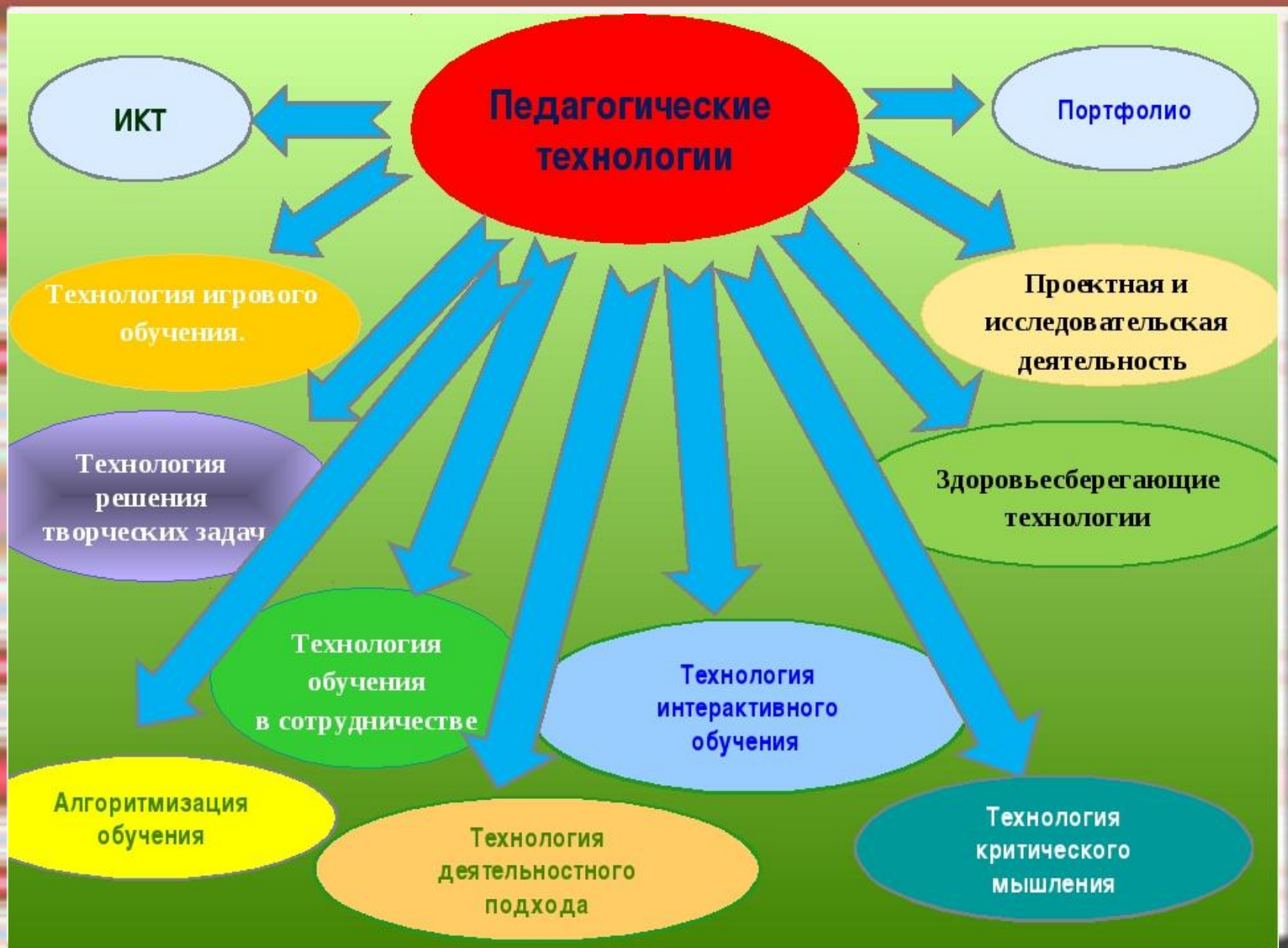
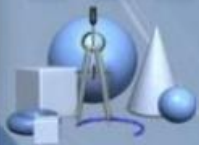






Реализация системно-деятельностного подхода на уроке

Ключевыми словами в характеристике деятельностного подхода, применительно к системе начального образования, являются слова:



*искать,
думать,
сотрудничать,
приниматься за дело,
адаптироваться.*

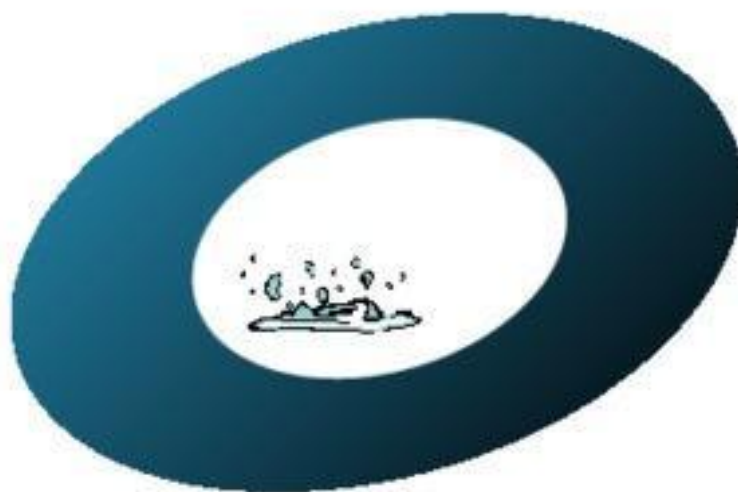


LOGO

Притча



**«Не надо давать рыбу,
надо научить ловить ее.»**



*Реализация деятельностного метода
обучения опирается на методы:*



активные

интерактивные

исследовательские

проектные

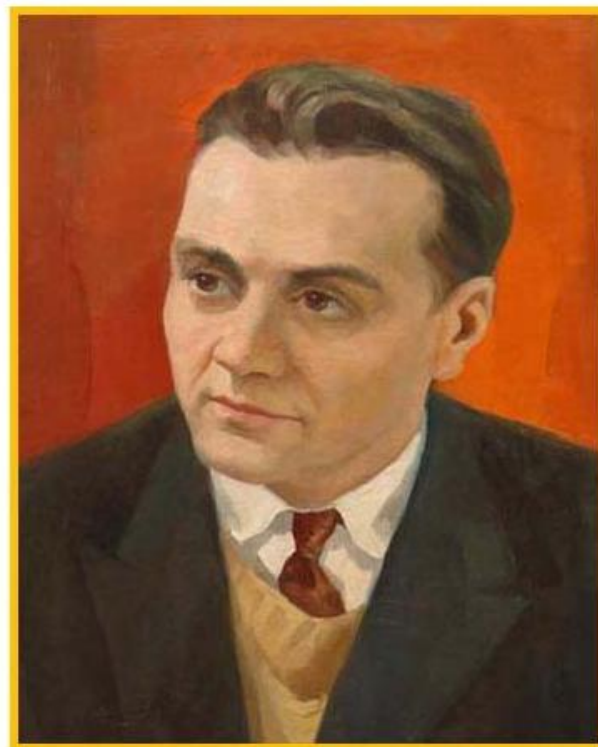


Игровые технологии на уроках в начальной школе как одно из средств реализации системно-деятельностного подхода в рамках ФГОС.



«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

В.А.Сухомлинский





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

классификация игр

- подвижные;
- сюжетно-ролевые;
- компьютерные;
- дидактические.

Дидактическая игра:

- ◆ Один из лучших способов мотивации.
- ◆ Развивает творческие способности учащихся.
- ◆ Способствует выполнять действия по алгоритму.
- ◆ Вырабатывает механизм обучения работе в малых и больших группах
- ◆ Определения рейтинг учащихся.
- ◆ Осуществляет контроль учащихся и т. д.

классификацией игр по характеру познавательной деятельности обучающихся

- Игры, требующие от детей исполнительской деятельности.
- Игры, в ходе которых дети выполняют воспроизводящую деятельность.
- Игры, требующие от детей преобразующей и поисковой деятельности.
- Игры, в которых запрограммирована контролирующая деятельность.

Принципы проведения игры:

- ◆ 1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.
- ◆ 2. При выборе правил игры, необходимо учитывать особенности детей.
- ◆ 3. Обязательное условие – игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации.
- ◆ 4. Необходимо обязательное подведение результатов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств – выявление победителя.
- ◆ 5. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

Цели применения игровых технологий:

- ❖ развитие мышления;
- ❖ углубление теоретических знаний;
- ❖ самоопределение в мире увлечений и профессий;
- ❖ организация свободного времени;
- ❖ общение со сверстниками;
- ❖ приобретение новых знаний, умений и навыков;
- ❖ формирование адекватной самооценки;
- ❖ развитие волевых качеств;
- ❖ контроль знаний;
- ❖ мотивация учебной деятельности.

Главной целью применения игры

является развитие устойчивого познавательного интереса к предмету у учащихся через разнообразие применения игр.

