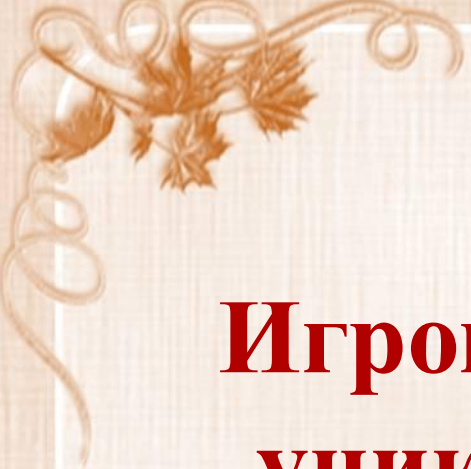


**Использование игрового  
обучения  
на уроках в начальной  
школе  
в свете реализации ФГОС  
НОО**





**Игровые технологии – одна из  
уникальных форм обучения,  
позволяющая сделать  
интересными и увлекательными  
будничные шаги по изучению  
школьных предметов.**



# Педагогическая игра

обладает существенными признаками – чётко поставленной **целью** и соответствующим ей педагогическим **результатом**, который может быть обоснован и представлен в чистом виде.



# Главные черты педагогической игры

- ❖ свободная деятельность;
- ❖ творческий характер;
- ❖ эмоциональная окраска;
- ❖ наличие правил.



# При подготовке каждой игровой формы различают следующие фазы:

- ❖ концептуальную;
- ❖ проективную;
- ❖ организационную;
- ❖ собственно игровую;
- ❖ рефлексивную;
- ❖ пострефлексивную.

# Игры формируют устойчивый интерес к учению и снимают напряжение.



# Игры способствуют развитию психических процессов.

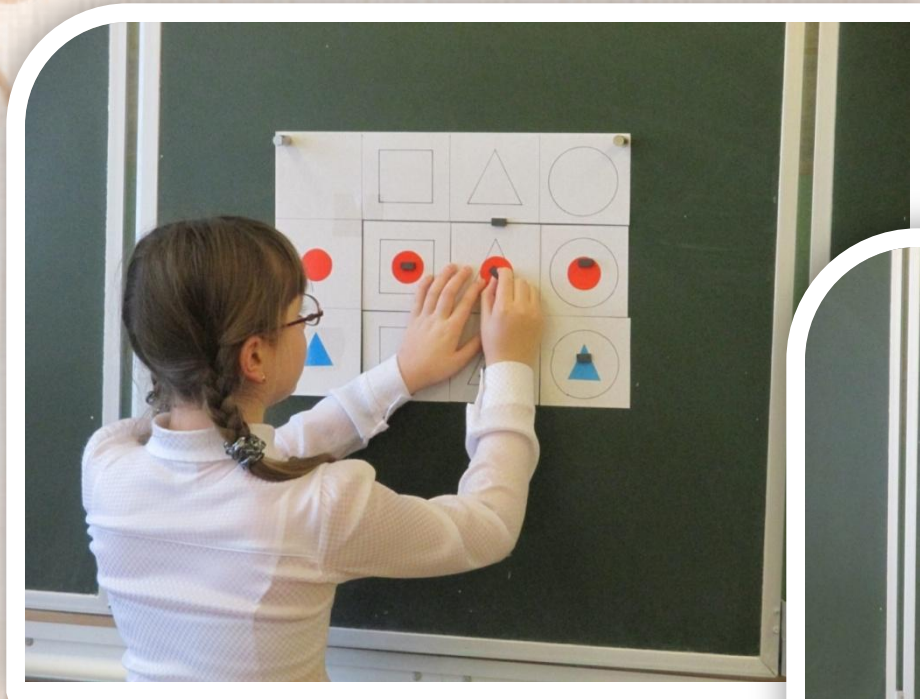


# Игры создают условия для освоения социальных ролей.





# Игры активизируют мыслительную деятельность.



# Классификация педагогических игр

## По области деятельности:

- физические;
- интеллектуальные;
- трудовые;
- социальные;
- психологические.



# **По характеру педагогического процесса**

- обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие;**
- познавательные, воспитательные, развивающие;**
- репродуктивные, продуктивные, творческие;**
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.**



# По игровой методике:

- предметные;
- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;
- имитационные;
- драматические.



# **По предметной области:**

- **математические, химические, биологические, физические, экологические;**
- **музыкальные, театральные, литературные;**
- **трудовые, технические, производственные;**
- **физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные;**
- **обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие.**



# По игровой среде:



- без предметов, с предметами;
- настольные, комнатные, уличные, на местности;
- компьютерные, телевизионные, с техническими средствами обучения;
- технические, со средствами передвижения.

# Фонетические игры



## Шифровальщик



Восстановите слова, в которых буквы переставлены местами:

□ дeтля (дятел)

□ каросо (сорока)

Составь новое слово, переставив буквы:  
45123

Нитка (ткани)



# Лексические игры

- шарады;
- анаграммы;
- метаграммы;
- логогрифы;
- омографы;
- каламбуры







# **По формированию универсальных учебных действий:**



- по формированию личностных УУД;**
- по формированию регулятивных УУД;**
- по формированию познавательных УУД;**
- по формированию коммуникативных УУД.**



Играть – не значит  
веселиться,  
а играть – значит  
трудиться!

