



**ГУЗЕНКО  
ИРИНА  
ЮРЬЕВНА**

**УЧИТЕЛЬ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ  
МОУ СОШ №1  
СТАЖ РАБОТЫ – 14 лет**

**Игровые технологии  
как средство развития  
познавательной активности  
учащихся**

---

# **ЦЕЛЬ**

---

*Развитие познавательной активности и результативности обучения на уроках посредством использования игровых технологий*

## **Задачи**

1. Изучить игровые технологии.
2. Применить игровые технологии на уроках.
3. Отследить результативность через участие обучающихся в конкурсах, в олимпиадах.
4. Отследить результаты обученности по итогам контрольных работ.



**«Дети должны жить в мире  
красоты, игры, сказки, музыки,  
рисунка, фантазии, творчества!»**

**Сухомлинский В.А.**

# КАК РАЗВИВАТЬ ПОЗНАВАТЕЛЬНУЮ АКТИВНОСТЬ И РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ?



# **ТЕХНОЛОГИИ НА ОСНОВЕ АКТИВИЗАЦИИ И ИНТЕНСИФИКАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ**

---

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ  
ИГРЫ**

- **ПОДВИЖНЫЕ  
ИГРЫ**

**СЮЖЕТНО-  
РОЛЕВЫЕ ИГРЫ**

- **ИГРЫ на основе  
ИКТ**

# **УНИВЕРСАЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ ДЕЙСТВИЯ, НА ФОРМИРОВАНИЕ КОТОРЫХ НАПРАВЛЕНО ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ**

<b>Задания</b>	<b>Формируемые УУД</b>
<b>Проанализировать ситуацию и выявить проблему</b>	<b>Регулятивные УУД</b>
<b>Извлечь информацию из различных источников, структурировать имеющуюся информацию</b>	<b>Познавательные УУД</b>
<b>Уметь представлять и отстаивать свою точку зрения</b>	<b>Коммуникативные УУД</b>
<b>Задания для работы в группах</b>	<b>Личностные УУД</b>

## Использование игровой технологии во внеурочной деятельности

---

- включение игровых технологий в курс «Логика для младших школьников» ;
- организация участия обучающихся в творческих конкурсах;
- подготовка к олимпиадам по русскому языку и математике.



# ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА



- Одним из наиболее действенных средств, способных вызвать интерес к занятиям, является ***дидактическая игра***.
- При включении детей в ситуацию дидактической игры изучаемый материал становится для них более доступным, работоспособность значительно повышается.

# ПРИМЕРЫ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

---

- **I. «Выбери три слова»**

( Игру можно использовать для закрепления любых тем по русскому языку)

- На 9 карточках записаны девять слов:
- **1-й набор:** рыбка, вьюга, чулок, дубки, варенье, чучело, ручьи, чум, гриб.
- **2-й набор:** подъезд, склад, ворона, град, съемка, клад, ворота, подъем, воробей.



- 
- Двое берут по очереди карточки, выигрывает тот, у кого первого окажутся три слова, имеющих одинаковую орфограмму.

**подъезд съемка подъем**

**рыбка дубки гриб**

**склад град клад**

**вьюга варенье ручьи**

**ворона ворота воробей**

**чулок чучело чум**

- 
- Использование данных дидактических игр способствует созданию ситуации успеха для каждого ученика, снятию напряжения и страха, создает положительный эмоциональный настрой в ходе урока.
  - Учащиеся моего класса с удовольствием выполняют игровые задания и упражнения.



# СЮЖЕТНО- РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

---



- Основные компоненты ролевой игры – тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль.
- Усваивая разные понятия на уроках, учащиеся становятся «участниками» событий, представляют себя специалистами разных профессий.
- Ролевую игру я провожу либо с одним учеником, либо с группой учащихся или со всем классом в зависимости от темы и содержания игры.

