A decorative border of various colored pencils (red, blue, yellow, green, brown, black) is arranged around the edges of the page. The background features a light green and yellow gradient with a subtle pattern of small white dots and faint pencil sketches.

МАОУ Ильинская СОШ
Домодедовского района Московской области

Игровые технологии в образовательном процессе

**подготовила
учитель начальных
классов
Белозёрова Татьяна
Владимировна
Домодедово 2012 г.**



*«...ребенок должен
играть, даже когда
делает серьезное
дело. Вся его жизнь
– это игра.»*

*А.С.
Макаренко*

1. Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

2. По характеру педагогического процесса бывают:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические и другие.

3. По характеру игровой методики делятся на:

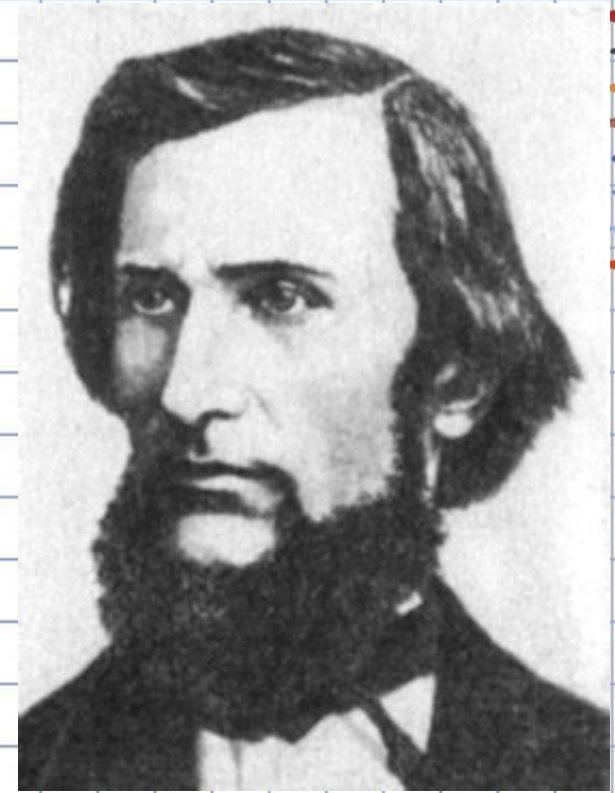
- предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры драматизации.

4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.

ЦЕЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ-

- *пробудить интерес*
- *к познанию, науке,*
- *книге, учению*

«Для дитяти игра –
действительность, и
действительность
гораздо более
интересная, чем та,
которая его окружает.
Интереснее она для
ребенка именно потому,
что отчасти есть его
собственное создание...
в игре же дитя, уже
зреющий человек
пробует свои силы и
самостоятельно
распоряжается
своими же
созданиями»



