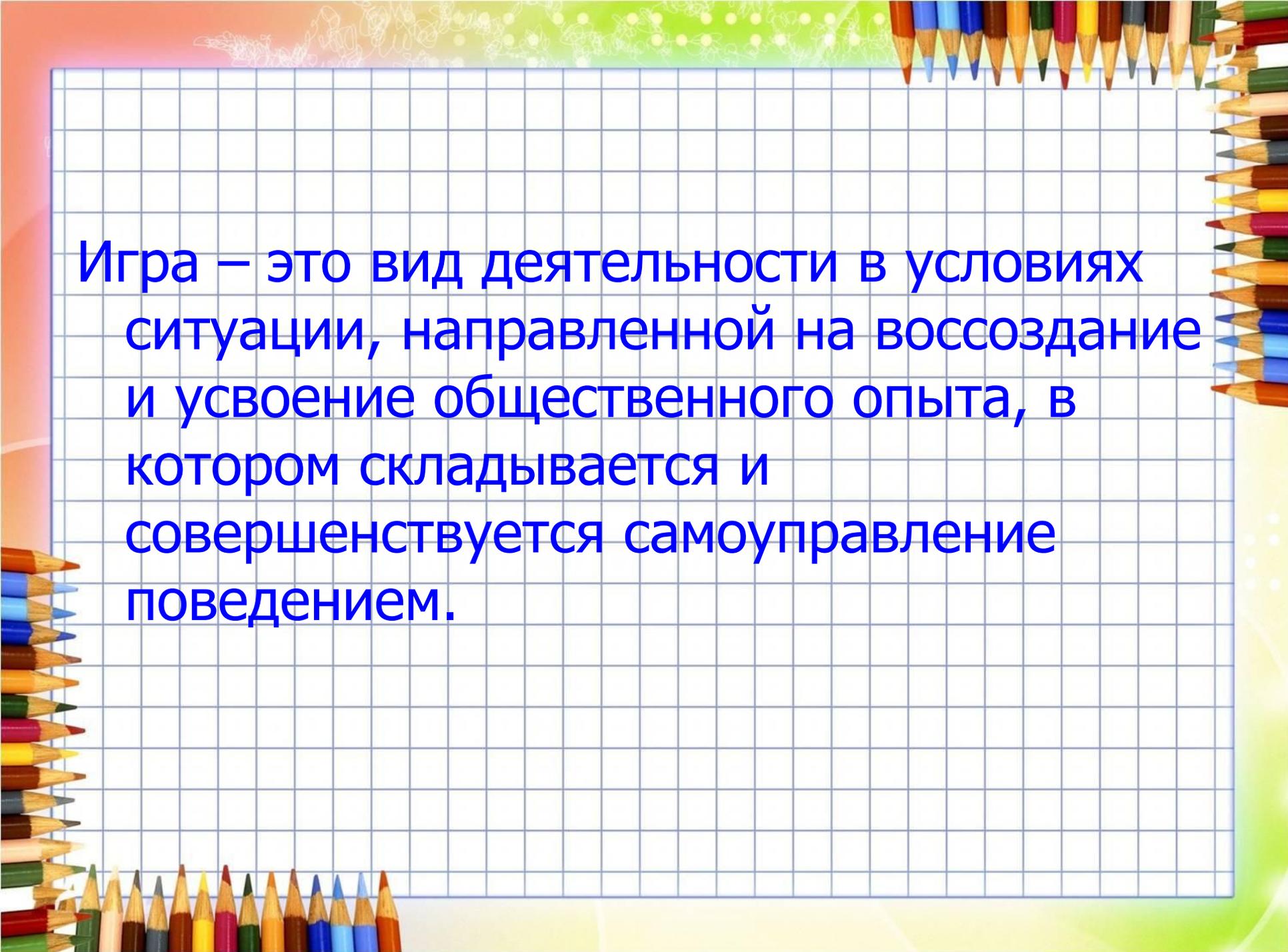
A decorative border of various colored pencils (red, blue, yellow, green, brown, black) is arranged around the edges of the page. The pencils are sharpened and point towards the center.

