

**«Роль образовательных технологий, в
формировании положительной
мотивации обучающихся»**

**«Использование игр и игровых
упражнений на уроках технологии»**

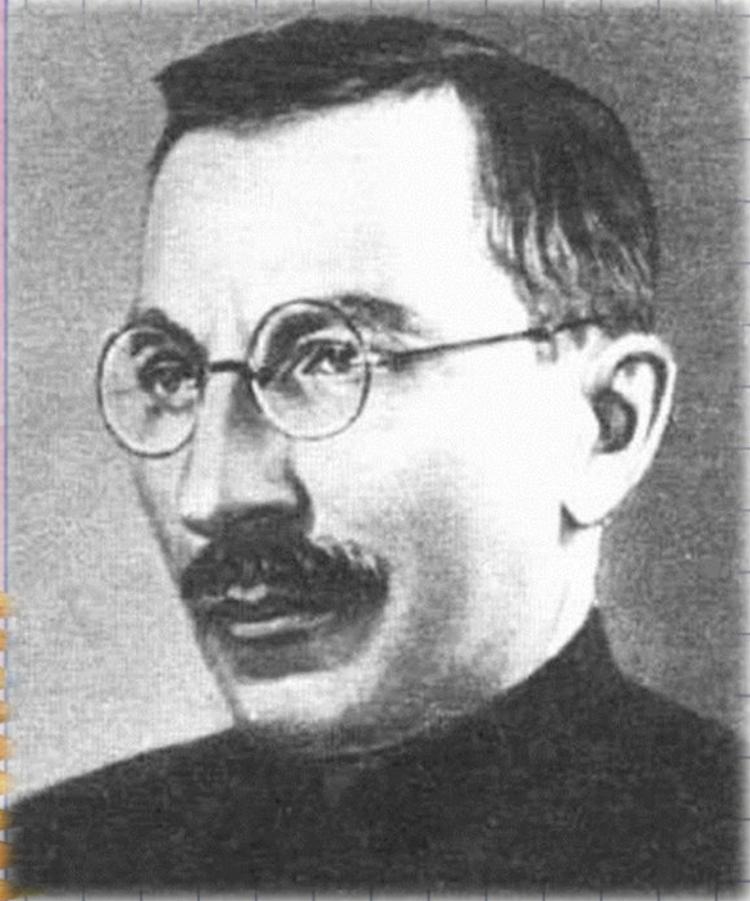
**Подготовила:
учитель технологии Бертыш Н.
А.**



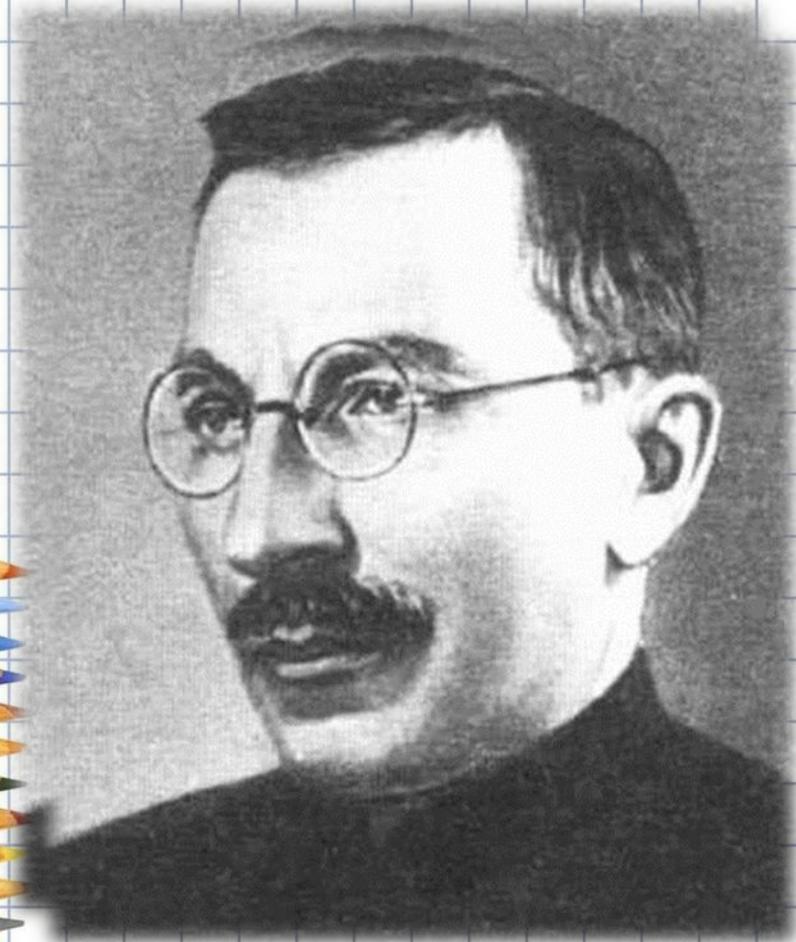
**Игры служат прекрасным
средством практического
применения
использования школьных
знаний.**