Ушинский

Сущность игровых технологий

ценностно-
волевой

содержа-
тельно-
операц-
онный

оценочный

мотива-
ционный

ориента-
ционно-
целевой

Компонент игровой технологии

Структурные элементы игры

Мотивационный

*Установочный
момент, игровая
ситуация*

*Ориентационно-
целевой*

Задачи игры

*Содержательно-
операционный*

*Правила игры,
игровое действие*

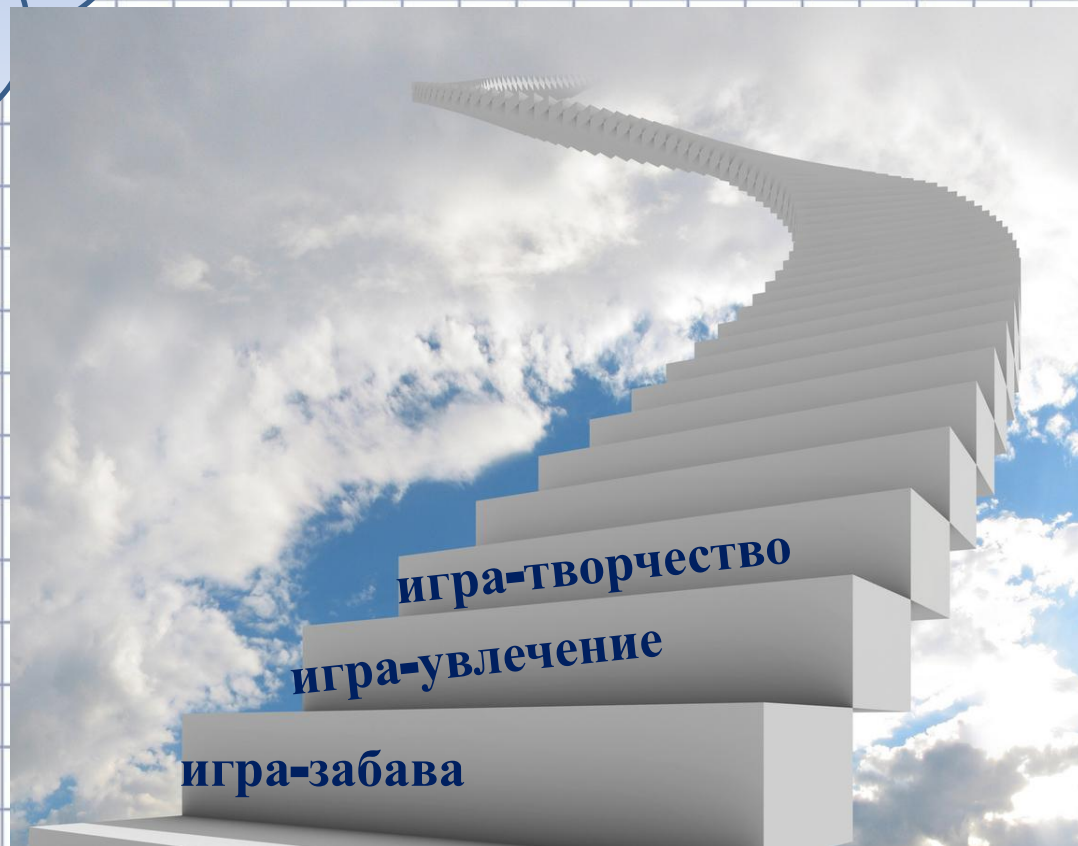
Ценностно-волевой

Игровое состояние

Оценочный

Результат игры

**Сущность
игровых
технологий**



РЕЗУЛЬТАТ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

- эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;
- тренировка Памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;
- стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- способствует преодолению пассивности учеников;
- способствует усилению работоспособности учащихся.



«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»
В.А. Сухомлинский

АНКЕТА

Анкета:

– Нравится ли тебе играть на уроке?

– На каких уроках тебе хотелось бы играть?

– Как ты любишь больше играть один или с друзьями?

– Хочешь ли ты всегда побеждать в игре?

