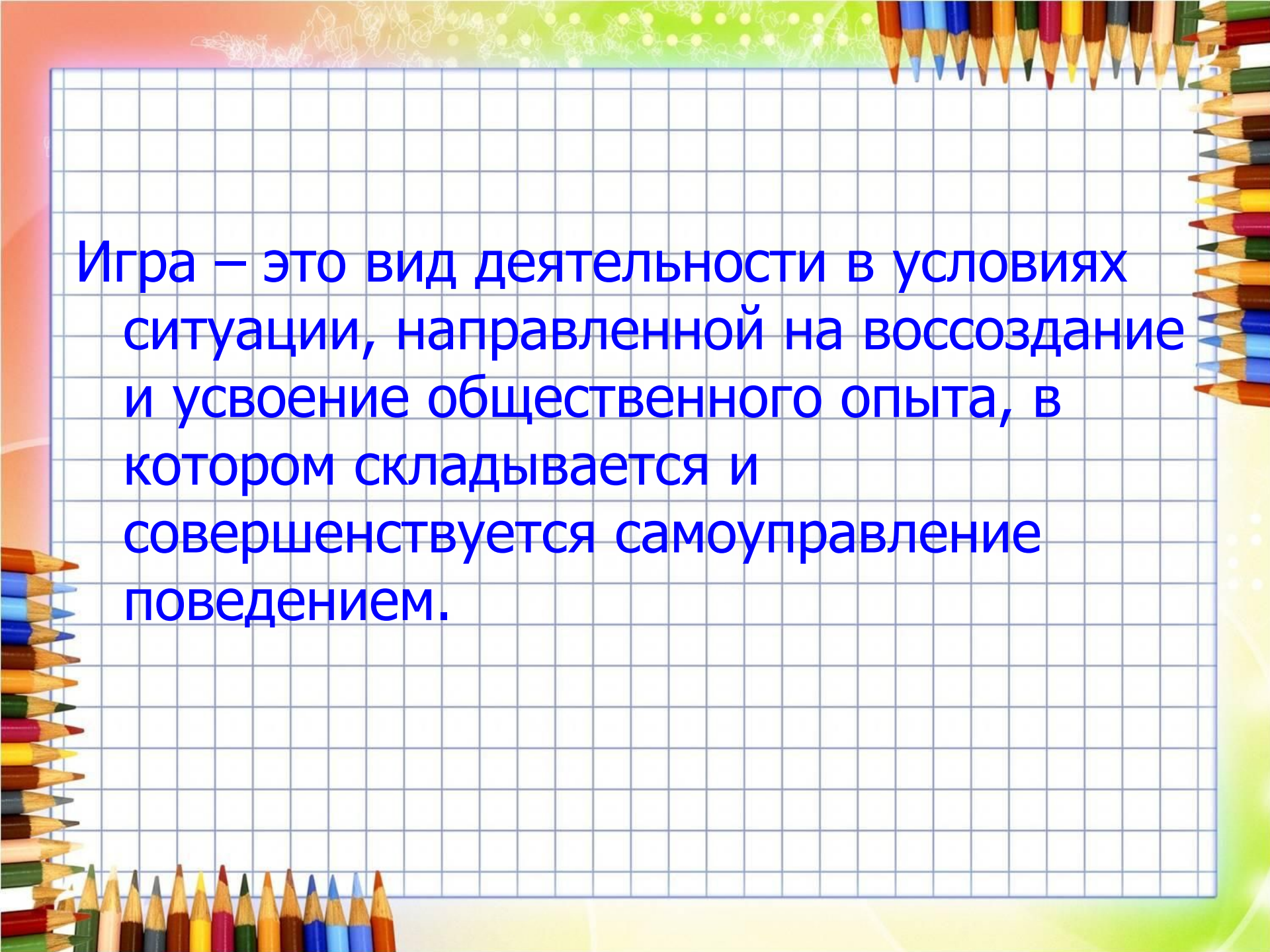
A decorative border of various colored pencils (red, blue, yellow, green, brown, black) is arranged around the edges of the page. The pencils are sharpened and point towards the center.

