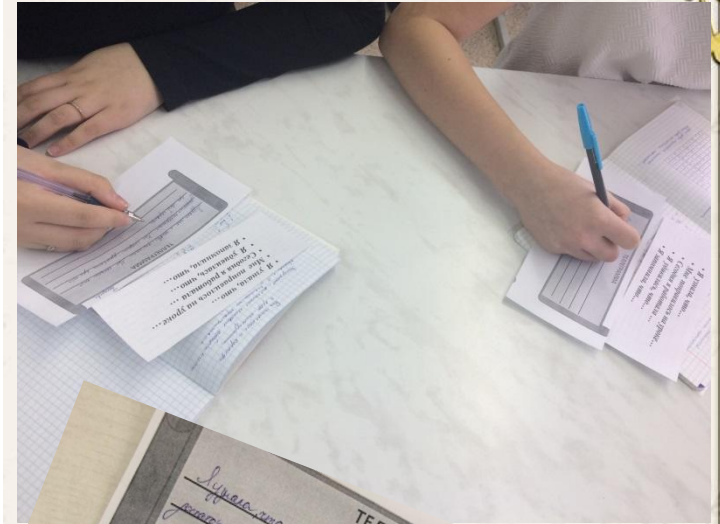


- Если тебе понравился урок и ты успешно справился со всеми заданиями – раскрась флаг **зелёным цветом**;
- Если тебе на уроке было трудно, но ты смог прийти к верному ответу, раскрась флаг **жёлтым** цветом;
- Если тебе было трудно на уроке справляться с заданиями и тебе требуется помощь учителя – раскрась **красным цветом**.

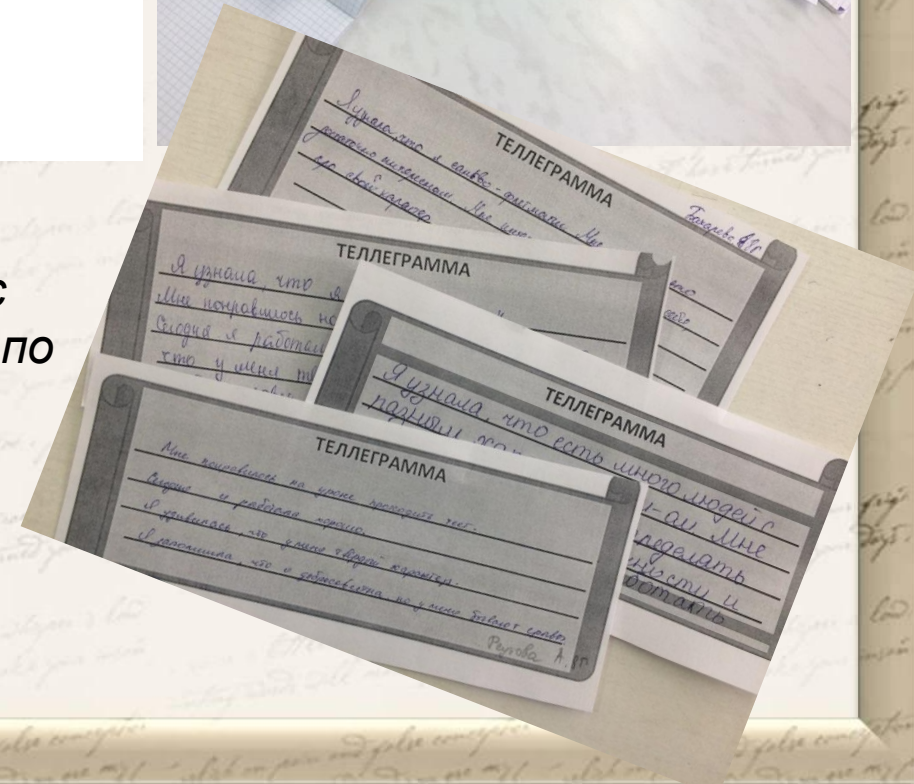


Прием «Телеграмма»

- *Я узнала, что...*
- *Мне понравилось на занятии...*
- *Было интересно...*
- *Сегодня я работала ...*
- *Я удивилась...*
- *Я запомнила, что...*



Пример. Кратко написать самое важное, что уяснила с урока с пожеланиями соседу по парте или учителю.



Вместо послесловия...

«Школа- не здание, не кабинеты, не образцовая наглядная агитация.

Школа –это возвышенный дух, мечта, идея, которые увлекают сразу троих – учителя, ребёнка, родителя – и тут же реализуются.

Если их нет, значит, то не школа, а обыкновенная бухгалтерия, где приходят и уходят по звонку, зарабатывают – кто деньги, кто оценки и считают дни до отпуска и минуты до очередного звонка...

Учитель призван реализовать мечты детей».

А А. Захаренко - народный учитель РФ

РЕФЛЕКСИЯ МАСТЕР – КЛАССА.

- **КРАСНЫЙ СМАЙЛИК** -если вам понравился мой мастер-класс: было актуально, полезно, интересно и вы будете это использовать в своей работе
- **СИНИЙ СМАЙЛИК.** -если это вас совсем не тронуло
- **ЖЁЛТЫЙ СМАЙЛИК.** -ну, а если вам всё не до конца понятно и что с этими знаниями делать покажите этот смайлик



**Уважаемые коллеги,
желаю успехов!!!**

**Спасибо за
внимание!**



Интернет – ресурсы:

http://img-fotki.yandex.ru/get/5302/svetlera.1a5/0_575f2_1aec6711_L.png

свеча

http://img1.liveinternet.ru/images/attach/c/3/77/793/77793315_large_1107399.png

угловая виньетка с листьями

<http://s1.pic4you.ru/allimage/y2012/08-28/12216/2377701.png>

глобус

http://img-fotki.yandex.ru/get/4703/66124276.3b/0_69b6d_c8e1d3f3_M.png

книги

<http://poem.in.ua/media/images/pero-l.png>

перо, чернильница

