

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



Компонент игровой технологии	Структурные элементы игры
<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.*





«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**

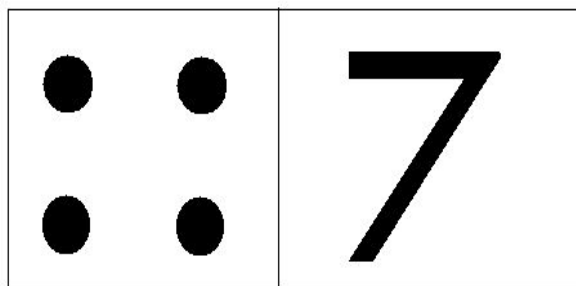
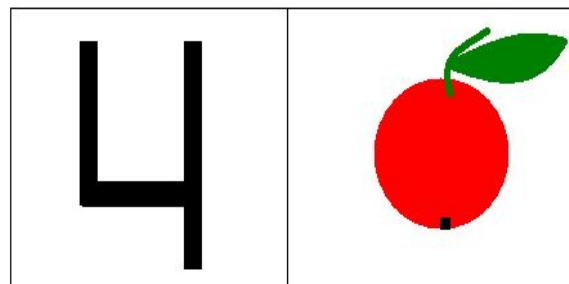
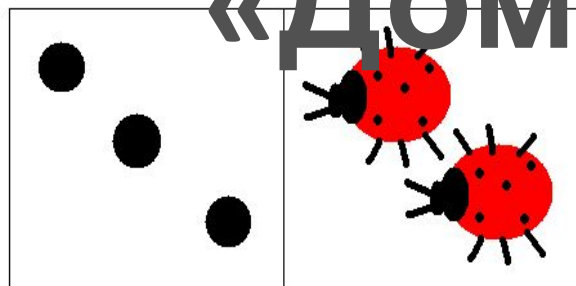


ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ



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*

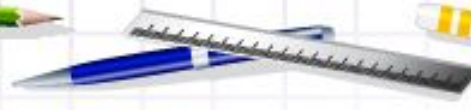
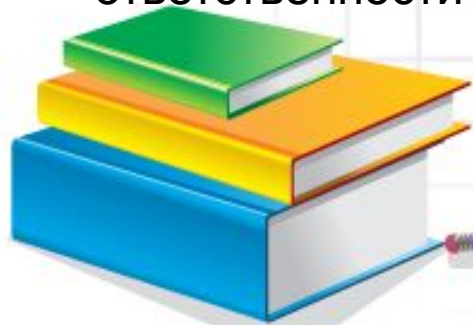
$5 + 5$ *Ц*

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>



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