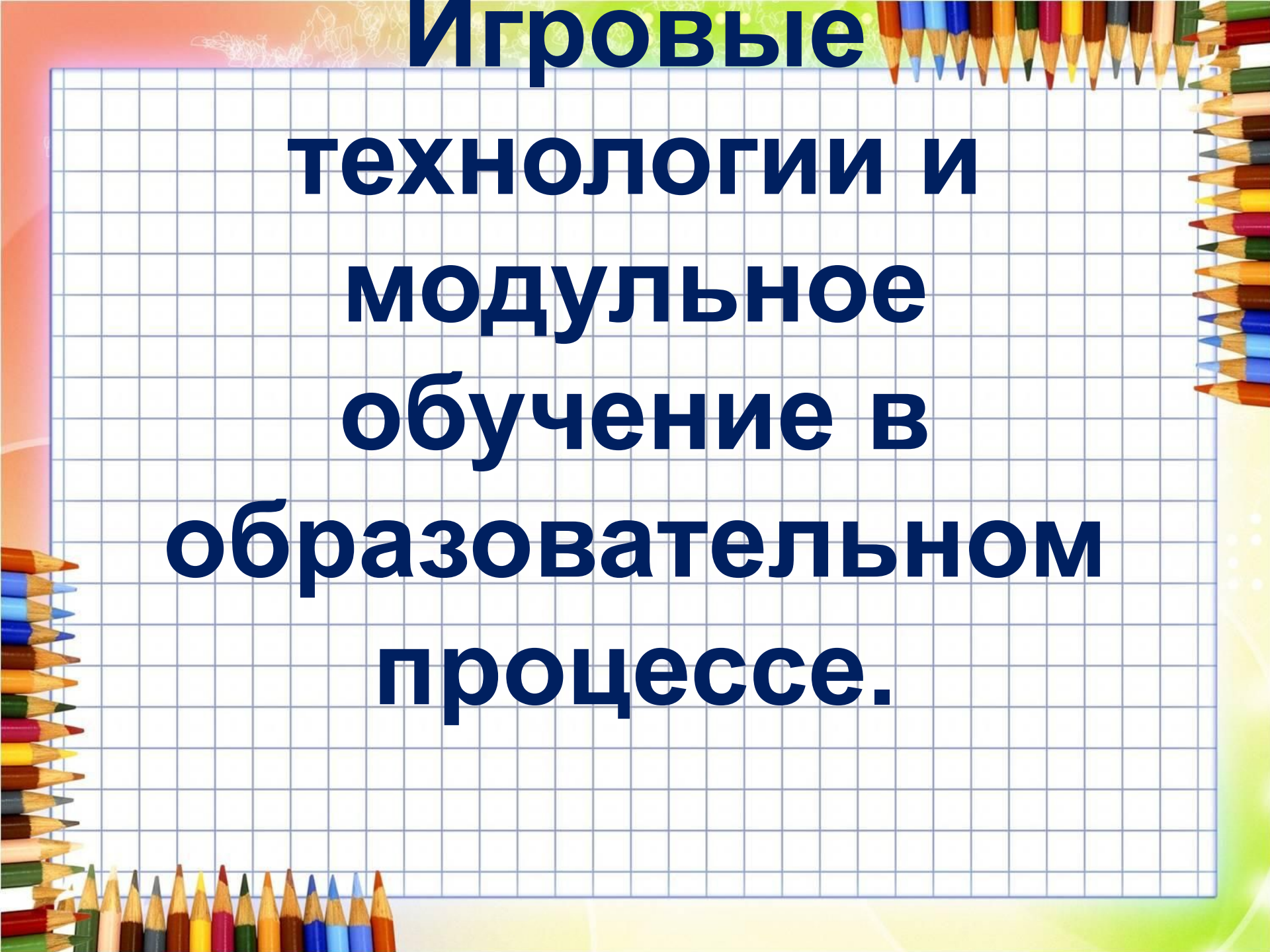
