Игровые технологии как эффективный инструмент активизации познавательной деятельности обучающихся на уроках истории

 Перед каждым учителем стоит задача – подготовить учащихся к итоговой аттестации. В этом могут помочь игровые технологии, которые при правильном использовании и грамотном включении их в учебный процесс способны активизировать познавательную деятельность учащихся и сделать сам процесс обучения более эффективным.

 Игра вместе с трудом и учением является одним из основных видов деятельности человека. Игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут.

 Игра является действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных способностей детей. Игра позволяет ребёнку получить научные сведения в доступной форме, способствует возникновению интереса к учебному предмету, расширяет кругозор, способствует обогащению словарного запаса, приобретаются навыки публичных выступлений, появляется желание и умение добиваться поставленной цели.

 Игра несёт в себе огромный эмоциональный заряд, воспитывает качества творческой личности: инициативу, активность, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации.

 Игровая деятельность предполагает различные формы организации учебного процесса: индивидуальная, фронтальная, парная и групповая. Эти формы организации учебной деятельности способствуют формированию коммуникативных навыков, дискуссионной культуры учащихся, диалогизации учебного процесса. Групповая работа, или обучение в сотрудничестве – это модель организации деятельности учащихся в составе малых групп, при которой все они вовлечены в совместную деятельность.

 Целесообразность использования игровых технологий объясняется тем, что уроки-игры проходят в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, поэтому учащиеся лучше усваивают материал. Кроме того, игра – такой вид деятельности, в котором воссоздаются социальные отношения между людьми. Следовательно, игра помогает социализации личности.

 Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

 В настоящее время широкое распространение получили формы уроков, где используются игровые технологии. Игровая форма занятий создается на уроках русского языка и литературы при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

 Игровая деятельность используется в следующих случаях: - в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; - как элемент более обширной технологии; - в качестве урока (занятия) или его части; - 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 игрового средства; -в учебную деятельность вводится элемент соревнования, что переводит дидактическую задачу в игровую; -успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

 Классификация игр по особенностям содержания и форм проведения: -  ролевые (игры-импровизации, деловые игры); – сюжетные (урок-соревнование, урок-путешествие, урок-праздник); – имитационные; – игры-драматизации; - настольные игры (лото, домино); - - игры-головоломки, или словесные игры (ребусы, кроссворды, загадки, анаграммы, метаграммы, палиндромы, шарады, логогрифы); - предметные.

 Игровые формы могут быть использованы как элемент урока, они подбираются по тематическому принципу для каждого раздела школьного курса.

 Игры могут стать удобной формой актуализации знаний - в начале урока; - перед началом изучения новой темы; - «разминки» в ходе урока; - контроля в конце учебного занятия; - при повторении, обобщении полученных знаний.

 В каких формах можно предположить задания детям?

1.Игровые задания, направленные на отработку фонетических и орфоэпических норм:

«Эхо»; «Найди пару»; «Это трудное ударение»; «Говорите по-русски правильно»; «Составь текст и озвучь его»; «Пригласи на обед/день рождения»; «В эфире-новости»; «Конкурс дикторов»; «Конкурс скороговорок»; «Замени буквы»

2. Игровые задания, направленные на отработку орфографических норм:

«Раз- или рас-?»; «Пре- или при-?»; Игра «Помоги Ошибкину»; «Третий лишний» (найти слово, не соответствующее определенному правилу); «По щучьему велению» («По щучьему велению, по моему хотенью, запишите слова с орфограммой …); «Аукцион» (записать как можно больше глаголов, которые пишутся слитно с не); «Лингвистический диктант» (литературоведческий, математический (биссектриса), исторический); Диктант «До первой ошибки»; Диктант «на засыпку»; «Орфографический марафон»;

3. Лексико-фразеологические игры:

«Собери из слов фразеологизм/пословицу»;

«Закончи фразеологизм/пословицу»;

«Замени фразеологизмом»;

«Подберите фразеологизмы, в которых упоминаются изображения животных» (показываются рисунки с изображениями животных);

«Подбери синонимы (антонимы) к слову (фразеологизму, пословице)»; «Восстанови пословицы, части которых соединены неверно»; «Найди пару»; «Переводчик»; «Замени иноязычное слово русским»; «Кто быстрее?»; «Подбери синонимы (антонимы) к слову (фразеологизму, пословице)»; «Кто больше?»; «Объясни значение слова»; «Прямое и переносное»; «Аукцион»; «Географические названия»; «Имена собственные»; «Угадай профессию»; «Собираем родственников»; «Алфавит»; «Соберем букет»; «Что перепутал художник?»; «Угадай слово»; «Лингвистический диктант».

