

УДК 373.3:811.161.1

**ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА**

*Шилова Елена Савельевна,
Институт повышения квалификации и переподготовки
Белорусского государственного педагогического
университета им. М. Танка,
Минск, Республика Беларусь
nigr48@mail.ru*

*Самохина Татьяна Евгеньевна,
Институт повышения квалификации и переподготовки
Белорусского государственного педагогического
университета им. М. Танка,
Минск, Республика Беларусь
tanik.pinsk@mail.ru*

Повышение требований к качеству образовательного процесса на I ступени общего среднего образования вызывает необходимость поиска и внедрения новых подходов в обучении, интенсивных образовательных технологий, способствующих эффективному усвоению знаний за отведённое время и обеспечивающих достижение заранее спроектированных результатов на основе взаимодействия субъектов деятельности, а также формированию учебной деятельности младших школьников.

Ключевые слова: игровые технологии, познавательная деятельность.

**FORMATION OF THE COGNITIVE ACTIVITY OF THE YOUNG
SCHOOLCHILDREN BY MEANS OF GAME TECHNOLOGIES
AT THE LESSONS OF THE RUSSIAN LANGUAGE**

*Elena Shilova,
Institute of advanced training and retraining
of the Belarusian State Pedagogical University named after M. Tank,
Minsk, Republic of Belarus
nigr48@mail.ru*

*Tatyana Samokhina,
Institute of advanced training and retraining
of the Belarusian State Pedagogical University named after M. Tank,
Minsk, Republic of Belarus
tanik.pinsk@mail.ru*

Increasing of demand to the quality of the education process on the 1 stage of the general middle education makes necessary for searching and implementing

of playing technologies on the classes of Russian language, which enabling forming of curiosity activity of young students.

Key words: Informational technologies, curiosity activity.

Психологи и педагоги прошлого и настоящего по-разному пытались и пытаются ответить на извечный вопрос: как сделать так, чтобы ребёнок хотел учиться?

Эта проблема и сегодня остаётся очень актуальной. Мир стремительно меняется, вместе с ним меняются и дети. Сейчас у детей появилось множество развлечений, и школа уже не так притягивает их. Наблюдается снижение интереса к школе в целом и к процессу обучения, в частности.

Человек, который стремится к учению, умственному напряжению и проявлению волевых усилий в процессе овладения знаниями, проявляет познавательную активность.

Познавательная активность реализуется в познавательной деятельности. Чтобы достичь поставленной цели, человек подвергает себя активной мыслительной деятельности, преодолевает множество трудностей.

Одним из способов формирования познавательной деятельности учащихся может служить использование игровых технологий в образовательном процессе – методы и приёмы организации учебного процесса в форме разнообразных дидактических игр.

Перед учащимися в форме игровой задачи ставится дидактическая цель, для достижения которой необходимо выполнять учебные действия. При этом учебный материал используется в качестве средства игры.

Дидактические игры можно применять во время актуализации знаний, орфографической разминки, словарной работы, изучения нового материала, закрепления изученного материала.

Задания, которые даны в игровой форме, делают процесс обучения интересным и увлекательным. Такие задания способствуют развитию индивидуальных способностей каждого ученика, побуждают у них познавательную активность. Выполняя условия игры, ученики сами овладевают новыми знаниями. Учитель становится только организатором процесса обучения.

Игровые моменты на уроках требуют минимальных затрат времени и сил учителя, но их использование позволяет решать целый ряд задач, направленных на развитие памяти, внимания, а также способствуют созданию благоприятной атмосферы на уроке, объединяя учащихся.

На уроках русского языка можно использовать различные дидактические игры или задания занимательного характера, технология реализации которых может быть *в парах постоянного или сменного состава, а также на основе малых групп.*

Так на этапе актуализации знаний, ознакомления с новым словарным словом можно предложить учащимся *игру «Шифровки»*, которую целесообразно организовать *в парах постоянного состава* – «ученик-ученик» [3, с. 24].

Такую игру можно провести с учащимися 2 класса по темам: «Звуки и буквы», «Гласные и согласные звуки», «Твёрдые и мягкие согласные звуки» и др. Ученики получают карточки с заданиями. Один ученик выступает в роли «учителя» и даёт задание соседу:

- составь из букв и/или слогов слово и запиши (например, КАЩУ (щука), НА РО ВО (ворона));
- подчеркни гласные звуки и/или согласные;
- подчеркни твёрдые и/или мягкие согласные звуки;
- подчеркни в слове опасные места.

Затем ученики меняются ролями. После выполнения заданий учащиеся оценивают друг друга. Если найдена ошибка, то её зачёркивают карандашом и объясняют, как выполнить задание правильно. Карточки сдают учителю.

Во время изучения нового материала и закрепления знаний можно предложить *игру «Редактор»*. Эта игра также проводится в парах постоянно-го состава, но организуется по другой методике:

- каждая пара получает карточку с заданием «измени слова»;
- оба ученика читают задание, обсуждают его, выполняют и проверяют друг у друга;
- та пара, которая выполнила задание, поднимает карточку;
- ученики, которые справились первыми, зачитывают свои слова, остальные проверяют и дополняют;
- та пара, которая сделала задание правильно, получает звание «лучший редактор».

