

***Игровые технологии как  
средство формирования  
познавательной активности.***

---

***Кусикова Е.Н.,  
учитель русского языка и  
литературы.***

# **Познавательная активность**

включает действия исследования, поиска, отбора и структурирования необходимой информации, моделирование изучаемого содержания, способы решения задач.

Активными методами обучения следует называть те, которые максимально повышают уровень познавательной активности школьников, побуждают к старательному учению. Одним из таких методов является применение *инновационных технологий*.



# *Что такое педагогическая технология?*

---

- «Технология» - это детально прописанный путь осуществления той или иной деятельности в рамках выбранного метода.
- **Педагогическая технология** – совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовывать поставленные образовательные задачи  
( Педагогический энциклопедический словарь).
- **Педагогическая технология** - это такое построение деятельности учителя, в котором входящие в него действия представлены в определённой последовательности и предполагают достижение прогнозируемого результата.

## ***Критерии, составляющие сущность педагогической технологии:***

- ***однозначное и строгое определение целей обучения (почему и для чего?);***
- ***отбор и структура содержания (что?);***
- ***оптимальная организация учебного процесса (как?);***
- ***методы, приёмы и средства обучения (с помощью чего?);***
- ***объективные методы оценки результатов обучения (так ли это?).***



# **Игровые технологии**

---

- *Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. В некоторых технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.*
- *К таким технологиям можно отнести игровые технологии.*



# ***Игровые технологии***

---

***«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 любознательности.»***

***В.А. Сухомлинский***



## *Игровая деятельность используется в следующих случаях:*

---

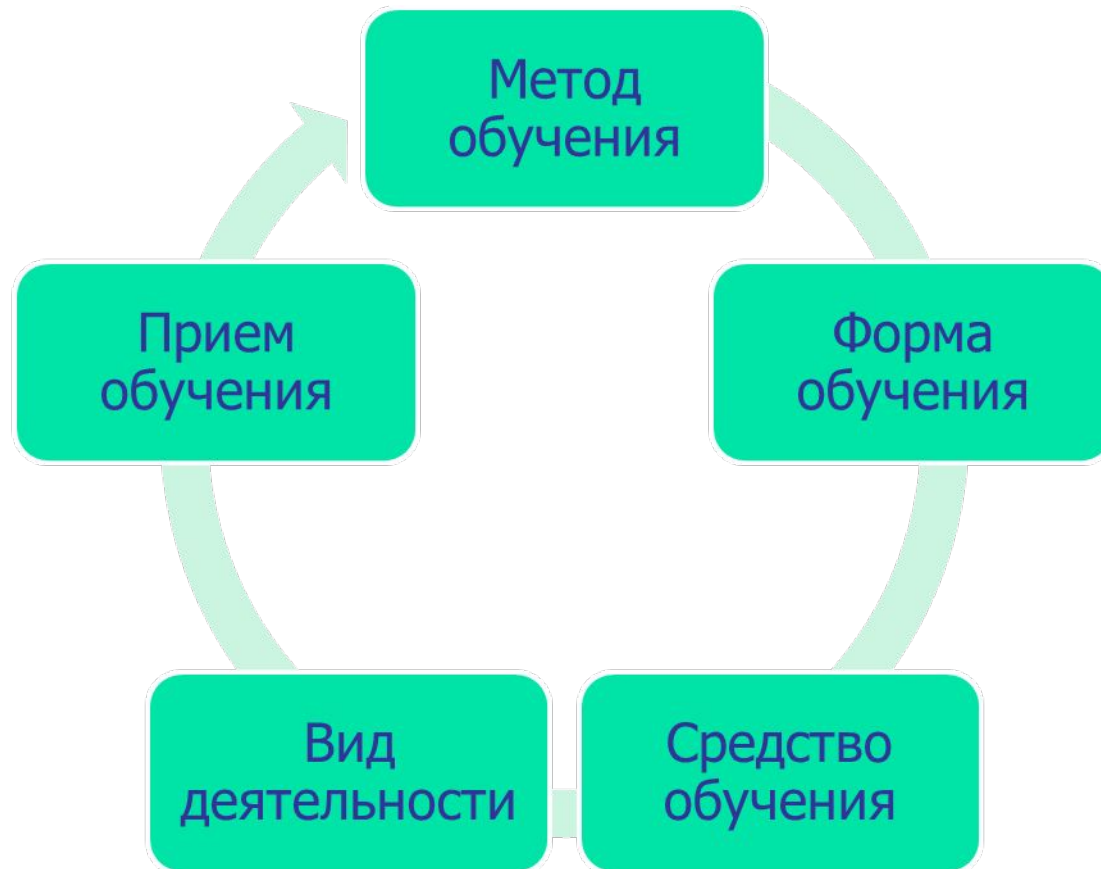
- *В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы или раздела учебного предмета;*
- *Как элементы более обширной технологии;*
- *В качестве урока (занятия) или его части (введение, контроль);*
- *Как технология внеклассной работы.*

