

# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ





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

*А.С. Макаренко*



# **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.»**

**К.Д. Ушинский**



# 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**



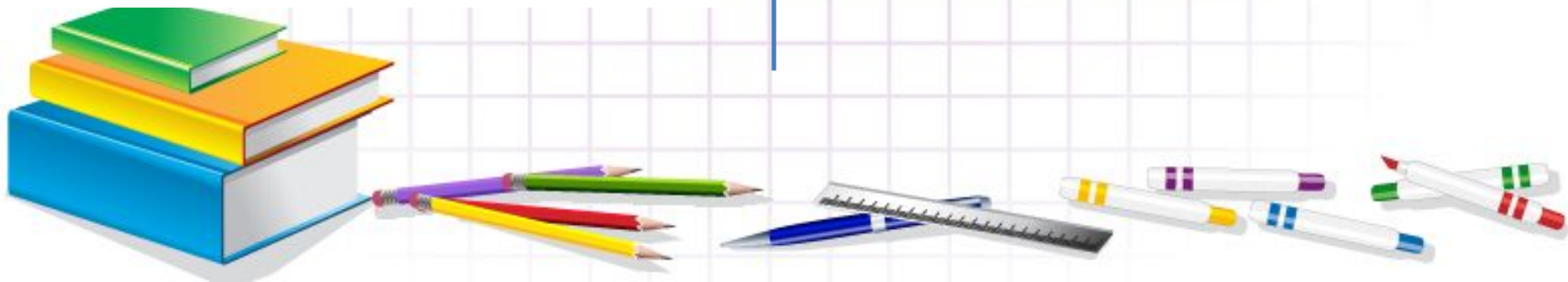
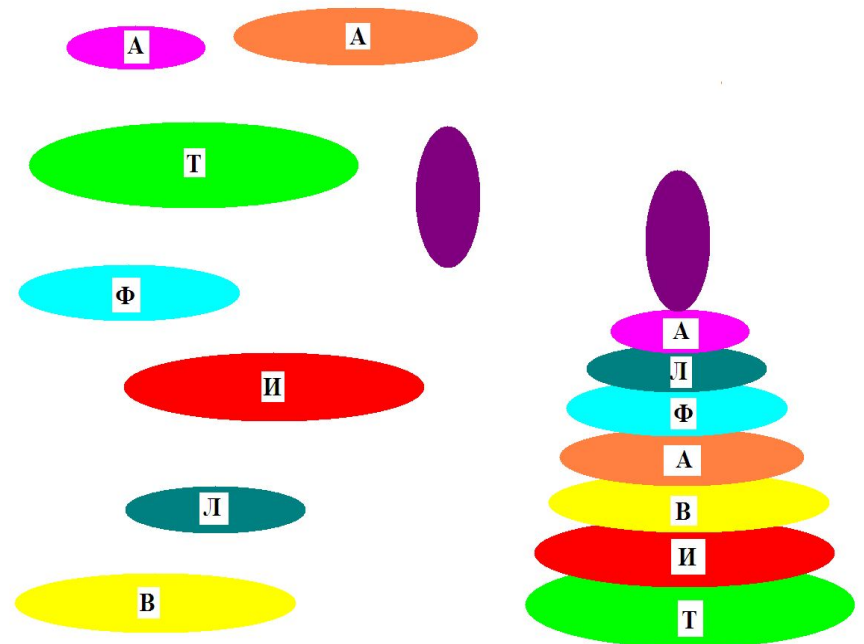
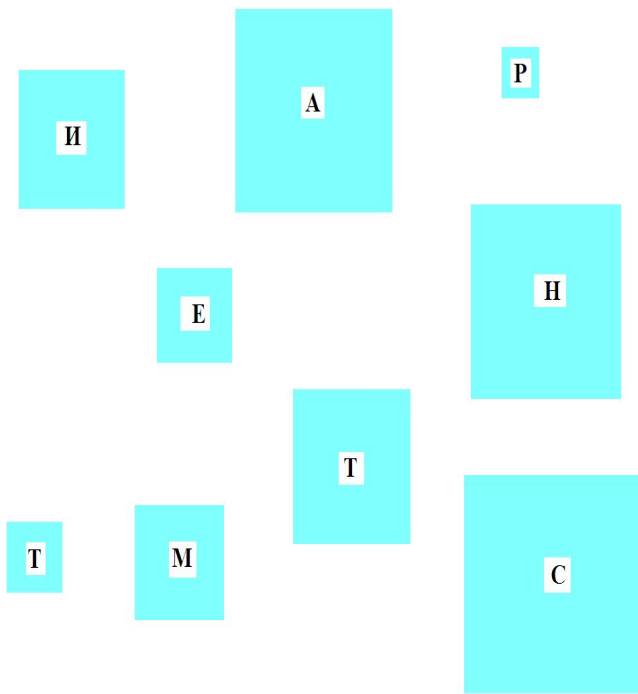
# ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ

## математики



Расставьте карточки,  
начиная с самой  
большой.

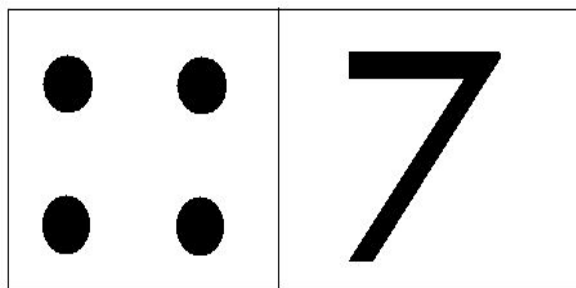
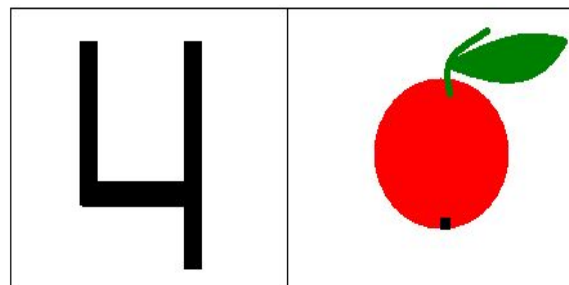
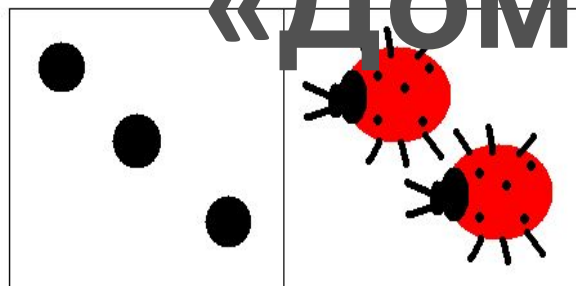
Постройте  
пирамидку.





# Игра

## «ДОМИНО»



# Игровое упражнение «Реши правильно и прочти»

$6 - 1$  *М*

$5 + 2$  *О*

$10 - 8$  *Л*

$5 + 2$  *О*

$7 - 4$  *Д*

$6 + 3$  *Е*

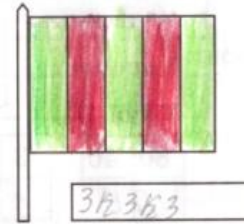
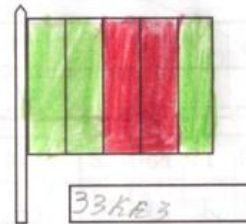
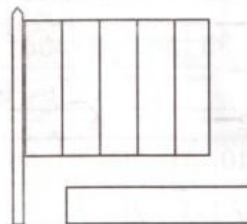
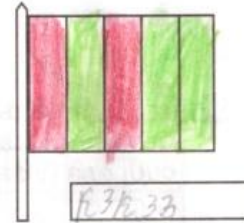
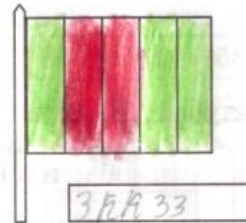
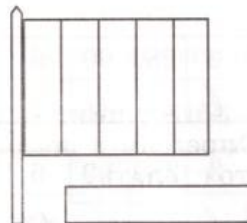
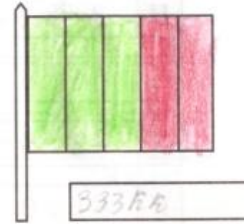
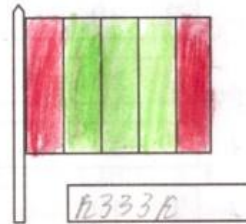
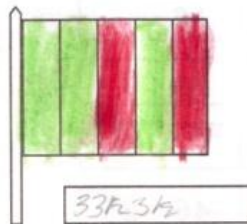
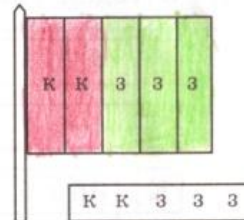
$5 + 5$  *Ц*