Такую игру можно провести во 2 классе по теме «Звонкие и глухие согласные звуки». Необходимо изменить слова так, чтобы они обозначали один предмет: зубы, глаза, розы, сулы, этажи, сады, морозы, дубы, грибы [2, с. 28].

Интересно в парах можно провести *игру «Ремонт»*. Для этой игры необходимо использовать кубики LEGO разных цветов:

- учитель показывает слово с пропущенной буквой;
- ученики обсуждают в парах, какую букву необходимо вставить в слово;
- после этого прикрепляют на пластину кубик нужного цвета;
- учитель показывает правильный ответ, а ученики исправляют ошибки.

Такую игру, например, можно провести для проверки домашнего задания и/или первичного закрепления знаний по теме «Ударные и безударные гласные». Необходимо выбрать нужную букву и вставить в слова: тр...ва, р...ды, ст...на, з...ма, м...чи, гл...за, ...кно, ...жи.



Можно организовать *работу в парах сменного состава*. Для этого предлагаем использовать *игру «Эскалатор»*.

Один ученик в паре выступает в роли «учителя», а другой в роли «ученика». «Учитель» получает карточку с заданием, объясняет задание «ученику», следит за правильностью его выполнения. Если задание выполнено правильно, то «учитель» ставит плюстик. Через несколько минут «ученики» передвигаются на одну парту вперёд и приступают к выполнению задания сидящего за этой партой «учителя». Игра заканчивается тогда, когда «ученик» вновь оказывается за своей партой.

Например, такую игру можно использовать на этапе закрепления знаний по теме «Разделительный мягкий знак». Задания для игры:

А. Игра «Найди лишнее слово». Зачеркни лишнее слово в каждом ряду.
Семья, мать, дочь, братья.

Мебель, стулья, скамья [1, с. 41].

Б. Игра «Изобретатель». Вставь в предложения слова, которые подходят по смыслу.

Грибы мариную, а огурцы... (солю или солью).

У нас большая и дружная ... (семя или семья) [2, с. 42].

В. Разгадай кроссворд.

1. Снежная буря.

2. Домики для пчёл.

3. Папа, мама, дети.

4. Животное, которое любит бананы.

Г. Игра «Картинная галерея»

Рассмотри рисунки. Подпиши, что на них изображено (свинья, обезьяна, муравьи, листья).

Эффективной для формирования познавательной деятельности будет **работа на основе малых групп**. Такую работу можно проводить на этапе изучения нового материала и первичного закрепления.

С большим интересом проходит **игра «Эстафета»**.

Команды (по 4 человека) получают карточки со словами (слова с безударными гласными, слова с парными согласными). Каждый игрок вставляет пропущенную букву и передаёт карточку соседу. Побеждает команда, выполнившая быстрее других задание без ошибок. Исправление ошибок происходит коллективно.

Целесообразно провести **игру «Поиск»** по теме «Слово» во 2-м классе.

Учитель показывает карточку со словом или картинку. Участники каждой команды обсуждают задание и дают ответ (поднимают красную карточку).

Побеждает команда, выполнившая быстрее других задание без ошибок. Исправление ошибок происходит коллективно.

Задания:

– Назвать слова, противоположные по значению: короткий, тонкий, тихий, медленный, низкий, грустный, маленький;

– Назвать слова, которые отвечают на вопрос кто?: груша, попугай, яблоко, книга, кошка, пенал, девочка;

- Назвать, что делает предмет?: рыба, врач, бабочка, маляр, поросёнок, кот, конь;
- Подобрать к признакам слова, которые обозначают предметы: вишнёвое, холодный, звонкая, дубовый, горький, кислый.

Использование на уроках русского языка дидактических игр, заданий занимательного характера позволяют сделать процесс обучения младших школьников увлекательным, успешным, радостным; создавать «ситуации успеха» для каждого ученика; развивать у них самоконтроль и взаимоконтроль, что способствует повышению их познавательной активности и формированию у них познавательной деятельности.

Список использованных источников:

1. Антипова, М. Б. Русский язык. 2 класс : рабочая тетрадь : пособие для учащихся учреждений общ. сред. образования с рус. яз. обучения / М. Б. Антипова, А. В. Верниковская. – 11-е изд. – Минск : Аверсэв, 2016. – 112 с.
2. Пропушняк, Л. В. Буква к букве : тетрадь-тренажёр по рус. яз. для 2-го кл. : пособие для учащихся учреждений общ. сред. образования с рус. яз. обучения / Л. В. Пропушняк. – 3-е изд., испр. – Минск : Новое знание, 2017. – 112 с.
3. Шилова, Е. С. Интенсивные образовательные технологии в начальных классах / Е. С. Шилова // Пачатковае навучанне: сям'я, дзіцячы сад, школа. – 2014. – № 6. – С. 22–25.