

**Государственное профессиональное образовательное
учреждение
«Сыктывкарский гуманитарно-педагогический колледж им. И.А.
Куратова»**

ИГРА – КЛЮЧЕВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ

**Подготовила Суровцева Н.А.
г. Сыктывкар
2016г.**

*Понятие игры как таковой более высокого
порядка, нежели серьёзного. Ибо серьёзность
стремится исключить игру, игра же с
лёгкостью включает в себя серьёзность.*

Йохан Хейзинга. Homo Ludens (Человек играющий)

Йо́хан Хёйзинга (1872—1945) — нидерландский философ, историк, исследователь культуры, профессор

Игра стоит свеч. Использование игры в образовании



**В качестве урока
или его элемента**

- Викторина
- Игровая физкультминутка



**В качестве элемента более
обширной технологии**

- Конструктор в технологии LegoEducation
- Игра "Верю-Не верю" как элемент ТРКМ



**В качестве самостоятельной
технологии**

- Игровая смена в летнем лагере
- Игровая компьютерная образовательная среда



**В качестве технологии
внеклассной работы**

- Коллективная творческая деятельность (КТД)
- Военно-патриотическая игра "Зарница"

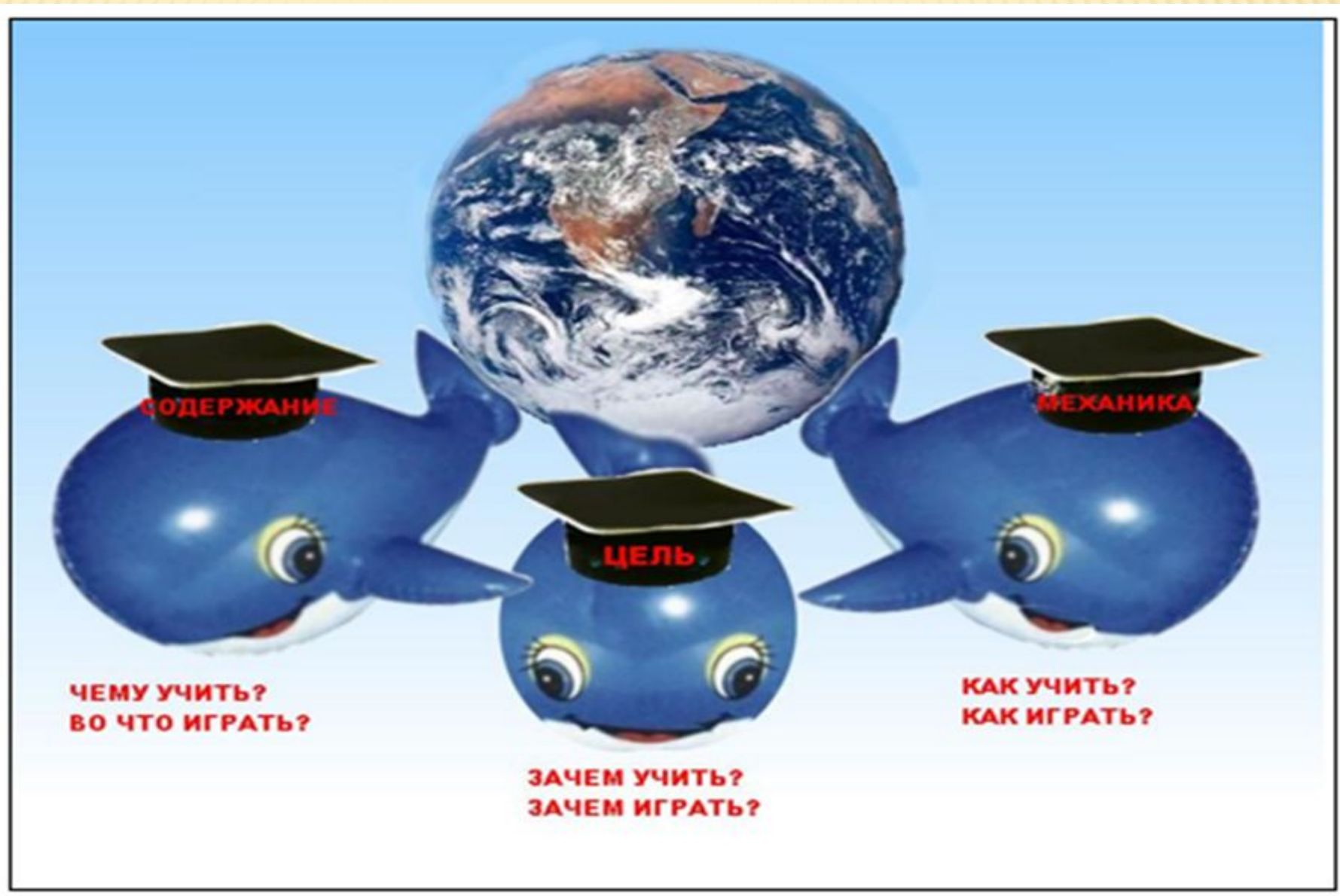
Игровые технологии – важнейший инструмент любого педагога



