

ТЕМА:

**АКТИВИЗАЦИЯ
ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ В
УСЛОВИЯХ ИГРОВОЙ
ТЕХНОЛОГИИ ПО РУССКОМУ
ЯЗЫКУ В 5 – 6 КЛАССАХ**



**В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ
ОСОБОЕ ВНИМАНИЕ
УДЕЛЯЕТСЯ РАЗВИТИЮ
ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ И
ИНТЕРЕСА У ШКОЛЬНИКОВ К
ПРЕДМЕТУ.**

Игровая технология

```
graph TD; A[Игровая технология] --> B[активное взаимодействие ученика]; B --> C[с учителем]; B --> D[с одноклассниками]; C --> E[формирование опыта нравственного выбора]; D --> E; E --> F[стимулирование роста познавательной деятельности];
```

- **активное взаимодействие ученика**

с учителем

с одноклассниками

- **формирование опыта нравственного выбора**

- **стимулирование роста познавательной деятельности**

Целевые ориентации

- **дидактические** ●
- воспитывающие**
- **развивающие** ●
- социализирующие**

Игровая технология используется

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятий, темы и раздела учебного предмета**
- в качестве урока или его части - введение, объяснение, закрепление, упражнения, контроля**

требования к подбору игр

- соответствие определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта;
- соответствие изучаемому материалу с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей;
- должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

оборудование урока:

- **наглядность**
- **применение компьютер-ных технологий**

дидактические игры

- **игра-путешествие**
 - **рассказы**
 - **дискуссии**
 - **творческие задания**
 - **высказывания**
 - **гипотез**
- **игра-соревнование**
 - **соревнуются,**
 - **разделившись на**
 - **команды**

деловая игра

- моделирование приближенных к жизни ситуаций;

урок-сказка приложение 8

- **изучение нового материала**

занимательные минутки

- разминки
- рифмованные упражнения
- кроссворды

заклучение

- РЕБЕНОК ОСТАЕТСЯ РЕБЕНКОМ -
ЗНАЧИТ МЫ ДОЛЖНЫ С НИМ ИГРАТЬ,
КОГДА ЗАНИМАЕМСЯ ТАКИМ
СЕРЬЕЗНЫМ ДЕЛОМ, КАК ОБУЧЕНИЕ
РУССКОМУ ЯЗЫКУ.

- (М.В.ПАНОВ)