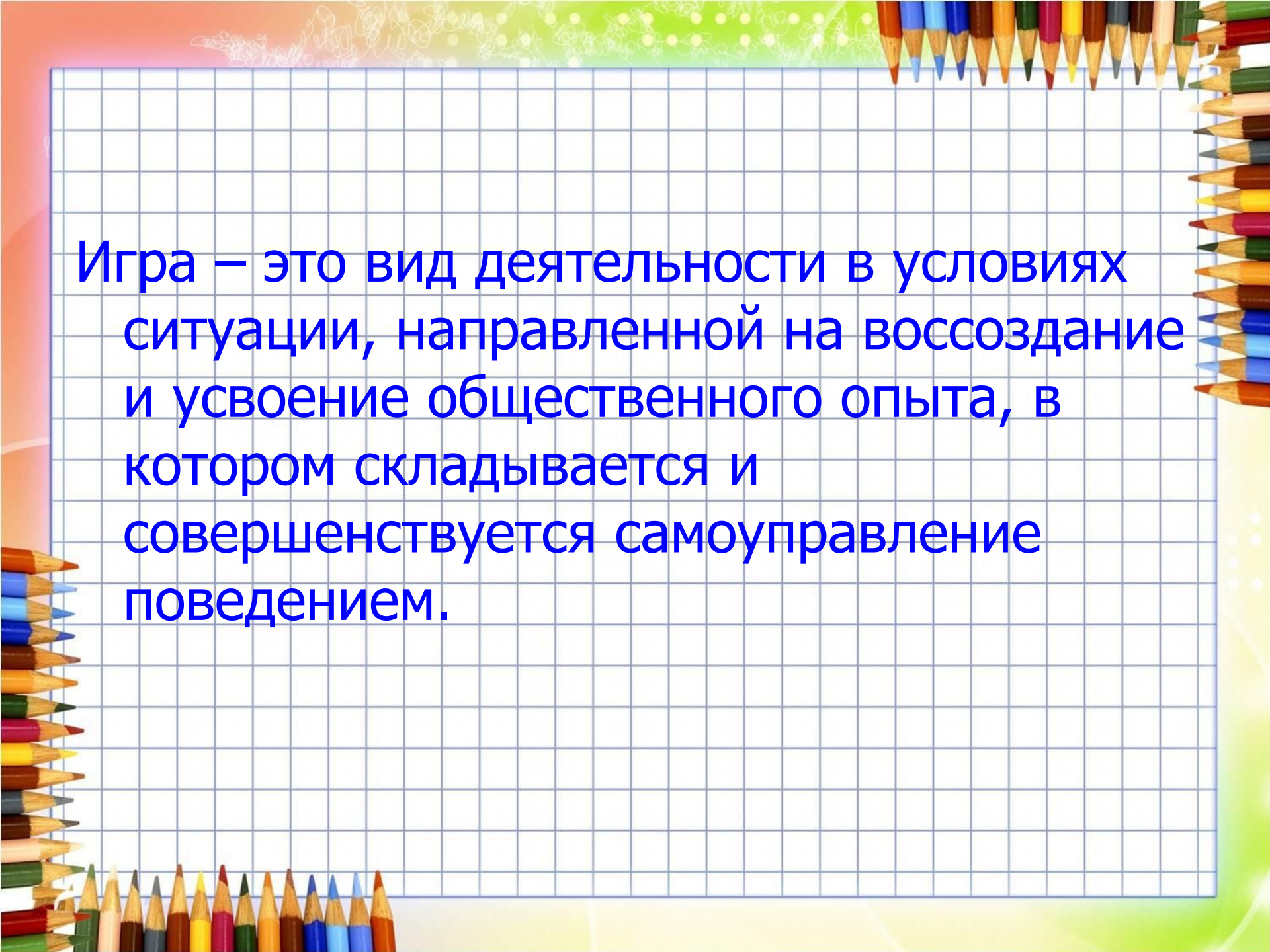


A decorative border of various colored pencils (red, blue, yellow, green, brown, etc.) is arranged along the top, bottom, and right edges of the slide. The background is a light blue grid pattern.

Игровые технологии и модульное обучение в образовательном процессе.

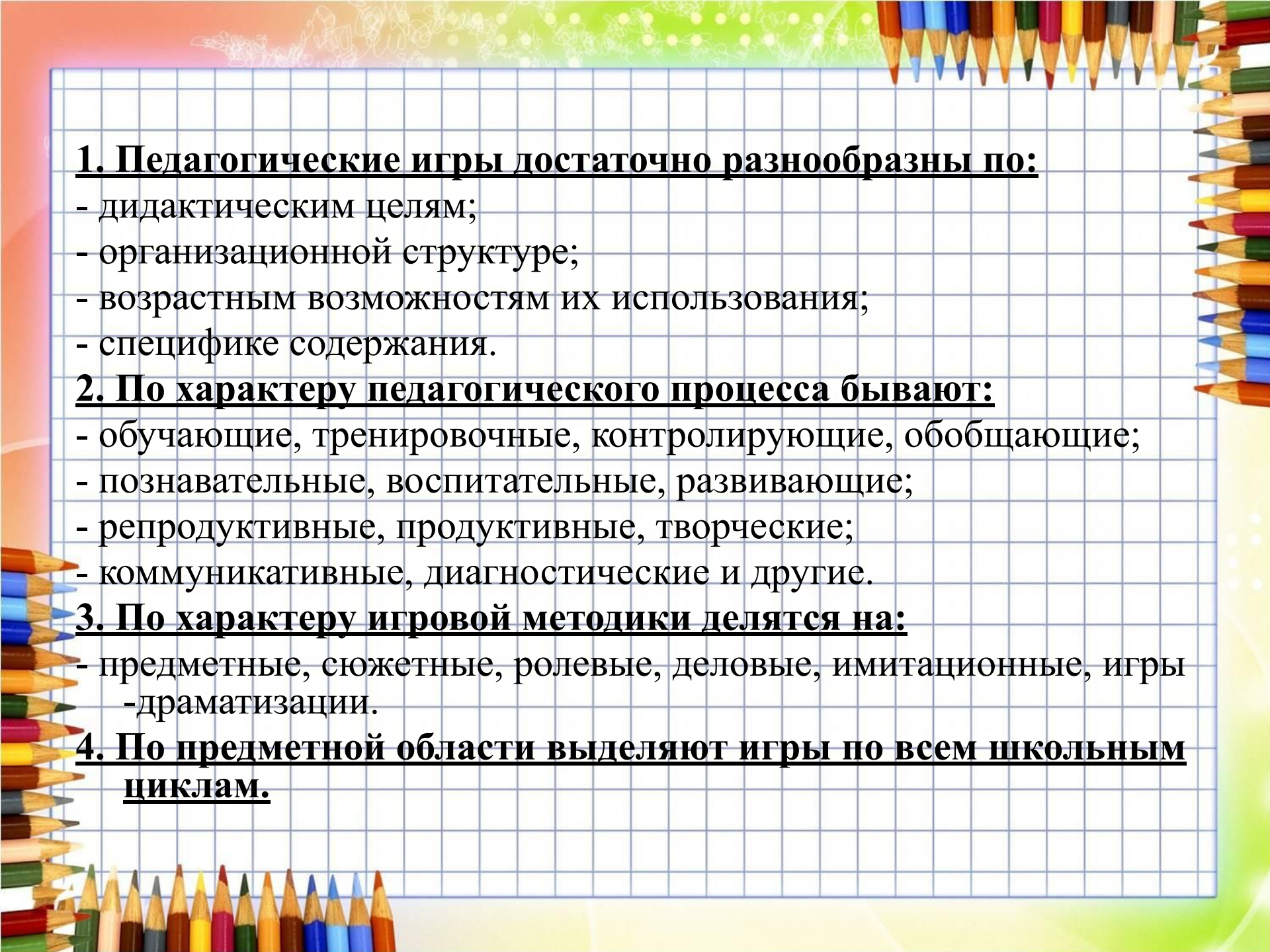


Игра – это вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.



«...ребенок должен
играть, даже когда
делает серьезное
дело. Вся его жизнь
– это игра.»

А.С.
Макаренко

A decorative border of various colored pencils is arranged around the edges of the page. The pencils are sharpened and point towards the center, creating a frame for the text. The colors include red, orange, yellow, green, blue, and purple.

1. Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

2. По характеру педагогического процесса бывают:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические и другие.

3. По характеру игровой методики делятся на:

- предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации.

4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.

ЦЕЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ-

- *пробудить интерес*
- *к познанию, науке,*
- *книге, учению*

«Для дитяти игра –
действительность, и
действительность
гораздо более
интересная, чем та,
которая его окружает.
Интереснее она для
ребенка именно потому,
что отчасти есть его
собственное создание...
в игре же дитя, уже
зреющий человек
пробует свои силы и
самостоятельно
распоряжается. Для
своими же
созданиями»



