

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, black) arranged in rows along the top, bottom, and sides. The text is centered on the grid in a bold, dark blue font.

**Игровые  
технологии в  
образовательном  
процессе.**



*«...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.

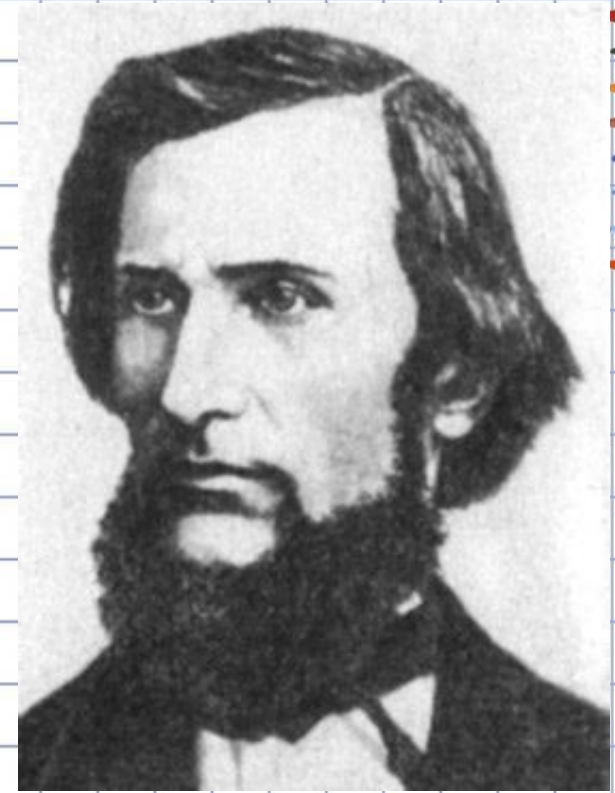
## **4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.**