**Игровые  
технологии и  
модульное  
обучение в  
образовательном  
процессе.**

The image features a central white grid on a light blue background. The grid is surrounded by a decorative border of various colored pencils (red, blue, yellow, green, brown) arranged in rows along the top, bottom, and sides. The text is written in a bold, blue, sans-serif font within the grid.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.



*«...ребенок должен  
играть, даже когда  
делает серьезное  
дело. Вся его жизнь  
– это игра.»*

*А.С.  
Макаренко*

## **1. Педагогические игры достаточно разнообразны по:**

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

## **2. По характеру педагогического процесса бывают:**

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические и другие.

## **3. По характеру игровой методики делятся на:**

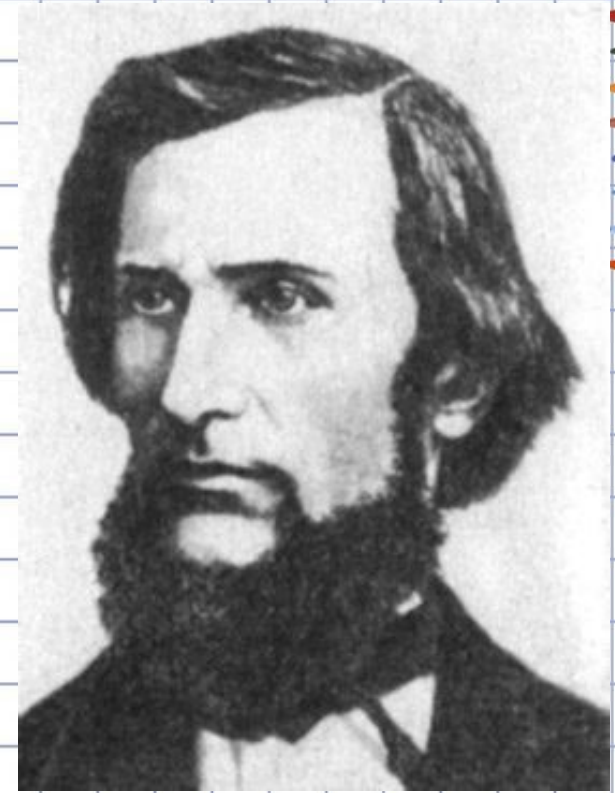
- предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры драматизации.

## **4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.**

# ЦЕЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ-

- *пробудить интерес*
- *к познанию, науке,*
- *книге, учению*

«Для дитяти игра –  
действительность, и  
действительность  
гораздо более  
интересная, чем та,  
которая его окружает.  
Интереснее она для  
ребенка именно потому,  
что отчасти есть его  
собственное создание...  
в игре же дитя, уже  
зреющий человек  
пробует свои силы и  
самостоятельно  
распоряжается  
своими же  
созданиями»