Сущность игровых технологий

ценностно-
волевой

содержа-
тельно-
операци-
онный

оценочный

мотива-
ционный

ориента-
ционно-
целевой

Компонент игровой технологии

Структурные элементы игры

Мотивационный

Установочный
момент, игровая
ситуация

Ориентационно-
целевой

Задачи игры

Содержательно-
операционный

Правила игры,
игровое действие

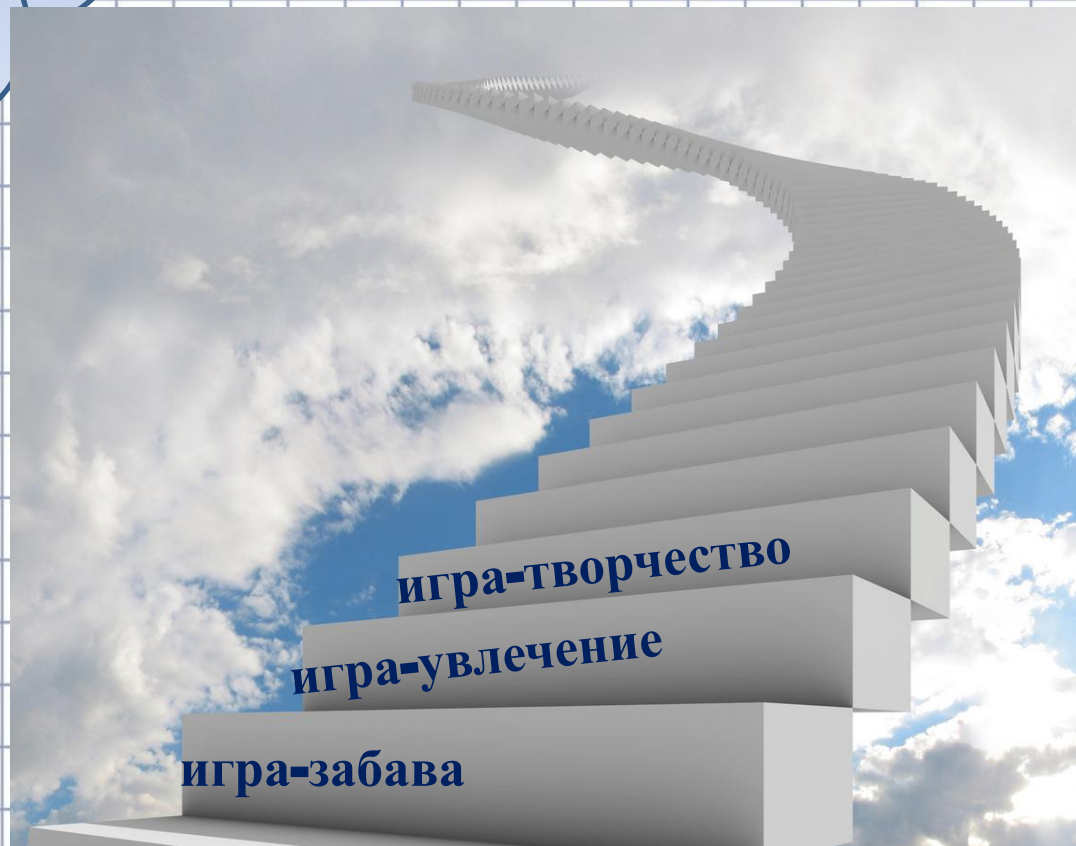
Ценностно-волевой

Игровое состояние

Оценочный

Результат игры

Сущность игровых технологий

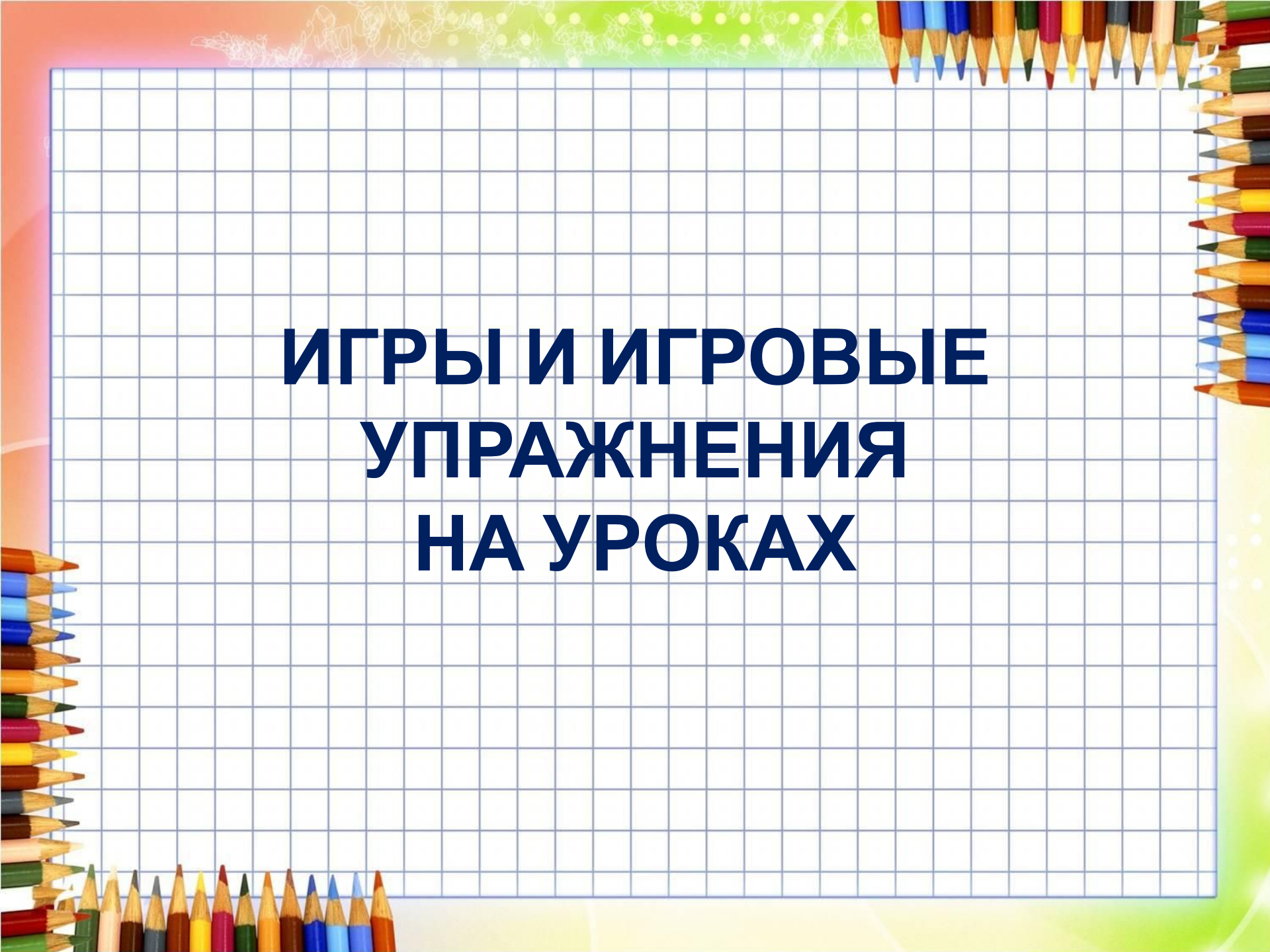


РЕЗУЛЬТАТ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

- эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;
- тренировка Памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;
- стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- способствует преодолению пассивности учеников;
