

Средняя школа №23 г.Гюмри

## Исследовательская работа

Предмет: русский язык

Тема: игровые технологии на уроках русского языка в начальной школе.

Группа III (начальные классы)

Исследователь:

Айрапетян Гаяне

Руководитель группы:

Паркитян Анаит

Гюмри-2022г.

# Содержание.

Введение.....	3
<b>Глава I.</b> Теоретические основы использования игровых технологий на уроках русского языка	
<b>§1.</b> Понятие технология, игровые технологии как вид педагогических технологий. ....	6
<b>§ 2.</b> Сущность и функции игры и игровой деятельности. ....	9
<b>§ 3.</b> Теория и классификация игр. ....	14
<b>Глава II.</b> Использование игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе.	
<b>§1.</b> Изучение применения игровых технологий в практике работы учителя. ....	19
<b>§ 2.</b> Анализ педагогической деятельности по использованию игровых технологий на уроках русского языка. ....	21
Заключение. ....	26
Список использованной литературы. ....	28

## **Введение.**

Данная выпускная квалификационная работа посвящена исследованию использования игровых технологий на уроках русского языка.

В настоящее время эта проблема актуальна, так как однотипность и шаблонность уроков снижают интерес к обучению, делают учебный процесс скучным и бесперспективным. А уж в начальной школе такое проведение уроков вообще недопустимо. Русский язык является одним из сложных и отнюдь не самых интересных предметов в школе. Поэтому необходимо ещё в начальной школе развить у учащихся интерес к этому предмету, сделать его как можно более радостным и увлекательным. В этом и могут помочь игровые технологии, их периодическое использование на уроках. Здесь необходимо обратить внимание ещё и на то, что учащиеся совершают переход от игровой деятельности к учебной, в младшем школьном возрасте учебная деятельность становится ведущей, но и игра в это возрасте имеет место быть. Об этом свидетельствует то, что дети продолжают носить в школу игрушки. Основываясь на этой особенности в развитии младших школьников можно сделать вывод о том, что именно через дидактические игры можно привлечь внимание детей к предмету, развить у них интерес, заинтересованность в получении знаний. В игре на уроке у учащихся развиваются психические процессы, а изучаемый материал усваивается и запоминается лучше, чем на обычных уроках.

Применение игровых технологий способствует не только повышению интереса к учению, но и повышает качество самого обучения, повышает прочность полученных знаний.

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 учебе или неудовлетворительном поведении. Особенно важно это в младших классах школы, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, в лоне 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.).

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению русского языка. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации.

Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время. Игра - это естественная для ребенка и гуманная форма обучения.

Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

**Проблема:** как использовать игровые технологии на уроках русского языка в начальной школе.

**Цель** работы заключается в следующем:

- изучить теоретические подходы к проблеме использования игровых технологий на уроках русского языка.
- дать характеристику игровой технологии и её структуры.
- опробовать некоторые игровые технологии на уроках русского языка в практической деятельности.

**Объектом исследования** является познавательная деятельность школьников при изучении материала на уроке русского языка.

**Предмет исследования:** игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности при изучении материала на уроках русского языка.

**Гипотеза:** процесс обучения русскому языку будет успешным, если:

- в рамках традиционного обучения использовать игровые технологии;
- эффективно сочетать игровые технологии с другими методами обучения;
- используются в сочетании с другими формами, методами и приемами, эффективными при изучении нового материала;
- соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся;

Исходя из цели, объекта, предмета, гипотезы исследования были выдвинуты следующие **задачи**:

1. дать теоретический анализ подходов к использованию игровых технологий на уроках русского языка;
2. подобрать и апробировать игровые технологии, которые могут успешно использоваться при изучении нового материала на уроках русского языка;
3. проанализировать результат педагогической деятельности, по использованию в своей практике игровых технологий.

## Глава I. Теоретические основы использования игровых технологий на уроках русского языка.

### §1. Понятие технология, игровые технологии как вид педагогических технологий.

В настоящее время в педагогический лексикон прочно вошло понятие педагогической технологии. Однако в его понимании и употреблении существуют большие разночтения.