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



**12\*** Игра «Раскрась флаги»

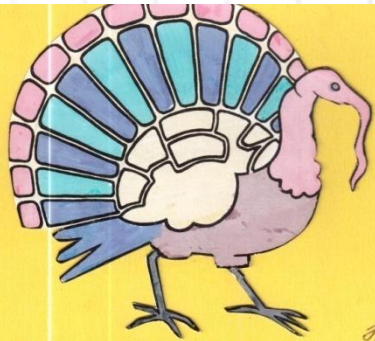
Флаг раскрашен в 2 красные и 3 зелёные полосы. Последовательность цветов раскраски обозначена цепочкой букв, записанных внизу в рамке. Сколько других способов раскраски флага этими цветами ты сможешь найти?



# ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ

**русского языка**





# И

И И И  
 @ @ @  
 ИИ ИИ ИИ  
 ИИИ ИИИ ИИИ

*Стими*  
 На картинку посмотри:  
 Чья она не буква И?  
 Между двух прямых досок  
 Одна лежа наискосок.  
 Малюток я раздобыл,  
 Из дощечек букву собил.  
 Сколько здесь дощечек?  
 - Три!

Прочитай слово, которое состоит из первых двух букв названий изображенных предметов. (ирушки)



### Волшебные квадраты

к	и	а	р
р	а	н	к
р	и	к	а
и	и	с	а

и	к	р	а
к	р	а	н
р	а	к	и
а	н	и	с

ответ

Нужно переписать буквы так, чтобы получились слова, которые можно читать не только по вертикали, но и по горизонтали

### Лесенка Словная буква

ива  
 икра  
 искра  
 ивушка  
 ирушка

пила  
 зила  
 зина  
 киль  
 зилья





## ТВОРЧЕСКАЯ ПЕРЕМЕНКА

— Предлагаю вам игру. Придумайте ситуации, в которых можно использовать такие выражения: **как с гуся вода, работать засучив рукава, бежать сломя голову, сидеть как на иголках.**