**Более удобного способа
трудно придумать».**

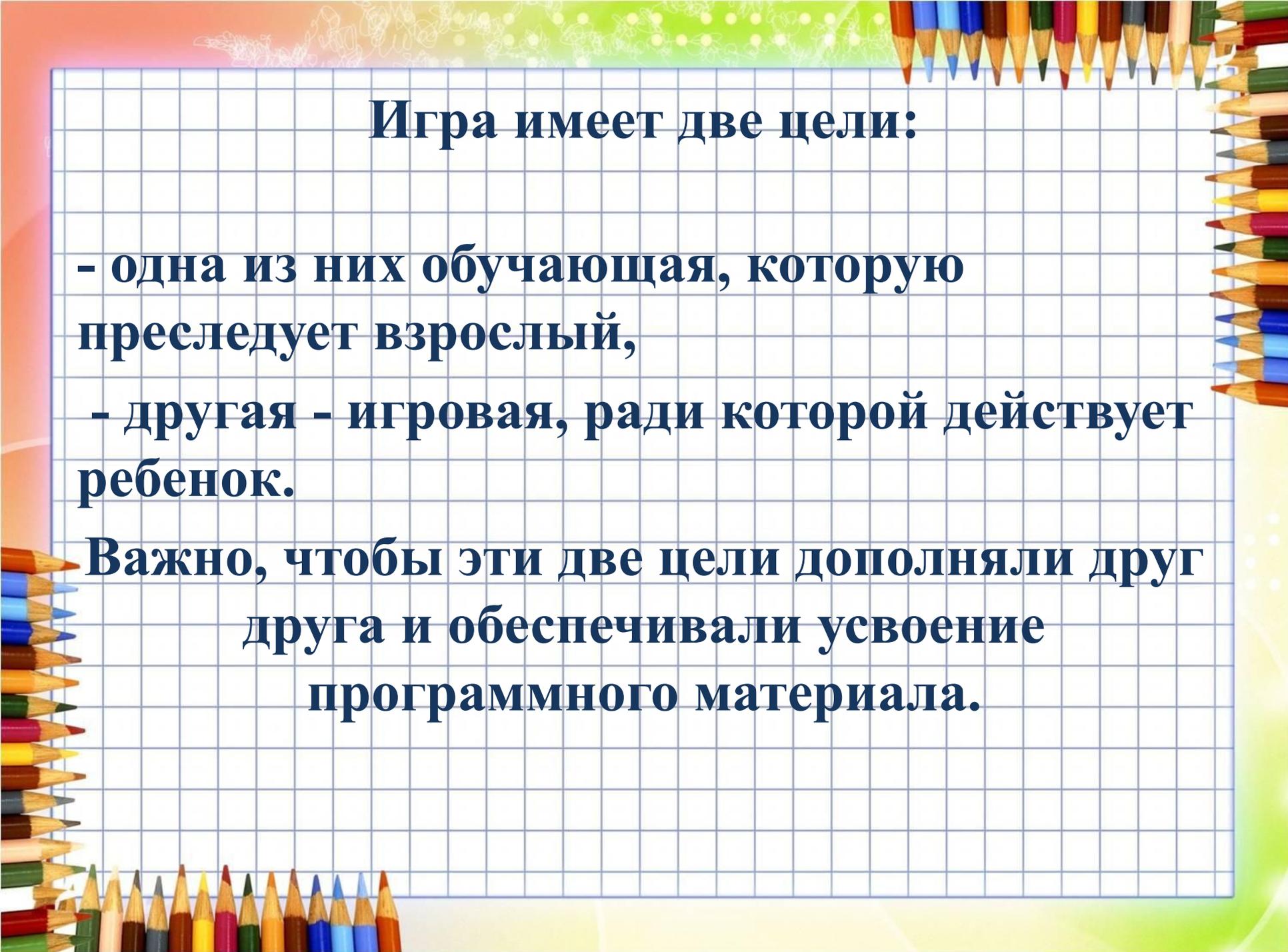
В.П. Кащенко



«Игра имеет важное значение в жизни ребенка, - писал А.С. Макаренко. - Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре.».



По утверждению А.С. Макаренко игру необходимо включать в педагогический процесс, игра является одним из путей развития личности ребенка.



Игра имеет две цели:

- одна из них обучающая, которую преследует взрослый,**