*Кто хочет стать хорошим земледельцем или
домостроителем, должен ещё в играх либо
обрабатывать землю, либо возводить какие-либо
детские сооружения.*

Платон. Законы

Три кита игровых технологий



Три кита педагогической игры



Влияние игровой технологии на деятельность



Интенсифицирует



Активизирует

Любая современная образовательная технология обладает средствами, активизирующими (мотивирующими), интенсифицирующими (ускоряющими) деятельность учащихся. К таким технологиям можно отнести **игровые технологии, проблемное обучение, коммуникативные технологии, ТРКМ и др.**

Цели педагогических игр

Игры

Дидактические

расширение кругозора, познавательная деятельность, применение ЗУН в практической деятельности, формирование определенных умений, навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков

Воспитывающие

воспитание самостоятельности, формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности

Развивающие

развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умений находить оптимальные решения, развитие мотивации учебной деятельности

Социализирующие

приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль

Дидактические игры

- Расширение кругозора
- Познавательная деятельность
- Применение ЗУН в практической деятельности
- Формирование определенных умений, навыков, необходимых в практической деятельности
- Развитие общеучебных умений и навыков
- Развитие трудовых умений и навыков

Дидактические игры - основная категория игр, применяемых на учебных занятиях. Это игры с готовыми правилами, готовыми алгоритмами действий для участников (в отличие, например, от сюжетно-ролевых игр, в которых при наличии правил достаточно общего характера игроки обладают большой свободой действия). Поэтому дидактические игры часто носят «технический» характер, типичными примерами таких игр являются игры в духе «кто быстрее», «кто лучше», «техническое лото», «техническое домино» и т.п.

Дидактическая игра «ГИА-

Воспитывающие игры

- **Воспитание самостоятельности**
- **Воспитание определенных позиций, подходов, нравственных, мировоззренческих и эстетических установок**
- **Воспитание общительности, коллективизма, сотрудничества, коммуникативности**

Развивающие игры

- ❖ Развитие внимания, памяти, речи, мышления
- ❖ Развитие умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии
- ❖ Развивать воображение, фантазию, творческие способности, эмпатию, рефлексия
- ❖ Учат находить оптимальные решения
- ❖ Развивают мотивацию учебной деятельности

Социализирующие игры

- Приобщение к нормам и ценностям общества
- Адаптация к условиям среды
- Стрессовый контроль

Игры разминки

*Здоровье – не всё.
Но без здоровья – ничего.*

Сократ

Игры – разминки

Физминутки



Что это?
Для чего?
В каких классах?
Как долго?
Почему не все проводят?
"Для этого есть перемена" "Не хватает времени" "Это только для малышей"
Не более 2-3 минут
Во всех без исключения!
•Предупреждение утомления •Восстановление умственной работоспособности
Кратковременные физические упражнения

Что это?

Для чего?

В каких классах?

Как долго?

Почему не все проводят?

"Для этого есть перемена" "Не хватает времени" "Это только для малышей"

Не более 2-3 минут

Во всех без исключения!

