

$2+2=$

$ax+by=c$

## Полезные сайты:

- <http://www.skazki.su/smeshnye-skazki>
- [http://detyam.com.ua/component/option,com\\_datsogallery/Itemid,48/func,detail/catid,7/id,85/](http://detyam.com.ua/component/option,com_datsogallery/Itemid,48/func,detail/catid,7/id,85/)
- <http://megaserg.livejournal.com/5975.html>
- <http://drevo.uaportal.com/object/620071>
- <http://www.socionik.com/thread/10772.html>
- <http://leksad.ru/h151-ryabina-obyknovennaya.htm>
- <http://www.piterhunt.ru/scripts/forum/showthread.php?postid=519494>
- <http://www.savepics.net/wps/nature/p=40>
- <http://ounce.su/2009/11/09>
- <http://night-angel2005.narod.ru/gif2.html>
- <http://arell.narod.ru/programmery.htm>
- <http://forumkiev.com/t1637-29/>

*Игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить".*

*(М. Горький)*

## Использование игровых технологий на уроках в начальной школе

(Методические рекомендации для учителя)



$$\begin{array}{r} 25 \overline{) 5} \\ 25 \overline{) 5} \\ \hline 0 \end{array}$$



## Классификационные параметры игровых технологий

- *Уровень и характер применения:* все уровни.
- *Философская основа:* приспособливающаяся.
- *Методологический подход:* индивидуальный, группо-вой, личностно-ориентированный.
- *Ведущие факторы развития:* психогенные.
- *Научная концепция освоения опыта:* ассоциативно-ре-флексорная + гештальт + суггестия.
- *Ориентация на личностные сферы и структуры:* ЗУН + СУД + СУМ + СЭН + СДП.
- *Характер содержания:* все виды + проникающий.
- *Вид социально-педагогической деятельности:* обучаю-щая, воспитательная, развивающая.
- *Тип управления учебно-воспитательным процессом:* все виды — от системы консультаций до программного.
- *Преобладающие методы:* развивающие, поисковые, творческие.
- *Организационные формы:* все формы.
- *Преобладающие средства:* практические + наглядные + программированные.
- *Подход к ребёнку и характер воспитательных взаи-модействий:* свободное воспитание.
- *Направление модернизации:* активизация.
- *Категория объектов:* массовая, все категории.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным **направлениям:**

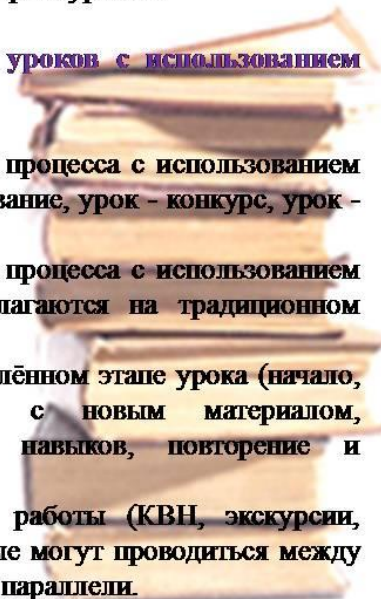
- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом

*При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение **следующих условий:***

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием **игровых технологий:**

- ❖ ролевые игры на уроке;
- ❖ игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);
- ❖ игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
- ❖ использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец, знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- ❖ различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.



[https://naymenok.ru/?utm\\_source=zen&utm\\_medium=schoolattestation](https://naymenok.ru/?utm_source=zen&utm_medium=schoolattestation)  
[https://matematika.club/?utm\\_source=zen&utm\\_medium=schoolattestation](https://matematika.club/?utm_source=zen&utm_medium=schoolattestation)  
<https://uchebnik.mos.ru/main>  
[https://vk.com/nat\\_vel\\_vk?from=groups](https://vk.com/nat_vel_vk?from=groups)