# Кроссворд «Важное слово»



# ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ

окружающего  
мира







# ХИЩНЫЕ ЖИВОТНЫЕ ЛЕСА

В О Л К



# ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ

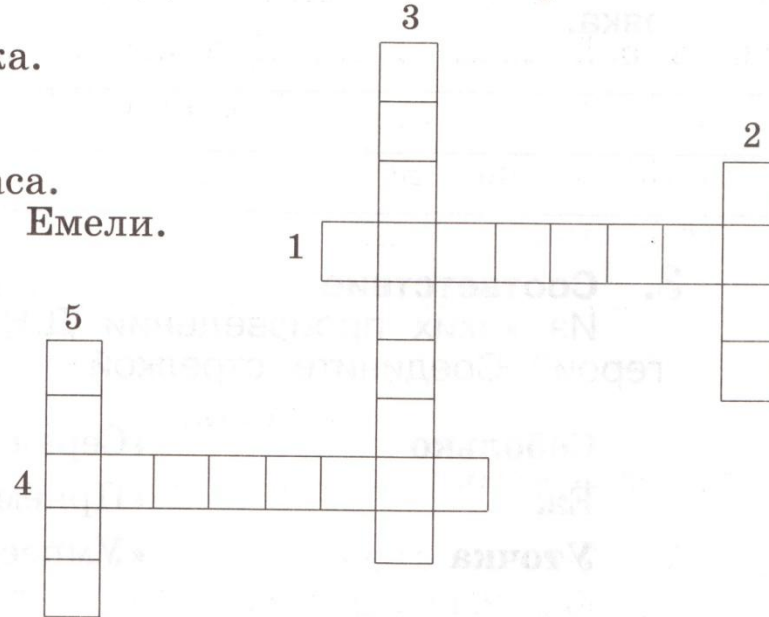
## литературного чтения



## 6\*. Кроссворд

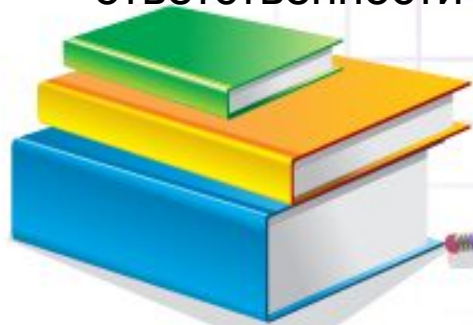
Герои произведений Д.Н. Мамина-Сибиряка

1. Внук Емели-охотника.
2. Друг Серой Шейки.
3. Порода Пстойко.
4. Кличка собаки Тараса.
5. Кличка собаки деда Емели.



# З

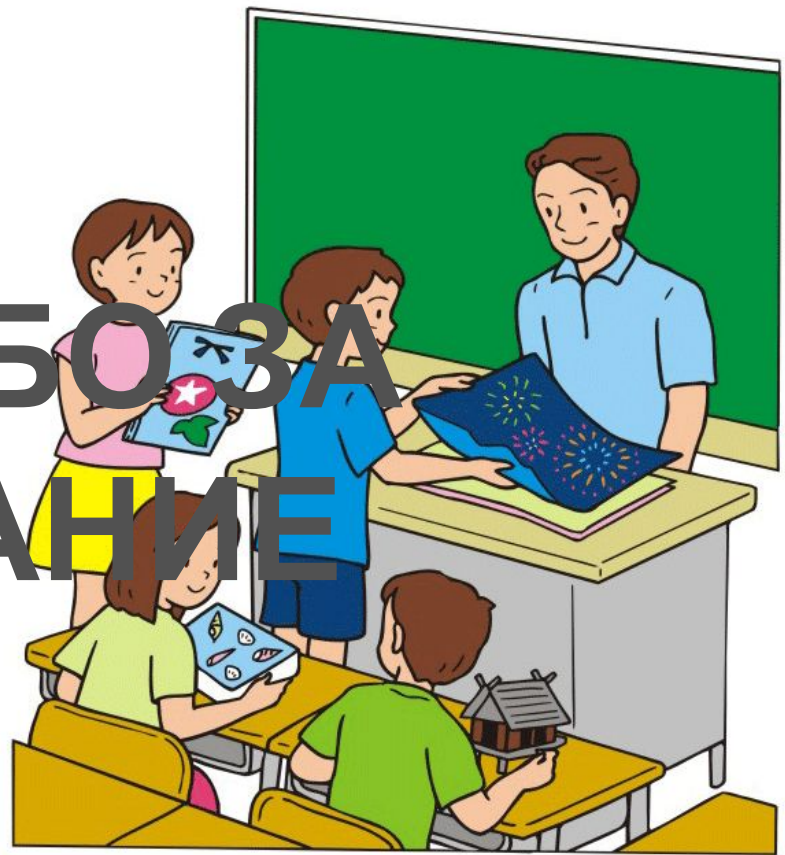
- способствует повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;
- идет передача опыта старших поколений младшим;
- способствует использованию знаний в новой ситуации;
- является естественной формой труда ребенка, приготвлением к будущей жизни;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

# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ

