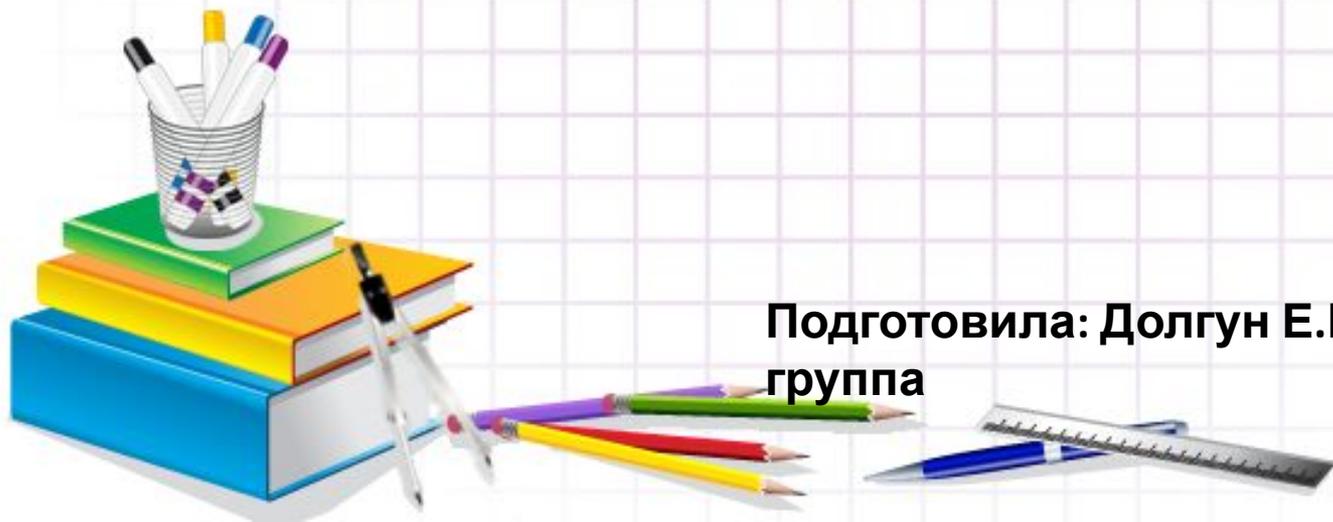


# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ



Подготовила: Долгун Е.И., 46  
группа



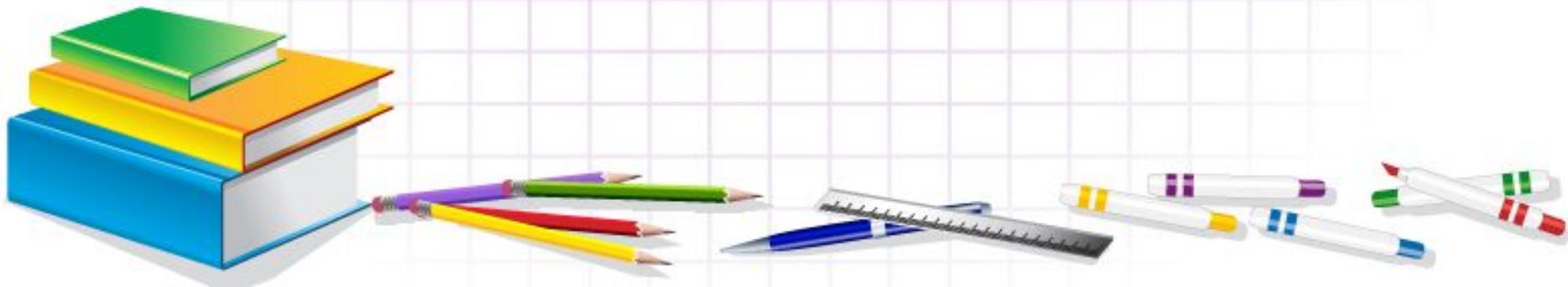
# ***ЦЕЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ-***

