

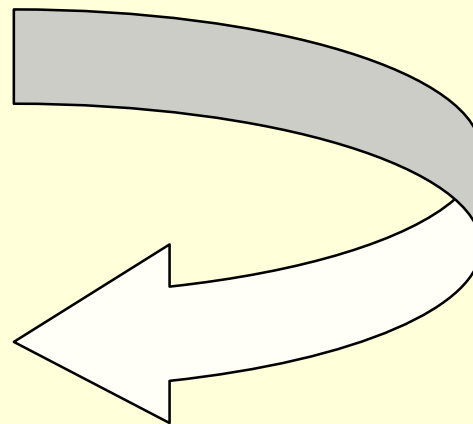
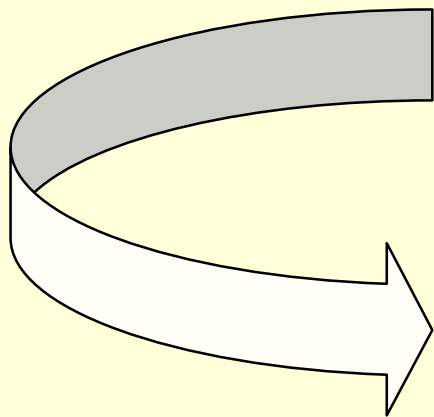


***Игропрактика в образовании:  
игры, которые помогают  
учиться***



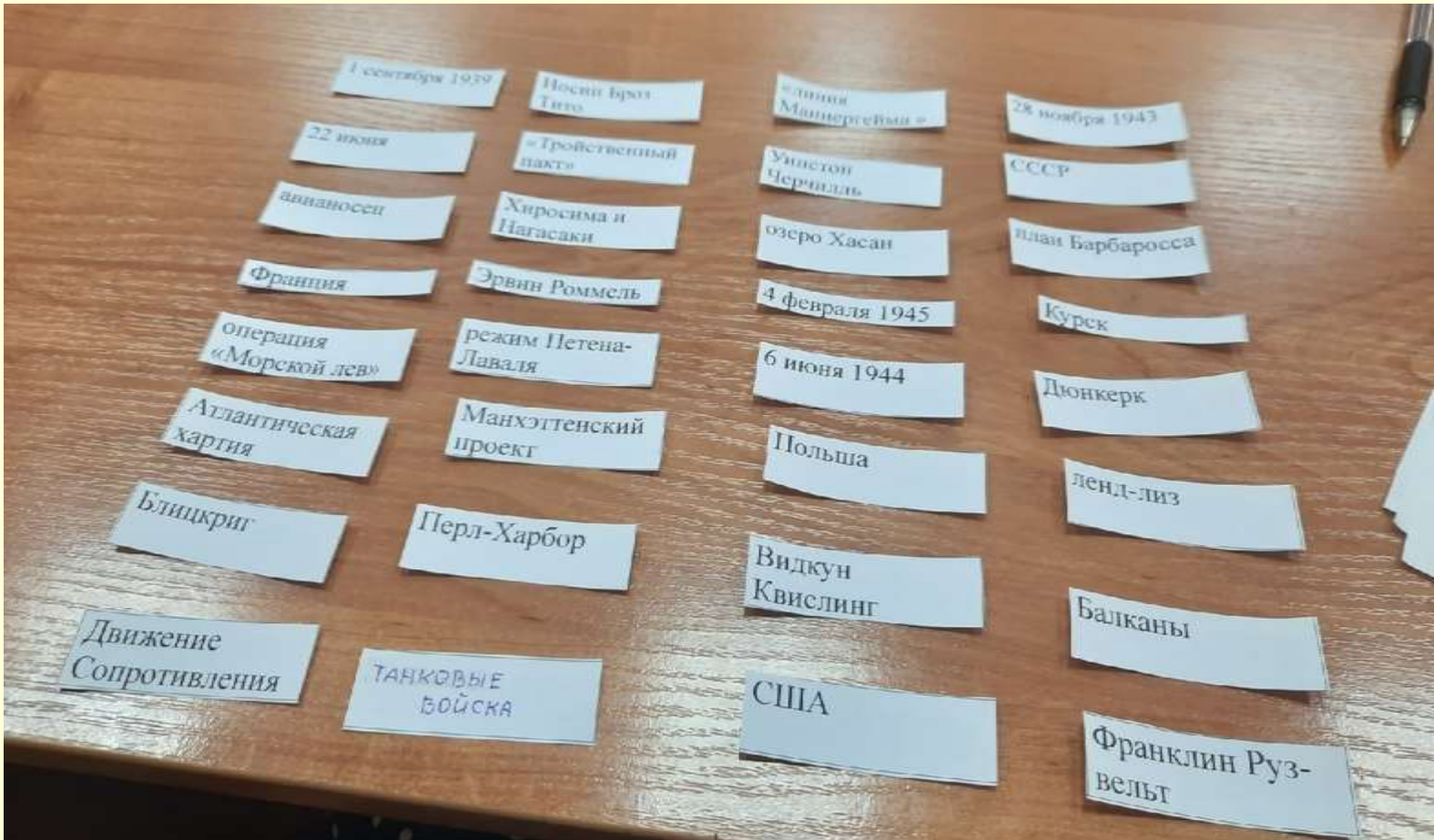
**САМО-выражение  
САМО-реализация  
САМО-контроль**











1 сентября 1939

Носли Броу-Тито

«линия Маннергейма»

28 ноября 1943

22 июня

«Тройственный пакт»

Уинстон Черчилль

СССР

авианосец

Хиросима и Нагасаки

озеро Хасан

план Барбаросса

Франция

Эрвин Роммель

4 февраля 1945

Курск

операция «Морской лев»

режим Петена-Лавала

6 июня 1944

Дюнкерк

Атлантическая хартия

Манхэттенский проект

Польша

ленд-лиз

Блицкриг

Перл-Харбор

Видкун Квислинг

Балканы

Движение Сопротивления

ТАНКОВЫЕ ВОЙСКА

США

Франклин Рузвельт



EDR.U





игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;

- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;

- является естественной формой труда ребенка

- способствует объединению коллектива и формированию ответственности.



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



*Учитель и ученик растут вместе*



**Конфуций**

древний мыслитель и философ Китая