•Предупреждение утомления •Восстановление умственной работоспособности

Кратковременные физические упражнения

МАЛЕНЬКОЕ НАПОМИНАНИЕ

СанПиН 2.4.2.1178-02

**«Гигиенические требования к условиям обучения
в общеобразовательных учреждениях»**

2.9.6. **В начальных классах** плотность учебной работы обучающихся на уроках по основным предметам не должна превышать 80%. С целью профилактики утомления, нарушения осанки, зрения обучающихся на уроках **проводятся физкультминутки** и гимнастика для глаз при обучении письму, чтению, математике

2.9.7. В оздоровительных целях в общеобразовательных учреждениях создаются условия для удовлетворения биологической потребности обучающихся в движении. Эта потребность может быть реализована посредством **ежедневной двигательной активности** обучающихся в объеме **не менее 2 ч.**

Схема проведения физкультминуток О.В. Глазунова.

Классы	Количество и время проведения на уроке	Продолжительность	Содержание
Первый класс	Две (через 10 минут после начала урока и на 20 минуте)	Не менее 1,5-2 минуты каждая	1 физкультминутка: 2-3 упражнения для снятия утомления с плечевого пояса и рук, туловища. 2я физкультминутка: 1-2 упражнения для улучшения мозгового кровообращения, снятия утомления с плечевого пояса и рук, туловища, на мобилизацию внимания. Один из комплексов упражнений для глаз.
2-4 классы	Одна (на 20-25 минуте)	Не менее 3 минут	1-2 упражнения для улучшения мозгового кровообращения, снятия утомления с плечевого пояса и рук, туловища, на мобилизацию внимания. Один из комплексов упражнений для глаз.
5-9 классы	Начиная с 3 урока Одна (на 20-25 минуте)	Не менее 2-3 минут	
10 11 классы	Начиная с 4 урока Одна (на 20-25 минуте)	Не менее 2-3 минут	



**Борьба с нарушением
осанки
в начальной школе
(Китай)**



**Борьба с нарушением
осанки
в начальной школе
(Финляндия)**

Интеллектуальные разминки

Ключевой эффект интеллектуальных разминок - повышение познавательной привлекательности занятия.

Интеллектуальные разминки, как и физические, служат самым разнообразным целям и должны применяться во всех классах без исключения.

Ребус, загадка

- Выход на тему урока

Кроссворд

- Закрепление, проверка усвоения материала

Слоговицы

- Включение в тему
- Работа с терминами
- Анализ-синтез
- Метапредметные умения

Перевёртыши

- Словесная гибкость
- Анализ-синтез
- Отношения между понятиями

Слово в слове


- Мотивация на предмет («не своих» детей)
- Развитие творческого мышления

Ассоциации

- Работа с терминами
- Словесная гибкость
- Признаки понятий

**Одно из основных направлений
применения интеллектуальных
разминок - работа с терминами.
Здесь можно выстроить своеобразную
лестницу от простого к сложному.**

Лестница работы с терминами



Терминологическое
тестирование

Разгадывание
кроссворда

Творческая работа
с терминами

**На первой ступеньке учащимся
предлагается
терминологическое
тестирование - задание на
сопоставление терминов и их
определений.**

На второй ступеньке учащимся предлагается разгадать **кресворд с этими терминами**. Здесь уже даны только определения, а термины необходимо определить самим. На этом же уровне может быть и обратное задание - терминологический диктант (учащимся предлагаются термины, а определения они формулируют самостоятельно).

На третьей ступеньке учащимся предлагается создать **творческий продукт с терминами**, например, самостоятельно составить кроссворд, акrostих, синквейн, анаграмму, буриме, слоговицы и т.д.

Рассмотрим виды творческих продуктов в работе с терминами

- Ребусы
- Кроссворды
- Слоговницы
- Перевертыши
- Слово в слове
- Ассоциации

Одна из самых древних, популярных и многообразных по разновидностям игр-головоломок – **кроссворд**.

Помимо классических кроссвордов, существует множество разновидностей данной игры:

скандинавский

эстонский

кейворд

японский

кокуро

антикроссворд

линейный

с черточками

английский

судоку и др. Использование различных видов кроссворда позволяет разнообразить применение данной интеллектуальной разминки.



Кроссворд – эспандер для мозгов.

