The background features abstract, overlapping green geometric shapes in various shades, including light lime green, medium green, and dark forest green. These shapes are primarily located on the left and right sides of the frame, framing the central text. The central area is white.

# **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*

**СУЩНОСТЬ  
ИГРОВЫХ**

**ТЕХНОЛОГИ  
Й**

**МОТИВА-  
ЦИОННЫЙ**

**ориента-  
ционно-  
целевой**

**содержа-  
тельно-  
операц-  
ионный**

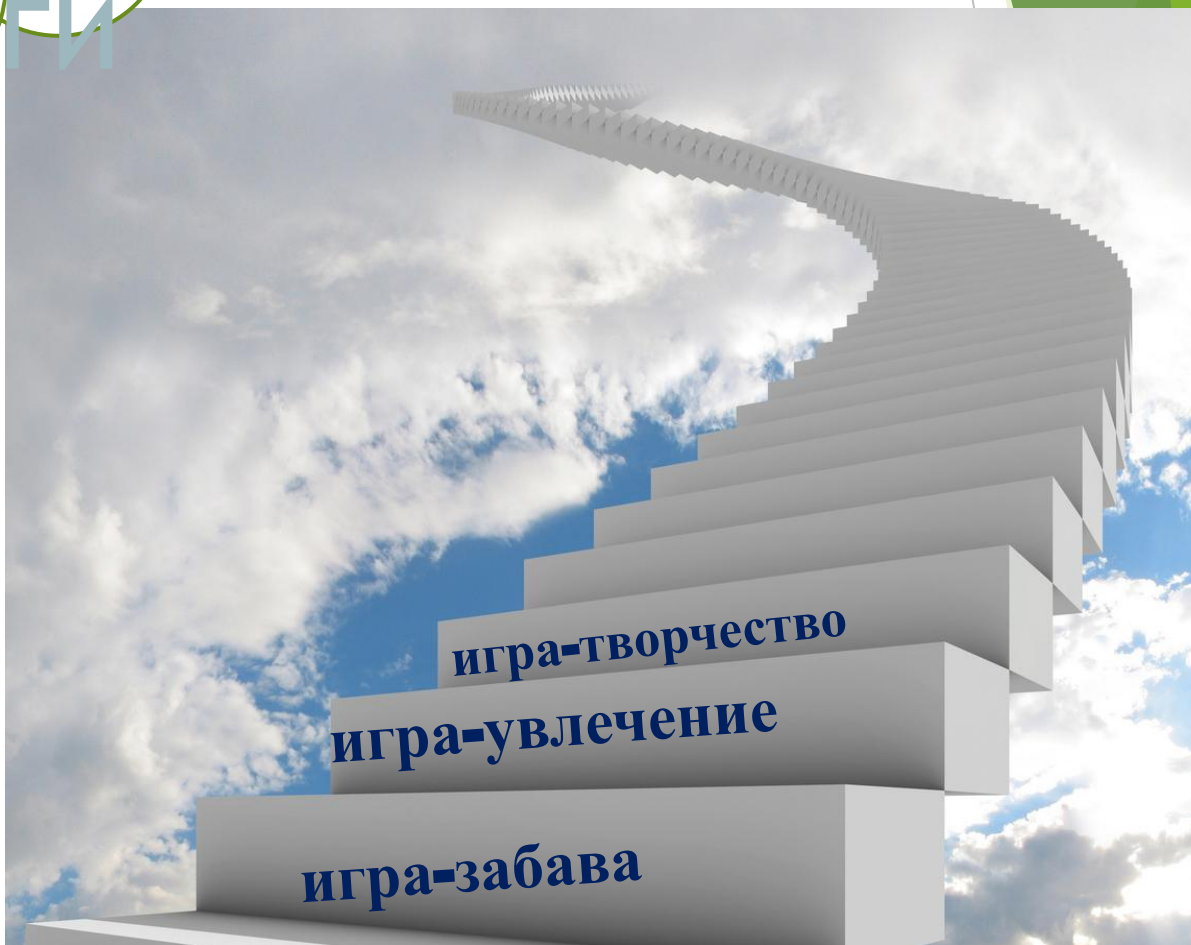
**ценностно-  
волевой**

