**АКТИВИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

**Дрозд Татьяна Николаевна,**

**Дорофеева Ирина Васильевна,**

**Уткина Елена Владимировна,**

Учителя начальных классов

МБОУ «СОШ № 34», г. Бийск, Россия

**Аннотация.** В статье раскрыт опыт работы по использованию игровых технологий на уроках русского языка. Поэтапно представлены действия педагога по активизации познавательной деятельности. Кроме того, особо выделены аспекты применения.

**Ключевые слова:** игра, технология, упражнение, интерес, дидактические требования.

**ACTIVATION OF COGNITIVE ACTIVITY OF YOUNGER SCHOOLCHILDREN IN THE EDUCATIONAL PROCESS AT THE LESSONS OF THE RUSSIAN LANGUAGE THROUGH GAME TECHNOLOGIES**

**Drozd Tatiana Nikolaevna,**

**Dorofeeva Irina Vasilyevna,**

**Utkina Elena Vladimirovna,**

Primary school teachers

MBOU "SOSH No. 34", Biysk, Russia

**Annotation.** The article reveals the experience of using gaming technologies in Russian language lessons. The actions of the teacher to activate cognitive activity are presented in stages. In addition, the application aspects are highlighted.

**Keywords:** game, technology, exercise, interest, didactic requirements.

Нас, как учителей начальных классов, всегда интересовало, почему уроки русского языка для ребят младших классов вызывают затруднения и даже считаются одними из самых трудных школьных предметов. Учащиеся при выполнении самостоятельных письменных работ допускают много ошибок. Получается, с одной стороны, знание родного языка дается ребенку с детства, с рождения. С другой стороны, это сложная дисциплина, требующая большого труда. Родной язык нередко становится для учеников ненавистным, скучным, сухим сводом орфографических и пунктуационных правил.

Учиться интересно тогда, когда легко, радостно и есть желание получать знания. Поэтому мы считаем, что игровые методы обучения должны быть ведущими в начальной школе.

Согласно требованиям ФГОС, задача системы образования сегодня состоит в том, чтобы научить ребят учиться. Решению этой задачи способствует деятельностный метод обучения, обеспечивающий системное включение детей в учебно-познавательную деятельность.

В связи с этим игра приобретает особое значение.

Мы поставили перед собой задачу - формировать познавательный интерес на уроках русского языка через игровые технологии и решили заниматься этой педагогической проблемой. Нашей целью стало - создание условий на уроках русского языка для формирования у обучающихся познавательных умений .

Проблема изыскания методических путей формирования познавательного интереса применительно к изучению грамматики и правописания в начальной школе является актуальной.

Готовясь к урокам, стали подбирать увлекательный, занимательный материал, который бы привлекал внимание каждого учащегося. Стали больше уделять внимание развитию творческих способностей у детей, так как тяга к творчеству является не врождённым качеством, а результатом воспитания. Поэтому нужно формировать у учащихся потребность учиться и получать знания.

Игровые технологии позволяют сделать интересной и увлекательной работу учащихся на уроках изучения русского языка. Учебная деятельность на уроке становится эмоционально-окрашенной, активизируются психические процессы учащихся.

Проблема соотношения игры с обучением – актуальна в современном мире. Сейчас принято говорить о геймификации в образовании, т.е. о необходимости использования игровых моментов в процессе обучения. Она направлена на достижение положительного результата.

Еще В.А. Сухомлинский говорил: «Игра - это огромное окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Уроки с использованием игровых моментов активизируют познавательную деятельность, помогают усваивать, закреплять, систематизировать знания обучающихся. Сущность игры заключается в решении познавательных задач, поставленных в занимательной форме. Одновременно развивается логическое мышление, пространственные представления, коммуникативные умения, воспитывается ответственность, самоконтроль, умение действовать по плану, приходить на помощь друг к другу. Воспитательное значение игры в учебном процессе велико. Яркость, эмоциональность, разнообразие видов работ, содержательный урок, вызывающий самостоятельный поиск ребенка, активность его пытливого, ищущего ума, развитие воли - это то, к чему стремится должен педагог.

Никакое упражнение по приказу не может сравниться с тем, что проделывает ребенок, играя с увлечением. Психика ребенка требует чего-то неожиданного, интересного, поэтому подбираем игры, которые активизируют наблюдательность учащихся, внимание, развивают память, сообразительность, творчество.

