Игровые методы, активизирующие познавательную деятельность учащихся.

В настоящее время особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады.

Это говорит о том, что принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

Девиз: « Учение без принуждения ».

Задача - сделать процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Пересмотрев ряд технологий, я остановилась на игровых технологиях, потому что они способствуют развитию познавательной активности на уроках.

Игровые технологии используются в основном в 5-9-х классах. Это связано с тем, что пятый класс - переходный этап в жизни детей: из начальной школы - в среднюю, в мир новых учителей, новой программы, новых предметов. Задача учителей в это время - сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению. Важно сделать почти ежедневные встречи с фонетикой, морфологией, синтаксисом не скучными и обыденными, а радостными и интересными. Вот здесь на помощь приходят уроки - игры, уроки - путешествия в страну Языка и Литературы. Разумно и уместно используя подобного рода уроки наряду с традиционными формами, учитель увлекает детей и тем самым создаёт почву для лучшего восприятия большого и сложного материала.

На таких уроках ученики работают более активно. Те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания (ученики это понимают и стараются лучше подготовиться к уроку). Фраза: « Давайте ещё поиграем» свидетельствует об успешности урока.

Использовать игровые технологии можно не только в 5-9-ых классах, но и на любой ступени обучения. В старших классах подготовка такого урока потребует от учителя больших затрат времени. Но это оправдается, когда учитель увидит, с каким азартом работают дети.

Цель моей работы обобщить опыт по внедрению игровых технологий в учебный процесс, показать эффективность метода.

Задачи:

1. Раскрыть особенности педагогических игр;

2. Показать возможную методику организации уроков с использованием игровых технологий;

3. Определить, какое место игровые технологии занимают в учебно-воспитательном процессе;

Гипотеза: Игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.

Технология опыта.

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека. Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

· В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

· Как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;

· В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

· Как технологии внеклассной работы.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Педагогические игры имеют следующую классификацию:

1) По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;

2) По характеру педагогического процесса:

1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

2. познавательные, воспитательные, развивающие;

3. репродуктивные, продуктивные, творческие;

4.коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.;

3) По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;

4)По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.

Игровые технологии занимают важное место в учебно - воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1)правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников;

4) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Игра “Журналисты”. Помогает при работе над текстом, над содержанием произведения. Выбираются актеры- герои, и главные, и второстепенные. Им журналисты (все, кроме героев) задают самые разные вопросы (по тексту и не по тексту, домыслы). Иногда возникают проблемные вопросы , ситуации... игра раскрепощает учащихся, развивает их речь, дает возможность самовыразиться, понять глубже содержание произведения.

Такие приемы подходят для проведения уроков бурятской литературы и языка. В условиях доминирующего влияния «чужого» русского языка на речь бурят и отдаление их от родного языка, нужно применять любые возможные средства пробуждения их интереса к своему языку, литературе. Например, по изучению произведений малого жанра достаточно одного урока, для усвоения и проверки прочитанного романа (или другого объемного жанра) можно организовать дискуссию, брифинг автора произведения (или сценариста, режиссера), презентацию (устная защита или опровержение какой- либо точки зрения) и т.д. Задумки рождаются сами, если очень хочется увидеть результат своего труда.