**оценочный**

<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>

СУЩНОСТЬ  
ИГРОВЫХ

ТЕХНОЛОГИ  
И



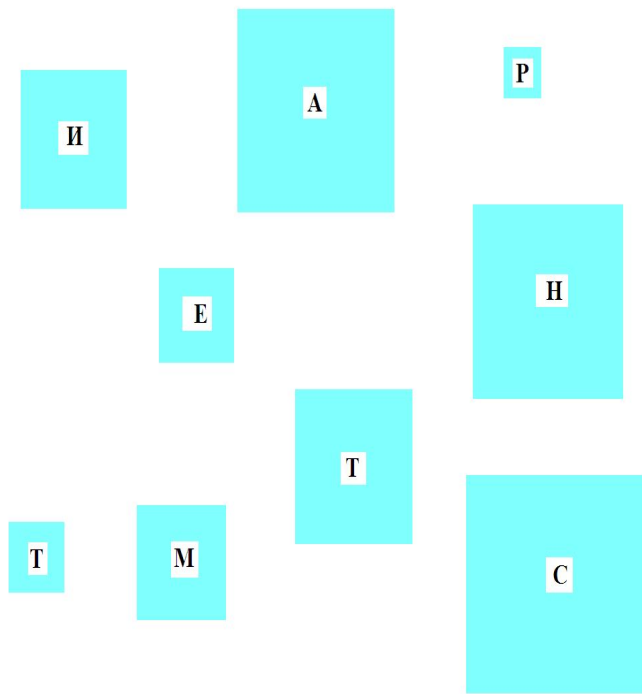
# РЕЗУЛЬТАТ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

- ◇ *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.*

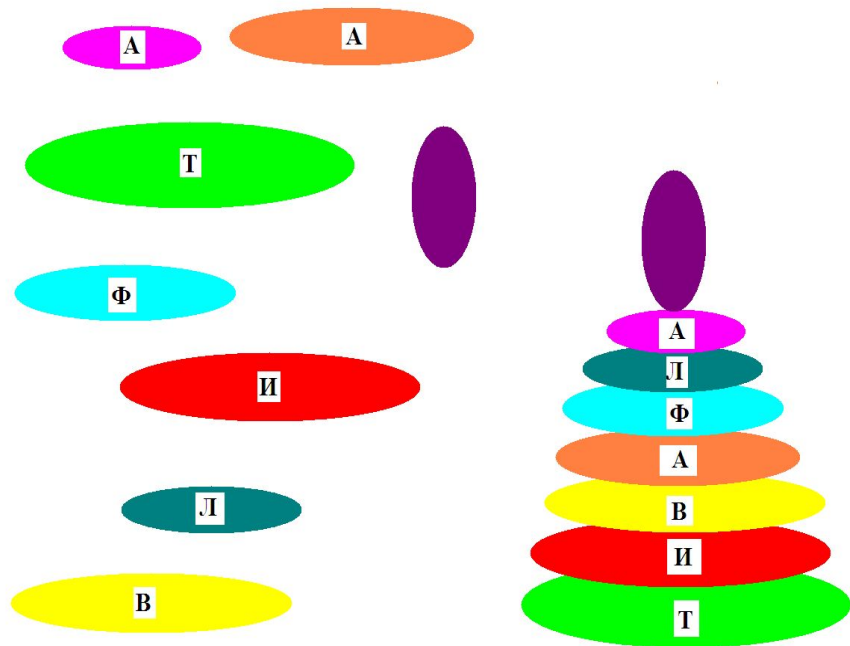
# **ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ**



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

# Игра «Кто больше?»



# 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



СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ.