

Игровая технология

Педагогические игровые технологии — это комплекс методов и приемов, использующих игровые средства для образовательного и воспитательного процесса.

Цель игровой технологии — создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования образовательного учреждения и уровня развития детей.

Функции игровой технологии:

- Развлекательная – процесс игры с точки зрения данной функции рассматривается как развлекательный, направленный на снижение напряженности и просто как процесс отдыха.
- Коммуникативная – с точки зрения данной функции игра рассматривается как процесс общения и взаимодействия.
- Социализирующая – в совокупности с коммуникативной функцией игра рассматривается как процесс интеграции маленького человека в общество и процесс обучения взаимодействию в социуме.
- Самореализации – игра позволяет всем участникам в рамках установленных правил проявить себя и принять на себя те роли, которые наилучшим образом им соответствуют.
- Терапевтическую – с этой точки зрения игра рассматривается как процесс, в рамках которого можно проиграть реальную ситуацию и решить возникающие проблемы, найти способ решения спорных вопросов
- Диагностическую – игра позволяет наблюдать за школьником и анализировать его действия в рамках установленной ситуации, в частности уровень его знаний или его умение взаимодействовать
- Корректирующая – игра позволяет устранять пробелы в образовании и поведении учащихся в ненавязчивой форме.

Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достичь поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса. Игра улучшает отношения между ее участниками и педагогами, так как игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяют раскрыть тем и другим свои личностные качества, лучшие стороны своего характера; она повышает самооценку участников игры, так как и у них появляется возможность от слов перейти к делу проверить свои способности.

С помощью игры можно снять психологическое утомление; ее можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития у них организаторских способностей, принятия навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.

Окружающий мир, «Обобщающий урок по разделу «Наша безопасность», 3 класс, УМК «Школа России».

Включение в систему знаний, повторение (7-8 мин)	Включение "открытия" в систему знаний, повторение и закрепление ранее изученного	<u>Словесный:</u> беседа	<p>1. Обобщение материала урока. 2. Вопросы на повторение теоретического материала. -Давайте вспомним правила работы в группе.</p> <p>Теперь давайте разделимся на 4 команды по 4-5 человек. -Определите капитана в вашей команде, который будет отвечать на вопросы. -Придумайте название своей команды. -Вы готовы поиграть? -А играть мы будем в интеллектуальную игру «Своя игра» -А теперь послушайте правила: 1. Командир команды называет тему, которая указана сверху и ее стоимость. Например, «Огонь, вода и газ» 100 2. После того, как ведущий прочитает вопрос, вы начинаете совещаться 30 секунд – 1 минута. 3. После того как время выйдет, командир отвечает на вопрос. 4. Если ответ правильный, то команде переходят баллы, которые они выбрали. Если ответ не верный, баллы не переходят. 5. Побеждает команда, которая набрала больше баллов. -Приступаем!</p>	<p>-1.Работаем сообща 2.Не мешаем друг другу 3.Выслушиваем товарища 4.Если отвергаешь ответ, предлагай свой.</p> <p>-Да </p>	<p>Предметные: уметь правильно отвечать на вопросы учителя по теме урока. Метапредметные: <u>Р:</u> делать выводы по результатам работы; <u>П:</u> ориентироваться в содержании предмета; <u>К:</u> аргументировать свое мнение. Личностные: принимать и осваивать социальную роль обучающегося;</p>	Учебная презентация: слайд № 7, 8, 9.
			<p>начинаете совещаться 30 секунд – 1 минута. 3. После того как время выйдет, командир отвечает на вопрос. 4. Если ответ правильный, то команде переходят баллы, которые они выбрали. Если ответ не верный, баллы не переходят. 5. Побеждает команда, которая набрала больше баллов. -Приступаем!</p>			

Окружающий мир, «Могут ли обидеть жесты и мимика?», 2 класс, УМК «Начальная школа 21 века».

Актуализация и мотивация (4-5 мин)	Готовность мышления и осознание потребности к построению нового способа действий	Ф Практический: игра Взаимоконтроль	1. Актуализирует опыт обучающихся, подготавливает к изучению нового материала. - Как общаются люди между собой? -Какие слова бывают? А для этого мы поиграем: найдите третье лишнее 1)Здравствуй, Добрый день, Пожалуйста 2)До свиданья, Спасибо, До скорой встречи 3)Всего доброго, Благодарю, Спасибо 4)Извините, Добрый вечер, Простите 5)Благодарю, Извините, Спасибо -Молодцы! Какие мы вспомнили слова?	1.Выполняют задание, делают вывод, вспоминают и обобщают учебный материал. -Разговаривают, используют слова. -Пожалуйста-слово просьбы -Спасибо- слово благодарности -Всего доброго- слово прощания -Добрый вечер- слово приветствие -Извините- слово прощения -Вежливые слова при просьбе, благодарности, приветствии, благодарности, прощании.	УУД: анализ, сравнение, аналогия. УУКД: выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью.	Учебная презентация, слайд №3,4,5,6,7
------------------------------------	--	--	--	--	---	---------------------------------------

		Ф Практический: игра Взаимоконтроль	2.Организует деятельность по выполнению пробного учебного действия. -А теперь, поиграем в игру «Крокодил», вы знаете эту игру? -Правило этой игры просто: я буду вызывать ведущего, задача ведущего показать слово, которое ему досталось, не используя слов. А остальные должны отгадать. Всем понятно? 1) привет 2)спасибо 3)пока 4)грусть 5)веселье	2.Выполняют задание. -Да\нет -Да Каждый ученик показывал свое слово	УУКД: коммуникация -	Учебная презентация, слайд №8 Раздаточный материал
--	--	--	--	---	-----------------------------	---