**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:

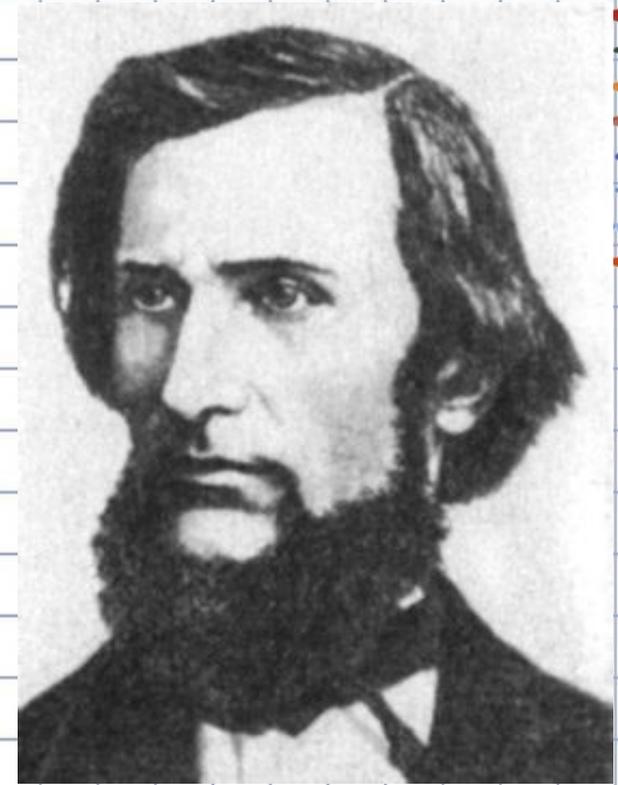
- предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры драматизации.

