Величко Екатерина Викторовна,

учитель начальных классов

МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 5»

г. Черногорск Республики Хакасия

**Игровые технологии как средство повышения**

**познавательной активности учащихся на уроках окружающего мира**

Игра-это естественная для ребёнка форма обучения. В игре дети отражают окружающую жизнь и познают те или иные доступные их восприятию и пониманию факты, явления. Используя игру как средство ознакомления с окружающим миром, педагог имеет возможность направить внимание детей на те явления, которые ценны для расширения круга представлений. И вместе с тем он питает интерес детей, развивает любознательность, потребность и сознание необходимости усвоения знаний для обогащения содержания игры, а через игру, в процессе игры формирует умение распоряжаться знаниями в различных условиях. Руководя игрой, педагог воспитывает активное стремление делать что-то, узнавать искать, проявлять усилие, и находить, обогащает духовный мир детей. Обучая посредствам игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

На основании исследования этой проблемы я взяла для себя тему педагогической концепции: **«Игровые технологии как средство повышения познавательной активности учащихся на уроках окружающего мира».**

**Цель** моей работы: изучить и обобщить опыт по внедрению игровых технологий в учебный процесс, показать взаимосвязь игровых технологий с познавательной активностью учащихся.

**Гипотезой исследования** является предположение о том, что использование игровых технологий на уроках окружающего мира способствует активизации познавательной деятельности учащихся и ведёт к более осмысленному усвоению знаний.

**Задачи:**

- Изучить психолого-педагогическую литературу по данной теме, с целью выявления сущности игры.

- Изучить состояние практики использования игровых технологий при изучении материала на уроках окружающего мира.

-Выявить педагогические и методические основы конструирования и использования игровых технологий.

- Представить игровые технологии, которые могут успешно использоваться педагогами на уроках окружающего мира.

**Ожидаемый результат:**

**-**повышениеинтереса кновому содержанию и новым способам познания;

- проявление познавательной инициативы;

-формирование целостного, социально-ориентированного взгляда на окружающий мир в его органичном единстве и разнообразии.

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в обучении и воспитании. Особенно важно это в младших классах школы, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, в процессе которой формируются психические свойства и качества ребенка, прежде всего познавательные процессы и отношение к себе как субъекту познания (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству и пр.).

 В жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

- коммуникативную: освоение диалектики общения;

- терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

- коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Понятие *«игровые технологии»* включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр тем, что они обладают поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Особенность игры педагогической в том, что ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре в так называемом, «чистом виде», учитель должен организовать и координировать игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

 Педагогические игры достаточно разнообразны по: дидактическим целям, организационной структуре, возрастным возможностям их использования, специфике содержания.

Учитывая психологические особенности младшего школьника, процесс познания должен вызывать устойчивый эмоциональный интерес ребёнка к приобретению знаний. Для этого учителя используют целый спектр игровых технологий: дидактические игры, настольные игры, сюжетно-ролевые игры, интеллектуальные игры.

В своей практике для повышения познавательной активности я использую следующие игры и игровые моменты:

*1.Игры для начала урока*.

Подводят ребёнка к самостоятельному определению целей и задач данной темы. Стимулируют познавательную активность.

**Игра «Инопланетянин»**

 По теме при помощи текста учебника нужно составить как можно больше вопросов, будто вы инопланетянин, прилетевший на землю. Вопросы должны начинаться со слов «Почему…», или «Зачем…»

Так при изучении темыв 1 классе «*Значение воздуха на Земле*», могут быть заданы вопросы: - Почему дует ветер? Почему мы не видим ветер? Зачем люди придумали вентилятор?

 **Игра «Рассказ – небылица»**

Ребятам предлагается рассказ с заложенными ошибками. Чтобы исправить их, необходимо изучить данную тему.

Изучая тему «*Обитатели водоёмов*» детям можно предложить следующий текст: ««Лето нынче было жаркое. Я целыми днями просиживал в пруду. По дну ползали огромные, до 10 метров, черви жёлтого цвета. Они особыми крючками и присосками цеплялись мне за ноги, а однажды один даже заполз на грудь и посмотрел на меня добрыми умными глазами. Я очень испугался, и, едва оторвав от себя этого червя, бросился на берег. Со страху мне очень захотелось есть, я схватил булку и быстро проглотил. К вечеру у меня очень сильно заболел живот. Мама сказала, что это от того, что я трогал червя».

*2. Игры для изучения нового материала*.

 Уроки-путешествия, ролевые игры, игра «Брейн-ринг»

*3. Игры на закрепление, тренировку, отработку умений.*

**Игра «Невод»**

Цель данной игры закрепить пройденный материал при фронтальном опросе. Учитель задаёт вопросы по изученной теме. Ученик, ответивший на вопрос правильно, садится на место, а не ответивший – продолжает стоять, он пойман в невод. В результате игры получается подробный рассказ изученного, и хорошо видно кто как усвоил материал.

*4. Игры для повторения.*

**Игра «Крестики – нолики»**

На доске задана форма для игры – это поле из девяти секторов. Класс делится на «крестики» и «нолики». Один из «крестиков» выбирает сектор, но прежде, чем поставить свой знак, надо ответить на вопрос по теме. В случае затруднения можно просить помощь у своей команды. То же проделывают «нолики». Игра ведётся до победы одной из команд.

Тема «Части скелета» 4 кл. могут быть предложены вопросы: Каков вес скелета? Назовите отделы черепа? Из чего состоит позвоночник? Что образуют грудина и рёбра?

*5. Игра как средство контроля*.

**Игра «Кто хочет стать отличником?»(тест)**

*6. Игра как домашнее задание*

**Игра «Сочинялка»**

Сочинить сказку на тему «Спор овощей о витаминах»

**Вывод:**

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность*,* благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересным и увлекательным работу учащихся на творческо-поисковом уровне. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действа активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Игра способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Игры активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения материала.