4. Словообразовательные игры:

 «Какое слово задумано?» «Собери слово»; «Разбери слово»; «Найди лишнее слово»; «Найди родственника»; «Однокоренное слово или форма слова?»; «Чьё гнездо больше?»; «Мешок волшебника»; «Восстановите словообразовательную цепочку».

5. Морфологические игры:

«Какая часть речи задумана?» «Употреби союз (предлог, частицу)»; «Расшифруй задуманное слово» (по2л, элек3к и т.д.); «Придумай слова, имеющие в составе цифры-числительные, местоимения».

6. Игровые задания, направленные на отработку синтаксических и пунктуационных норм:

«Простое или сложное?»; «Угадай предложение по схеме»; «Третий лишний» (найти предложение, не соответствующее определенному правилу); «Составь предложение»; «Замени словосочетание синонимом»; «Предложения-заместители»; «Снежный ком»; «С миру по нитке»; «Пунктуационный марафон»;

7. Игры-головоломки, или словесные игры.

Кроссворд («Знаете ли вы пословицы»; «Слова на шипящий согласный звук»; «Словесные тесты»; «Раз — рас»). - Чайнворды («Местоимение»; «Имя существительное», «Острова» и «Материки»). Ребусы. Метаграммы («Кто больше?», «Превращения», «Составь слово»). Палиндромы («Слова наоборот», «Предложения наоборот», «Рачьи стихи»). Логогрифы. Анаграммы. Шарады. Загадки.

 Для осуществления обратной связи и контроля каждый ученик выполняет творческую работу, которая оценивается. На дом учащиеся получают задания творческого характера: составить карточку, тест, диктант (20-25 слов, словосочетаний) по определённой теме, написать творческую работу (мини-сочинение, сказка, рассказ на заданную тему и т.д.), составить кроссворд, ребус, написать продолжение истории по началу или концовке (в прозе или стихах), создать рисунки из серии «Что перепутал художник?» и т.д.

 Примеры творческих и игровых задания для учащихся по теме «Словообразование», «Морфемика».

1. Нарисуйте дерево, которое выросло из корня -лес- (-вод-, -трав- , -род- и др.).
2. Составьте карточку «Собери слово».
3. Составьте карточку «Разбери слово».
4. Сочините историю про суффиксы -ЕК и –ИК.
5. Представьте, что из языка пропали все суффиксы, слова даны в готовом виде, ничего образовывать не надо. Хотели ли бы вы, чтобы это произошло? Поразмышляйте на эту тему (устно или письменно).
6. Найдите слова с тремя приставками, корнями, суффиксами.
7. Докажите правильность мысли К.И. Чуковского: «Приставки придают речи столько богатейших оттенков». Образуйте от любого корня слова с приставками и выясните их лексическое значение.
8. Определите корни в словах придешь и прийти.
9. Восстановите словообразовательную цепочку:

вода … водичка

 водяной … водянисто

 водянистость

1. Придумайте своё задание «Восстановите словообразовательную цепочку».
2. Составьте словообразовательную цепочку слов с корнем -даль- (с корнем -дол-).
3. Напишите миниатюру (сказку) «Ласковые суффиксы»/ «Трудолюбивые приставки».

 Ролевые, сюжетные игры могут занимать целый урок, например, путешествие «В стране Фразеологии», «Мастерская приставок», «Праздник Имени Прилагательного» урок-соревнование «В городе суффиксов». В подготовке таких уроков ребята принимают активное участие: помогают изготовить для занятия карточки, иллюстрации, составляют кроссворды, сочиняют грамматические сказки, готовятся выполнять роли исследователей, журналистов, актеров, писателей.