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

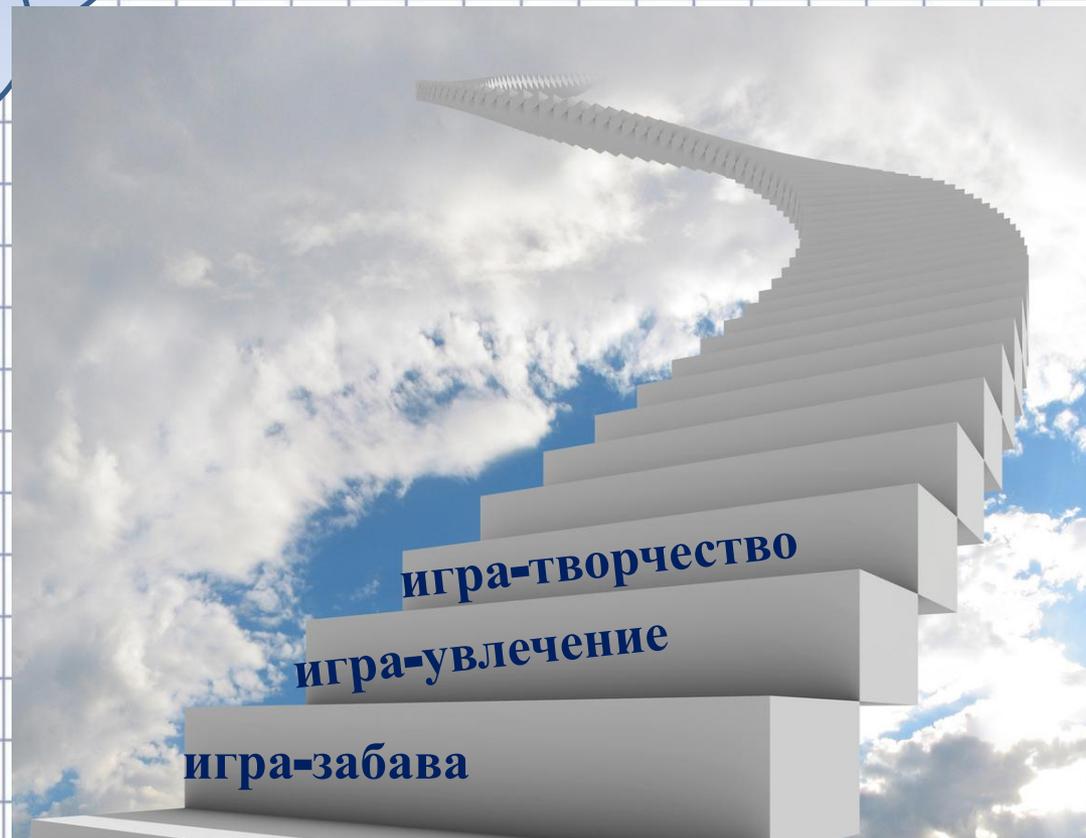
Ценностно-волевой

Игровое состояние

Оценочный

Результат игры

**Сущность
игровых