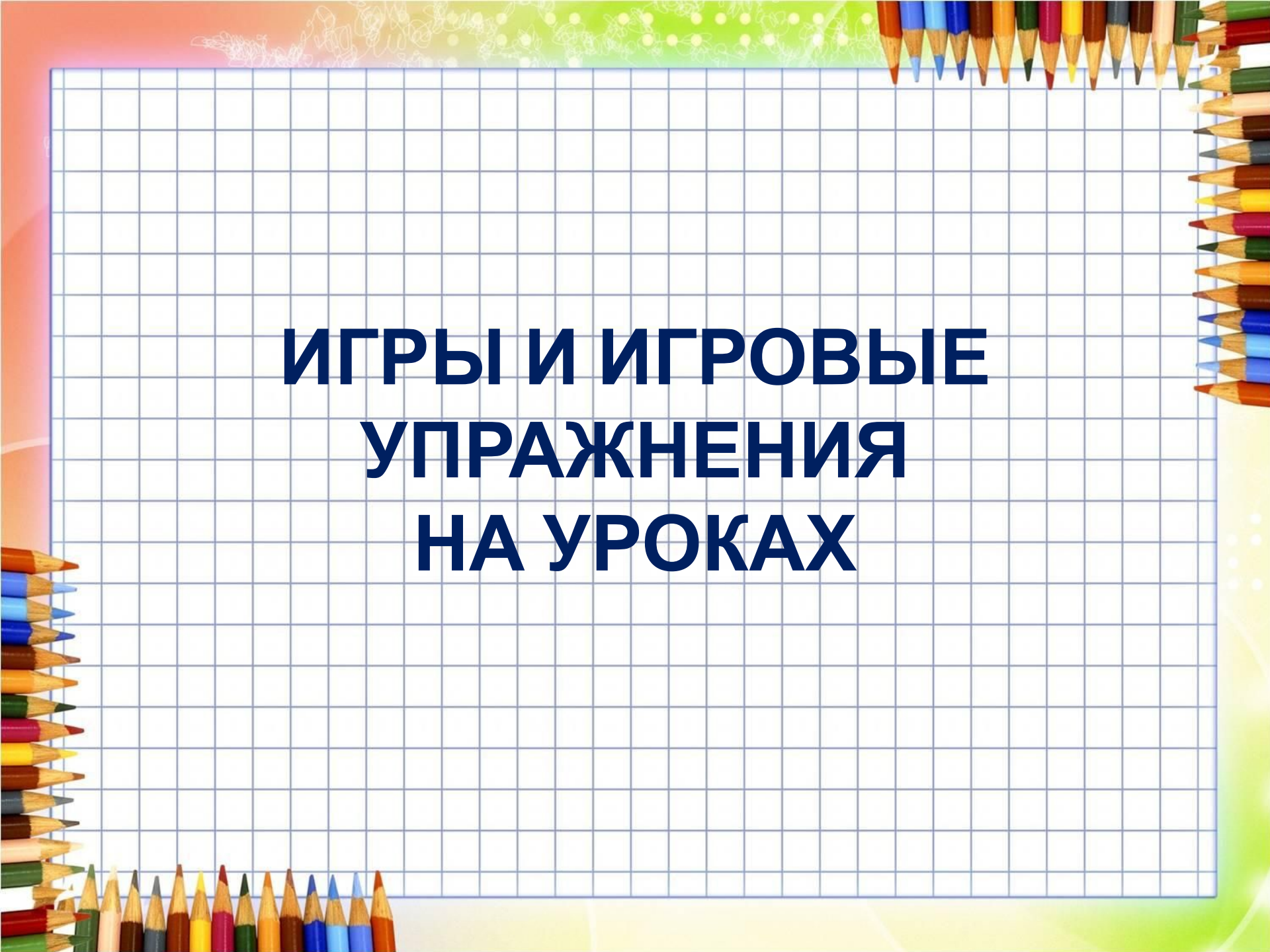
Анализ анкет показал:

-Игры на уроках нравятся всем учащимся без исключения. (15 из 16)

-Большинство учащихся хотели бы играть на каждом уроке, но если только эта игра им интересна. (11 из 15)

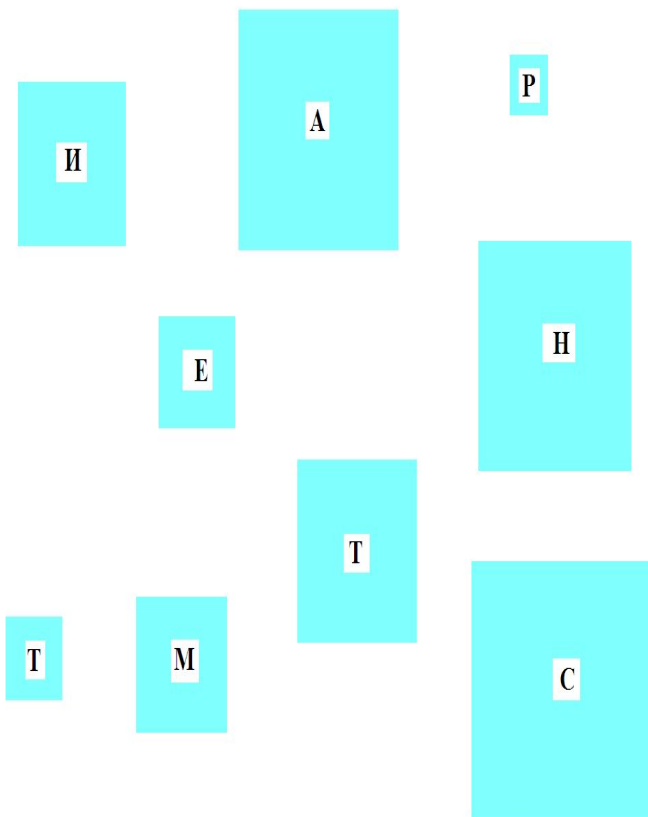
-Более предпочтительна для детей групповая форма игр. (14)