# 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

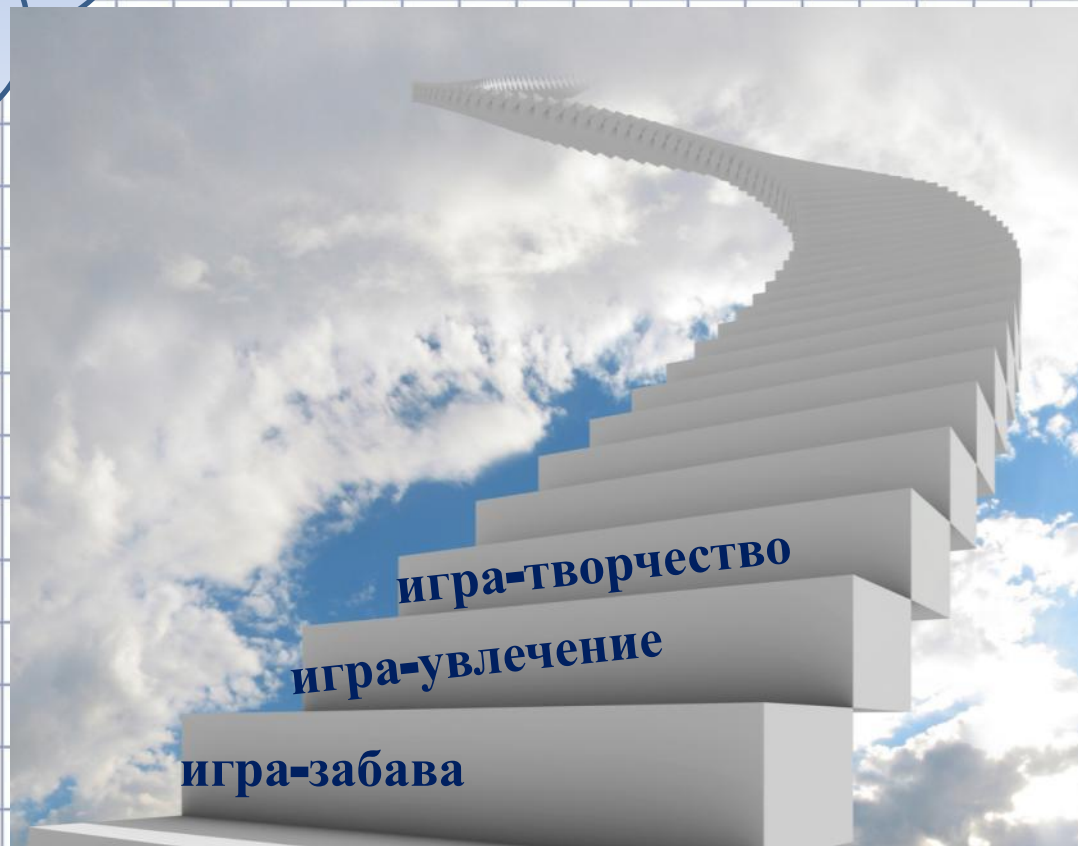
*Ценностно-волевой*

*Игровое состояние*

*Оценочный*

*Результат* игры

**Сущность  
игровых  
технологий**





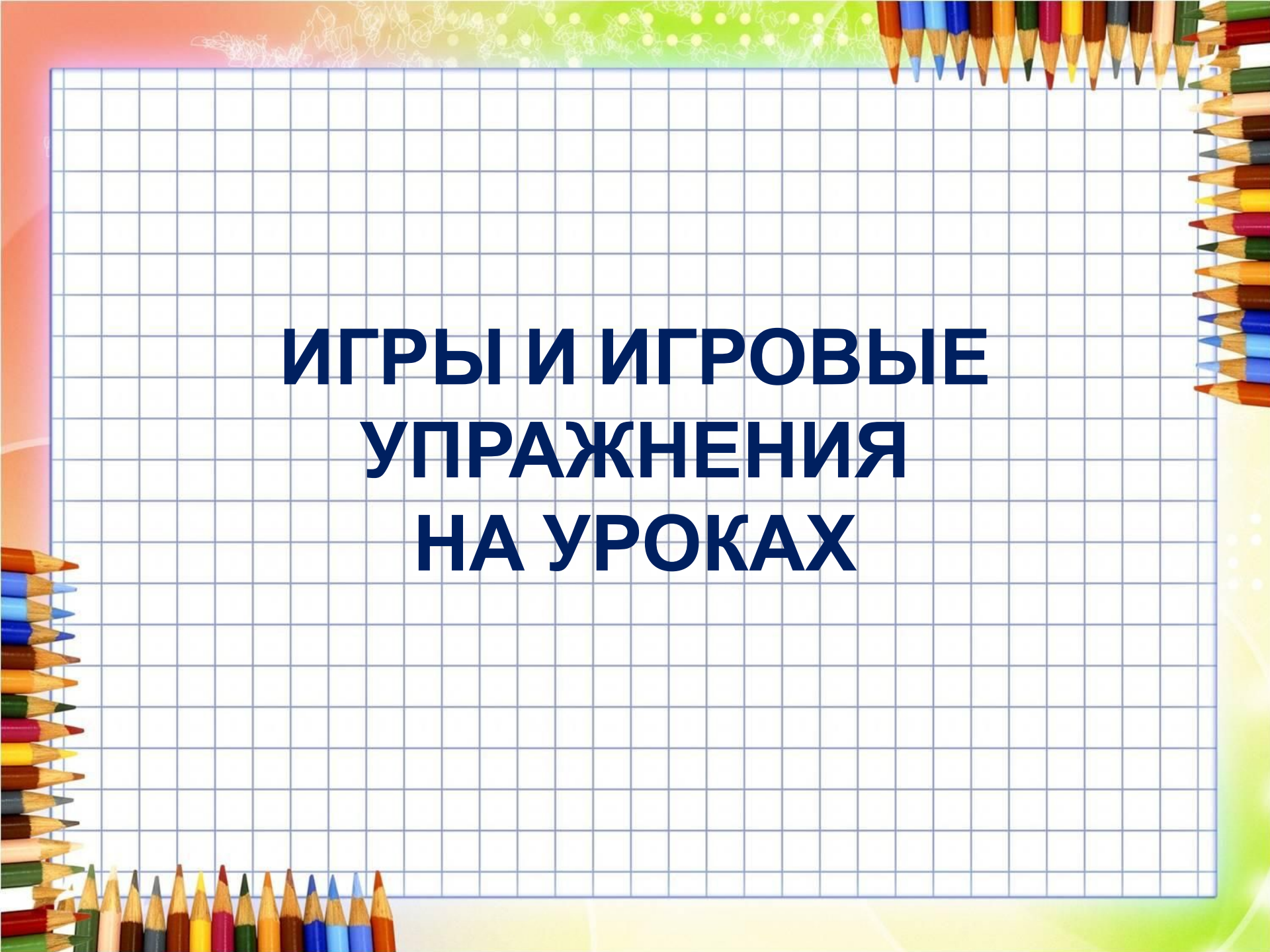
# РЕЗУЛЬТАТ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

