

Технология игрового обучения.

Игровое обучение - это такая организация учебного процесса, которая предполагает создание воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, где изучаются формы и методы оптимизации игровой деятельности современного поколения, средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.


Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Деятельность учащихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе с младшими школьниками, наиболее удовлетворяющей возрастные потребности данной категории учеников.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

Фрагмент урока по литературному чтению по теме: «Обобщение по разделу литературные сказки».

		<p>Ф</p> <p>2.Проводит игру. - Перед вами цены вопросов. Вы выбираете любую, читаете вопрос, готовитесь и отвечаете.</p>  <p>Г</p> <p>ВОПРОСЫ ЗА 10: 1)Литературная сказка – это ...?</p> <p>2)Кто были собирателями сказок? Дополните список: В.И.Даль, А.Н.Афанасьев, ...</p> <p>3) «Кот в мешке»</p> <p>ВОПРОСЫ ЗА 20: 1)Кто написал сказку «Мороз Иванович»?</p> <p>2)Почему автор дал Рукодельнице и Ленивице такие имена?</p> <p>3)В чем сходства и отличия литературной сказки от народной</p>	<p>- сказки, которые авторы придумывают сами или по образцу народных сказок. - братья Гримм.</p> <p>- В.Одоевский.</p> <p>- потому Рукодельница любила работать и всем помогала, а Ленивица нет. - сходства: в них есть волшебные приёмы,</p>	
--	--	---	---	--

Фрагмент урока ОРКСЭ по теме: «Свобода и ответственность».

		<p>Ф/Г</p> <p>будет показана, я выберу из вашей команды «судью», который будет выносить вердикт в этой ситуации, то есть предлагать её решение.</p> <p>Ситуация 1: <i>1 герой.</i> Представьте себе, что, проходя по классу, вы задели и уронили на пол вещи вашего одноклассника.</p> <p>Ситуация 2: <i>2 героя.</i> Первый герой застал второго за тем, что тот бросил мусор на тротуар, и ужасно разозлился на него. Разразился скандал. Кто прав, кто виноват?</p> <p>Ситуация 3: <i>1 герой.</i> Вы приходите домой и видите, что на столе лежит два кусочка торта – вам и вашему брату. Вы съели свой кусок, но он оказался таким вкусным, что не удержались и съели кусок брата. Кто прав, что нужно было сделать?</p> <p>Ситуация 4: <i>2 героя: библиотекарь, ученик.</i> Вы взяли в библиотеке книгу, которая имеется там только в единственном экземпляре. Библиотекарь говорит: «Не забудь вернуть книгу через два дня, она в</p>	<p>2.Разыгрывают ситуации.</p>
--	--	--	---------------------------------------

Фрагмент урока по финансовой грамотности по теме: «Карманные деньги».

		Ф	<p>- Я предлагаю вам поиграть в игру, она называется «Что мы купим в магазине», вам необходимо разделиться в группы по 4 человека.</p> <p>- Каждой группе я выдам игрушечные деньги – 10 рублей и список товаров, что есть в магазине. Ваша задача, обдумать в группе и купить то, что вы хотите. Потом, посчитать сумму, которую вы потратили, и сумму, которая осталась.</p> <p>сладости – 2 руб. игрушки – 3 руб. одежда – 5 руб. кафе – 2 руб. отдых – 1 руб. подарок другу – 1 руб. аттракционы – 2 руб.</p> <p>2. Организует проверку.</p> <p>- На что потратила свои деньги 1 группа?</p> <p>- Сколько денег потратили?</p> <p>- Подведём итог. Первая группа потратила рублей.</p> <p>- Вторая...</p> <p>- Третья...</p> <p>- Четвёртая.</p>	<p>3. Выполняют задание в группах.</p> <p>4. Анализ работы.</p>	
--	--	---	--	---	--