

***Использование игровых технологий как
средство активизации
познавательной деятельности
учащихся.***

***Автор: Будерецкая И.В.
учитель начальных классов
МОУ СОШ № 118***

ОГЛАВЛЕНИЕ

- Введение
- Глава 1. Теоретические основы исследования игровых технологий как средства развития познавательных интересов младших школьников
 - Понятие «познавательный интерес» в психолого-педагогической литературе
 - Особенности развития познавательного интереса в младшем школьном возрасте
 - Игровые технологии как средство развития познавательных интересов детей младшего школьного возраста
- Глава 2. Экспериментальное исследование игровых технологий как средства развития познавательных интересов младших школьников
- 2.1 Диагностика уровней сформированности познавательных интересов младших школьников
- 2.2 Организация работы по развитию познавательных интересов младших школьников через применение игровых технологий
- Заключение
- Литература

Предмет исследования - игровые технологии как средство развития познавательных интересов младших школьников.

Задачи:

- 1. Проанализировать психолого-педагогическую литературу по проблеме исследования.
- 2. Рассмотреть понятие «познавательный интерес» и определить особенности развития познавательных интересов у детей младшего школьного возраста.
- 3. Выявить возможности игровых технологий как средства развития познавательных интересов младших школьников.
- 4. Экспериментальным путем проверить эффективность использования игровых технологий как средства развития познавательных интересов младших школьников.

Понятие «познавательный интерес» в психолого-педагогической литературе

Познавательный интерес

- Важнейшее образование личности, которое складывается в процессе жизнедеятельности человека, формируется в социальных условиях его существования и не присуще человеку от рождения.
- Избирательная деятельность человека на познание предметов, явлений, событий окружающего мира, активизирующей психические процессы, деятельность человека, его познавательные возможности

Особенности развития познавательного интереса в младшем школьном возрасте

- Формирование познавательных интересов у младших школьников происходит в форме любопытства, любознательности с включением механизмов внимания .
- Развитие познавательного интереса к содержанию учебной деятельности, приобретению знаний связано с переживанием школьника чувства удовлетворения от своих достижений.

Этапы развития познавательного интереса младших школьников

В развитии познавательного интереса младших школьников можно выделить несколько этапов. Первоначально он проявляется в виде любопытства — естественной реакции человека на все неожиданное, интригующее. Любопытство, вызванное неожиданным результатом опыта, интересным фактом, привлекает внимание учащегося к материалу данного занятия, но не переносится на другие занятия. Это неустойчивый, ситуативный интерес. Более высокой стадией интереса является любознательность, когда учащийся проявляет желание глубже разобраться, понять изучаемое явление.

Игровые технологии как средство развития познавательных интересов

Группы игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка.

- **I группа** – предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки – предметы – дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.
- **II группа** – игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности.
- **III группа** игр, которая используется как средство развития познавательной активности детей – это игры с готовыми правилами, обычно и называемые дидактическими.
- **IV группа** игр – строительные, трудовые, технические, конструкторские.
- **V группа** игр, интеллектуальных игр – игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу.

Условия применения игры в процессе обучения

младших школьников:

- необходимость оценивания каждодневного применения игры по двойному критерию; по ближайшему эффекту и в соответствии с перспективой развития познавательных интересов;
- понимание игры как формы организации коллективной, руководимой учителем, учебной деятельности;
- необходимость обеспечения непосредственного обучающего эффекта игры, то есть, познавательную направленность, нацеленную на овладение способами учебных действий;
- создание положительного эмоционального настроения, способствующего вызвать у ребенка состояние творческого поиска и инициативы в процессе игры.

Функции игровых технологий в учебно-воспитательном процессе

- тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- один из приёмов преодоления пассивности учеников.

Выводы

1. Познавательные интересы – это активная познавательная направленность, связанная с положительным эмоционально окрашенным отношением к изучению предмета с радостью познания;
2. Развитие познавательных интересов младших школьников должно происходить в доступной для них форме, то есть через применение игровых технологий;
3. Во время игры ученик – полноправный участник познавательной деятельности, он самостоятельно ставит перед собой задачи и решает их.

Диагностика уровней сформированности познавательных интересов

- - когнитивный (наличие познавательных вопросов, эмоциональная вовлеченность ребенка в деятельность);
- - мотивационный (создание ситуаций успеха и радости, целенаправленность деятельности, ее завершенность);
- - эмоционально-волевой (проявление положительных эмоций в процессе деятельности; длительность и устойчивость интереса к решению познавательных задач);
- - действенно-практический (инициативность в познании; проявление уровней познавательной деятельности и настойчивости, степень инициативности ребенка).

Организация работы по развитию познавательных интересов младших школьников через применение игровых технологий

- При включении детей в ситуацию игры резко возрастает интерес к учебной деятельности, изучаемый материал становится для них более доступным, работоспособность значительно повышается.
- Важная роль занимательных игр на уроках состоит в том, что они способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность, создает положительный эмоциональный настрой в ходе урока.

Заключение

- Введение в процесс обучения игр способствует углублению познавательного интереса, повышению мотивации учебной деятельности, развитию коммуникативных умений. Одна из существенных задач использования игр на уроках – формирование навыков самостоятельной работы, развитие познавательной активности младших школьников.

Раз человек учится играть в свое удовольствие, почему бы ему не научиться думать в свое удовольствие?

Гилберт Честертон

Всякая Игра есть прежде всего и в первую голову свободная деятельность. Игра по приказу уже больше не игра.

Йохан Хёйзинга