

# Игровые технологии как составная часть системно- деятельностного подхода

Выступление учителя начальных классов

МАОУ ДСОШ№2 Семеновой Е.И.

(Педагогические чтения)

Ноябрь 2014

# Деятельностный подход к обучению предполагает

- \* наличие у детей познавательного мотива (желания узнать, открыть, научиться) и конкретной учебной цели (понимания того, что именно нужно выяснить, освоить);
- \* выполнение учениками определённых действий для приобретения недостающих знаний;
- \* выявление и освоение учащимися способа действия, позволяющего осознанно применять приобретённые знания;
- \* формирование у школьников умения контролировать свои действия – как после их завершения, так и по ходу;
- \* включение содержания обучения в контекст решения значимых жизненных задач.

# Системно-деятельностный подход включает в себя базовые образовательные технологии:

- \* Здоровьесберегающие;
- \* Проблемно-диалогическое обучение;
- \* Технология проектного обучения;
- \* Технология развивающего обучения;
- \* Личностно-ориентированное обучение;
- \* Компьютерные технологии
- \* Игровые технологии.

# Игровые технологии

« Без педагогической игры на уроке невозможно увлечь учеников в мир знаний и нравственных переживаний, сделать их активными участниками и творцами урока».

Ш.А.Амонашвили

Как облечь урок в игровую форму в школьной практике?  
Здесь великое множество вариантов, но обязательно  
соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

# Виды дидактических игр

1. **Игры-упражнения.** Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.
2. **Игры-путешествия.** Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.
3. **Игры-соревнования.** Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Эти передовые педагогические игровые технологии, применение которых в сочетании с традиционной методикой преподавания, гарантируют:

- 1)Активизацию учебного процесса, учебно-познавательной деятельности младших школьников.
- 2)Комфортный и результативный для ученика и учителя процесс обучения.
- 3)Высокий и прочный уровень обученности в классах с любой подготовленностью.
- 4)Формирование у школьников умения и стойкого навыка учиться.
- 5)Полноценное соединение знаний и практических навыков.
- 6)Объединение учебной и внеурочной деятельности в единый воспитательный процесс.

# Педагогические игры имеют следующую классификацию:

- 1 **По виду деятельности:** физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;
- 2 **По характеру педагогического процесса:**
  - обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
  - познавательные, воспитательные, развивающие;
  - репродуктивные, продуктивные, творческие;
  - коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.;

### **3 По характеру игровой методики:**

- предметные, ролевые, имитационные и т. д.;

### **4 По игровой среде:**

- с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.

# Игры на уроках русского языка

- \* «Загадки Петрушки»
- \* «Путаница»
- \* «Кто в каком домике будет жить?»
- \* «Ведущая буква»
- \* «Слог за слогом»
- \* «Цепочка»
- \* «Дружная семейка».
- \* «Лесенка».
- \* Шарады.
- \* Путешествие по станциям (Проверяйка, Вспоминайка, Словознайка и др.)

# Игры на уроках литературного чтения

- \* «Отгадайте пословицы» ( по двум ключевым словам).
- \* «Собери пословицу»
- \* «Конкурс пародистов»
- \* «Отгадай зашифрованное слово» и др.

## Игры на уроках окружающего мира

- \* «Узнай птицу по описанию»;
- \* «Рассели животных» и др.

# Игры на уроках математики

- \* «Магические квадраты»;
- \* Математический футбол»;
- \* «Паровозик из Ромашково»;
- \* «Засели домики»;
- \* «Наряди елочку»;
- \* «Космонавты»;
- \* «Математическая гусеница»;
- \* Путешествие по станциям (Сосчитайка, Помогайка, Думайка, Решайка и др.)



«Кто постигает новое, лелея старое, тот может быть учителем».

«Учитель и ученик растут вместе».

Конфуций