

Игровая технология

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению учебных предметов. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс. Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Применение игровых технологий на уроках начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий.

Педагогические технологии по преобладающему методу различаются на:

1. Игровые.
2. Догматические, репродуктивные.
3. Объяснительно-иллюстративные.
4. Развивающие.
5. Проблемные, поисковые.
6. Программированные.
7. Диалогические.
8. Творческие
9. Саморазвивающие.
10. Информационные (компьютерные).

Значение игры в обучении.

Игра учит. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

Проведение уроков в начальной школе диктует целесообразность использования игровых технологий, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний.

- ***По характеру педагогического процесса бывают:***
- *обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;*
- *познавательные, воспитательные, развивающие;*
- *репродуктивные, продуктивные, творческие;*

- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие.

По характеру игровой методики делятся на предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры – драматизации.

Ценность **игры** **в** **психолого-педагогическом** **контексте:**

1. Игра выполняет важнейшие функции - формирует УУД.
2. Активизация и интенсификация учебного процесса.
3. Учебно-познавательная направленность.
4. Эффективность сочетания с любым учебным материалом.

Игры можно использовать на различных этапах урока: при опросе или проверке домашнего задания, при самостоятельном изучении нового материала, при закреплении его.

ОС «Школа России»

Фрагмент конспекта урока по математике, 3 класс «Запись трехзначных чисел.»

Устный счёт

Сейчас давайте поиграем, я бросаю вам мяч и говорю выражение, а вы говорите ответ и возвращаете мяч, таким образом, вспомним таблицу умножения.

Поднимите руку, кому не понятно?

ОС «Школа России»

Фрагмент конспекта урока по литературному чтению, 1 класс «Осенний урожай. Изготовление овощей из пластилина».

Ребята, внимательно послушайте и отгадайте загадку.

Поле осенью промокло,
Но зато созрела свёкла.
А в сентябрьских садах
Много яблок на ветвях.
Что к зиме мы собираем?
Как его мы называем? (**Урожай**)

-А хотите узнать, что мы будем делать в группах (да),
-попробуйте догадаться, отгадав загадки.

За кудрявый хохолок
Ее из норки поволок.
На ощупь очень гладкая,
На вкус как сахар сладкая. (**Морковь**)
Я, друзья, бываю разный-
Желтый, розовый и красный.
Я красивый, я опрятный.
Любят все мой сок томатный. (**Помидор**)
Сарафан не сарафан,
Платьице не платьице,
А как станешь раздевать,
Досыта наплачешься. (**Лук**)
Хоть чернил он не видал,
Фиолетовым вдруг стал

Любят овощ Ваня, Жан...
Так ведь это ... **(Баклажан)**

(Отгаданные овощи складываю в корзинку)

-Вот какую композицию мы получили.

-Как одним словом можно назвать все слова-отгадки?

Где используют овощи? Какая от них польза? (ответы детей)

-Как вы думаете, чем мы сегодня будем заниматься?

-Значит **тема** нашего занятия будет **«Овощи из пластилина»**

- Какая цель нашего занятия?

Мы с вами выполним работу «Осенний урожай»,

по плану, а в конце занятия у вас должна получиться композиция «Овощи из пластилина»