технологий**

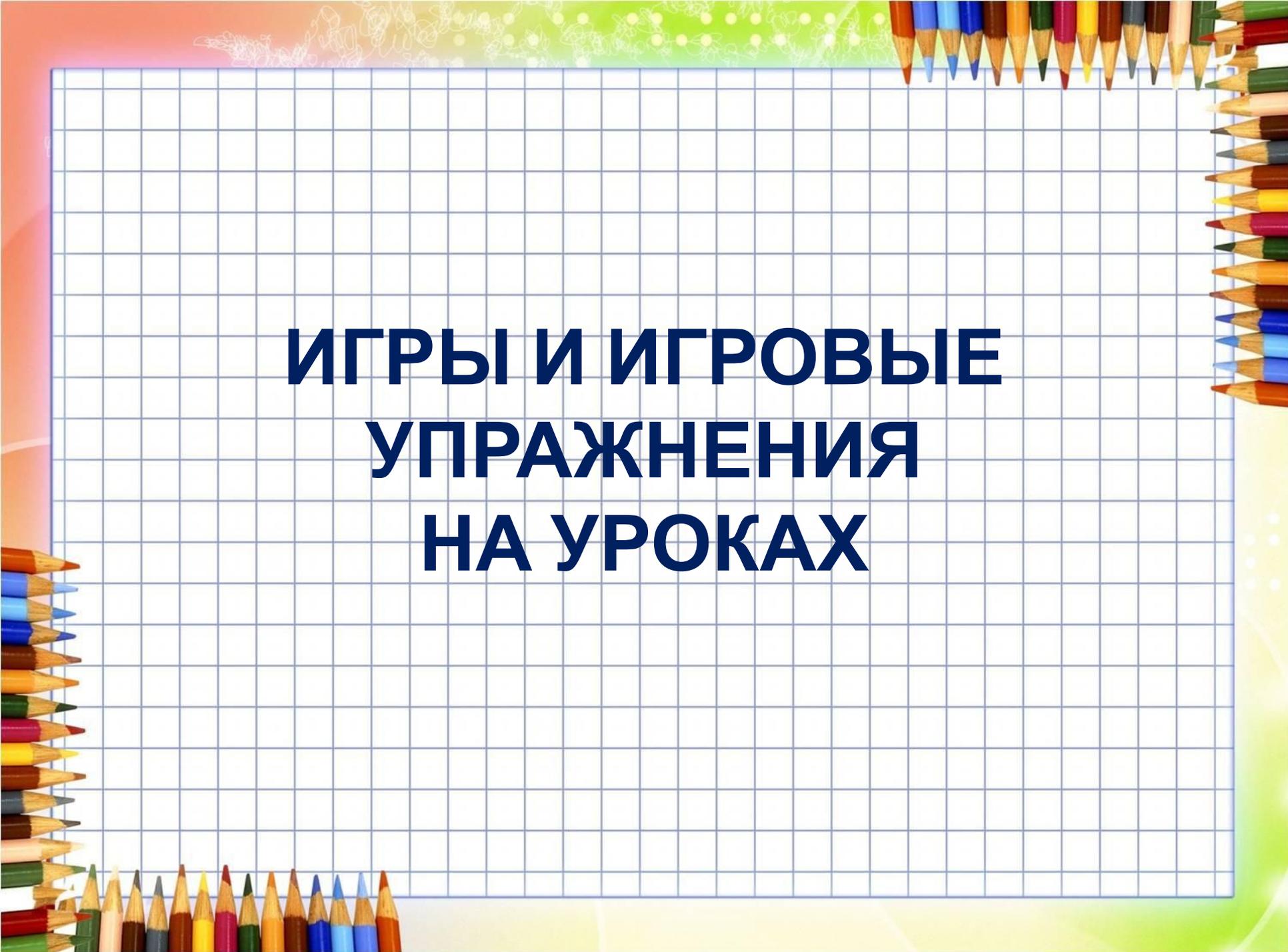


РЕЗУЛЬТАТ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

- 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.

