

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

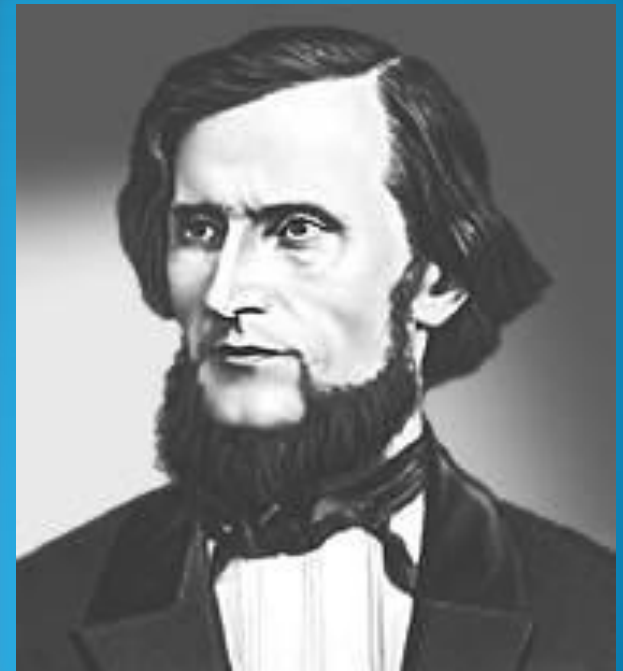
**Выполнила :
учитель начальных классов
Завьялова Валентина Анатольевна**

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр.

Они отличаются вообще от игр тем, что обладают поставленной **целью обучения** и соответствующим ей **педагогическим результатом**.

Они обоснованны, выделены в явном виде и характеризуются **учебно-познавательной направленностью**.

К.Д. Ушинский писал: «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 дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни».



«...В игре раскрывается
перед детьми мир,
раскрываются творческие
способности личности. Без
игры нет и не может быть
полноценного умственного
развития», – писал
В. А. Сухомлинский



Цель игровых технологий:

пробудить интерес к
познанию, науке, книге,
учению

При раскрытии сущности игровой технологии следует выделить следующие компоненты:

- мотивационный
- ориентационно - целевой;
- содержательно-операционный;
- ценностно-волевой;
- оценочный.

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>

**Игровые технологии
представляют собой ступени
от игры-забавы к игре-
увлечению познанием.**

**И высшей ступенью является –
от игры к творчеству,
к научной логике,
к опережению школьных
программ.**

Требования к играм в образовании, обеспечивающие привлекательность игр:

- игровой сюжет, мотивирующий на достижение игровых целей;
- включенность каждого;
- возможность действия для каждого ученика;
- риск неудачи;
- игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями
- вариативность
- заложены разные средства для достижения игровых целей

Теория и классификация игр.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.
- возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

В структуру игры как **процесса** входят:

- **роли**, взятые на себя играющими;
- игровые **действия** как средства реализации этих ролей;
- **игровое** употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей **игровыми**, условными;
- **реальные отношения** между играющими;
- **сюжет** (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Большинство игр отличается следующие черты:

- **свободная развивающая** деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- **творческий**, в значительной мере **импровизационный, активный** характер этой деятельности («поле творчества»);
- **эмоциональная приподнятость** деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных **правил**, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

РЕЗУЛЬТАТ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

- эффективное средство формирования 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.

Игру можно использовать на любых уроках:

урок объяснения нового,
урок закрепления пройденного,
комбинированный урок,
интегрированный урок и т. д.

Игру или игровой момент можно провести и на различных этапах урока.

Особенно большое поле деятельности в применении игр и игровых моментов именно в начальной школе.

Игровое упражнение «Реши правильно и прочти»

$20 - 15 \quad \text{М}$

$14 - 7 \quad \text{О}$

$10 - 8 \quad \text{Л}$

$16 - 9 \quad \text{О}$

$12 - 9 \quad \text{Д}$

$11 - 2 \quad \text{Е}$

$50 - 40 \quad \text{Ц}$

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



Игра «Реши правильно и прочти»



Математическая эстафета «Кто быстрее»



Игра «Верный ответ или нет»

Работа в группах

Игра «Незаконченное предложение»

Игра «Закончи пословицу».

Человек красив...делами.

Маленькое дело...лучше большого
безделья.

Ролевая игра: инсценирование
отрывков из сказок, различных
ситуаций.

«Анаграммы».

НИАВД - ДИВАН

КАОЛД - ЛОДКА

ГИАР - ИГРА

«Ребусы».

100Л — стол

7Я – семья

Игра «Умозаключения»: выбрать 2
существенных слова для первого слова
Сад (растение, садовник, собака,
забор, земля);

Сумма (слагаемое, равенство,
множитель, результат)

Игра «Пятый лишний»

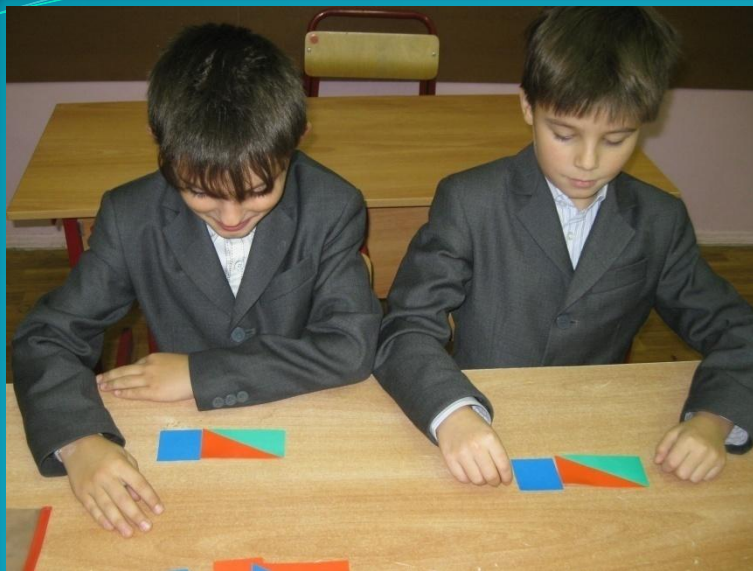
Река, озеро, море, мост, болото.

Игра «Назови одним словом»

Метла, лопата...

Окунь, карась...

Игра «Составь схему слова» Игра «Парашютисты»



Игра «Засели домик»



Изготовление игры «Таблица умножения»





Игра с веерами «Вставь букву»



Игра «Посчитай слоги»



Игра «Определи время»

Повторяя и закрепляя тему
«Предлоги», можно провести игру
«Кто больше?». По карточкам с
иллюстрациями повторяется до 10
предлогов.



Использование на уроках заданий творческого характера: кроссвордов, ребусов способствует

развитию устойчивого интереса у учащихся к обучению



Использование карточек «Продукты соседу», дидактических игр «Да-нет», «День-ночь» уроков -сказок, уроков –экскурсий способствует

расширению кругозора, развитию общеучебных навыков, воспитанию самостоятельности и коммуникативных навыков.

ЗА

- 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

**Спасибо
за внимание**