

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

*А.С. Макаренко*



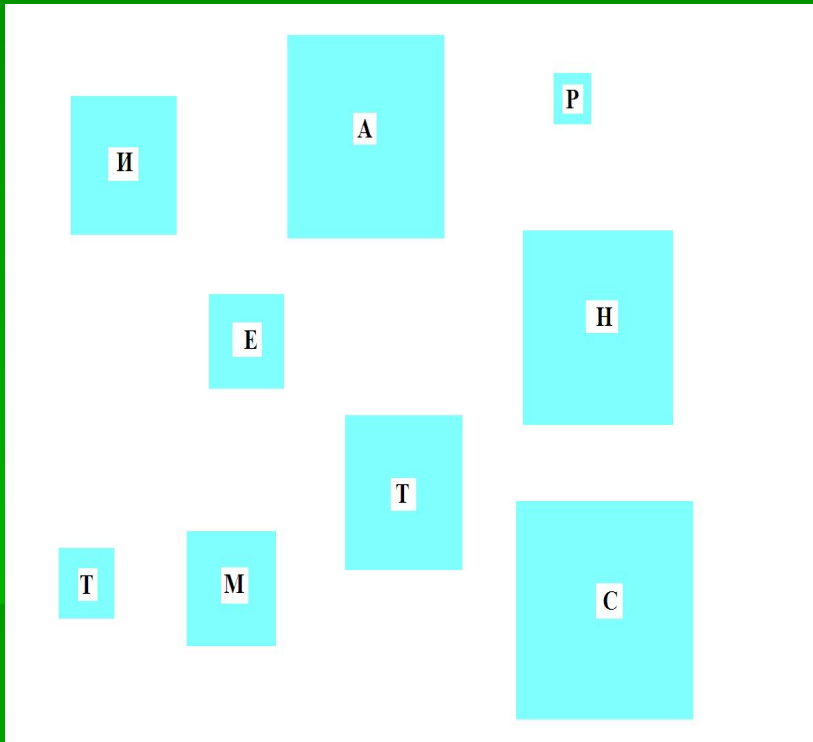
<b>Компонент игровой технологии</b>	<b>Структурные элементы игры</b>
<i>Мотивационный</i>	<i>Установочный момент, игровая ситуация</i>
<i>Ориентационно-целевой</i>	<i>Задачи игры</i>
<i>Содержательно-операционный</i>	<i>Правила игры, игровое действие</i>
<i>Ценностно-волевой</i>	<i>Игровое состояние</i>
<i>Оценочный</i>	<i>Результат игры</i>

# РЕЗУЛЬТАТ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

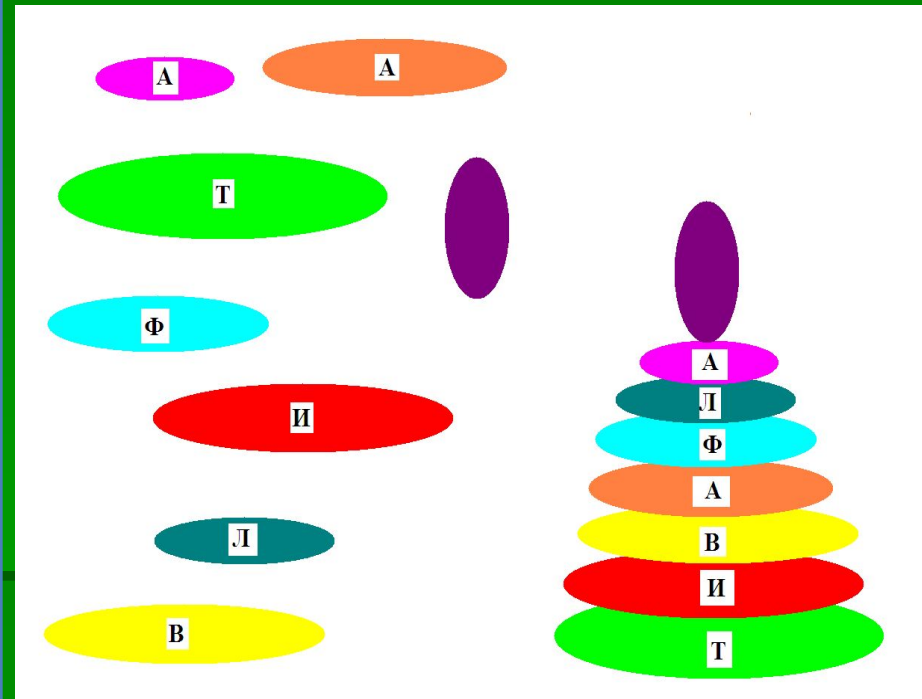
- ◇ *эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;*
- ◇ *тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;*
- ◇ *стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;*
- ◇ *способствует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



Расставьте карточки,  
начиная с самой  
большой.



Постройте  
пирамидку.



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



# Игра «Кто больше?»



# 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, приготвлением 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

# ИГРОВЫЕ

# ТЕХНОЛОГИИ