- другая - игровая, ради которой действует ребенок.**

Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала.

Целевые ориентации игр и игровых упражнений:

- Дидактические;
- Воспитывающие;
- Развивающие;
- Социализирующие.

Реализация игровых приемов и ситуаций в урочной форме происходит по основным направлениям:

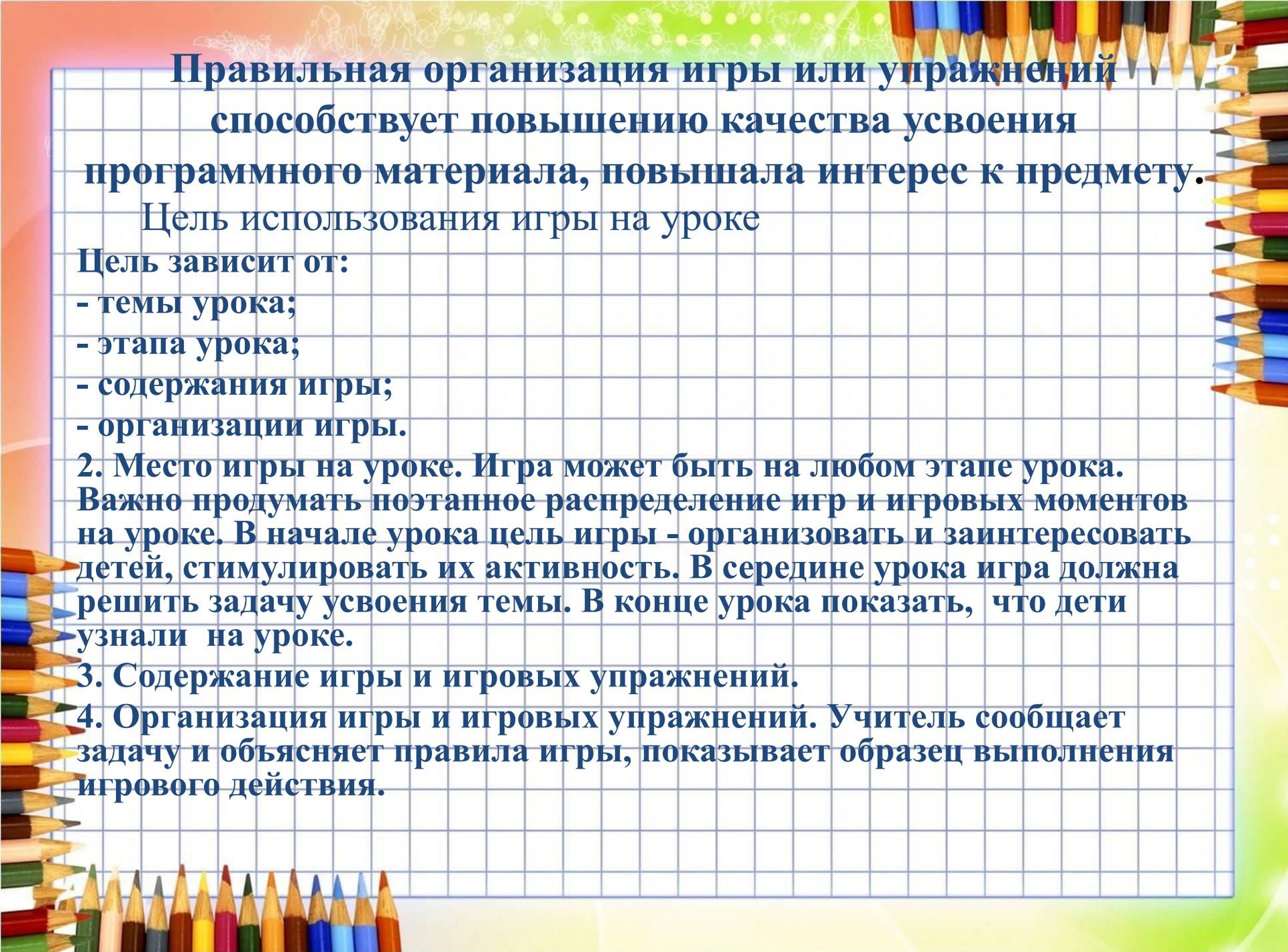
- дидактическая цель перед учащимися ставится в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Основные функции игровой позиции педагога

- гуманизация взаимоотношений педагога с детьми;
- повышение творческого потенциала коллективной деятельности;
- экономия нервных затрат педагогов и школьников;
- обеспечение гибкого поведения учителя.

Игра и игровые упражнения способствуют:

1. Повышению уровня развития мыслительных процессов.
2. Развитию личности ребёнка.
3. Сплачиванию коллектива.
4. Воспитанию положительных личностных качеств.



Правильная организация игры или упражнений способствует повышению качества усвоения программного материала, повышает интерес к предмету.

Цель использования игры на уроке

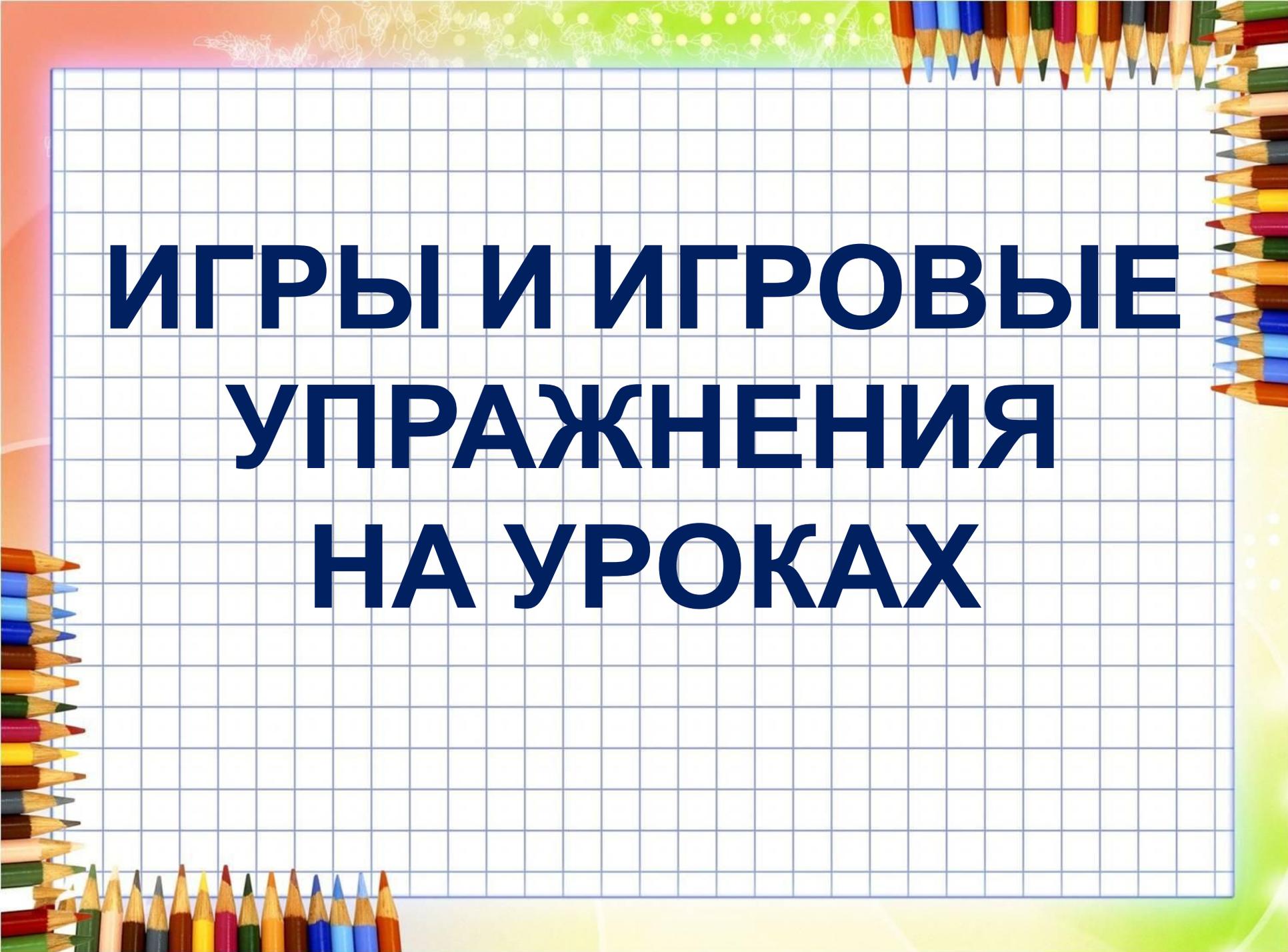
Цель зависит от:

