

**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 --> 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.



# 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)