

***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

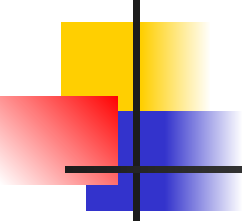
- *Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. В некоторых технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.*
- *К таким технологиям можно отнести игровые технологии.*



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.»

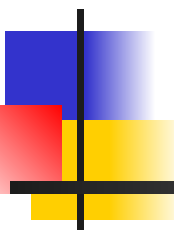
В.А. Сухомлинский



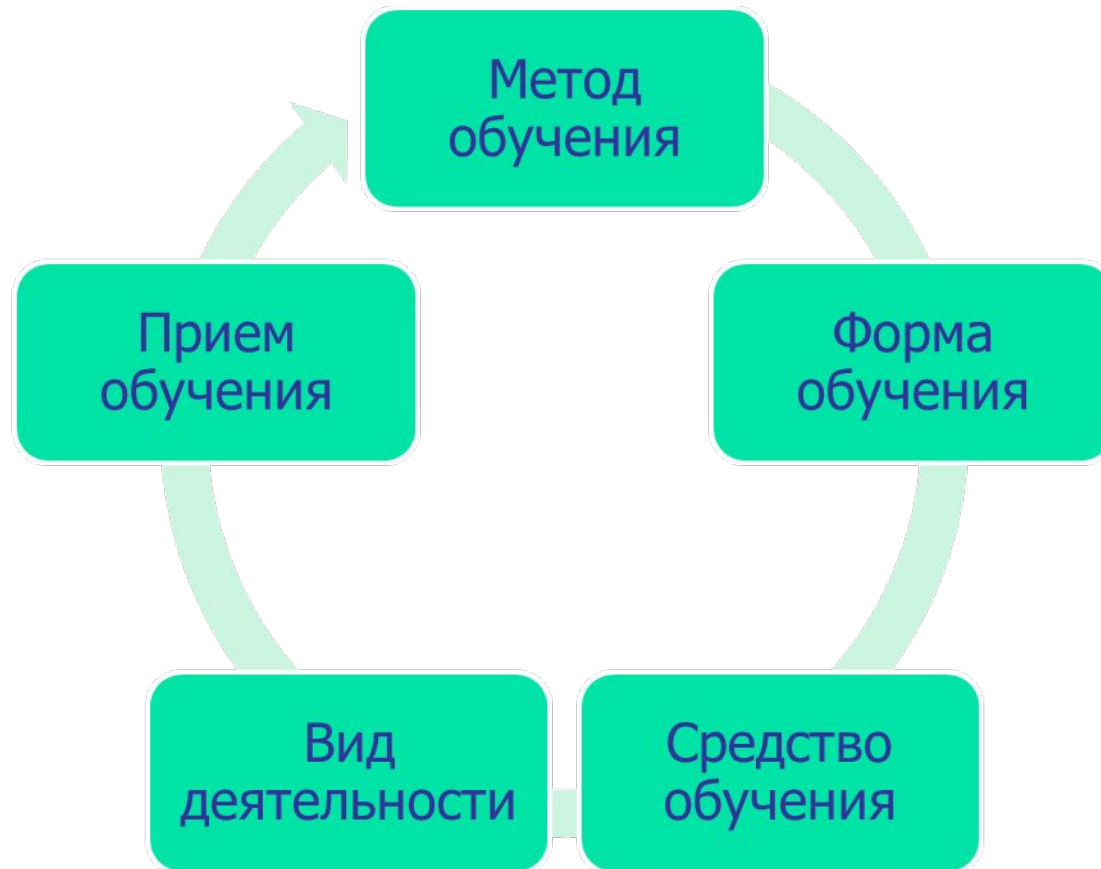
Игровая деятельность используется в следующих случаях:

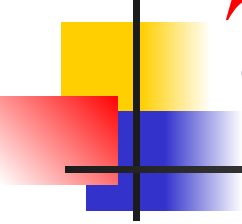
- *В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы или раздела учебного предмета;*
- *Как элементы более обширной технологии;*
- *В качестве урока (занятия) или его части (введение, контроль);*
- *Как технология внеклассной работы.*

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

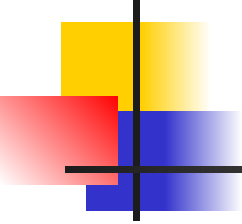




Дидактическая игра обладает
существенным признаком :

*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.

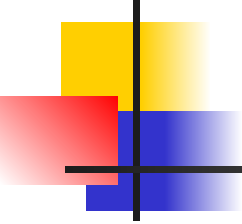
огород	парк	море	школа	столовая	зоопарк
гря-ки	доро-ки	пло-цы	кни-ки	хле-цы	кле-ка
кали-ка	бере-ки	фла-ки	обло-ки	пиро-ки	марты-ка
реди-ка	ду-ки	ло-ки	тетра-ка	сли-ки	тра-ка
морко-ка	ли-ки	остро-ки	промока-ка	голу-цы	реше-ка

- **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**».

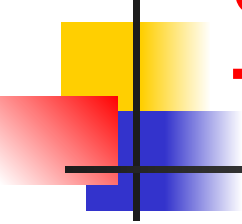
Реши: какие слова произошли от слова **лоп, если они обозначают:**

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

--	--	--	--	--	--

- 2. Растение с широкими листьями*

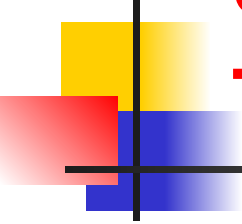
--	--	--	--	--



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