

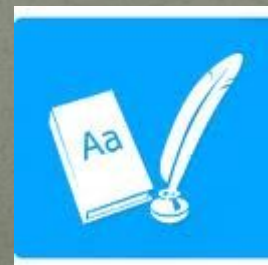
МОУ «Краснооктябрьская СОШ им. А.Ф.Пономарева»

Развитие познавательной активности на уроках через игровые формы творческой деятельности

Учитель начальных классов Восковская Марина Васильевна

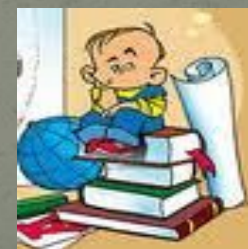
«Игра – это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора ее была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы детства»

С.Т. Шацкий



В.А.Сухомлинский писал:

«Присмотримся внимательно, какое место игра занимает в жизни ребенка. Для него игра – это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, развиваются творческие способности личности. Без игры и не может быть полноценного умственного развития. **Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».**



Классификация игр.

- I группа – предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки – предметы – дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.
- II группа – игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности.



- III группа игр, которая используется как средство развития познавательной активности детей – это игры с готовыми правилами, обычно и называемые **дидактическими**.

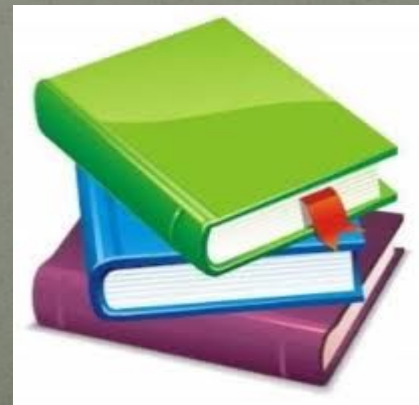
Как правило, они требуют от школьника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное – знать предмет. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело скрыта дидактическая цель. Оперировать вложенными в игру знаниями школьник учится непреднамеренно, произвольно, играя.



- IV группа игр – строительные, трудовые, технические, конструкторские.

Эти игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В этих играх учащиеся осваивают процесс созидания, они учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач.

Трудовая активность вызывает активность познавательную.



- V группа игр, интеллектуальных игр
– игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Основанные на соревновании, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность.





- «Игровые коллизии вызывают у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это – творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать».
- С.А.Шмалов «Игры учащихся – феномен культуры». М.Новая школа,1994г., стр. 117.



Цель применения технологии игровых форм обучения

развитие устойчивого познавательного интереса у
учащихся через разнообразные игровые формы
обучения.



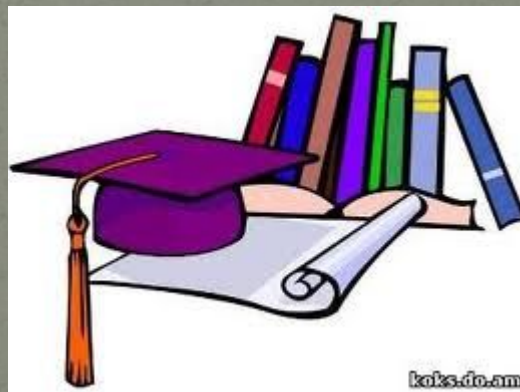
Образовательные задачи

- Способствовать прочному усвоению учащимися учебного материала.
- Способствовать расширению кругозора учащихся через использование дополнительных исторических источников.



Развивающие задачи:

- Развивать у учащихся творческое мышление.
- Способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на уроке.

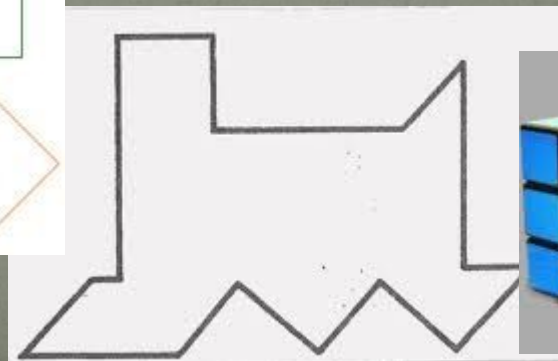
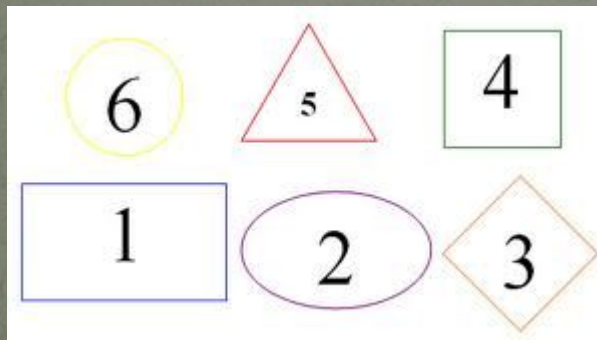
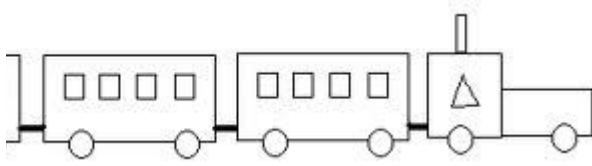
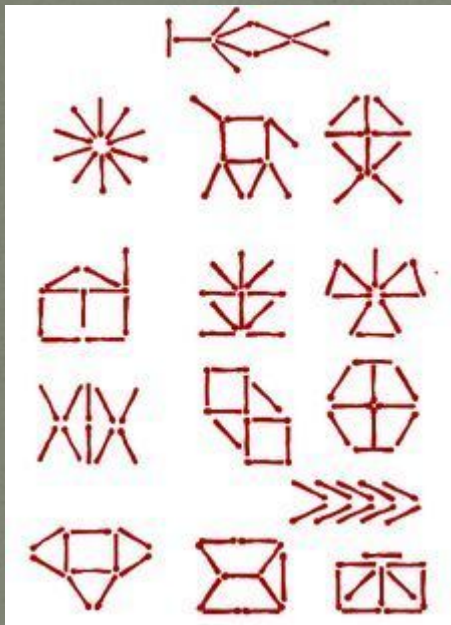


Воспитательные задачи:



- Воспитывать нравственные взгляды и убеждения.
- Вырабатывать историческое самосознание – осознанную сопричастность к прошлым событиям.
- Способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности.

Фрагменты игр



Шифровальщики

А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З
6 (60)	10	12	24	25	5 (72)	20	14	27
И	Й	К	Л	М	Н	О	П	
4 (63)	32	15	16	18	28	2 (64)	30	
Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	
35	36	40	8 (70)	21	42	45	48	
Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я	
49	50	54	56	1	9	3 (90)	7(81)	

5x10; 3x5; 2x1; 4x4; 3x2

3x9; 7x4; 18:3; 14x2; 24:6; 63:9

6x3; 8x8; 9x9 +

4x9; 8x9; 2x9; 7:7; 42:6 +

5x5; 7x5; 24:3; 2x7; 7x4; 48:8; 7x1

50. 15 .2. 16. 6 –школа

27. 28. 6. 28. 4. 7-
знания

18. 64. 81 +

36. 72. 18. 49. 7 +

25. 35. 8. 14. 28. 6. 7=

Моя семья дружная.



Хоть выйди ты не в белый свет,
А в поле за околицей,-
Пока идёшь за кем-то вслед,
Дорога не запомнится.
Зато куда б ты ни попал
И по какой распутице,
Дорога та, что сам искал,
Вовек не позабудется.

Н. Рыленков