- темы урока;**
- этапа урока;**
- содержания игры;**
- организации игры.**

2. Место игры на уроке. Игра может быть на любом этапе урока. Важно продумать поэтапное распределение игр и игровых моментов на уроке. В начале урока цель игры - организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока игра должна решить задачу усвоения темы. В конце урока показать, что дети узнали на уроке.

3. Содержание игры и игровых упражнений.

4. Организация игры и игровых упражнений. Учитель сообщает задачу и объясняет правила игры, показывает образец выполнения игрового действия.

The image features a central white grid on a light blue background. The grid is surrounded by a decorative border of various colored pencils (red, blue, yellow, green, brown, etc.) arranged in rows along the top, bottom, and sides. The text is centered within the grid.

ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ

«Я-художник модельер» «В гостях у Золушки»

«Своя игра»

«Турнир знатоков»



ГРАМОТА

ГРАМОТА

Награждается
Команда занявшая место
по технологии в «СВОЕЙ ИГРЕ»

Награждается
Команда занявшая место
по технологии в «СВОЕЙ ИГРЕ»



Жюри:

Жюри:

Костяний
2018г.

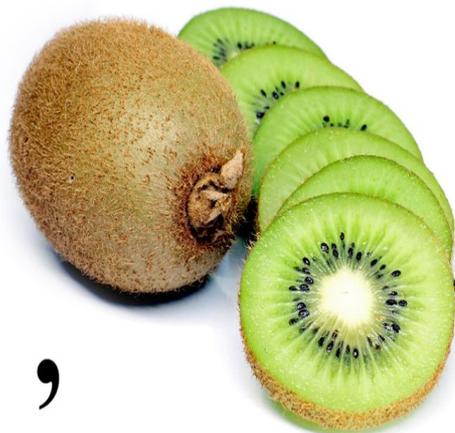
Костяний
2018г.

Ребу

с



,



”



Ребу

Художественные ремёсла

с



В + Ы + Ш + ~~КИВИ~~ + ~~ПИАНИНО~~ + Е = **ВЫШИВАНИЕ**

Загадка

а

Колпачок какой на пальце

Вышивать помог на пальцах.

Пальчик мой он охраняет,

От иглы оберегает!



Загадка

а

Колпачок какой на пальце

Вышивать помог на пяльцах.

Пальчик мой он охраняет,

От иглы оберегает!

(напёрсток)



Анаграм ма

Так называют влажно-тепловую обработку материала для предотвращения последующей усадки.

А	Е	Е	К	Р	Д	А	В	О	Т	Н	И	И
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Анаграм ма

Так называют влажно-тепловую обработку материала для предотвращения последующей усадки.