- способствует усилению работоспособности учащихся.

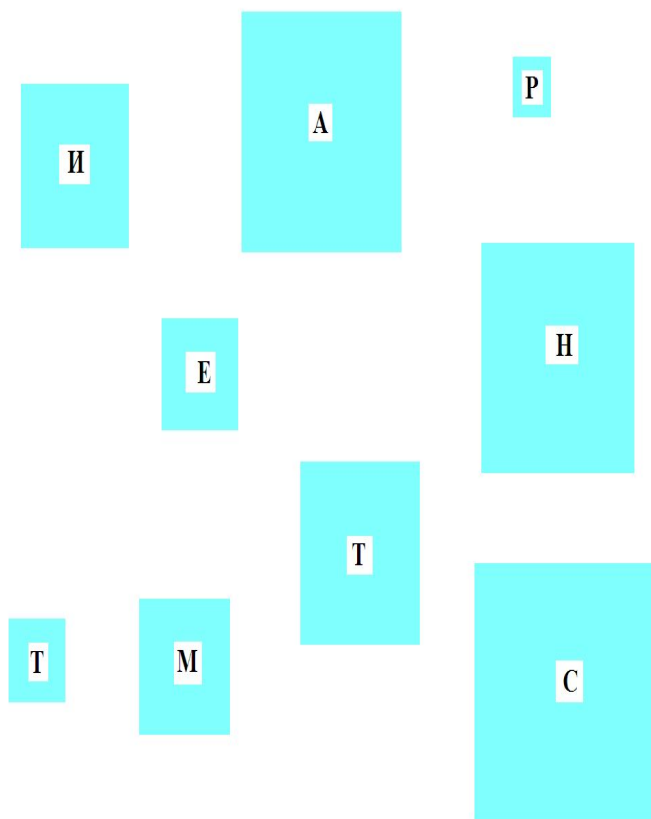


«Игра – это огромное
светлое окно, через
которое в духовный мир
ребенка вливается
живительный поток
представлений, понятий
об окружающем мире.
Игра – это искра,
зажигающая огонек
пытливости и
любопытности»
В.А. Сухомлинский

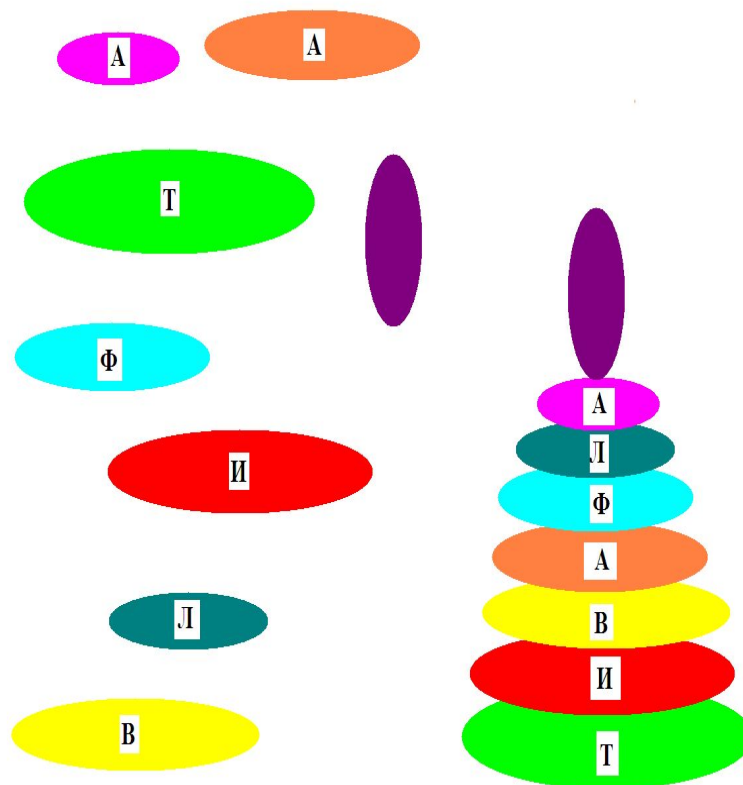
The background features a large white grid on a light blue background. The grid is bordered by a decorative frame of colored pencils. The top border has a green and yellow patterned background. The bottom border has a yellow and green patterned background. The left and right borders are composed of various colored pencils (blue, yellow, orange, red, green, brown) arranged in a row.

ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ

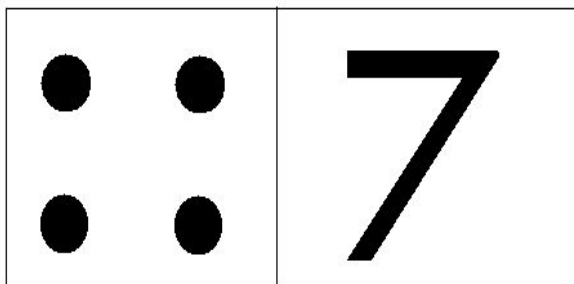
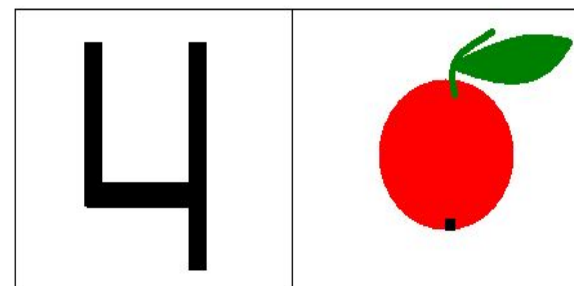
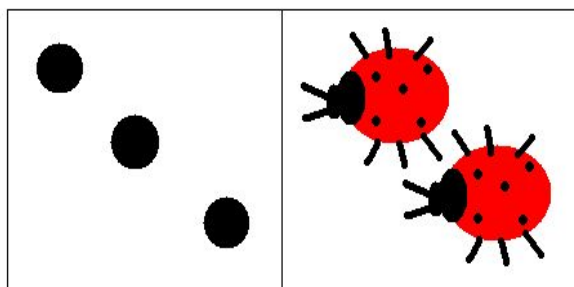
**Расставьте
карточки,
начиная с самой**



**Постройте
пирамидку.**



Игра «Домино»



Игровое упражнение

«Реши правильно и прочти»

1	И
2	Л
3	Д
4	А
5	М
6	К
7	О
8	Р
9	Е
10	Ц

$6 - 1$

М

$5 + 2$

О

$10 - 8$

Л

$3 + 4$

О

$7 - 4$

Д

$6 + 3$

Е

$5 + 5$

Ц

Игра «Кто больше?»