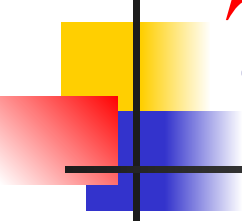
*Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:*

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



# Дидактическая игра - это



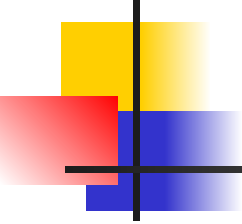


***Дидактическая игра*** обладает  
существенным признаком :

---

*четко поставленной целью обучения и  
соответствующим ей педагогическим результатом,  
которые могут быть обоснованы, выделены и  
характеризуются учебно-познавательной задачей.*

# Игра «Шифр»

- 
- Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.
  - Ход: Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой - отгадчика.
  - Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.
  - Жыил      ански      кьоинк
  - Лыжи      санки      коньки
  - Отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать из каждой группы лишнее слово.
  - Например:
  - Аалтрек, лажок, раукжк, зоонкв ( тарелка, ложка, кружка, звонок)
  - Плнаеат, здзеав, отрбиа, сген ( планета, звезда, орбита, снег)

# Игра « Почтальон »

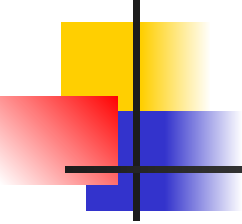
- **Цель:** Закрепить знания учащихся по подбору проверочного слова, расширить словарный запас, развивать фонематический слух, профилактика дисграфии.
- **Ход:** Почтальон раздает группе детей (по 4-5 чел.) приглашения.
- Дети определяют, куда их пригласили.

|          |         |          |            |          |          |
|----------|---------|----------|------------|----------|----------|
| огород   | парк    | море     | школа      | столовая | зоопарк  |
| гря-ки   | доро-ки | пло-цы   | кни-ки     | хле-цы   | кле-ка   |
| кали-ка  | бере-ки | фла-ки   | обло-ки    | пиро-ки  | марты-ка |
| реди-ка  | ду-ки   | ло-ки    | тетра-ка   | сли-ки   | тра-ка   |
| морко-ка | ли-ки   | остро-ки | промока-ка | голу-цы  | реше-ка  |

- **Задания:**

- Объяснить орфограммы, подбирая проверочные слова.
- Составить предложения, используя данные слова.

# Игра «Ферма»



---

**Цель:** формирование процесса словоизменения и словообразования, закрепление фонетического и грамматического разбора слов, правописание собственных имен.

**Ход:** Образуйте клички животных от следующих слов:

**ШАР, СТРЕЛА, ОРЕЛ, РЫЖИЙ, ЗВЕЗДА**

Составить предложения.

**ШАРИК, СТРЕЛКА, ОРЛИК, РЫЖИК, ЗВЕЗДОЧКА**

Выделить ту часть слова, которую вы использовали при образовании кличек: (суффикс, окончание).



# Где прячутся ЛОПЫ?

---

В древнерусском языке существовало слово **ЛОП**. Оно значило: «**плоское расширение, лист**».

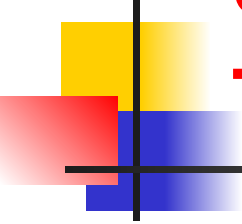
**Реши: какие слова произошли от слова **лоп**, если они обозначают:**

- 1. Ручное орудие для копания с плоским расширением на конце*

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

- 2. Растение с широкими листьями*

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|

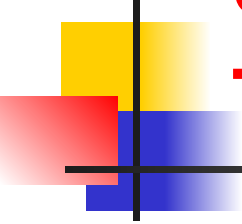


# Микроисследование как одна из форм реализации игровых технологий.

---

## Возможные задания:

- ▣ Развёрнутый ответ на вопрос проблемного характера;
- ▣ Сочинение на лингвистическую тему (в серьёзной или занимательной форме);
- ▣ Исследование вопроса в форме деловой или ролевой игры (инсценировка, сказка, путешествие)



# Микроисследование как одна из форм реализации игровых технологий.

---

**Задания:** подготовьте развёрнутый ответ-исследование на один из вопросов.

1. Что общего между капором, капюшоном и капустой?
2. Знакомые незнакомцы (о заимствованных словах).
3. Как вас теперь называть? (О переходе слов из одной части речи в другую)





# Выводы:

---

- Игровые приёмы оказывают помощь учителю в организации увлекательной работы с детьми, развитии творческой активности, учебной мотивации учащихся.
- Разнообразие приёмов и методов повышает познавательный интерес учащихся к учению, умственную активность, снижает утомляемость.
- Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени.
- Это объясняется тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию в которой, усвоение знаний становится более качественным и прочным.



---

**Спасибо за внимание**