А	Е	Е	К	Р	Д	А	В	О	Т	Н	И	И
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Д	Е	К	А	Т	И	Р	О	В	А	Н	И	Е
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

АНАГРАММЫ

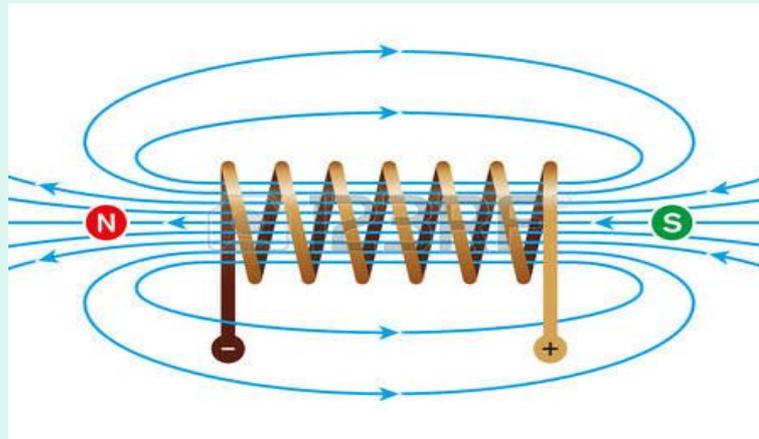
Ывatkчa, ксалкда, уфнртируа.

Вытачка, складка, фурнитура.

МЕТАГРАММЫ

Если с П - меня наденешь,

С буквой К - я лампочку зажгу



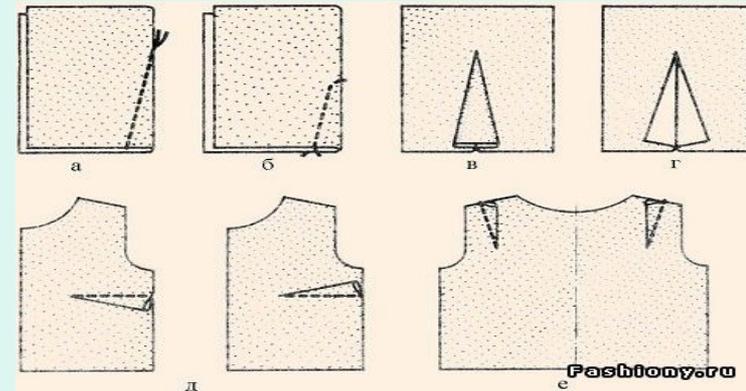
Топ - ток.

ЛОГОГРИФЫ

Хоть одно колесо - но везет.

А с Вы вначале - форму одежде придает.

Тачка - вытачка.



Задание "Восстанови!"

Дорисуйте наполовину стершиеся буквы и прочитайте слова.

1. ГУ ГР О О У П А С О О Т Е

2. Д Ф Н И В Г В Е М М О У Т Е

3. Т Е И П У З А Ц Ц А Т Н У У Т Е

4. Р О О Д В Х О П Р У Т В Ц Ц Е М М О О Т Е



7.

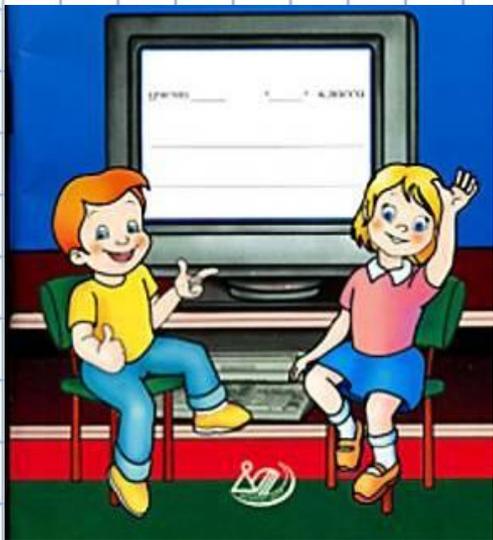
Рабочий
 2. Метап-
 3. Устройство
 4. Швейная
 5. Машинное
 6. Механизма
 7. Система
 8. Роль
 9. Для
 10. Швейной
 11. Вероятно
 12. Машины.
 13. Ниток
 14. Ниток.

