ИГРОВЫЕ

ТЕХНОЛОГИИ

Выполнила учитель начальных классов МОУ Лицея №19 г. Королёва Ерош Н.В.

Эпиграф:

К.Д.Ушинский: Для дитяти игра — действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов.



как элементы более обширной технологии

в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля)

Применение игровой деятельности (Г.К.Селевко) :

в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета

как технология внеклассной работы

Определение звонкости – глухости согласного звука.





Основные направления реализации игровых приемов и ситуаций:

- 1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
- 2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
- 3. Учебный материал используется в качестве ее средства.
- 4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.
- 5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом

Факторы привлекательности и незаменимости и игровой деятельности:

Самостоятельность. Игра -- единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства.

Игра дает возможность «безнаказанно» творить.

Игровая деятельность на уроках ИЗО





Игровая деятельность на уроках ИЗО



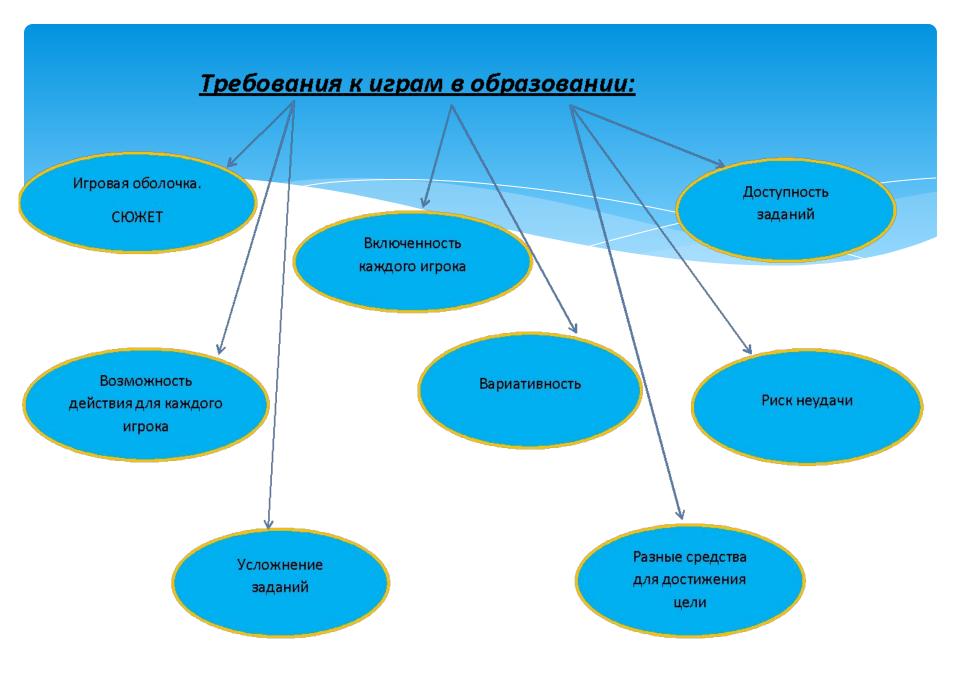






Факторы, способствующие возникновению игрового интереса (Ю.В.Геронимус):

- удовольствие от контактов с партнерами по игре;
- удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;
- азарт от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;
- необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;
- быстрое выяснение последствий принятых решений. Это выяснение, как правило, возможно только в ходе игры, так как последствия зависят... еще и от непредсказуемых действий других игроков;
- удовлетворение от успеха промежуточного или окончательного;
- если игра ролевая, то удовольствие от процесса перевоплощения в роль.



Этапы игры как деятельности:

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Структура игры как процесса:

- 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.



Пальчиковая гимнастика





Принципы классификации педагогических игр (Г.К. Селевко)

По виду деятельности:

- □ физические (двигательные);
- □ интеллектуальные (умственные);
- □ трудовые;
- 🛘 социальные;
- психологические.



По характеру

педагогического процесса:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные,диагностические,профориентационные,психотехнические



<u>По характеру игровой</u> методики:

- □ предметные;
- □ сюжетные;
- □ ролевые;
- □ деловые;
- □ имитационные;
- □ игры-драматизации.



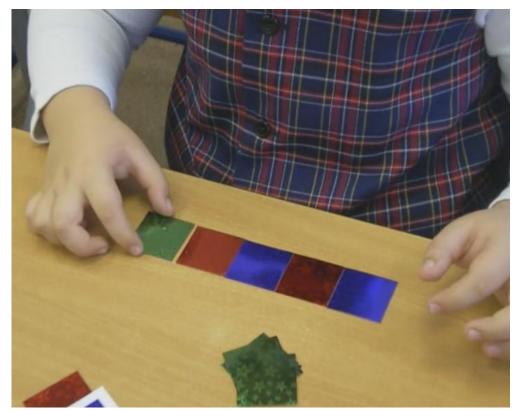
По игровой среде:

- □ игры с предметами и без них;
- □ настольные;
- □ комнатные;
- □ уличные;
- на местности;компьютерные и с TCO;
- с различными средствами передвижения.



Применение игровых технологий

- □ Игры «в слова».
- □ Игры «со словами».
- □ «Дополни слово».
- «Перевернутые слова».
- 🛘 « Соединить половинки слов».
- □ «Составление палиндромов».
- «Исключение лишнего».
- «Поиск аналогов»
- □ «Завершение рассказа»
- «Пальчиковая гимнастика» и др.



А. Эйнштейн: «Фантазия важнее знания. Способность к воображению, фантазии присуща только человеку и отличает его от всех других существ».