- ▣ 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.



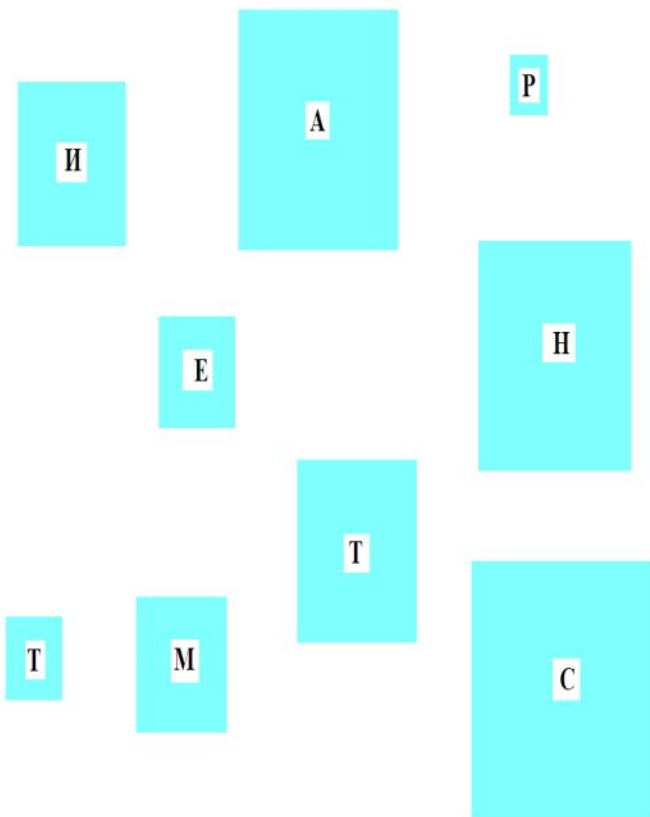
«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»  
*В.А. Сухомлинский*



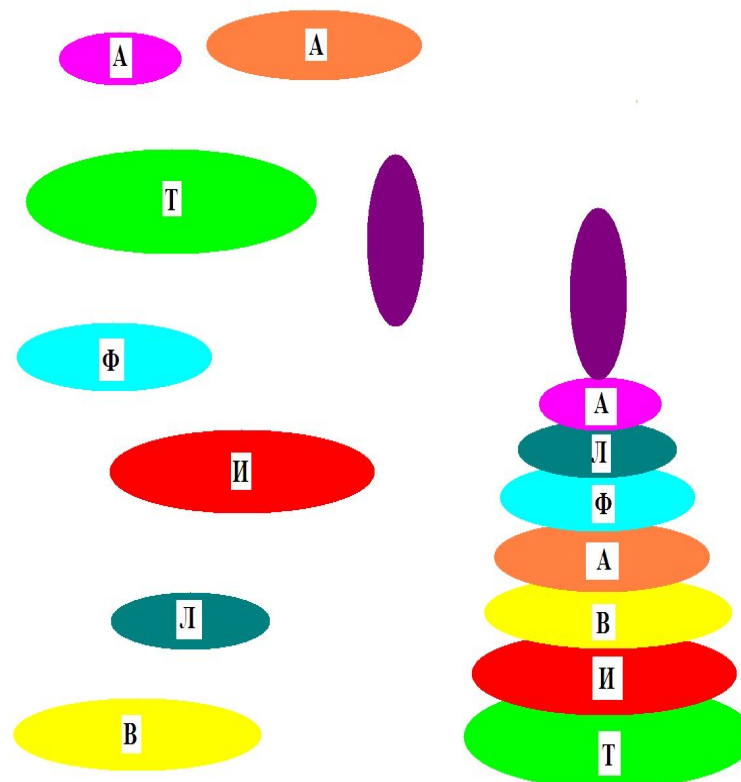
The image features a central white grid on a light blue background. The grid is surrounded by a decorative border of colored pencils in various colors (red, orange, yellow, green, blue, purple, brown) arranged along the top, bottom, and right edges. The top edge also has a green and yellow patterned border. The text is centered within the grid.

