



МАСТЕР - КЛАСС

Игровые технологии на уроках русского языка

Дедова Наталья Сергеевна
учитель русского языка и литературы,
МБОУ «СОШ №40»

8.12.2017 г.



Игровые технологии

**А игры не будет, что ж
тогда останется?
Л. Н. Толстой**

**Игровая технология – технология
обучения, которая позволяет
сделать обычный урок интересным
и увлекательным.**

Игровые технологии

В отечественной педагогике
проблему игровой технологии
разрабатывали К. Д. Ушинский,
П. П. Блонский, Д.Б. Эльконин, С.
Л. Рубинштейн.

Игровые технологии

Цели использования игровых технологий:

дидактические: расширение кругозора, применение ЗУН на практике, развитие определённых умений и навыков;

воспитательные: воспитание самостоятельности, сотрудничества, коммуникативности;

развивающие: развитие качеств и структур личности;

социальные: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды.

Игровые технологии

Игровые технологии используются для решения комплексных задач: усвоения нового, закрепление материала, развития творческих способностей, формирования навыков выступать публично, дают возможности обучающимся понять и изучить учебный материал на уровне знания-понимания.

Виды игр

игры – упражнения – совершенствуют познавательные способности, способствуют закреплению учебного материала (ребусы, кроссворды, викторины)

игры-путешествия – способствуют осмыслению и закреплению учебного материала (рассказ, дискуссия, творческие задания)

игры – соревнования

Игры - энергизаторы

Энергизаторы – это короткие упражнения, восстанавливающие энергию учащихся. Они являются средством, позволяющим успешно преодолеть спад активности класса, восстанавливать интерес к занятию, продолжать продуктивно работать.

2 вида:

- * вместе решают какую – либо задачу
- * вместе совершают какое – либо действие

Преимущества энергизаторов

- * создание положительной психологической атмосферы;
- * восстановление энергии;
- * привлечение внимания участников;
- * включение в обучение всех учащихся;
- * получение удовольствия от учёбы;



Игровые технологии

Результат использования технологии:

- раскрытие умственных и творческих способностей обучающихся;
- развитие коммуникативной компетенции;
- вовлечённость в учебный процесс всех обучающихся;
- расширение кругозора;