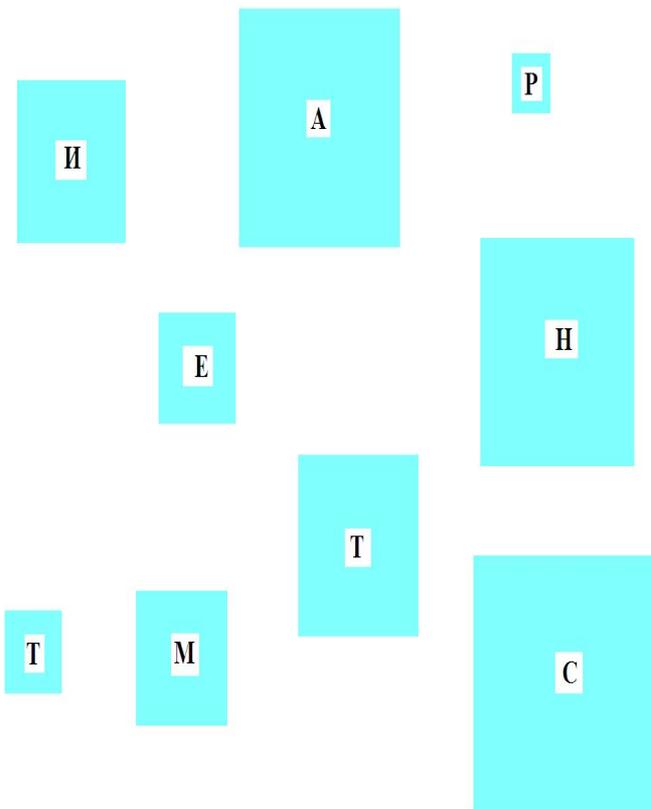


«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»
В.А. Сухомлинский

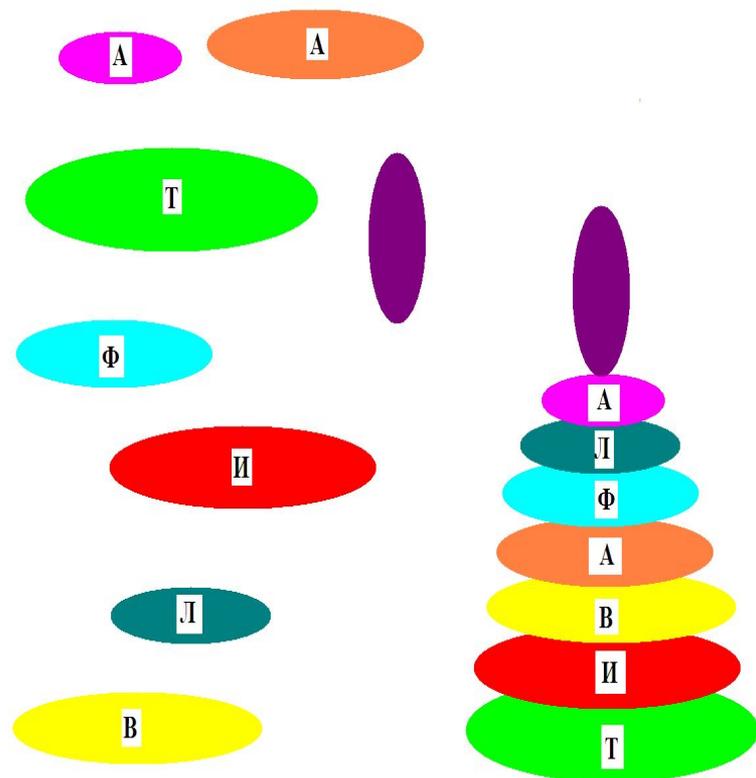
The image features a central white grid on a light blue background. The grid is surrounded by a decorative border of colored pencils in various colors (red, orange, yellow, green, blue, purple, brown) arranged along the top, bottom, and sides. The text is centered within the grid.

ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ

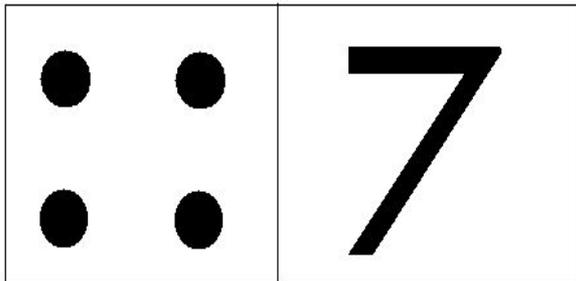
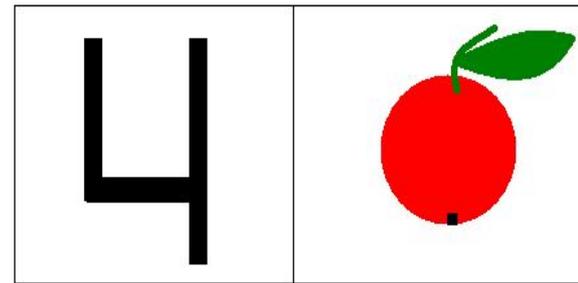
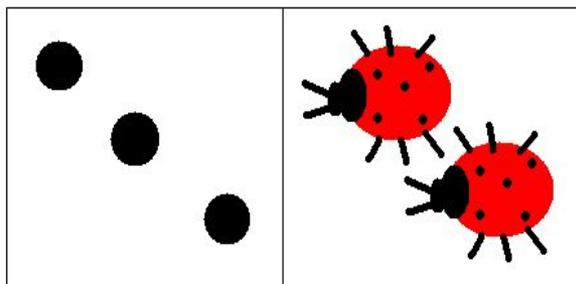
**Расставьте
карточки,
начиная с самой**



**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*

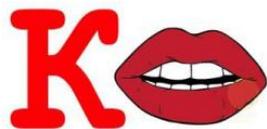
$6 + 3$ *Е*

$5 + 5$ *Ц*

Игра «Кто больше?»»