1. Технология - ЭТО Совокупность **приемов**, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).
2. Педагогическая технология - совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический *инструментарий* педагогического процесса (Б.Т.Лихачев)
3. Педагогическая технология - это содержательная **техника** реализации учебного процесса (В.П.Беспалько).
4. Педагогическая технология - это **описание** процесса достижения планируемых результатов обучения (И.П.Волков).
5. Технология - это **искусство, мастерство, умение, совокупность, методов** обработки, изменения состояния (В.М.Шепель).
6. Технология обучения - это составная **процессуальная часть** дидактической системы (М.Чошанов).
7. Педагогическая технология - это продуманная во всех деталях **модель** совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя (В.М.Монахов).
8. Педагогическая технология - это **системный метод** создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО)

Педагогическая технология означает **системную совокупность и**

**порядок функционирования** всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей. (М.В. Кларин). В нашем понимании педагогическая технология является **обобщением**, вбирающим в себя смыслы всех определений различных авторов (**источников**).

Понятие педагогическая технология может быть представлено 3 аспектами.

1. **научным**: педагогические технологии - часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы;
2. **процессуально-описательным**: описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения;
3. **процессуально-действенным**: осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств.

Таким образом, **педагогическая технология функционирует и в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения, и в качестве системы способов, принципов и регулятивов, применяемых в обучении, и в качестве реального процесса обучения.**

В технологиях более представлена процессуальная, количественная и расчетная компоненты, в методиках - целевая, содержательная, качественная и вариативно-ориентировочная стороны. Технология отличается от методик своей воспроизводимостью, устойчивостью результатов, отсутствием многих «если» (если талантливый учитель, если способные дети, хорошие родители...). Смещение технологий и методик приводит к тому, что иногда методики входят в состав технологий, а иногда, наоборот, те или иные технологии - в состав методик обучения.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий.

Согласно классификации Г.К.Селевко, педагогические технологии по преобладающему (доминирующему) методу различаются на [17. с.44.]

1. Игровые
2. Догматические, репродуктивные
3. Объяснительно-иллюстративные
4. Развивающее обучение
5. Проблемные, поисковые
6. Программированное обучение
7. Диалогические
8. Творческие
9. Саморазвивающее обучение
10. Информационные (компьютерные)



## § 2. Сущность и функции игры и игровой деятельности.

Самое распространенное мнение о функции игры как о тренировке навыков «взрослых» действий. Именно об этом пишет А.Н.Леонтьев в работе «Психологические основы дошкольной игры».

«В ходе деятельности ребенка возникает противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих это действие операций - с другой. Ребенок хочет сам управлять автомобилем, он сам хочет грести на лодке, но не может осуществить этого действия потому, что он не владеет и не может овладеть теми операциями, которые требуются реальными предметными условиями денного действия... это противоречие... может разрешиться у ребенка только в одном-единственном типе деятельности, а именно в игровой деятельности, в игре...»

Л.С. Выготский еще в 20-х годах прошлого столетия обратил внимание на изменение содержания и динамики детской игры. Одна из глав этой книги Л.С. Выготского «Педагогическая психология» содержит исследование педагогического значения игры. Пишет Л.С.Выготский, - что игра не представляет из себя чего-либо случайного, она неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы. ... Они [игры] организуют высшие формы поведения, бывают связаны с разрешением довольно сложных задач поведения, требуют от играющего напряжения, сметливости и находчивости, совместного и комбинированного действия самых разных способностей и сил.

Польский исследователь Стефан Шуман отмечает, что игра - характерная и своеобразная форма активности ребёнка, благодаря которой он учится и приобретает опыт. Шуман указал на тот факт, что игра побуждает в ребёнке самые высокие эмоциональные переживания и активизирует его самым глубоким образом. Согласно Шуману, игру можно воспринимать как процесс развития, направленный своеобразным образом на формирование наблюдательности, воображения, понятий и навыков.

В исследованиях содержания детской игры Е.О.Смирновой зафиксировано, в частности, преобладание нереалистического содержания современных игр. Дети играют в «черепашек-ниндзя», «инопланетян», «покемонов», большинство игр не имеют ничего общего с наработыванием полезных навыков. Е.О.Смирнова объясняет данный факт культурно обусловленным разрывом между детством и взрослостью, о котором пишут исследователи психологии подростков. Если раньше дети сосуществовали рядом с взрослыми, зачастую непосредственно участвуя в их деятельности, то сейчас детство - это отдельный период жизни, совершенно изолированный от взрослых форм деятельности.

Игра настолько многофункциональна, оригинальна, уникальна, ее границы настолько обширны и прозрачны, что дать ей какое-либо четкое, лаконичное определение, наверное, просто невозможно. Многие объяснения игры, которыми располагает наука, неточные, неполные, а иногда и просто неверные.

Игра как функция культуры наряду с трудом и учением является одним из основных видов деятельности человека. Г.К.Селевко определяет игру как «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [17. с.50..]

Вывод: большинство исследователей сходятся во мнении, что в жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

1. развлекательную (основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
2. коммуникативную: освоение диалектики общения;
3. по самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;
4. терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
5. диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
6. коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных

показателей;

7. межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;

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

В силу некоторых причин, о которых будет сказано далее, игра необычайно привлекательна для участников любого возраста. Школьники тратят массу сил, времени, творческой изобретательности на участие в играх, поэтому, став средством педагогики, игра может использовать весь этот потенциал в «конверсионных» целях. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики - проблему мотивации учебной деятельности.

На детскую игру можно смотреть по-разному. Но есть законы, не подчиняющиеся ничьим желаниям. Согласно одному из них, если какая-то стадия развития не пройдена полностью, то следующая будет протекать искаженно. Детство - время игры, и если блокировать игровые способности ребёнка, не давая ему поиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать не доигранное, вместо того, чтобы идти вперёд.

Материал, которым мы располагаем, дает нам возможность говорить о том, что дидактическая игра и игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов. Не раз возникала попытка научной классификации игры и определение ее каким-нибудь одним исчерпывающим понятием, но к настоящему моменту научно определены всего лишь связи между игрой и человеческой культурой, выяснено значение, которое оказывает игра на развитие личности ребенка и взрослого, эмпирическим путем выявлена биологическая природа игры и ее обусловленность психологическими и социальными факторами.

В современной педагогической литературе можно найти интересный материал по поводу различных инновационных технологий, об их месте в педагогическом процессе, о роли и значении в нем. Однако удивление вызывает тот факт, что среди

большого числа действительно новых методик встречаются и достаточно традиционные такие, как игровые.

Как нам кажется, отнесение игровых педагогических технологий к «новшествам» неправомерно. Конечно же, мы признаем, что эти методики ранее были менее популярны, чем теперь, но в педагогическом процессе присутствовали, как нам кажется, всегда. В советской школе игре незаслуженно уделялось мало внимания, однако в дошкольных учреждениях она являлась и является сейчас не то чтобы популярной, а основной методикой воспитания и обучения, то есть развития личности ребенка. Разработаны эти технологии и в практике внешкольных заведений, внеклассные мероприятия также не могут без них обойтись.

Игра настолько уникальное явление бытия, что она просто не могла не быть использована в различных сферах деятельности человечества, в том числе и в педагогической. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития. Г.К.Селевко отмечает: «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 технология внеклассной работы.
- Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно

обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в

явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Говоря о характеристиках игры, необходимо отметить особенности их трансформации в игре педагогической: ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре, в так называемом «чистом виде», преподаватель должен организовывать 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. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
3. Учебный материал используется в качестве ее средства.
4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом».

В данной работе мы рассматриваем игру как образовательное средство.

### § 3. Классификация игр.

Наряду с трудом и учением игра - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен человеческого существования. Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

- \* целеполагания;
- \* планирования;
- \* реализации цели;
- \* анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- \* роли, взятые на себя играющими;
- \* игровые действия как средства реализации этих ролей;
- \* игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- \* реальные отношения между играющими;
- \* сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Большинство игр отличает следующие черты :

\* свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

\* творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);

\*эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);

\* наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

По мнению С.А.Шмакова, как феномен педагогической культуры игра выполняет следующие важные **функции**:

\* Функция социализации.Игра - есть сильнейшее средство включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

\* Функция межнациональной коммуникации.Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны».

\* Функция самореализации ребенка в игре как «полигоне человеческой практики».Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой - выявить недостатки опыта.

\* Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра - деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.

\* Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.). В то же время игра - «поле самовыражения», в котором ребенок проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя.

\* Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении.

«Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые ребенок получает в ролевой игре. Именно практика новых

реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослым, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту» .

\* Функция коррекции - есть внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

\* Развлекательная функция игры, пожалуй, одна из основных ее функций.

Игра стратегически - только организованное культурное пространство развлечений ребенка, в котором он идет от развлечения к развитию.

Педагогические игры - достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- \* дидактическим целям;
- \* организационной структуре;
- \* возрастным возможностям их использования;
- \* специфике содержания.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Г.К.Селевко предлагает классифицировать педагогические игры по нескольким принципам [17. с.58.]

1. Деление игр по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

2. По характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;



- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные,

психотехнические и другие.

3. Согласно Селевко по характеру игровой методике педагогические игры делятся на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации.

4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.

5. По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии: различают игры с предметами и без них, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, с различными средствами передвижения.

Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. 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;
- \* в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии;
- \* в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- \* в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую. Они

самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами и появляются неимитационные игры.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого учителя начальной школы.

## **ГЛАВА II. Использование игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе.**

### **§1. Изучение отношения учащихся и учителя к игровым технологиям на уроках русского языка.**

Игровые технологии предоставляют возможность развивать у учащихся произвольность таких процессов, как внимание и память. Игровые задания положительно влияют на развитие смекалки, находчивости, сообразительности. Многие игры требуют не только умственных, но и волевых усилий: организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры.

Главное, чтобы игра органически сочеталась с серьезным, напряженным трудом, чтобы игра не отвлекала от учения, а, наоборот, способствовала интенсификации умственной работы.

Не вызывает сомнения, что образование должно быть подлинно развивающим, серьезным и увлекательным, но не оупляющим: оно обязательно должно ориентироваться на теоретический опыт, теоретические знания и эмоциональный мир ребенка. Плодотворность поиска педагогов-новаторов, лучших учителей страны доказывается значительностью раскрепощенных форм и методов занятий, с использованием игровых технологий.

Перед современной школой стоит конкретная педагогическая задача - научиться педагогически, управлять детской игрой, учитывая ее воспитательные потенциалы и психологические особенности развития ребенка в игре.

Педагоги всех времен понимали, что в игре ребенок накапливает знания, развивает способности, формирует познавательные интересы. Очевидно, поэтому в истории развития педагогических систем игра была в значительной мере связана с образовательными задачами.

На уроке игра позволяет младшему школьнику испытать радость умственного напряжения и преодоления интеллектуальных трудностей, которые сопряжены с решением учебных задач.

Ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна, однако многие из педагогов начальной школы если не игнорируют вовсе ее абсолютное право на присутствие в жизни младшего школьника, то относятся к ней с некоторой настороженностью, недоверием, опасением. Одна из главных и распространенных причин такой позиции - ошибочная установка на то, что школа в первую очередь призвана учить, а не развлекать ребенка (или играть с ним, что равнозначно в их представлении). Факт остается фактом - значительная часть педагогов начальной школы, не готова и не умеет играть со своими учениками, им проще и удобнее их обучать. Таким образом, в школе существует проблема повышения интереса к обучению, в частности, к русскому языку, который является одним из сложных и, отнюдь не самых интересных.

## **§ 2. Анализ педагогической деятельности по использованию игровых технологий на уроках русского языка.**

На основе изученных теоретических подходов передовых педагогов и психологов к решению проблемы использования игровых технологий на уроках русского языка у школьников, с опорой на педагогические условия организации и проведения педагогических игр на уроках русского языка, способствующих к данному предмету, была проведена практическая работа. В ходе практической работы были использованы следующие методы:

- Наблюдение за деятельностью учителя;
- Анкетирование учащихся, которые помогли выявить наличие данной проблемы в классе и отследить получившиеся результаты, в ходе проведения и организации уроков.

### **Краткая характеристика детского коллектива 1 «А» класса.**

В классе 10 человек, из них 6 мальчиков и 4 девочек. Дети разных способностей, разного уровня работоспособности, воспитанности. Все интересны, отзывчивы, готовы прийти на помощь в любую минуту. Но у каждого ребенка свой характер, своя индивидуальность, значение которой помогает учителю в работе.

В целом класс активный. Все ребята между собой дружные, стараются помогать друг другу на уроках. Активно, с удовольствием принимают участие в различных общешкольных мероприятиях. На уроках ребята работают активно с интересом. Основная масса учащихся данного класса к учебе относится ответственно.

Что касается такого предмета как русский язык, хотя материал курса сложен, но ребята стремятся понять тот материал, который им предложен учебной программой, многие проявляют интерес к этому предмету, активно работают на уроке. Но проблема повешения интереса к русскому языку в классе есть. Сложные темы не всегда интересны ребятам, наблюдая за классом можно было заметить, что если одни ребята (небольшое количество) проявляют интерес, то другие могут не

слушать учителя и заниматься посторонними делами.

Наблюдая за классом можно было также заметить, что больший интерес к уроку учащиеся проявляют тогда, когда используются игровые технологии, учащиеся с удовольствием включаются в игру, причем не, только те ребята, которые, обычно работают на уроке, но и те, которые, обычно малоактивны.

### **Метод наблюдения.**

Цель: выявить, как учащиеся относятся к русскому языку, насколько он им интересен, и использование игровых технологий учителем.

Наблюдение происходило за деятельностью учащихся на уроках русского языка. В ходе наблюдения выяснилось, что данный урок у школьников является любимым предметом. Ученики, которые добросовестно относятся к знаниям, активны на уроках у них более высокая успеваемость. В ходе наблюдения можно было заметить, что к концу урока активность учащихся заметно снижается, к концу урока снижается и уровень внимания, школьники начинают заниматься посторонними делами, и как следствие не полностью усваивают изученный материал. Поэтому при проведении практики я решила включить в содержание уроков игровые технологии.

### **Результаты сведений:**

Нравится ли тебе, когда используются на уроках русского языка игры?	Всегда ли участвуешь активно в игре на уроках русского языка?	Какие игры (игровые приемы) ты запомнил(а) на уроках русского языка?	Нравятся ли тебе уроки русского языка?
---------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------

Да- 10 человек	Всегда- 6 человек	«Вагон»- 10 человек	Нравятся -9 человек
		«Мячик»- 9 человек	
Нет- 0 человек	Иногда- 4 человека	«Встаньте дети»- 10 человек	Не всегда- 1 человек
		«Хлоп-хлоп»- 8 человек	
		«Найди слова»- 5 человек	
		«Словосочетания»- 5 человек	