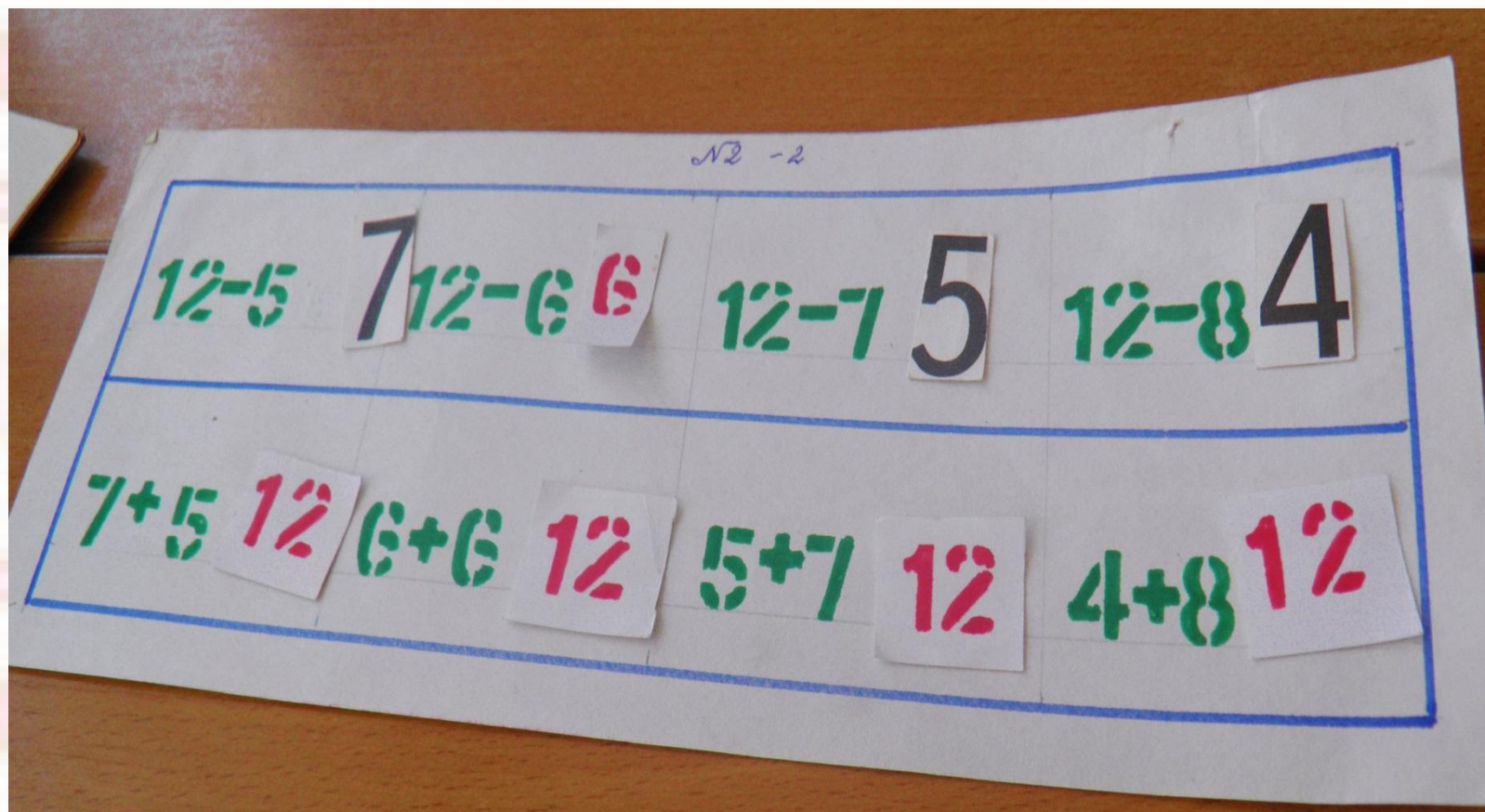
игровая деятельность используется в следующих случаях:

- В начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность.
- В середине урока - игра должна решать задачу усвоения темы.
- В конце урока игра может носить поисковый характер.
- Как технологии внеклассной работы, при обобщении и повторении блока изученных тем.

Игра способна стать тем инструментом, который комплексно обеспечивает:

- ◆ - успешность адаптации ребёнка к новой ситуации развития;
- ◆ - сохранение и совершенствование на протяжении всего начального - образования;
- ◆ - развития младшего школьника как субъекта собственной деятельности поведения;
- ◆ - сохранение и укрепление его нравственного, психического физического здоровья и. т. д

Игра «Математическое лото»



Игра «Молчанка»





Игра путешествие.

Сосчитайка

Отвечайка

Помогайка.

Думайка.

Соображайка.

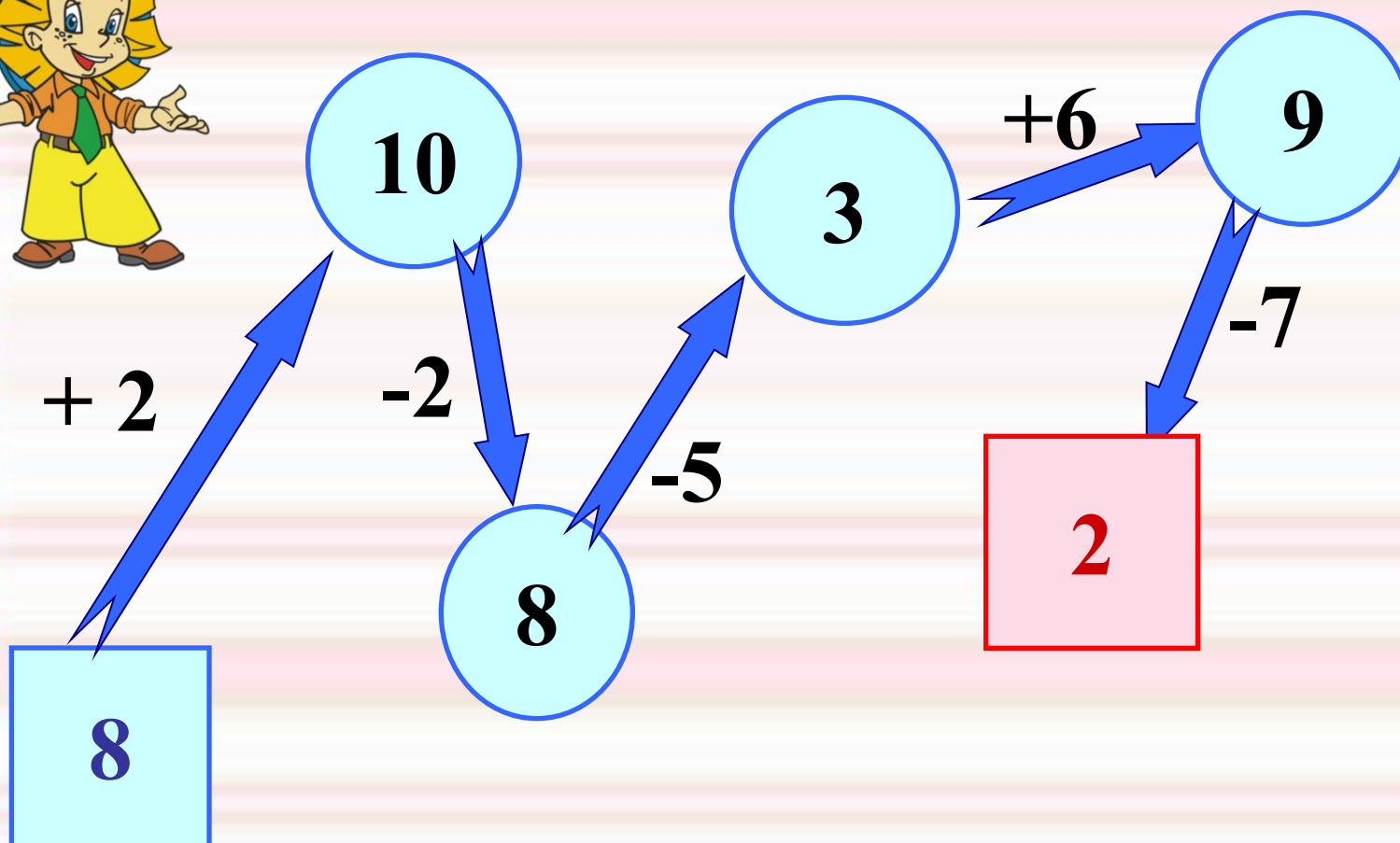
Знайка.

Поиграйка

Выбирайка.



На устном счёте детям нравится решать
«цепочки» примеров.



Используя системно- деятельностный подход:

**Вы блестящий учитель, у вас прекрасные
ученики!**

- Подари ребёнку радость творчества, осознание авторского голоса.
- Веди ученика от собственного опыта к общественному.
- Будьте не «Над», а «Рядом».
- Радуйся вопросу, но отвечать не спеши.
- Учи анализировать каждый этап работы.
- Критикуя, стимулируй ученика.