Ушинский

# Сущность игровых технологий

ценностно-  
волевой

содержа-  
тельно-  
операц-  
онный

оценочный

мотива-  
ционный

ориента-  
ционно-  
целевой

**Компонент** игровой технологии

**Структурные элементы** игры

*Мотивационный*

*Установочный  
момент, игровая  
ситуация*

*Ориентационно-  
целевой*

*Задачи игры*

*Содержательно-  
операционный*

*Правила игры,  
игровое действие*

*Ценностно-волевой*

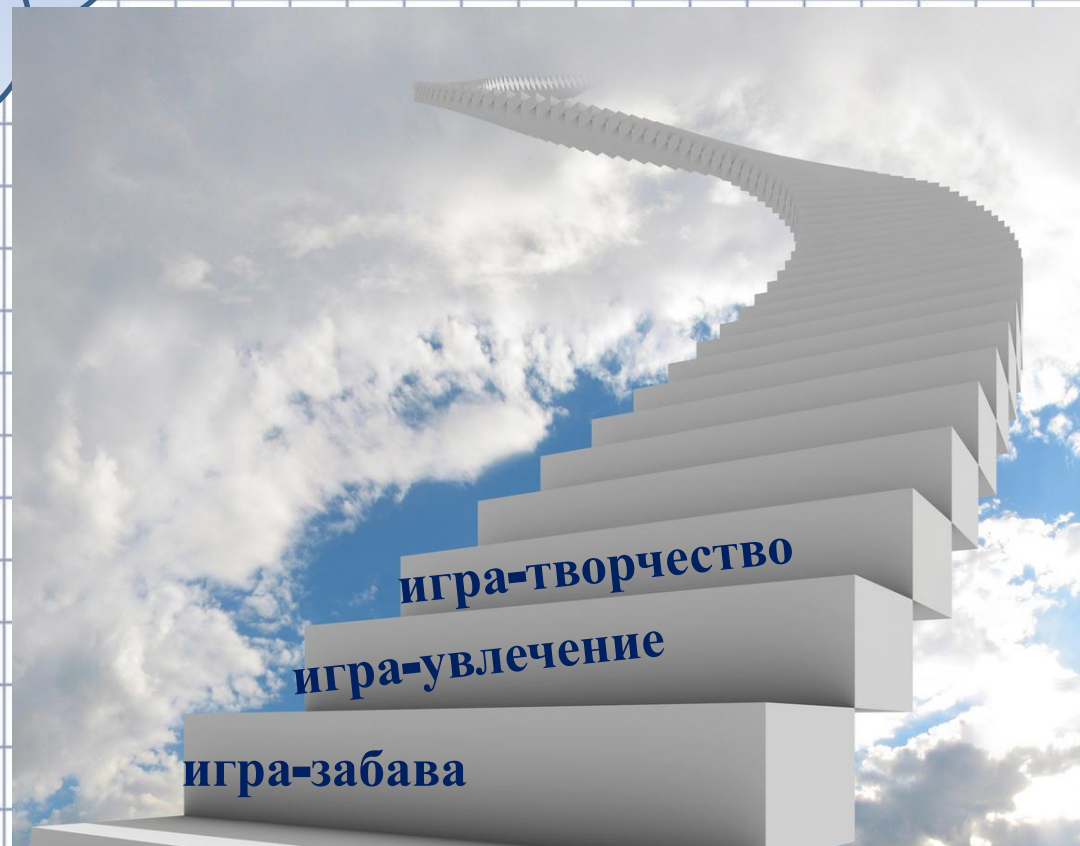
*Игровое состояние*

*Оценочный*

*Результат игры*



**Сущность  
игровых  
технологий**

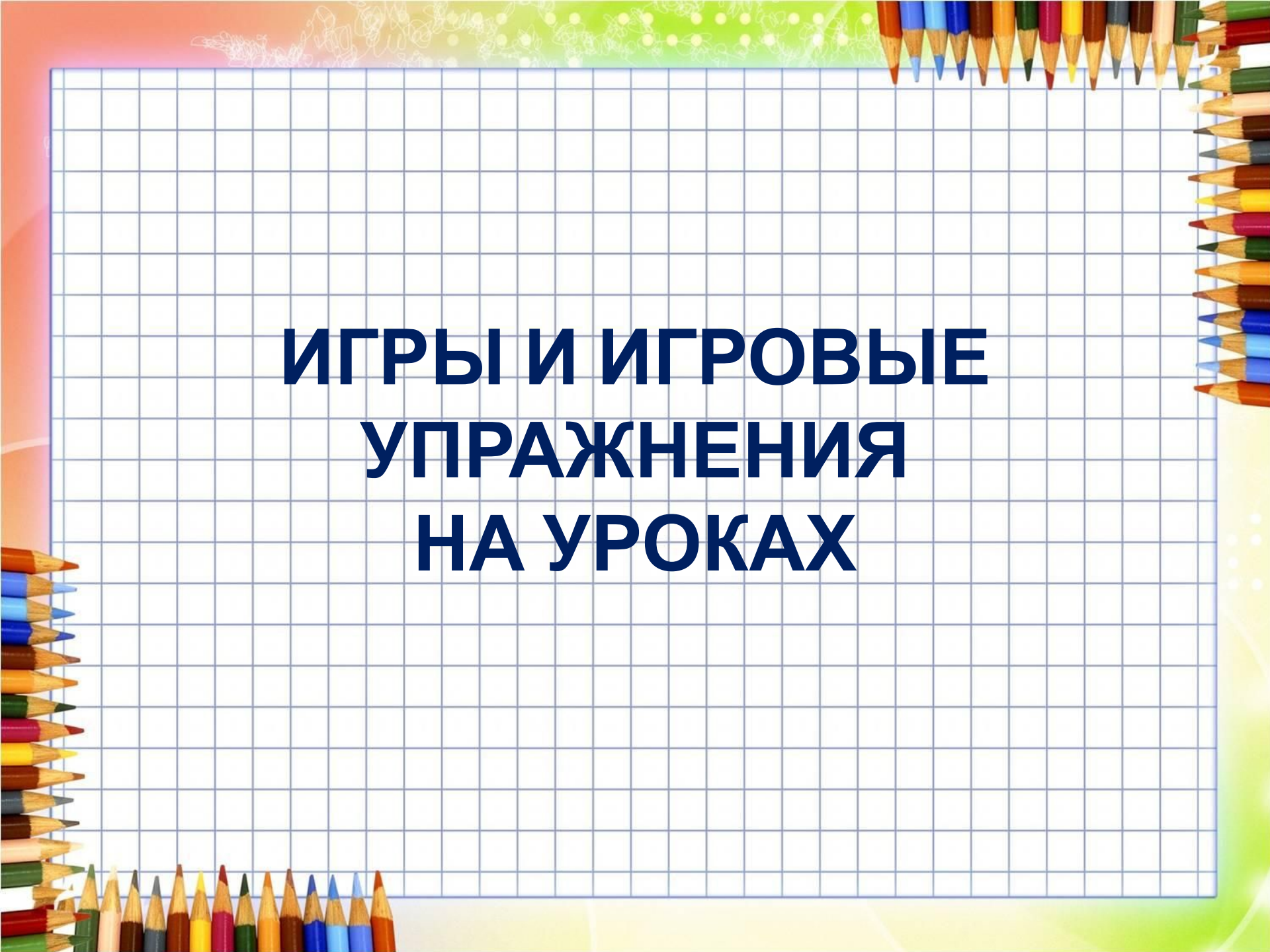


# РЕЗУЛЬТАТ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

- ▣ 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.