Реши ребусы

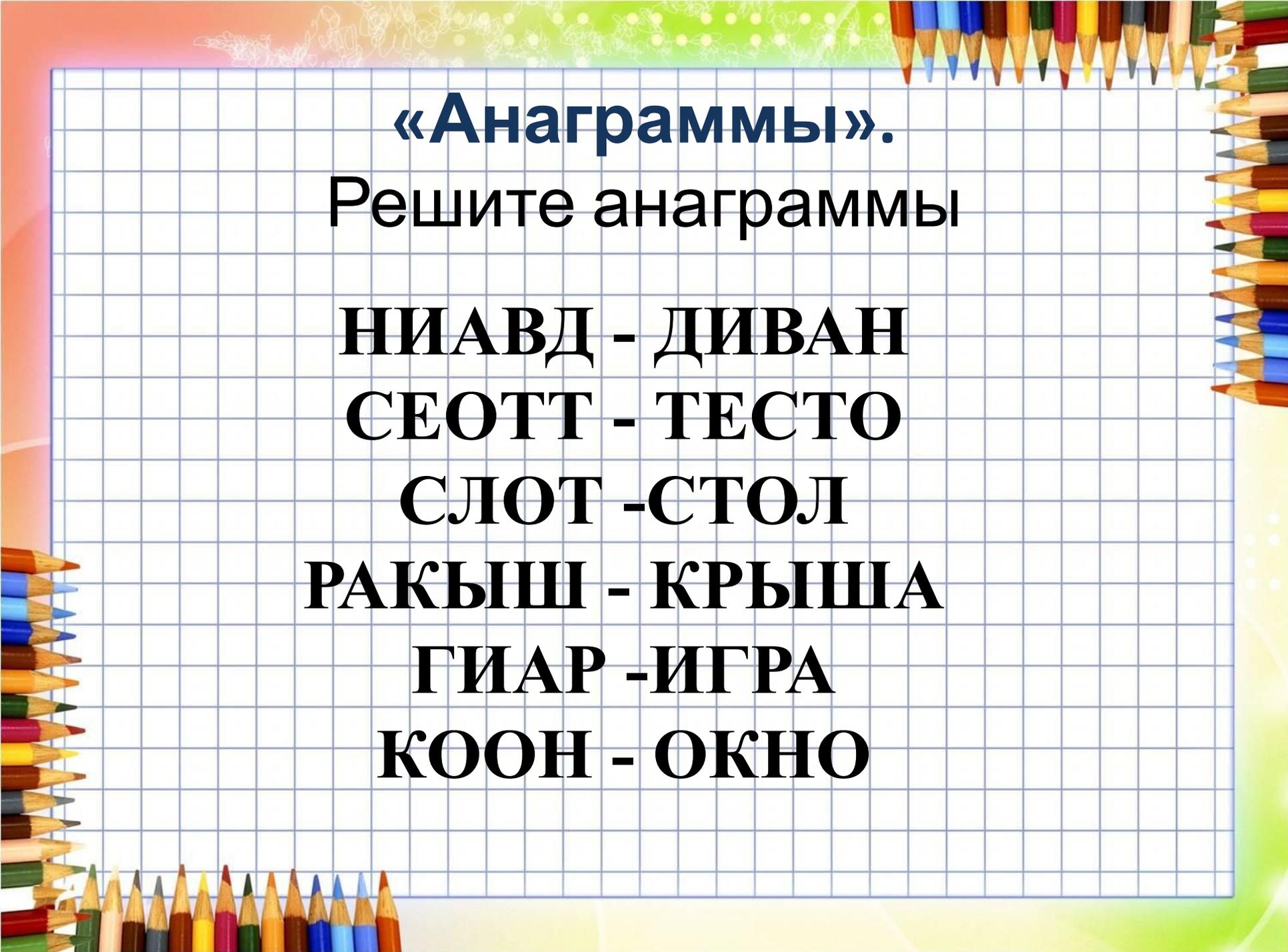


PROZAGADKI.RU
все о загадках



З=М





«Анаграммы».