# **ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ**

**Расставьте  
карточки,  
начиная с самой**

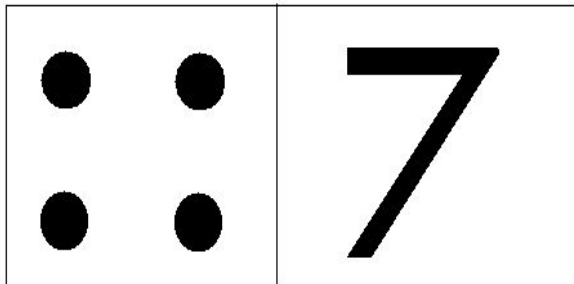
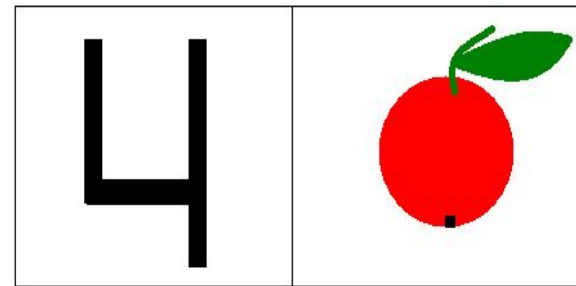
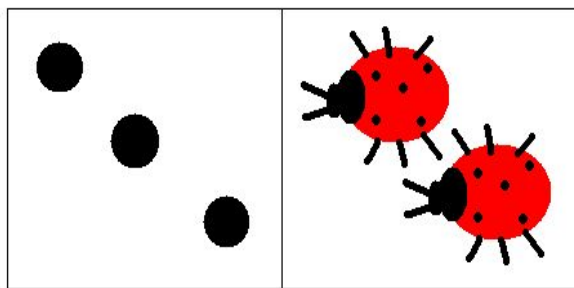


**Постройте  
пирамидку.**





# 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

✓ способствует повышению интереса, активизации и развитию мышления;

# А

✓ несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;

✓ идет передача опыта старших поколений младшим;

✓ способствует использованию знаний в новой ситуации;

✓ является естественной формой труда ребенка, при подготовлении к будущей жизни;

✓ способствует объединению коллектива и формированию ответственности

# ПРОТИВ

✓ сложность в организации и проблемы с дисциплиной;

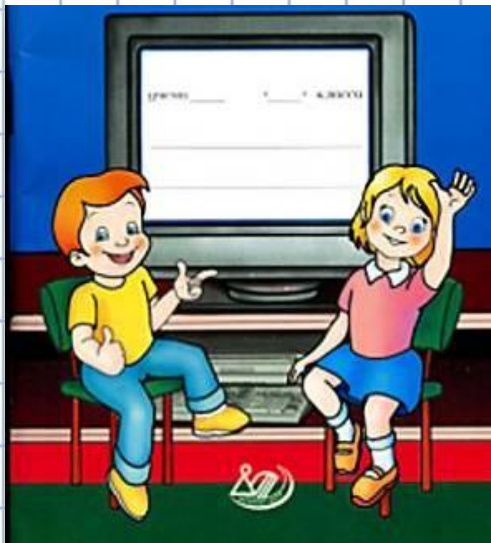
# В

✓ 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>