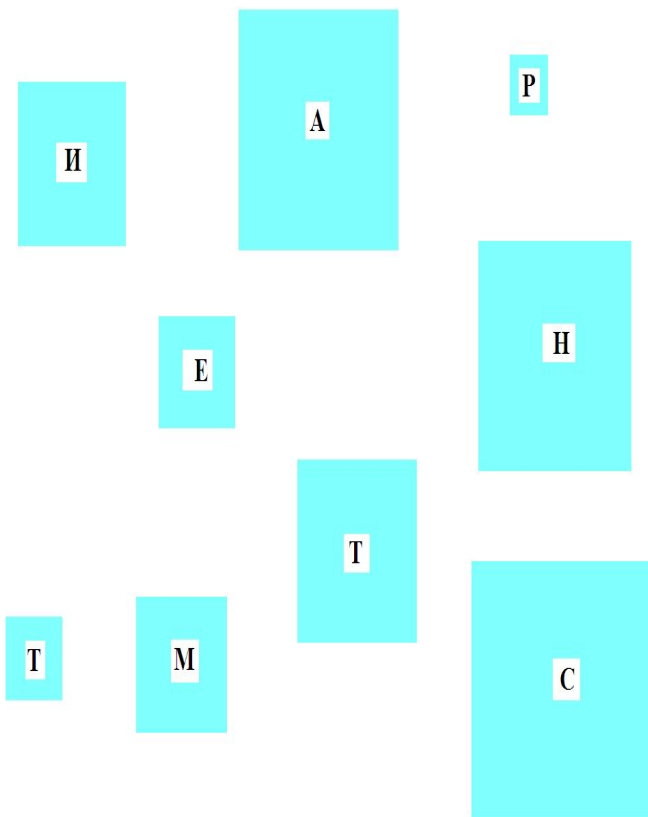


«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»  
*В.А. Сухомлинский*

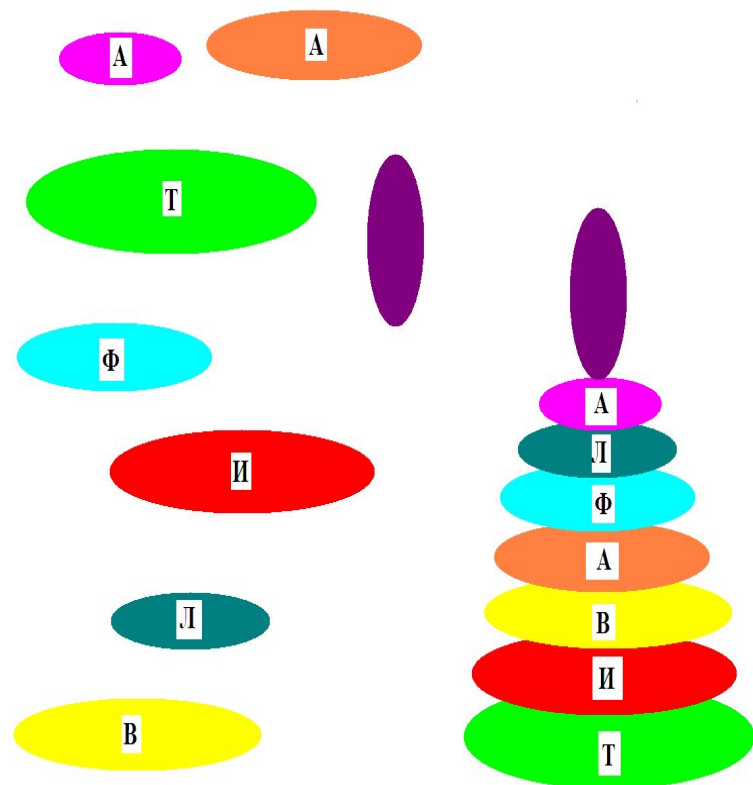
The image features a central white grid on a light blue background. The grid is surrounded by a decorative border of various colored pencils (red, blue, yellow, green, brown, black) arranged along the top, bottom, and right edges. The top and bottom edges also have a soft, glowing light effect. The text is centered within the grid.

# **ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ**

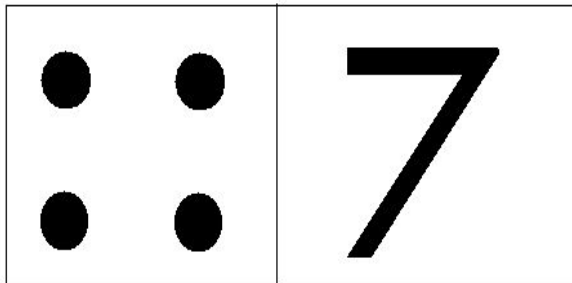
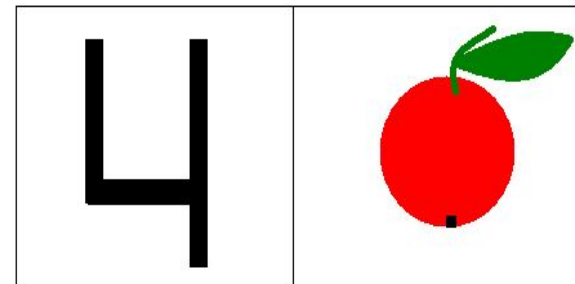
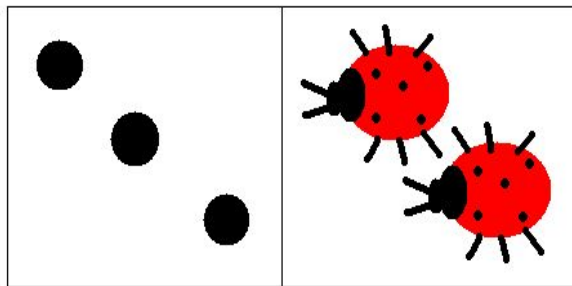
Расставьте  
карточки,  
начиная с самой



Постройте  
пирамидку.



