

ИГРОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

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

Педагогические игры имеют следующую классификацию:

- По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;

- По характеру педагогического процесса:

1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
2. познавательные, воспитательные, развивающие;
3. репродуктивные, продуктивные, творческие;
4. коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.;

- По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;

- По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.

Урок с дидактической игрой.

Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

Выделяют следующие виды дидактических игр.

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.
2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.
3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Урок – деловая игра.

Деловые игры делятся на производственные, организационно – деятельностьные, проблемные, учебные и комплексные.

Урок – ролевая игра.

В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.

Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;
- Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;
- Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции, уроки – суды и т.д.

ФРАГМЕНТЫ УРОКОВ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Фрагмент урока по русскому языку. Тема урока: «Местоимение». 3 класс, УМК «Перспектива».

			<p>Организует работу по теме урока.</p> <p>- Итак, ребята, мы с вами уже хорошо изучили местоимение, и Солнышко предлагает вам поработать в группах по 4 человека. Напомните мне правил работы в группе.</p> <p>- Сейчас мы поиграем в игру «Да\нет». У каждой группы есть карточка «да» и «нет». Я буду зачитывать утверждения, если вы согласны – поднимаем карточку «да», если</p>			Презентация
Включение в систему знаний, повторение (7-8 мин)	Включен не "открытия" в систему знаний, повторение и закрепление ранее изученного	<p>Ф: групповая</p> <p>М: дидактическая игра</p> <p>Ц: согласие или несогласие с утверждениями</p> <p>Внешний контроль</p>	<p>нет, то карточку «нет». Кому не понятно задание?</p> <p>- Местоимение – это часть речи.</p> <p>- Местоимения называют предметы.</p> <p>- Местоимения указывают на предметы.</p> <p>- Местоимения употребляются вместо имен существительных.</p> <p>- Местоимения отвечают на вопросы: <u>какой?</u> <u>какая?</u></p> <p>- Местоимения отвечают на вопросы: <u>кто?</u> <u>что?</u></p> <p>- Она – это местоимение.</p> <p>- В предложении « Я выучил уроки» нет местоимения.</p> <p>- В предложении местоимение может быть подлежащим.</p> <p>- Молодцы, ребята!</p>	<p>- Работать сообща, отвергаешь-предлагаешь и т.д.</p> <p>ДА НЕТ ДА ДА НЕТ ДА ДА НЕТ ДА</p>	<p>К: проявлять <u>готовность</u> выполнять разные роли: руководителя (лидера), подчиненного, проявлять самостоятельность, организованность, инициативность для достижения общего успеха деятельности.</p> <p>К: корректно и аргументированно высказывать своё мнение</p>	Карточки (да\нет)

Фрагмент урока по русскому языку. Тема урока: «Типы текста: описание, повествование, рассуждение». 2 класс, УМК «Перспектива».

Актуализация знаний и мотивация (4-5 мин)	Готовность мышления и осознание потребности к построению нового способа действий	<p>Ф</p> <p>М: подводящий диалог</p> <p>Ц: беседа</p>	<p>3. Актуализирует опыт обучающихся, подготавливает к изучению нового материала.</p> <p>- Ребята, посмотрите, нам пришло письмо. Давайте его прочитаем и узнаем, от кого же оно.</p> <p>«Дорогие ребята, нам нужна ваша помощь. Так получилось, что нас срочно вызвал профессор Самоваров, и нам пришлось уехать. А мы так не хотим пропускать новую тему. Запомните, как можно больше информации на уроке. А как только мы вернемся в школу, вы нам все-все расскажете. А ребята, которые будут самыми активными, получат хорошую оценку.</p> <p style="text-align: center;">Аня и Ваня»</p> <p>- Ребята, вот так не задача, обычно Аня и Ваня ваши помощники, а сегодня Вы будете им помогать. Мы ведь поможем нашим друзьям?</p> <p>- Отлично, тогда приступим к работе. Но перед этим предлагаю вам немного поиграть. Игра называется «Доскажи!». Самое главное правило этой игры – слаженная работа команды. Напомните мне правила работы в команде.</p> <p>- Посмотрите, у каждой команды есть три карточки со словами. Ваша задача поднять ту карточку, которая будет подходить по смыслу. Итак, начнем.</p> <p><i>Из звуков или букв образуются ...</i></p> <p><i>Из слов образуются ...</i></p> <p><i>А что может получиться из нескольких предложений?</i></p>	<p>- Да!</p> <p>- Делать все сообща, уважать мнение каждого, отвергаешь – предлагаешь.</p> <p>СЛОВА ПРЕДЛОЖЕНИЯ ТЕКСТ</p>	<p>Ц: сравнивать различные языковые единицы (звуки, слова, предложения, тексты)</p>	<p>Презентация (письмо)</p> <p>Карточки («слова», «предложения», «текст»)</p> <p>Презентация</p>
---	--	--	--	---	--	--