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

- **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
- игра-соревнование

рассказы
дискуссии
творческие задания
высказывания
гипотез

соревнуются, разделившись на команды

деловая игра

- моделирование приближенных к жизни ситуаций;

урок-сказка
приложение 8

- изучение нового материала

занимательные минутки

- разминки
- рифмованные упражнения
- кроссворды

заключение

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