# Игра «Домино»



# Игровое упражнение

## «Реши правильно и прочти»

1	И
2	Л
3	Д
4	А
5	М
6	К
7	О
8	Р
9	Е
10	Ц

$6 - 1$  *М*

$5 + 2$  *О*

$10 - 8$  *Л*

$3 + 4$  *О*

$7 - 4$  *Д*

$6 + 3$  *Е*

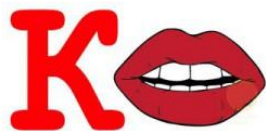
$5 + 5$  *Ц*

# Игра «Кто больше?»»





# Реши ребусы



PROZAGADKI.RU  
все о загадках



З=М





# «Анаграммы».

Решите анаграммы

**НИАВД - ДИВАН**

**СЕОТТ - ТЕСТО**

**СЛОТ - СТОЛ**

**РАКЫШ - КРЫША**

**ГИАР - ИГРА**

**КООН - ОКНО**



## «ПЯТЫЙ ЛИШНИЙ»

Тюльпан, лилия, фасоль, ромашка,  
фиалка.

Река, озеро, море, мост, болото.

Кукла, медвежонок, песок, мяч,  
лопата и т.д.

## «Назови одним словом»

Метла, лопата... Июнь, июль ...

Дерево, цветок... Окунь, карась... и т.  
д.

# З

✓ способствует повышению интереса, активизации и развитию мышления;

# А

✓ 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;

# В

✓ подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;

✓ увлекаясь игровой оболочкой, можно потерять образовательное содержание

✓ невозможность использования на любом материале;

✓ сложность в оценке учащихся



# ***Модульное обучение***

# Чем модульное обучение отличается от других способов обучения?

- Содержание обучения представляется в блоках.
- Общение учителя и ученика осуществляется через модуль плюс личное индивидуальное общение
- Ученик максимум времени работает самостоятельно, учится целеполаганию, самопланированию, самоорганизации, самоконтролю и самооценке.
- Наличие модулей с печатной основой позволяет индивидуализировать работу с детьми

# Какова система действий учителя?

- Разработать модульную программу, которая состоит из комплексной дидактической цели и совокупности модулей, обеспечивающих достижение этой цели.
- Разработать технологическую карту урока.
- Ведущим принципом модульного обучения является принцип сочетания комплексных, интегрирующих и частных дидактических целей
- Обратная связь осуществляется в сочетании с самоуправлением, учением со стороны школьников.

# Что такое технологическая карта? Чем она отличается от планирования?

- Карта имеет много общего с планированием: в ней указывается тема, количество часов, цель обучения, тип урока, форма контроля за качеством усвоения учебного материала и освоения способов учебной деятельности, выделяются умения и навыки, формируемые при изучении темы.



# Технологическая карта.

цель	
Учащиеся должны знать	
Учащиеся должны уметь	
Формируемая область понимания	
Умения и навыки	
Педагогическая технология	Модульное обучение
контроль	Само-, взаимоконтроль, экспертный контроль

# Типы учебных занятий

- урок изучения новых знаний
- урок закрепления знаний
- урок комплексного применения знаний
- урок обобщения и систематизации знаний
- урок контроля, оценки и коррекции знаний

# Оценочная деятельность ученика:

- Самооценка
- Взаимооценка
- Прогностическая оценка

# Как изменится работа учителя при переходе на модульное обучение?

- Учитель выступает как организатор обучения. Он управляет процессом обучения. Часть своих функций он передает детям, например, оценивание. Учащиеся могут оценить себя и товарищей по разработанным учителем критериям.
- Прежде чем учить ребенка на основе модульной технологии, необходимо сначала научить его учиться, научить давать описание объектов, сравнивать их, объяснять явления и процессы, а затем использовать эти способы для овладения новым содержанием.