А. Иванов

Чайн

ворд

Число

ВОЙ

Япон

ский

Класси

ческий

Сканди

навский

Венгер

СКИЙ

Анлий

ский



Числовые кроссворды

Вместо слов используются числа. Задача может состоять просто в том, чтобы вписать представленные числа в сетку кроссворда, а может быть стандартная процедура отгадывания – через определение. Например, такой кроссворд можно использовать на уроках истории (для повторения дат) или математики («определение» – пример, задача; «слово» – решение).

					31		
			8	6	0		
					9		
			9	5	7		
	21		4				
	31	0	4	3			
	1						
8	6	2					

По горизонтали:

1. Первый поход русов на Константинополь
4. Поездка княгини Ольги в Царьград
5. Поход князя Владимира на Византию
6. «Призвание норманнского конунга» Рюрика.

По вертикали:

2. Появление «Повести временных лет» в редакции Сильвестора
3. Первый съезд князей в Любече
4. Договор Игоря с Византией.

Филворд (венгерский кроссворд)







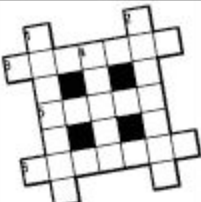






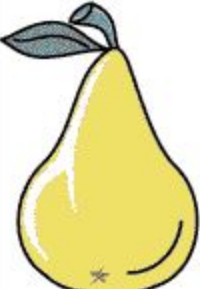



Представляет собой поле из клеток, в которые уже вписаны буквы ответов. В цепочке клеток, составляющих каждый ответ, соседние клетки должны соприкасаться сторонами. Слова-ответы не пересекаются и не имеют общих клеток с другими словами. Эта головоломка значительно проще кроссворда, поэтому хорошо подходит для начальной школы.

В	С	У	М	П	Л	Ж	Е
Ы	Ч	И	М	С	Ю	О	Н
Н	А	Т	А	У	С	Н	И
И	Е	М	И	Н	У	М	Е

Сканворд (от скандинавский кроссворд) — разновидность кроссворда.

Содержит больше пересечений слов

СКАНВОРД

							
	Поло- сатая одежда моряка		Этот корабль может плыть по замершему морю		Как станут звать мальчика Яшу, когда он вырастет?		
							
		В сказке Иван-дурак говорит: "..., повернись к лесу задом, а ко мне передом!"				Скороговорка: "Архип ..., ... охрип" (вставьте пропущенное слово)	
							
	КТО НОСИТ ШЛЯПУ НА НОГЕ?						
							
							
						Одежда для шеи	

Сегодня существует множество инструментов (компьютерных программ, веб-сервисов, алгоритмов для PowerPoint), облегчающих создание кроссворда, что позволяет активнее создавать и использовать их в педагогической практике.

Создайте учебный онлайн-кроссворд.

Для этого: Зайдите на сайт

<http://puzzlecup.com/crossword-ru/>

Нажмите кнопку «Сгенерировать».

Введите слова для кроссворда в специальное поле. Кроссворд должен содержать 7-10 слов по одной учебной теме или одному учебному предмету. На этом этапе в опциях ниже можно установить баланс между параметрами «красивый» и «компактный».

Нажмите кнопку «Готово».

Для каждого слова приведите текст для разгадывания. Для этого в сгенерированном кроссворде кликните на слово и заполните форму «Определение». После этого нажмите кнопку «Сохранить кроссворд». Присвойте ему название и положите в свою папку.

P.S. Для использования Вашего кроссворда офлайн воспользуйтесь опцией «Версия для печати» (можно распечатать или сделать скриншот кроссворда). В версии для печати есть три опции (слова, определения, нумерация).

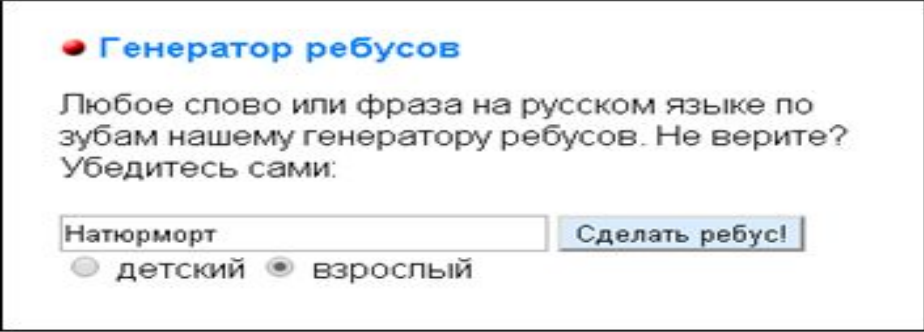
*Лучшие учителя – те,
которые говорят, куда смотреть,
но не говорят, что видеть.*

Александра Тренфор

Создайте ребус, который пригодится Вам на занятиях.