ЗА

- ✓ способствует повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- ✓ несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;
- ✓ способствует использованию знаний в новой ситуации;
- ✓ является естественной формой труда ребенка, при изготовлении
- ✓ способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

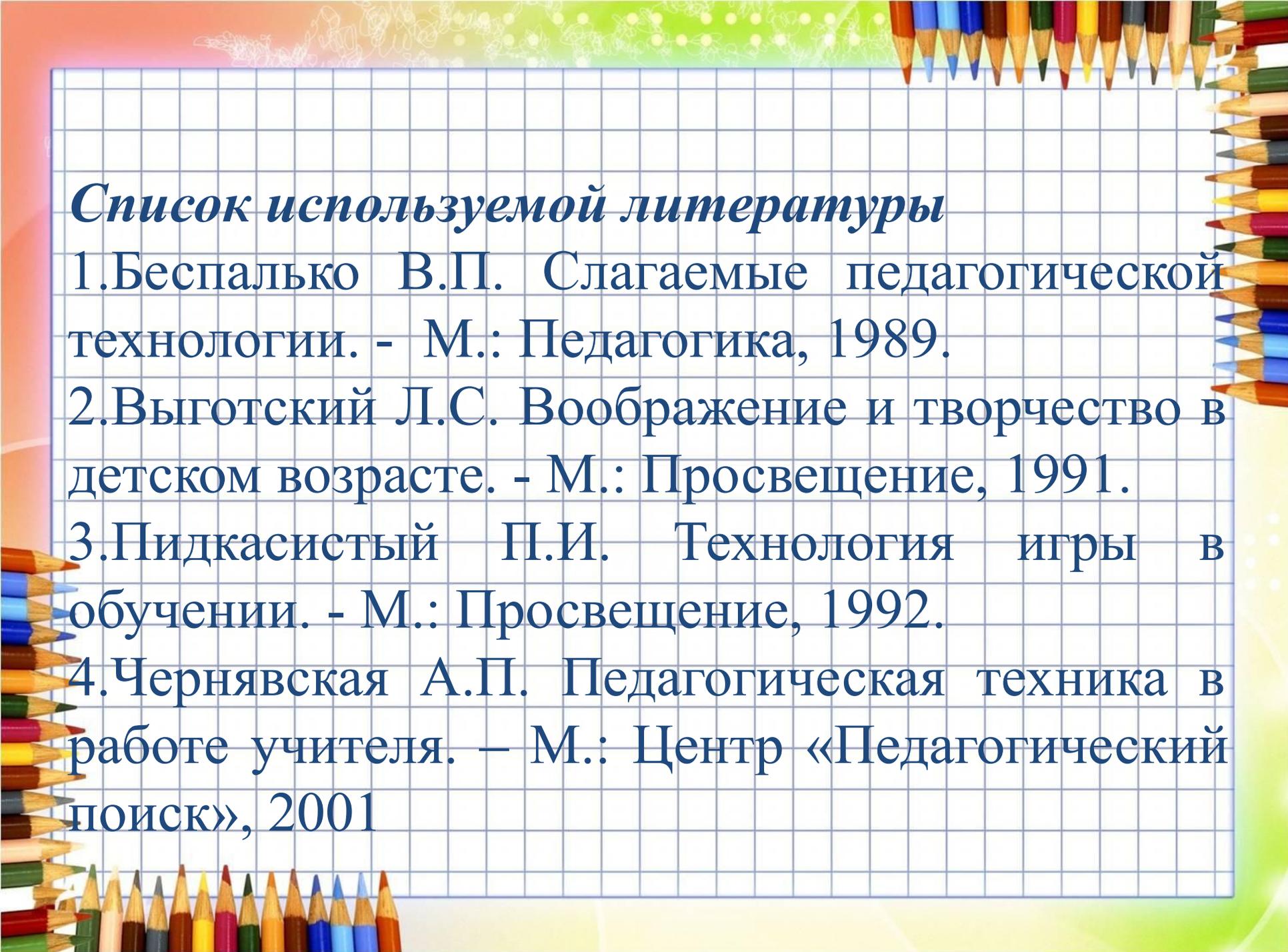
ПРОТИВ

- ✓ 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!**





Список используемой литературы

1. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. - М.: Педагогика, 1989.
2. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. - М.: Просвещение, 1991.
3. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении. - М.: Просвещение, 1992.
4. Чернявская А.П. Педагогическая техника в работе учителя. – М.: Центр «Педагогический поиск», 2001