Планируя урок с применением игровых технологий, соблюдаем дидактические требования к игре немецкого педагога Ф.Фребеля. А именно:

- определяем педагогическую цель применения игровых технологий в учебном процессе;

- уточняем, где и когда будем использовать игровые технологии;

- согласовываем выбранную игровую технологии с техническими средствами обучения;

- учитываем специфику учебного материала, особенности своего класса, характер подачи новой информации.

Предлагая игры, вовсе не нужно превращать учение в игру, но стремиться использовать игру «на благо» учения нужно. Школьный труд должен стать для ребенка таким же добровольным и привлекательным делом, как игра.

Особенно в первом классе использование игровых моментов и уроков в игровой форме являются необходимым средством активизации познавательной деятельности учащихся, помогают создавать для учащихся более комфортные условия в переходный период от дошкольного детства к школьной жизни. Нелегки первые шаги в школе для всех без исключения детей. Надо помочь детям начинать самоутверждаться, создавая теплый микроклимат понимания, участия и творчества. Занимательность на уроке - это не синоним развлекательности, а серьезный труд и постоянный поиск. Рассказы о языке, возникновении букв и азбуки будят у детей любознательность, интерес и любовь к языку, развивают языковое чутье. Важны игры словом и со словом.

У ребят с формированием фонематического восприятия слова, обогащается словарный запас, активируется мыслительная деятельность, внимание, стимулируется речь. В результате чего и появляется интерес к русскому языку. Там где понятно, там становится интересно! Большое внимание уделяется развитию связной речи, орфографической зоркости. Этому способствуют, наряду с другими играми, загадки. Создавая свои учебники для детей К. Ушинский и Л. Толстой обязательно включали в них народные загадки. Это полезное упражнение для ребенка, повод к интересной беседе, которая закрепляется в уме ребенка именно потому, что эта интересная живописная загадка прочно заляжет в его памяти со всеми к ней объяснениями.

Игра помогает развивать логику. Очень хорошо в этом плане помогает разгадывание кроссвордов, которые также развивают творческие способности ребенка, тренируют память. На уроке кроссворды должны быть направлены на лучшее усвоение и закрепление учебного материала. Очень нравится разгадывать ученикам ребусы, шарады. Вот пример шарады для учащихся 1 и 2 классов: «Первое – предлог, второе – летний дом, а целое порой решается с трудом» (Задача.), « Я-травянистое растение с цветком сиреневого цвета. Но переставьте ударение, и превращусь я в конфету»(ирис-ирис). Для учащихся 3 и 4 классов можно предложить: « Корень извлечь из *начинки* несложно, приставка в *сосуде* хранится надежно, суффикс в *гудении* явно услышишь, вместе – на темы различные пишешь»(сочинение).

Очень важны и скороговорки, развивающие фонематический слух ребенка, правильное произношение звуков, дикцию, голосовой аппарат, темп речи.

Часто используются игровые моменты и для снятия усталости и напряжения на уроке в виде физкультминуток.

Итак, благодаря игровым технологиям легче и прочнее усваивается программный материал, увеличивается прочность полученных знаний, и возрастает качество самого обучения.

Предлагая и используя данные технологии, учитель должен обладать сам творческой деятельностью, умело и методически правильно использовать данное средство, способствуя приобщению интересов и стремления каждого ученика к знаниям и повышения своей грамотности путём глубокого, осознанного и прочного усвоения языковых знаний.

**Список источников**

1. Вавилова М.Н. Загадка - средство эмоционального воздействия на развитие познавательных способностей учащихся // Начальная школа. - 1990.- №7.

2. Кларин М.В. Игра в учебном процессе // Сов. Пед. - 1985. - № 6. - С. 57-61.

3. Крылова О. Значение игровой деятельности // Издательский дом «Первое сентября», газета Начальная школа. – 2007. - №3. - С. 28-31.

4. Пастушкова М.А. Формирование познавательных интересов учащихся начальной школы как необходимое условие повышения качества образования [Текст] / М.А. Пастушкова // Инновационные технологии в образовании: международная научно-практическая конференция. – Пенза: ПГУ, изд-во «Приволжский дом знаний», 2008. – С. 125-127.

5. Щукина, Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. М.: Просвещение, 1979.