1. Зайдите на сайт <http://rebus1.com/>

2. С помощью генератора создайте ребус.



• Генератор ребусов

Любое слово или фраза на русском языке по зубам нашему генератору ребусов. Не верите? Убедитесь сами:

детский взрослый

3. Поиграйте с доступными опциями ребуса, а именно «детский», «взрослый», а также на других языках (в правом верхнем углу сайта можно выбрать украинский, английский). Это позволяет подобрать наиболее удачный вариант.

4. Выберите наиболее подходящий ребус или несколько удачных.

5. Сделайте скрин-шот страницы (нажмите кнопку "PrtScr" на клавиатуре), откройте графический редактор (например, Paint), вставьте скриншот в графический редактор (Ctrl+V), уберите лишнюю часть изображения (например, выделите нужную часть и создайте из нее файл), сохраните ребус в виде картинки (формат jpg). Присвойте файлу имя – учебный предмет и разгадка ребуса, например, ИЗО_Натюрморт.jpg, Математика_Косинус.jpg.



Слоговица — комплексная загадка, в которой нужно отгадать 4 слова, где подсказками служат строчки стиха и цифры к ним. Одинаковые цифры обозначают одинаковые слоги в разных словах.

1-2 Так скажешь ты приятелю при встрече.

1-3-4 Она предупреждает, а не лечит.

2-4 Их много есть на дереве любом.

5-2 А это — судно в море голубом.

Ответ: ПРИ-ВЕТ, ПРИ-ВИВ-КА, ВЕТ-КА,
КОР-ВЕТ.

СЛО-ГО-ВИ-ЦЫ

Задание. В слоговицах каждая цифра обозначает какой-нибудь слог, который может встречаться в других словах. Значения слов – в строчках стихотворений-загадок. Догадайтесь, какие слова зашифрованы. Не обязательно угадывать первое слово, можно начать с любого.

Слоговица

Слог потерялся.

Рыдают буквы в каждой строчке:

- От наших слов – одни кусочки.

У всех у нас одно начало,

И, как назло, оно пропало.

Но если вы его найдёте,

То сразу все слова прочтёте.

-жик, -зина, - тик, - пус, -мушка;

-тина, - тошка, - та, -ман, -тон.

**(Ответ: коржик, корзина, кортик, корпус,
кормушка; картина, картошка, карта, карман,
картон.)**

Игра «Сло-го-ви-цы»

Перед вами слоговица.
Постарайся ухитриться:
Слоговицу разгадать,
И слова (все-все!) назвать.

1- буль, 2- до, 3- зер, 4-
но, 5- ми, 6 - сец

1-2-3- зимой дороги расчищает
3-4- во влажной почве прорастает
2-5-4- игра для взрослых и детей
5-4-4-6- один из грозных кораблей



Слово в слове

Игра "Слово в Слове" (или иначе – "Составь слова", "Составление слов из слова") – одна из самых популярных интеллектуальных словесных игр. Правила игры очень просты: дается исходное слово, из букв которого нужно составить другие слова.

При этом допускаются только имена существительные единственного числа в именительном падеже (исключая имена собственные: имена названия географических объектов, фильмов и книг). Выигрывает тот, у кого окажется больше слов.

Кроме того, может учитываться количество букв. Игроку причитается столько очков, сколько букв в этих словах.

Абонемент

батон

бетон

нота

обет

Бат – денежная единица Таиланда

Боа - змея

но

нет

тонна

тон

Сегодня на занятии мы рассмотрели игры-разминки, предназначение которых - не столько обучение, сколько подготовка к обучению, создание для него необходимых условий.

На следующем занятии рассмотрим игру как полноценную образовательную технологию.