**пробудить интерес  
к познанию, науке,  
книжке, учению**



# 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.*

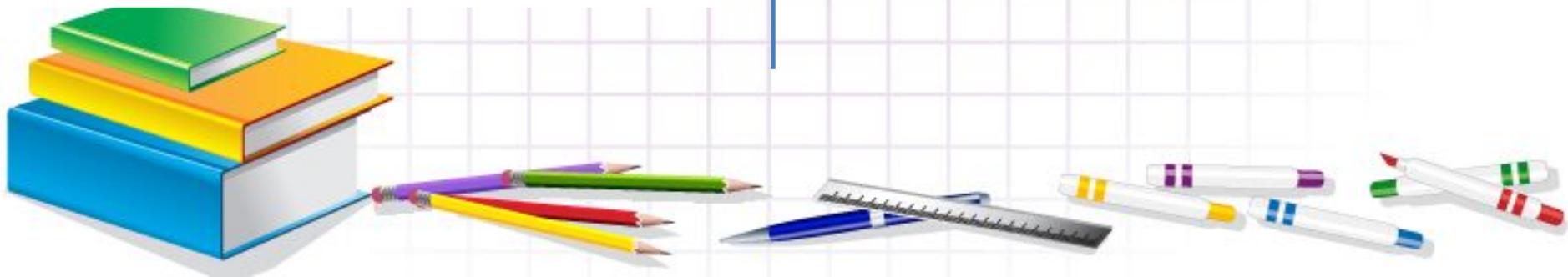
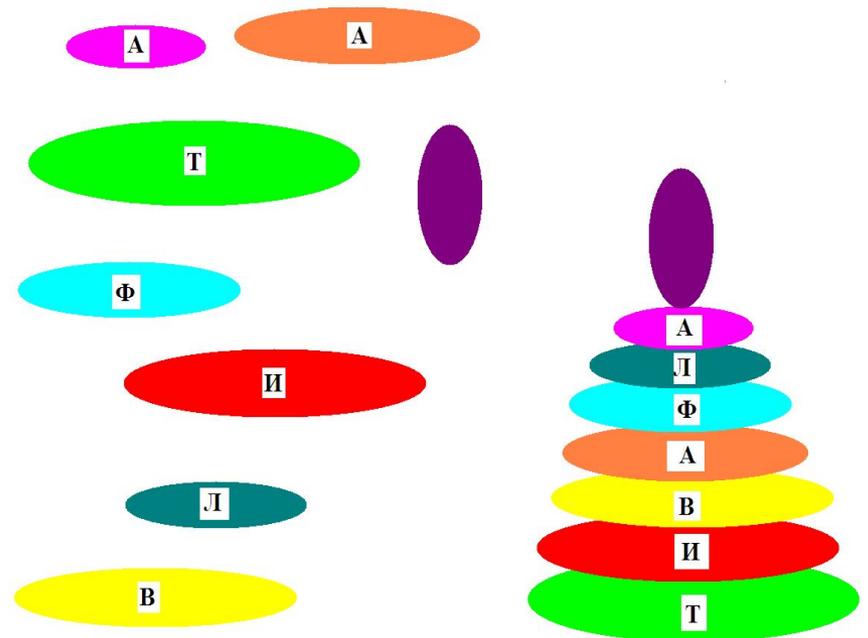
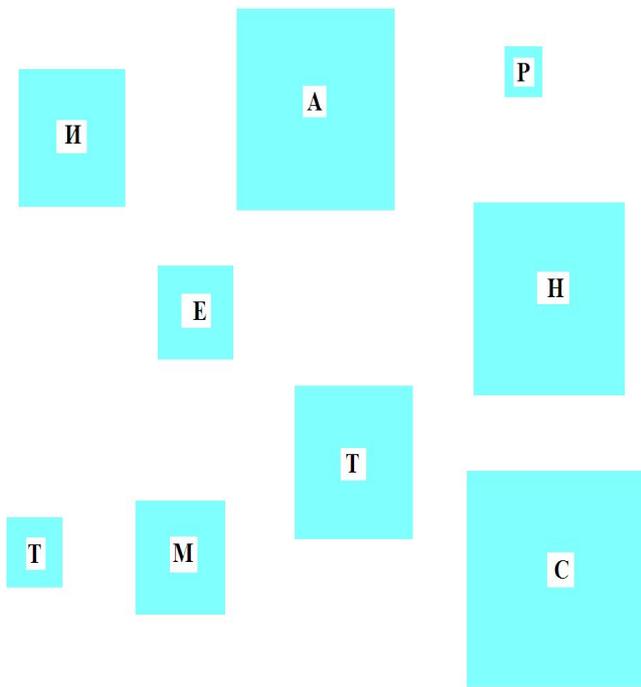


# ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ математики



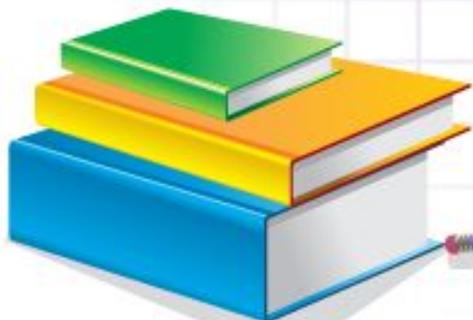
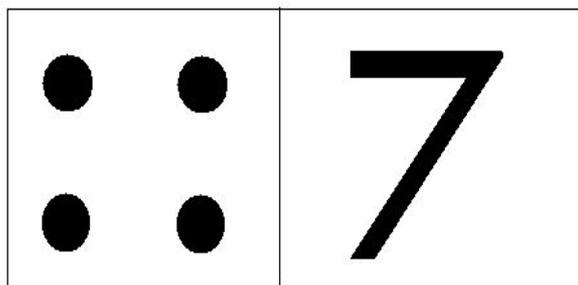
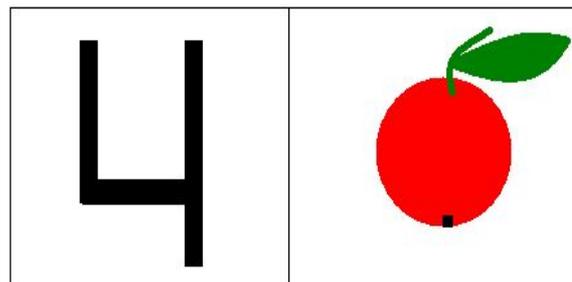
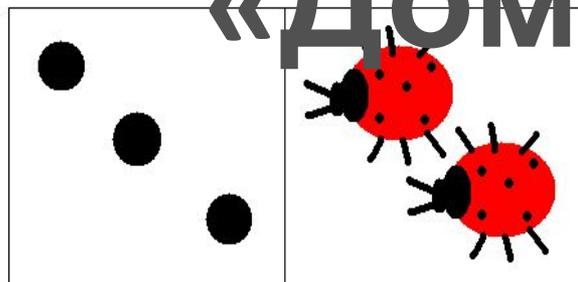
Расставьте карточки,  
начиная с самой  
большой.

Постройте  
пирамидку.