 При изучении многих тем можно использовать игровые элементы, внести в урок элемент соревнования. В этом случае привычные задания могут вызвать у детей интерес. Например, задание отредактировать текст можно преподнести по-разному: попросить помочь сестре, брату, другу или выступить в роли корректора или редактора детского журнала. Обычное задание воспринимается по-новому, у ребят появляется желание работать.

 На уроке я применяю игры-головоломки. Такие игровые задания широко представлены в рабочей тетради Богдановой, книге И.М. Подгаецкой «Воспитание у учащихся интереса к русскому языку», В.М. Бурмако «Русский язык в рисунках», а также в интернет-ресурсах.

 Особой популярностью у учащихся пользуются игры «Третий лишний», «Кто больше?», которые можно применять при изучении любого раздела языка.

 Закреплению знаний по орфографии способствует диктант «До первой ошибки». На доске учащийся записывает словарные слова, пока не сделает ошибку. Работу продолжает следующий. Пять слов нужно написать без ошибки, чтобы получить «5». Эта игра помогает запоминать трудные по написанию слова.

 При изучении фонетики активно использую словесные игры. Метаграммы («Кто больше?», «Превращения», «Составь слово») развивают внимание. Палиндромы («Слова наоборот», «Предложения наоборот», «Рачьи стихи») прививают интерес к творчеству. Анаграммы обогащают словарный запас.

 Оживить опрос и активизировать работу учащихся на уроках русского языка мне помогают творческие формы проверки усвоение фактического материала - кроссворды.

 Кроссворд может быть предложен

- в начале урока с целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока; - в ходе урока для отдыха, переключения внимания учащихся; - в конце урока как своеобразное подведение итогов работы на уроке; - на уроке повторения в качестве формы контроля (составляют сами учащиеся).

 Составляются кроссворды из словарных слов, слов на изученные орфограммы, а также из терминов и понятий изученной темы. Они помогают расширить словарный запас и приучают детей к самостоятельной работе с толковыми словарями.

 Учащиеся любят разгадывать ребусы и составлять их. Можно зашифровать в нём словарное слово или термин. Разгадав такой ребус, ученики лучше запомнят написание слов.

 Шарады помогают всмотреться в слова. Интерес вызывает не только отгадывание шарад, но и их составление. Для этого группам (командам) заранее предлагается  найти в словаре пять слов, которые можно разделить на значимые части. На уроке команды коллективно сочиняют шарады и загадывают их соперникам.

 Уроки литературы в школе дают возможность для применения самых разнообразных видов игр на всех этапах обучения. Игра на уроке литературы может занять 5-10 минут, а может стать основой всего урока. Хотелось бы поделиться опытом применения элементов игровых технологий на уроках литературы.

1. Литературная викторина «Угадай героя (писателя, произведение)».
2. Игра «Литературное письмо». (Письмо от имени персонажа, своего имени.)
3. Инсценировка произведений.

(Урок по басням И.А.Крылова в 5 кл. «Немая» сцена в комедии Н.В. Гоголя в 8кл. «Два письма» по роману А.С.Пушкина «Евгений Онегин» в 9-10кл.)

1. Игра «Кто есть кто». (Демонстрируются портреты поэтов и писателей, литературных героев. Учащиеся преображаются в героев, произносят монологи от их имени..)
2. Урок-КВН. Урок в форме брейн-ринга. Урок-концерт. Урок-путешествие по литературным местам или маршруту героев.
3. Урок «Сказки собственного сочинения», «Сочинение стихов».
4. Конкурсы «Кто лучше прочитал по ролям» (исполнил роль), «Кто больше знает пословиц, поговорок…».

 Место и роль игровых технологий в учебном процессе, сочетания элементов игры и учебы во многом зависят от понимания педагогом функций «педагогической» игры, его личного видения ее роли и места в педагогическом процессе.

 Считаю, что использование игровых технологий обеспечивает формирование положительной мотивации учащихся, развитие коммуникативной компетенции, повышение познавательной и творческой активности учеников. И следствием работы являются успехи в обучении, успешная подготовка к итоговой аттестации.