-Большинство учащихся хотят в игре побеждать. (12)

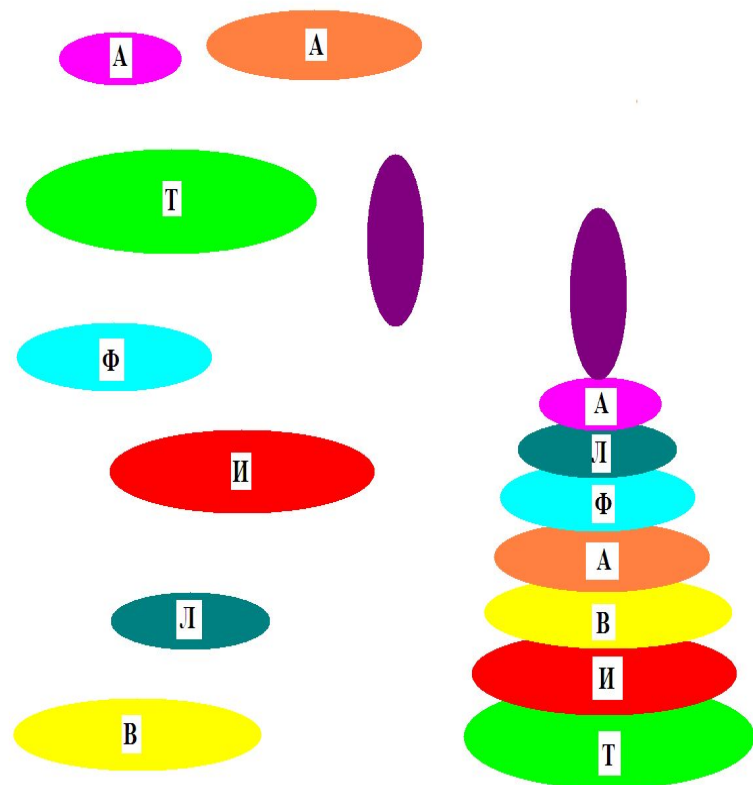
The image features a central white grid on a light blue background. The grid is surrounded by a decorative border of various colored pencils (red, blue, yellow, green, brown) arranged along the top, bottom, and right edges. The top-left corner has a green and yellow patterned area with white floral motifs. The text is centered in a bold, dark blue font.

ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ

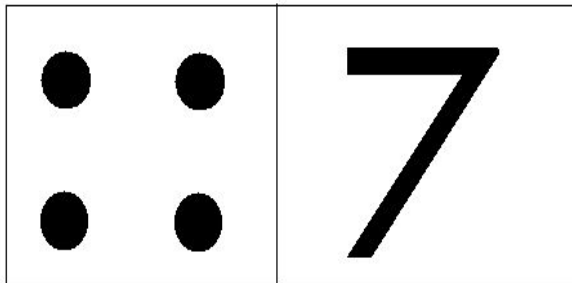
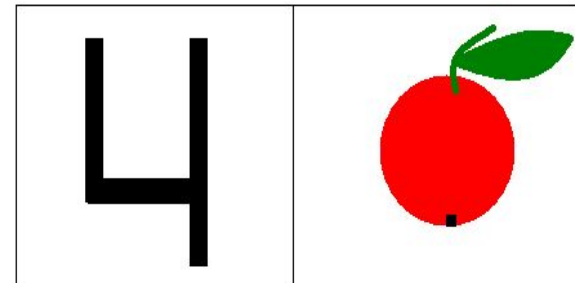
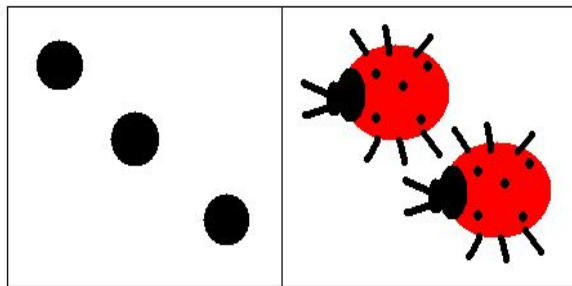
**Расставьте
карточки,
начиная с самой**