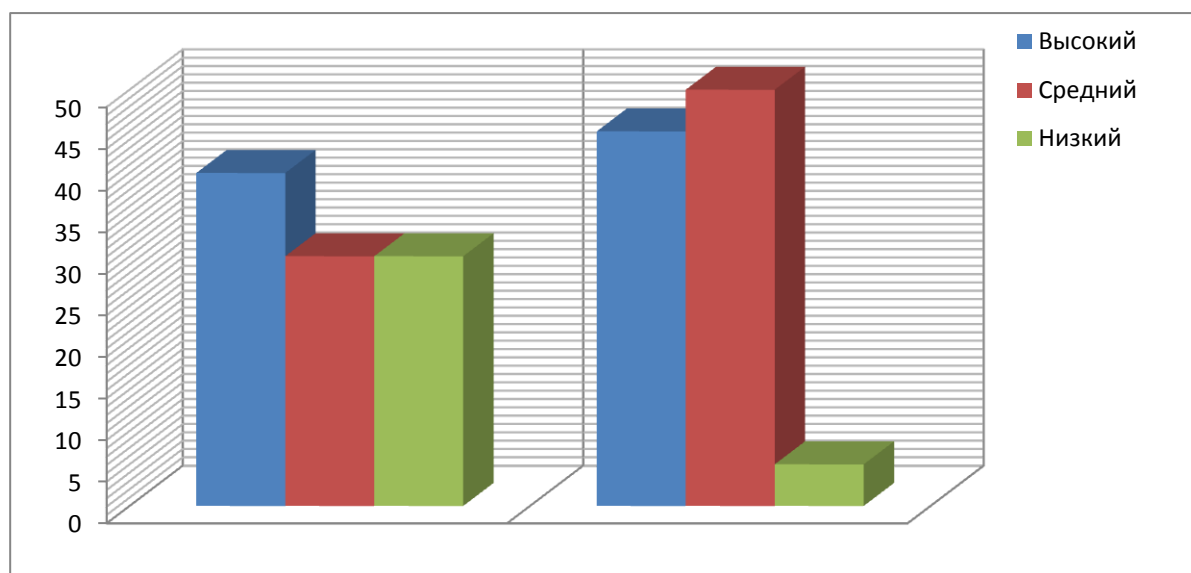
### **Вывод.**

Таким образом, анализируя результаты анкеты можно сделать следующие выводы: проведение игровых технологий на уроках русского языка дало положительный результат, учеба у школьников повысилась, хотя и немного. Следовательно, использование игровых технологий положительно влияет на обучение школьников, делает уроки более продуктивными и интересными, тем самым повышается мотивация учащихся, возникает познавательный интерес к урокам русского языка. Лучше происходит усвоение изученного материала.

### **Вывод по главе II.**

Таким образом, при проведении игр был задействован всегда весь класс, все ребята проявляли свою активность. Анализируя работу ребят, можно сказать, что игра увлекает их, работали они с огромным интересом, следовательно, игра способствует стимулированию деятельности школьников, повышает их интерес к урокам. Проводя мониторинг, я увидела положительную динамику в развитии познавательного интереса учащихся к учению.

Динамику развития познавательного интереса можно выразить в диаграмме:



В начале

В конце

Анализируя результаты исследований и фрагменты уроков, на которых проводились игровые технологии, можно сделать вывод о том, что игровые технологии положительно влияют на повышение знаний русского языка. Игровые технологии, использованные на уроках, предоставляют возможность учащимся раскрыть свои потенциальные возможности, более полно пользоваться своими способностями. Игровые технологии на уроках русского языка создают ситуацию успеха для слабых учеников, они позволяют раскрыться таким ученикам. Игры создают условия для развития творческого мышления, смекалки, находчивости, сообразительности. Видно как ребенок меняется в ситуации игры, он чувствует себя более уверенным, школьник не боится совершить ошибку, а если совершает такую, у него есть возможность осознать её, понять причины данной ошибки и исправить.

Положительно игровые технологии влияют на развитие школьников, им предоставляется возможность работать в группе, решать различные учебные задачи, высказывать свое мнение, анализировать ситуацию, искать пути решения. Следовательно, игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, речи, воображения.

В процессе игры воспитываются и нравственные качества, работая в группе,



ребенок учится общаться, т.е. развиваются его коммуникативные способности, учится помогать одноклассникам, что воспитывает чувство товарищества, взаимопомощи. Игры положительно влияют на формирование и сплочение коллектива.

Таким образом, включение игровых технологий в процесс обучения младших школьников способствует повышению познавательной активности и интереса к русскому языку, способствует более качественному усвоению знаний.