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЮЖЕТНО – РОЛЕВЫХ ИГР НА УРОКАХ- ПУТЕШЕСТВИЯХ, ГРАММАТИЧЕСКИХ СКАЗКАХ

Урок- путешествие



# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЮЖЕТНО – РОЛЕВЫХ ИГР НА УРОКАХ- ПУТЕШЕСТВИЯХ, ГРАММАТИЧЕСКИХ СКАЗКАХ



## Грамматическая сказка

- В роли актёров участвуют ученики
- **Жил-был корень**, обычный, не очень сложный, но очень древний. За долгую жизнь обзавелся он большой семьей. Тут и существительные: *стройка, строитель, строительство, строение* и прилагательные: *строительный, строевой*, и глаголы : *строить, строиться*. Видятся родные и близкие нечасто, письма писать некогда, вот и решил наш старец собрать всю свою большую родню. Разослал пригласительные открытки. Первыми откликнулись братья - глаголы *строить и строиться* с семействами. Не заставили себя ждать долго и остальные. Явились. Выстроились. Все как на подбор, любят дело делать, у каждого для того своя приставка имеется: у кого *вы*, у кого *до*, *есть* и *за*, *на*, *от*, *по*, *од*, *при*. Порадовался гостеприимный хозяин, возгордился: "Молодцы, родственники, вон какую богатую коллекцию приставок собрали!" Глаголы деловые, энергичные. И сегодня работают, и в прошедшем потрудились они на славу, и о будущем не забывают. Существительные от них не отстают - спешат в гости к деду. У них и приставок много, и суффиксами они не бедны.
- **Задания:**
  1. Попробуйте записать этих многочисленных родственников.
  2. Как же зовут старца - прародителя, от которого все они произошли?

# **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОДВИЖНЫХ ИГР**

- **Физкультминутки**
- **Динамические паузы**
- **Задания на внимание (хлопками, постукиванием)**
- **Во время классного часа**
- **Во время прогулки**
- **Во время экскурсии**





# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ



# ИГРЫ НА ОСНОВЕ ИКТ

## Интерактивная доска

С целью повышения эффективности образовательного процесса использую компьютерное программное обеспечение : «Учимся играя», «Уроки русского языка Кирилла и Мефодия», изд-во ООО «Кирилл и Мефодий», универсальное мультимедийное пособие по математике, тренажёр по русскому языку, «Учимся читать быстрее», изд-во «Кирилл и Мефодий».



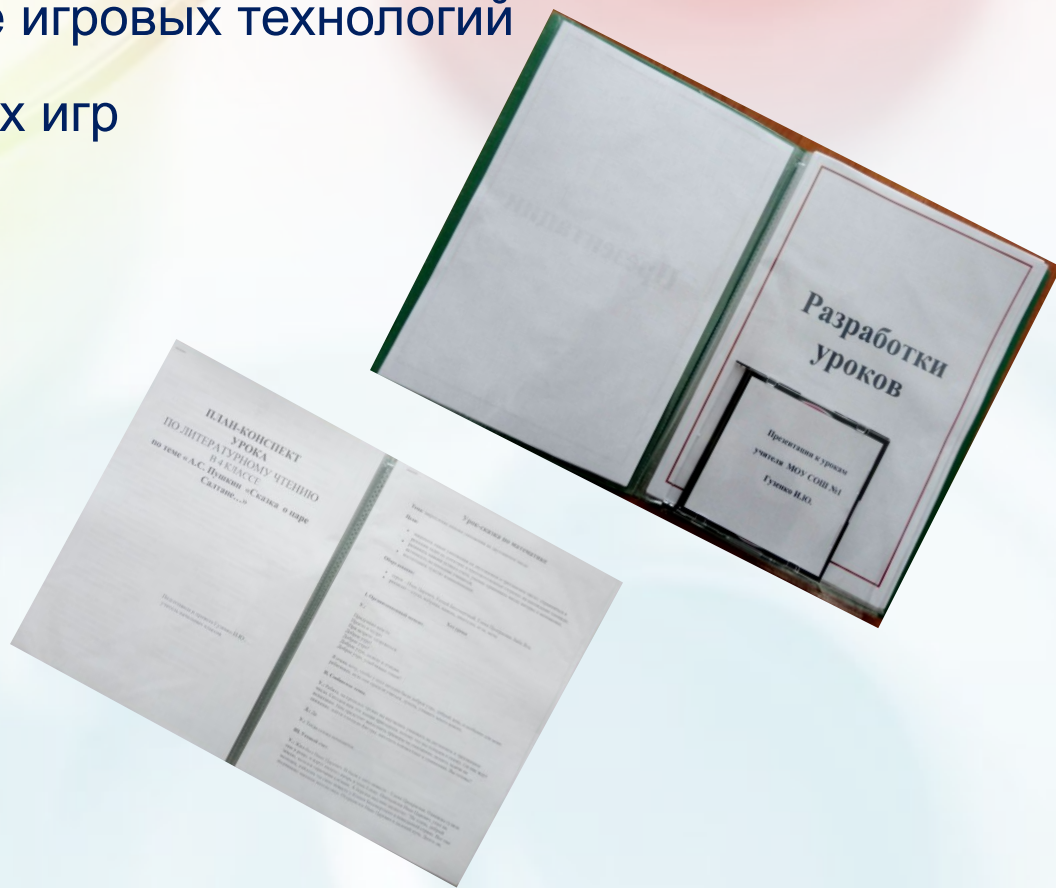
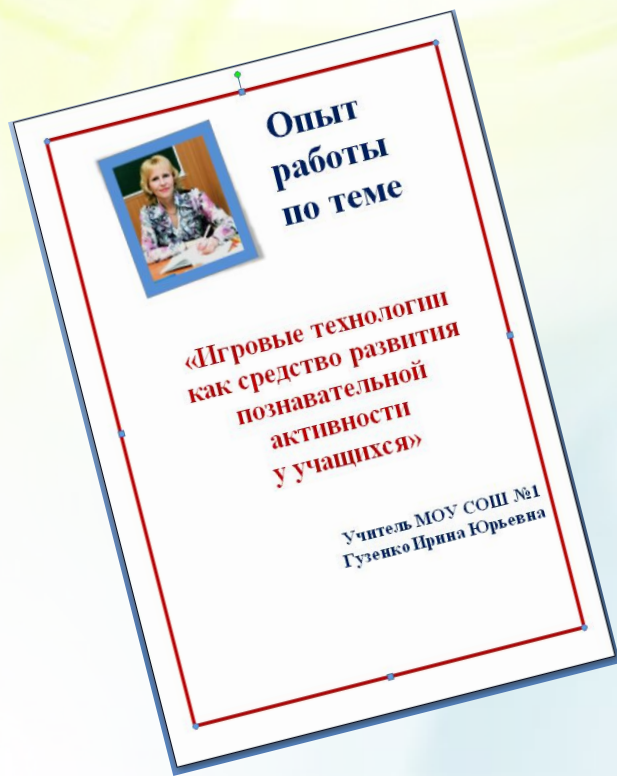
## ЧТО ДАЕТ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР С ПРИМЕНЕНИЕМ ИКТ НА УРОКАХ?

- Ясную, эффективную и динамичную подачу учебного материала.
- Работу с электронными образовательными ресурсами.
- Выбор эффективных форм работы с учащимися.



# РЕЗУЛЬТАТЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

- Методические разработки открытых уроков с использованием игровых технологий
- Разработка мультимедийных презентаций в Power Point к урокам на основе игровых технологий
- Банк дидактических игр



# **РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ**

---

- **по итогам контрольных работ**
- **через участие обучающихся в конкурсах, в олимпиадах**

# **РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ**

---

- **Использование игровых технологий на уроках позволило повысить успеваемость по предметам на 7%, качество обученности на 38% (по результатам контрольных работ).**

**РЕЗУЛЬТАТЫ УЧАСТИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ  
КОНКУРСАХ, ОЛИМПИАДАХ  
ЗА ДВА ГОДА (2010-2011, 2011-2012гг)**

Год участия	Результаты участия в конкурсах	
	Призовые места	Участие
2010-2011	8 ч	25 ч
2011-2012 (1 полугодие)	5 ч	25 ч

**Результат участия в школьном этапе олимпиады  
по русскому языку в 2011-2012 году- 2 место, по  
математике – 1 место**

**Район – русский язык 1 место, мат-ка 3 место**

**Ученик – это не сосуд,  
который надо  
заполнить,  
а факел, который надо  
зажечь.**