**Постройте
пирамидку.**



Игра «Домино»



Игровое упражнение

«Реши правильно и прочти»

1	И
2	Л
3	Д
4	А
5	М
6	К
7	О
8	Р
9	Е
10	Ц

$6 - 1$ *М*

$5 + 2$ *О*

$10 - 8$ *Л*

$3 + 4$ *О*

$7 - 4$ *Д*

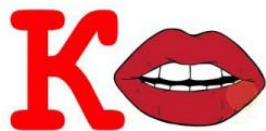
$6 + 3$ *Е*

$5 + 5$ *Ц*

Игра «Кто больше?»»



Реши ребусы



PROZAGADKI.RU
все о загадках



З=М





«Анаграммы».

Решите анаграммы

НИАВД - ДИВАН

СЕОТТ - ТЕСТО

СЛОТ - СТОЛ

РАКЫШ - КРЫША

ГИАР - ИГРА

КООН - ОКНО



«Пятый лишний»

Тюльпан, лилия, фасоль, ромашка,
фиалка.

Река, озеро, море, мост, болото.

Кукла, медвежонок, песок, мяч,
лопата и т.д.

«Назови одним словом»

Метла, лопата... Июнь, июль ...

Дерево, цветок... Окунь, карась... и т.
д.

З

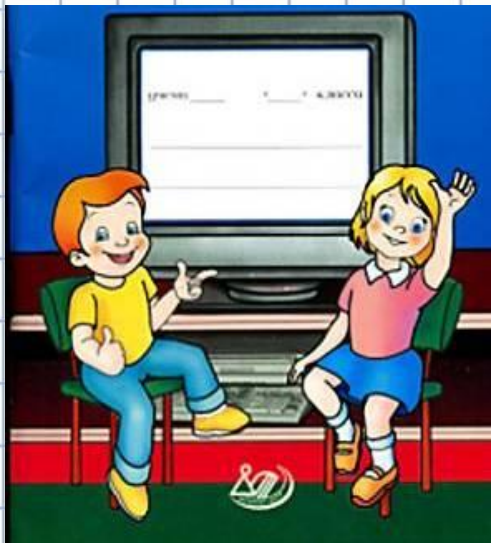
А

- ✓ способствует повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- ✓ несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;
- ✓ идет передача опыта старших поколений младшим;
- ✓ способствует использованию знаний в новой ситуации;
- ✓ является естественной формой труда ребенка, приготовлением к будущей жизни;
- ✓ способствует объединению коллектива и формированию ответственности

ПРОТИВ

В

- ✓ 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!**



Источники:

1. *Азаров Ю.П.* Игра и труд. - М., 1973.
2. *Азаров Ю.П.* Искусство воспитывать. -М., 1979.
3. *Аникеева Н.П.* Воспитание игрой. - М., 1987.
4. *Баев ИМ.* Играем на уроках русского языка. - М., 1989.
5. *Берн Э.* Игры, в которые играют люди. - М., 1988.
6. *Газман О.С. и др.* В школу - с игрой. - М., 1991.
7. *Добринская Е.И., Соколов Э.В.* Свободное время и развитие личности. - Л., 1983.
8. *Журавлев А.П.* Языковые игры на компьютере. - М., 1988.
9. *Занько С.Ф. и др.* Игра и ученье. - М., 1992.
10. Игры - обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В.Петрусинского. - М., 1994.
11. *Коваленко В.Г.* Дидактические игры на уроках математики. - М., 1990.
12. *Кэрролл Л.* Логическая игра. - М., 1991.
13. *Макаренко А.С.* Некоторые выводы из педагогического опыта. Соч. т.У. - М., 1958.
14. *Минкин Е.М.* От игры к знаниям. - М., 1983.
15. *Никитин Б.П.* Ступеньки творчества, или развивающие игры. - М., 1990.
16. *Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С.* Технология игры в обучении и развитии. - М.: РПА, 1996.
17. *Самоукина Н.В.* Организационно-обучающие игры в образовании. - М.: Народное образование, 1996.

<http://school54nk.ucoz.ru>

<http://kollegi.kz>

<http://referatwork.ru>