# Игра

## «ДОМИНО»



# Игровое упражнение «Реши правильно и прочти»

$6 - 1$  *М*

$5 + 2$  *О*

$10 - 8$  *Л*

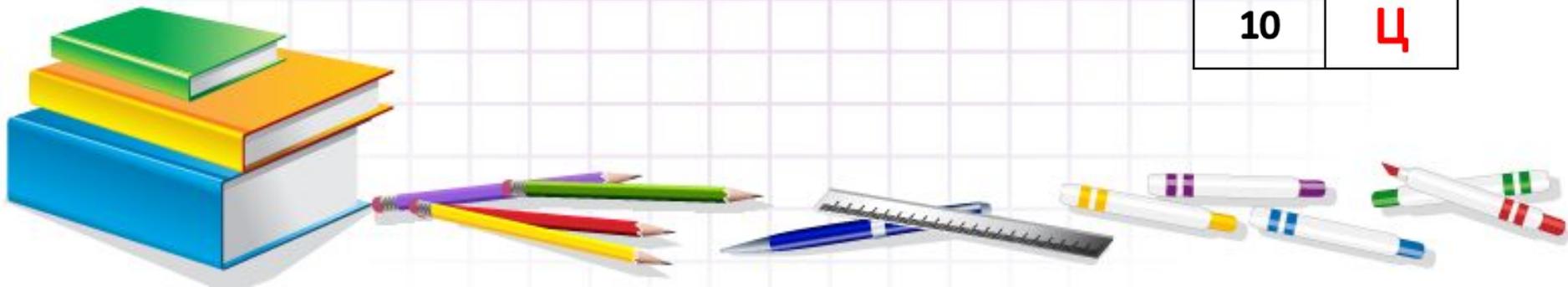
$5 + 2$  *О*

$7 - 4$  *Д*

$6 + 3$  *Е*

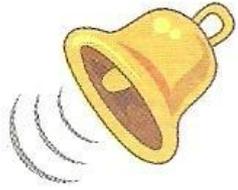
$5 + 5$  *Ц*

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>



# ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ русского языка



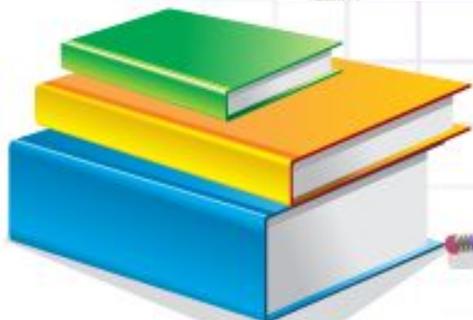


## ТВОРЧЕСКАЯ ПЕРЕМЕНКА

— 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.**

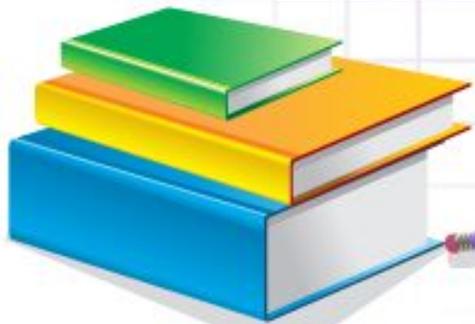


# Кроссворд «Важное слово»



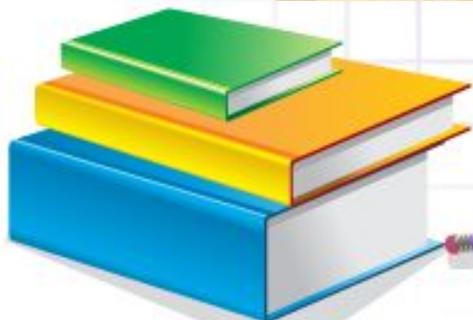
# ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ окружающего мира





# ХИЩНЫЕ ЖИВОТНЫЕ ЛЕСА

В О Л К



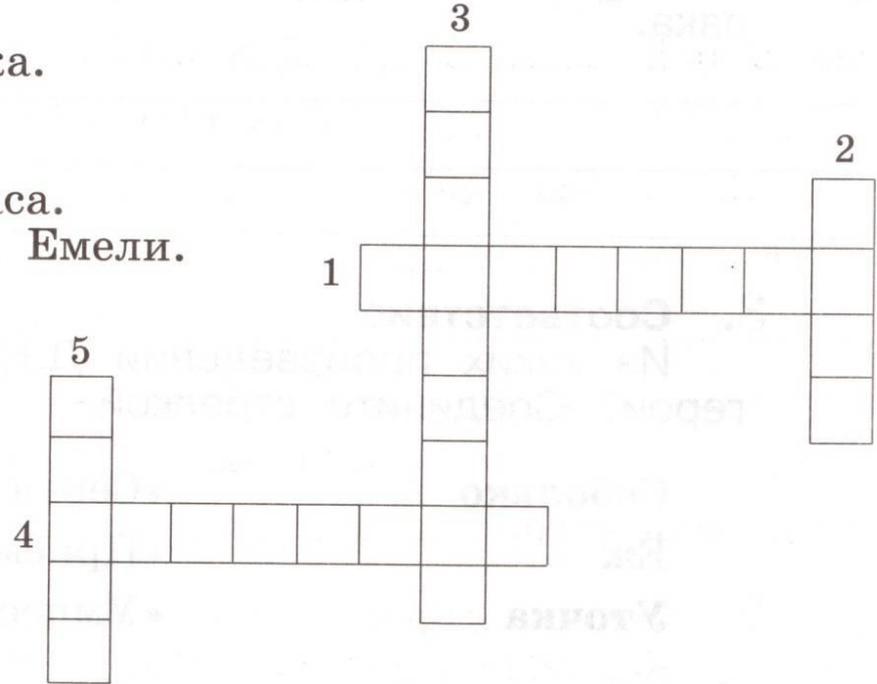
# ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ литературного ЧТЕНИЯ



## 6\*. Кроссворд

Герои произведений Д.Н. Мамина-Сибиряка

1. Внук Емели-охотника.
2. Друг Серой Шейки.
3. Порода Постоико.
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, przygotowанием 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