Реши ребусы

БА 

Г 

Э 

К 

PROZAGADKI.RU
Все о загадках

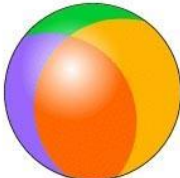
ТИ 

”  “

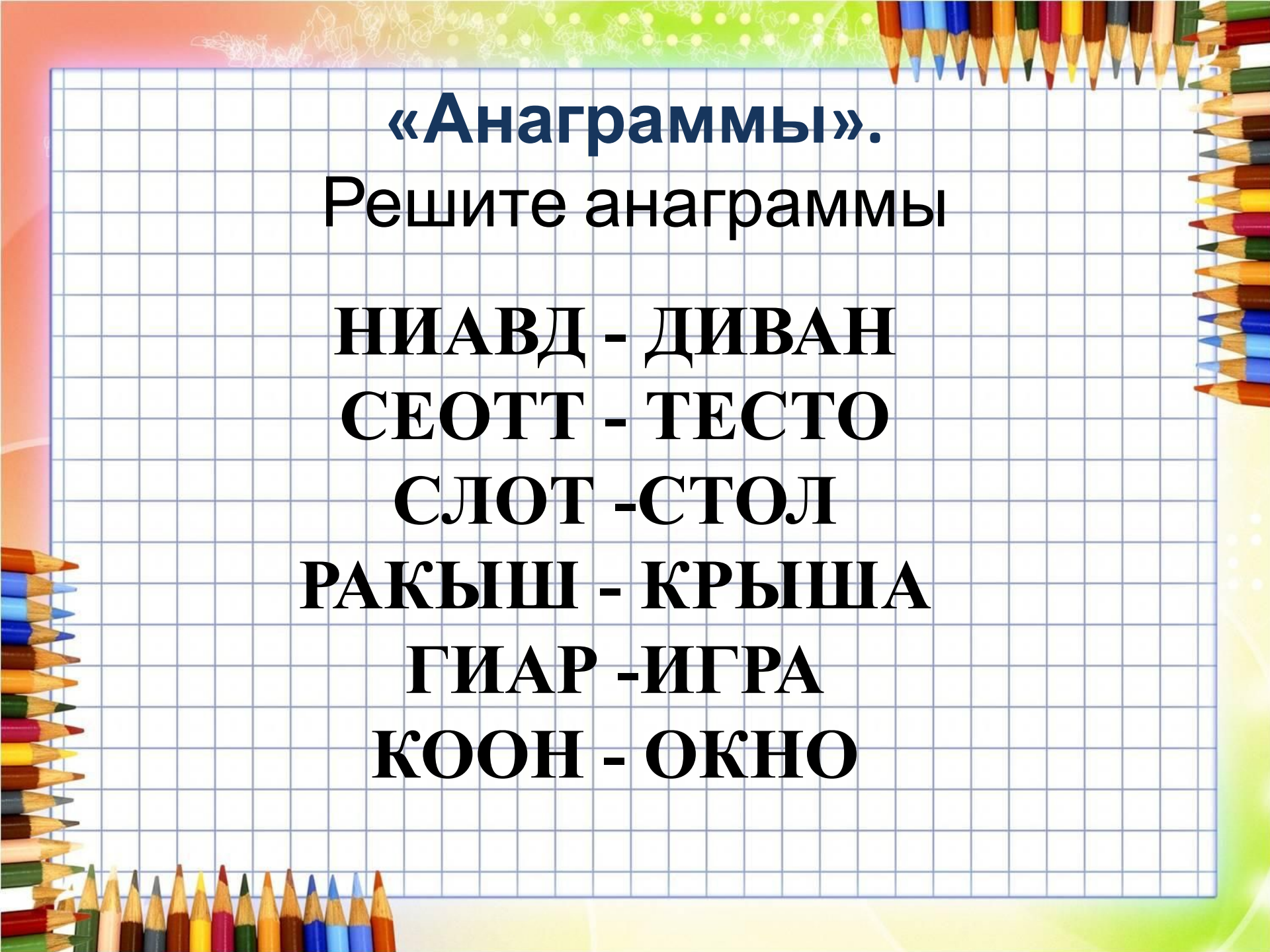
’ 

З=М

”  ,

Ч=Т 

Ь



«Анаграммы».