Решите анаграммы

НИАВД - ДИВАН

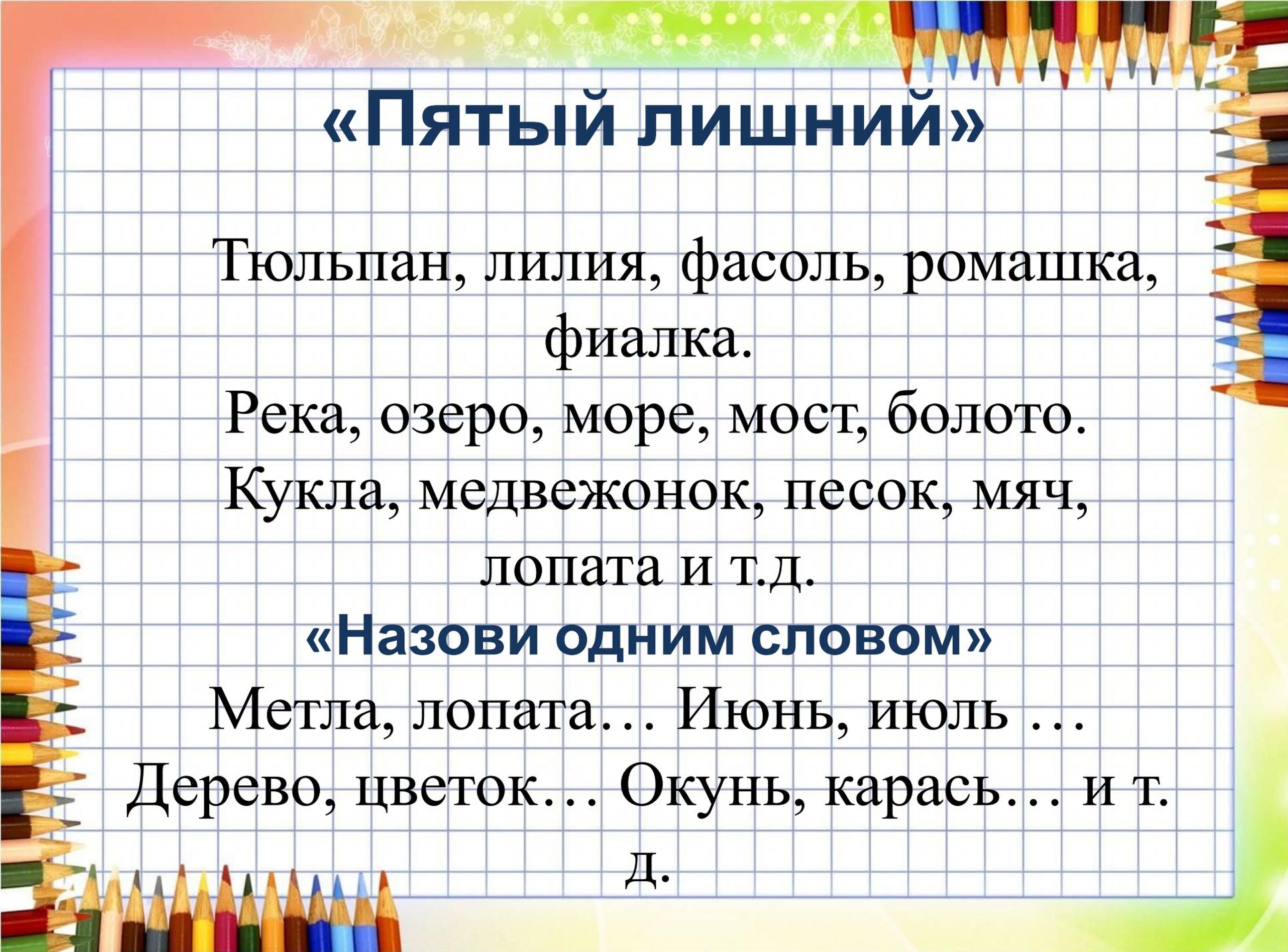
СЕОТТ - ТЕСТО

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, при подготовлении к будущей жизни;

✓ способствует объединению коллектива и формированию ответственности

ПРОТИВ

✓ сложность в организации и проблемы с дисциплиной;

