**Школа** №95 **Студентка 31 группы**: Юмагужина Алина

**Класс:** 4 «1» **Учитель:** Богданова В. П.

**Дата:** 4.03.2014 **Методист:** Мирзоян Р. В. \_\_\_\_\_\_\_\_

Тема урока: ***«Мир игр»***

***Цель урока:*** познакомить детей с понятием игра и видами игр; рассказать о плюсах и минусах игр.

***Планируемые результаты:***

* ***Личностные:*** воспитывать интерес к новому материалу; воспитывать самостоятельность; положительно относиться к школе, интерес к способам решения новой задачи; воспитывать желание преодолевать трудности.
* ***Предметные:*** понимание содержания  учебного материала; участие в диалоге; анализировать материал; формировать речевые умения такие, как умений давать ответы на поставленные вопросы, обосновывать свою позицию, делать обобщения и выводы, формулировать эмоционально-оценочные суждения.

***Оборудование:*** презентация, смайлики, видео - запись.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этап урока. Методы и приемы** | **Время** | **Деятельность учителя. Содержание** | **Деятельность учащихся** | **УУД** |
| Организационный момент.  Прием: словесный.  Метод: беседа. | 3 мин | Здравствуйте, ребята. Меня зовут Алина Даниловна, и сегодня я у вас проведу классный час. А теперь тихо садится первый ряд, еще тише второй, и еще тише третий ряд. | Слушают учителя, готовят рабочие место, садятся за парты. | ***Коммуникативные:***  Планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками |
| Основная часть.  Прием: словесный, наглядный, видео - метод  Метод: беседа, демонстрация, рассказ, упражнение под контролем. | 30 мин | А для того чтобы узнать тему нашего урока, вам необходимо решить ребус. Правильно зашифрованное слово «игра», а тема занятия «Мир игр».  Ребята, а как вы думаете, что такое игра? Ответы детей, вы все говорите правильно. Давайте попробуем обобщить.  Вот какое определение я нашла в словаре: ***игра*** - форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. Иначе говоря, ***игра*** — деятельность детей или взрослых, она удовлетворяет потребность людей в отдыхе, развлечении, познании, в развитии духовных и физических сил.  История игр  Первые игры появились задолго до возникновения человека у животных. Игры наиболее развиты у обезьян — они используют не только те игры, что связаны с определёнными ритуалами, например, брачный сезон, но и схожие с аналогичными играми людей. Человечество играет с доисторических времён — начиная с ритуальных (например, обряд инициации), с развитием цивилизации игры делались всё сложнее и стали практически любой тематики — война, любовь, фентези, история. Вероятно, наиболее развиты в этом плане [MMORPG](http://ru.wikipedia.org/wiki/MMORPG) с режимом мультиплеера вроде [World of Warcraft](http://ru.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft" \o "World of Warcraft), к котором ежеминутно подключены тысячи пользователей по всему миру и в котором ежесекундно совершаются миллионы различных действий. Существуют и игры, способные привести к гибели человека — [игры на выживание](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0_%D0%BD%D0%B0_%D0%B2%D1%8B%D0%B6%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5), [страйкбол](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%B9%D0%BA%D0%B1%D0%BE%D0%BB" \o "Страйкбол) и так далее.  Ребята, а вы любите играть? В какие игры вы играете?  Давайте, попробуем выделить виды игр! Дети говорят виды игр, после этого на слайде появляется картинка: ученики должны назвать вид игры.   1. Настольный 2. Подвижные 3. Интеллектуальные 4. Компьютерные 5. Азартные   ***ФИЗМИНУТКА.***  Мы выделили пять видов игр, давайте, теперь немного о них поговорим.  **Насто́льная игра́** — [игра](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0), основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих. В число настольных игр входят игры со специальным полем, [карточные игры](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0), [кости](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8_(%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0)), [солдатики](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BE%D0%BB%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA) и другие. Игры данной категории, в отличие от [подвижных](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B) и [видеоигр](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0), не требуют активного перемещения игроков, наличия дополнительного технически сложного инвентаря или специальных сооружений, игровых площадок, полей и т. п.  *Ребята, какие вы знаете настольные игры?*  **Подвижные игры** - один из способов физического развития ребенка. Они позволяют снять физическую усталость с мышц, достичь эмоционального переключения с одного вида деятельности на другой. Подвижные игры особенно любимы детьми, ведь они – важный источник радостных эмоций. Игры стимулируют активную работу, мысли, способствуют расширению кругозора, совершенствованию всех психических процессов. Подвижные игры формируют положительные нравственные качества у детей.  *Ребята, какие вы знаете подвижные игры?*  **Интеллектуальная игра** — это вид [игры](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0), основывающийся на применении игроками своего [интеллекта](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82) и/или [эрудиции](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D1%80%D1%83%D0%B4%D0%B8%D1%86%D0%B8%D1%8F). Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни. Интеллектуальные игры распространены в [массмедиа](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%81%D1%81%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D0%B0" \o "Массмедиа), в первую очередь, на [телевидении](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5), где победитель награждается какими-либо [призами](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%B7). Самыми древними интеллектуальными играми принято считать [шахматы](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B), [шашки](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%88%D0%BA%D0%B8), [нарды](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%80%D0%B4%D1%8B), [го](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BE) и [маджонг](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%B4%D0%B6%D0%BE%D0%BD%D0%B3" \o "Маджонг).  *Ребята, какие вы знаете интеллектуальные игры?*  **Компьютерная игра** (иногда используется неоднозначный термин **видеоигра**) — [компьютерная программа](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B0), служащая для организации [игрового](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) процесса ([геймплея](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%BF%D0%BB%D0%B5%D0%B9" \o "Геймплей)), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве [партнёра](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%B0%D1%80%D1%80%D0%B8%D0%BD%D0%B3).  Компьютерные игры часто создаются на основе [фильмов](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D1%84%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC) и [книг](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B8%D0%B7%D0%B2%D0%B5%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5); есть и обратные случаи. С 2011 года компьютерные игры официально признаны в США отдельным [видом искусства](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE).  Компьютерные игры оказали столь существенное влияние на общество, что в [информационных технологиях](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B8) отмечена устойчивая тенденция к [геймификации](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F" \o "Геймификация) для неигрового [прикладного программного обеспечения](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5).  **Игровая зависимость**  Игровая зависимость — форма [психологической зависимости](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D0%B7%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D1%81%D0%B8%D0%BC%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C), проявляющаяся в навязчивом увлечении видеоиграми и компьютерными играми. Формированию зависимости способствуют ситуации, когда игра позволяет решать психологические задачи и проблемы игрока. Так, игры позволяют почувствовать себя иным человеком, чем в реальности; проявиться чувствам, которые человек не позволяет себе открыто испытывать (например, агрессия); справиться с тревогой, вызываемой реальными отношениями, уходя в виртуальный мир. Играми, вызывающими самую сильную зависимость, чаще всего считаются [сетевые](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0), особенно [MMORPG](http://ru.wikipedia.org/wiki/MMORPG). Известны случаи, когда слишком долгая игра приводила к фатальным последствиям — так, в октябре 2005 года умерла от истощения китайская девочка, после многосуточной игры в [World of Warcraft](http://ru.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft" \o "World of Warcraft).  Ребята, а вы любите компьютерные игры, чем они вам нравится? Какие вы знаете компьютерные игры? А как вы думаете, всегда ли хорошо играть в компьютерные игры?  **Азартная игра *—*** игра, в которой выигрыш полностью или в значительной степени зависит не от искусства играющих, а от [случая](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B0).  Термин в настоящее время имеет следующее экономическое определение: заключение пари на деньги или какую-либо материальную ценность на событие с сомнительным исходом с главным намерением получения прибыли или материальных ценностей. Азартная игра зависит в большей степени от случайности, чем от искусства играющих, причём размер ставок назначается произвольно и может быть изменяем играющими, а главный интерес направлен не на процесс игры, а на её исход.  Иногда вызывают [игровую зависимость](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F) — патологическую склонность к [азартным играм](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%B7%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0); заключается в частых повторных эпизодах участия в азартных играх, которые доминируют в жизни человека и ведут к снижению социальных, профессиональных, материальных и семейных ценностей: такой человек не уделяет должного внимания своим обязанностям в этих сферах.  Ребята, а какие азартные игры вы знаете? Вы так много их знаете, а откуда вы знаете их? Кто – нибудь играл когда – нибудь в них? Как вы думаете, они полезны? В чем проявляется их плохая сторона?  Сейчас я бы хотела проверить, как вы усвоили сегодняшний материал. Вас необходимо в группах (2 парты – 4 человека) выбрать игру, кроме азартных и компьютерных, и прорекламировать, то есть представить ее. На подготовку дается 5 минут, вам необходимо: продумать какой инвентарь нужен и, рассказать, нарисовать эмблему и сказать, почему именно ваша игра лучшая остальных?  А кто – нибудь из вас знает, какая главная тема наших классных часов? Тема наших занятий это бизнес. Ребята, в конце года у нас будет большой праздник, на котором нашему классу надо будет представить игру и провести ее. Вам нравится такое задание? Я хотела вам предложить пару вариантов, и мы вместе выберем. Варианты: дартс, шашки, и т.д. Ребят, а как вы думаете, связан ли бизнес с играми? | Слушают, отвечают на вопросы | ***Регулятивные:***  строить логическое рассуждение; произвольно и осознанно владеть общим приемом решения задач.  ***Личностные:***  учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;  ***Познавательные:***  задавать вопросы, необходимые для совместной деятельности и сотрудничества; адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи. |
| Подведение итогов.  Прием: словесный.  Метод: беседа. | 5 мин | Ребята, о чем мы говорили на уроке?  С какими видами игр мы познакомились?  Как вы думаете, азартные игры это хорошо?  А что вы можете сказать о компьютерных играх? | Ведут диалог с учителем | ***Коммуникативные:***  формулировать собственное мнение и позицию. |
| Рефлексия. Прием: словесный, наглядный.  Метод: инструктаж, иллюстрации. | 5 мин | Рефлексия «смайлик»  Ребята, я вам сейчас раздам смайлики, вам надо будет показать на нем свое настроение: если вы все поняли и вам понравился урок, то вы нарисуйте ему улыбку, если вам что то было не понятно, то нарисуйте ему безразличную улыбку, а если вам ничего не было понятно и вам не понравился урок, то нарисуйте грустную улыбку. Ребята, кто нарисовали, то поднимите смайлик вверх и покажите классу. Молодцы, спасибо за работу. | Рисует смайлик | ***Личностные:***  адекватное понимание причин успешности/ неуспешности учебной деятельности. |