## **Заключение.**

Анализируя результаты теоретических исследований литературы, передового опыта педагогов новаторов, современных педагогов, психологов по проблеме повышения знаний к русскому языку, можно сделать вывод о том, что игровая технология имела огромное значение в обучении младших школьников во все времена, начиная с древности. Педагогов всех времен волновала проблема развития психических и познавательных процессов у школьников, стимулирования их деятельности, в чем большое предпочтение отдавали именно игровой технологии. Игра не потеряла своей значимости и в современном обучении детей, она постоянно изменяется, обновляется и совершенствуется. Применение игры в обучении благотворно влияет на качество усвоения учебного материала, за счет повышения интереса к предмету. А интерес, в свою очередь, прекрасно стимулирует деятельность школьников и является одним из главных мотивов учения. По результатам практической части данной работы можно сказать, что проблема повышения интереса к русскому языку существует. Дело в том, что данный предмет не является популярным среди современных младших школьников, особого интереса ребята к нему не проявляют, среди любимых предметов практически нет русского языка. Материал по этому предмету сложен для понимания младшими школьниками, а поэтому и не вызывает у них должного интереса.

Благодаря проведенным исследованиям и анализу практической деятельности, с использованием игровой технологии как средства обучения, можно говорить о том, что для повышения знаний по русскому языку необходимо стимулировать деятельность школьников с помощью игровых технологий. Игра позволяет воспитывать желание и умение учиться, создает такой эмоциональный фон урока, который помогает детям лучше и глубже усвоить содержание материала. Игра позволяет создать рабочую, развивающую атмосферу как личностные качества школьника, например: взаимопомощь, взаимовыручка, поддержка, чувство товарищества, - так и психические процессы, такие как: память, мышление,

внимание, речь, воображение и т.д. Большую помощь игра оказывает в сплочении коллектива младших школьников, через работу в группах и взаимную поддержку. На уроке, школьники играют с большим удовольствием и радостью, они не чувствуют усталости, не замечают как проходит время, они увлечены. Если игра проводится в начале урока, дети на протяжении всего оставшегося времени прекрасно работают, слабые ученики проявляют достаточную активность, в середине, конце урока игра позволяет сосредоточить внимание, поддержать интерес к уроку.

Гипотеза о том, что «процесс обучения русскому языку будет эффективнее, если - в рамках традиционного обучения использовать игровые технологии; поставленная в данной работе, не была опровергнута, хотя подтверждена частично, т.к. для ее полного подтверждения необходим более длительный период времени, чем месяц. Если использовать игры на протяжении всего начального обучения, несомненно, они будут способствовать повышению интереса к русскому языку и учащиеся, переходя в среднее звено для дальнейшего обучения, будут проявлять больший интерес к данному предмету, будут иметь более глубокие знания в этой области.

Исходя из выше сказанного, можно сделать вывод о том, что игры необходимы для начальной школы, и использовать их надо в системе, на разных этапах урока, включать в них различные виды деятельности школьников, применять игры при изучении сложного, трудного для понимания материала. Необходимо разрабатывать целые комплексы игр по определенным темам, для более систематизированного их использования.

Игра - это незаменимый инструмент в развитии личности младшего школьника, с помощью которого можно повысить интерес к русскому языку и сделать этот предмет более «живым» и увлекательным.

## Список использованной литературы

1. Абрамова Г.С. Деловые игры. Теория и организация.
2. Абрамова Г.С., В.А. Степанович. – Екатеринбург, 1999.
3. Волина В.В. Игровые технологии на уроках русского языка. 1-4 классы: игры со словами, разработки уроков Волгоград, 2009.
4. Волина В.В. Занимательное азбукведение. -Просвещение, 2000.
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.
6. Плешакова А.Б. Игровые технологии в учебном процессе:
7. Плешакова А.Б // Современные проблемы философского знания. Пенза, 2002.
8. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. Пособие
9. Финогенов А.В.,Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.
10. Игра – обучение, тренинг, досуг / Под ред. Летрусинского В.В. – М.: Новая школа, 2006.

### Интернет-ресурсы:

1. <http://www.bibliofond.ru/view.aspx>
2. <http://www.vevivi.ru/best/Igrovye-tekhnologii-v-nachalnoi-shkole-ref156396.html>
3. <http://festival.1september.ru>