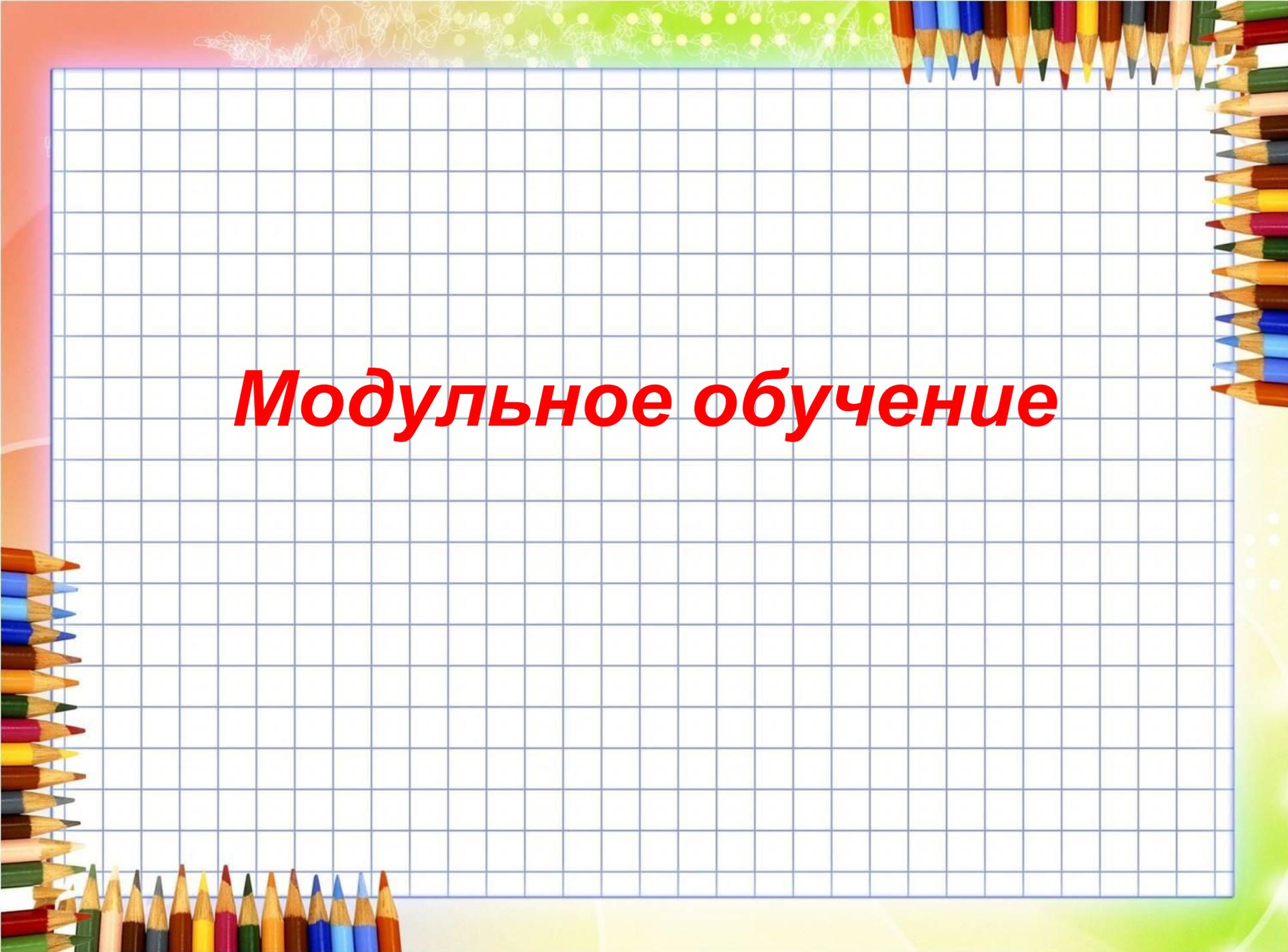
В

✓ 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.