Решите анаграммы

НИАВД - ДИВАН

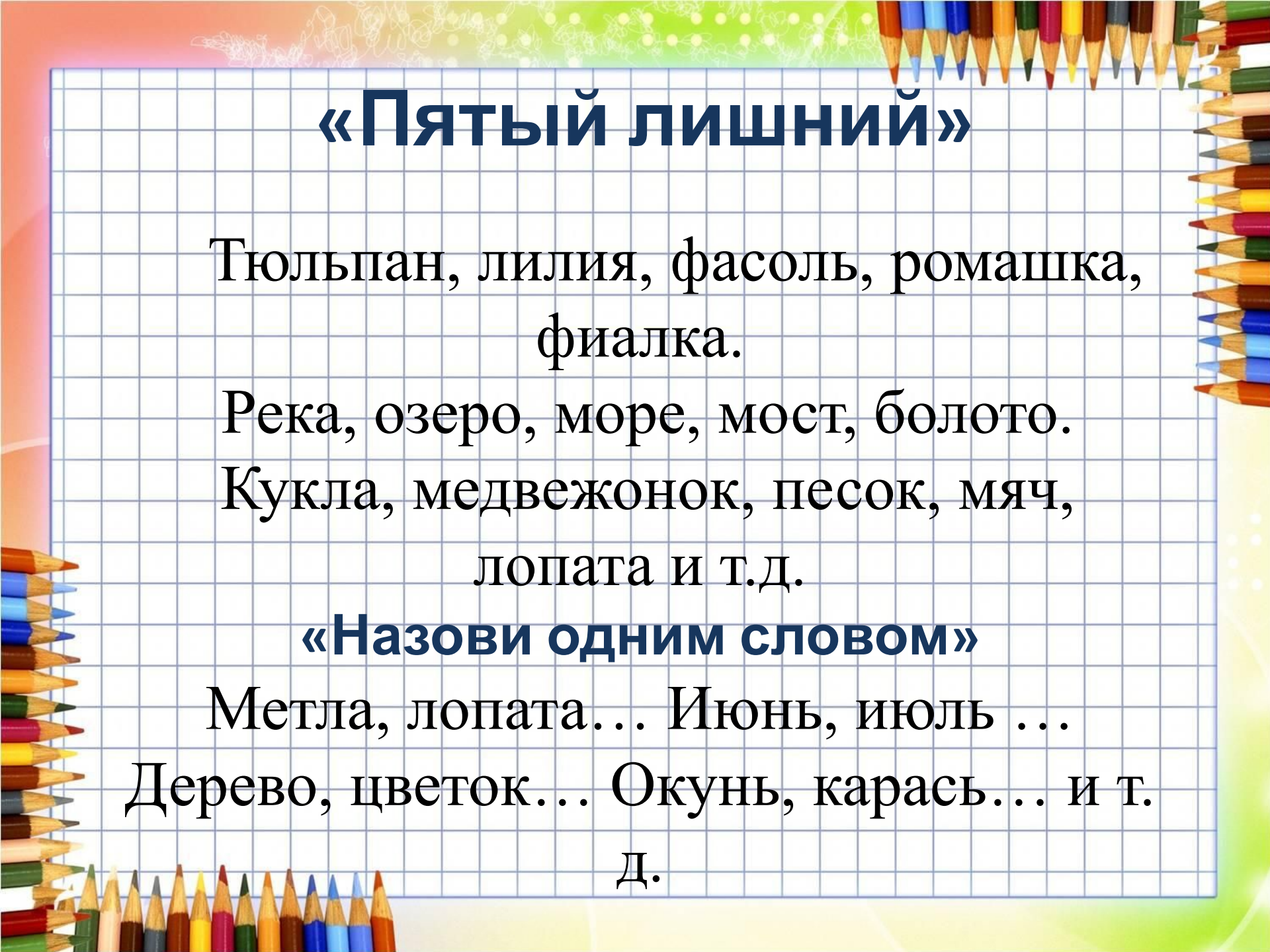
СЕОТТ - ТЕСТО

СЛОТ - СТОЛ

РАКЫШ - КРЫША

ГИАР - ИГРА

КООН - ОКНО

A decorative border of various colored pencils is arranged around the edges of the page. The pencils are sharpened and point towards the center, creating a frame for the text. The colors include red, orange, yellow, green, blue, and purple.

«Пятый лишний»

Тюльпан, лилия, фасоль, ромашка,
фиалка.

Река, озеро, море, мост, болото.

Кукла, медвежонок, песок, мяч,
лопата и т.д.

«Назови одним словом»

Метла, лопата... Июнь, июль ...

Дерево, цветок... Окунь, карась... и т.
д.

З

А

- ✓ способствует повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- ✓ несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;
- ✓ идет передача опыта старших поколений младшим;
- ✓ способствует использованию знаний в новой ситуации;
- ✓ является естественной формой труда ребенка, приготовлением к будущей жизни;
- ✓ способствует объединению коллектива и формированию ответственности

ПРОТИ

В

- ✓ сложность в организации и проблемы с дисциплиной;
- ✓ подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;
- ✓ увлекаясь игровой оболочкой, можно потерять образовательное содержание
- ✓ невозможность использования на любом материале;
- ✓ сложность в оценке учащихся

The background features a large white grid with blue lines, resembling graph paper. The grid is framed by a decorative border. At the top, bottom, and sides, there are rows of sharpened colored pencils in various colors (red, blue, green, yellow, brown, etc.). The top border also includes a green and yellow patterned area with white dots. The overall design is vibrant and educational.

Модульное обучение

Чем модульное обучение отличается от других способов обучения?

- Содержание обучения представляется в блоках.
- Общение учителя и ученика осуществляется через модуль плюс личное индивидуальное общение
- Ученик максимум времени работает самостоятельно, учится целеполаганию, самопланированию, самоорганизации, самоконтролю и самооценке.
- Наличие модулей с печатной основой позволяет индивидуализировать работу с детьми

Какова система действий учителя?

- Разработать модульную программу, которая состоит из комплексной дидактической цели и совокупности модулей, обеспечивающих достижение этой цели.
- Разработать технологическую карту урока.
- Ведущим принципом модульного обучения является принцип сочетания комплексных, интегрирующих и частных дидактических целей
- Обратная связь осуществляется в сочетании с самоуправлением, учением со стороны школьников.

Что такое технологическая карта?

Чем она отличается от планирования?

- Карта имеет много общего с планированием: в ней указывается тема, количество часов, цель обучения, тип урока, форма контроля за качеством усвоения учебного материала и освоения способов учебной деятельности, выделяются умения и навыки, формируемые при изучении темы.

Технологическая карта.

цель	
Учащиеся должны знать	
Учащиеся должны уметь	
Формируемая область понимания	
Умения и навыки	
Педагогическая технология	Модульное обучение
контроль	Само-, взаимоконтроль, экспертный контроль

Типы учебных занятий

- урок изучения новых знаний
- урок закрепления знаний
- урок комплексного применения знаний
- урок обобщения и систематизации знаний
- урок контроля, оценки и коррекции знаний

Оценочная деятельность ученика:

- Самооценка
- Взаимооценка
- Прогностическая оценка

Как изменится работа учителя при переходе на модульное обучение?

- Учитель выступает как организатор обучения. Он управляет процессом обучения. Часть своих функций он передает детям, например, оценивание. Учащиеся могут оценить себя и товарищей по разработанным учителем критериям.
- Прежде чем учить ребенка на основе модульной технологии, необходимо сначала научить его учиться, научить давать описание объектов, сравнивать их, объяснять явления и процессы, а затем использовать эти способы для овладения новым содержанием.