

<< ԿԱՆԹԵՂ >>

ԿՐԹԱՄՇԱԿՈՒՅԹԱՅԻՆ ՍՈՑԻԱԼ

ԲԱՐԵԳՈՐԾԱԿԱՆ

ՀԱՍԱՐԱԿԱԿԱՆ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅՈՒՆ

Հերթական ատեստավորման ենթակա

ուսուցիչների վերապատրաստումների

դասընթաց

Հետազոտական աշխատանք

Թեմա - ИССЛЕДОВАНИЕ ИГРОВЫХ ФОРМ НА УРОКАХ
РУССКОГО ЯЗЫКА

Կատարող՝ Լիանա Սուքիասյան

Դասընթացավար՝ Նատալիյա Նալբանդյան

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ИССЛЕДОВАНИЕ ИГРОВЫХ ФОРМ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА	4
Заключение.....	15
Список литературы.....	16

ВВЕДЕНИЕ

В современном обществе образование выдвигается в число ведущих областей деятельности общества, входит в круг факторов, определяющих будущее страны. Это обусловлено тем, что система образования является основой экономического и социального развития страны.

Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние. Возможно, именно поэтому дидактическая игра остается очень действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей детей. Игра приоткрывает ребенку незнакомые грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у школьников интереса к учебному предмету, значит, процесс становится более эффективным. Целью общения к игре на уроке является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне моторики, перевод знаний в опыт. Цель современного образования - достижимое развитие тех способностей личности, которые нужны ей и обществу для вовлечения её в социально активную жизнь. Для обеспечения эффективного самообразования и самовыражения современная педагогическая теория признает целесообразность разработки и внедрения педагогической технологии обучения в практику.

Актуальность проблемы изучения игровых форм в процессе обучения школьников с целью определения основных путей и способов, стимулирующих процесс обучения учащихся в учебных заведениях.

Цель нашего исследования – изучить роль и место игровых технологий в учебном процессе на уроках русского языка.

Задачи

1. Изучить психолого–методическую и научно–методическую литературу о игровых формах в учебном процессе.
2. Раскрыть роль и значение игровых технологий в повышении результативности в обучении школьников. Дать характеристику игры как метода обучения.

3. Исследовать позитивные стороны уроков с игровой состязательной основой.

Методологической основой нашего исследования является личностно-деятельностная концепция воспитания и обучения учащихся, системно–структурный подход.

Осуществляя исследование мы опирались на следующие методы научно – педагогического исследования:

1. Анализ психолого – педагогической и методической литературы.
2. Наблюдение.
3. Изучение продуктов деятельности учащихся.

ИССЛЕДОВАНИЕ ИГРОВЫХ ФОРМ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Значение игры невозможно исчерпать развлекательно-реактивным ее приложением. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, воспитание, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. В потревоженном, задетом игрой человеке пробуждается важное очень предчувствие: все не просто так.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде с четко выраженной учебно-познавательной направленностью. [Граник 1994: 111].

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. В чем же преимущества игровых технологий перед традиционными?

Игровая форма соответствует логике деятельности, включает моменты социального взаимодействия, готовит к конструктивному профессиональному обучению. Игровые компоненты насыщены обратной связью (здесь и сейчас). В играх формируются ценностные ориентации и установки профессиональной деятельности, легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка. В играх проявляется вся личность, ее позитивные и негативные индивидуальные особенности, стиль делового партнерства. [Граник 1994 : 114]

Игра – это такой вид деятельности, в процессе которого в игровой ситуации решается учебная задача. В современной педагогической и психологической литературе выделяют множество видов игр.

По характеру педагогического процесса можно выделить следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

Возможности использования игровых технологий:

- 1) Ролевые игры на уроке (инсценирование);
- 2) Игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);
- 3) Игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);
- 4) Использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- 5) Различные виды внеклассной работы (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели. [Пташкина 2011: 47] .

Классификация дидактических игр:

1. Фонетические игры.
2. Лексико-фразеологические игры.
3. Игры по морфемике и словообразованию.
4. Игры, помогающие осваивать орфографию, пунктуацию, синтаксис.

3. Игры, используемые на уроках русского языка

Я часто на уроках русского языка использую игровые моменты. Особенно на уроках 5-6 классов. Покажу некоторые игры, которые использую по темам «Фонетика», «Лексика», «Словообразование».

Фонетические игры:

- 1). Подберите слова, отличающиеся только мягкостью/твёрдостью согласных. Учитель называет твёрдый вариант, а учащиеся – мягкий.

Мал – ... , нос – ..., ток – ..., лук – ..., мыл – ..., лыс – ..., воз – ..., был – ..., выл – ..., пыл – ..., угол –

- 2.) Соберите букет

а) Соберите в букет цветы, в названии которых встречаются только твёрдые звуки

б) Соберите в букет цветы, в названии которых есть хотя бы один мягкий звук.

Цикорий, роза, ромашка, сирень, ландыш, астра, нарцисс, настурция, шиповник, колокольчик, жимолость, лютик.

3). Подберите парные слова, отличающиеся только глухостью/звонкостью одного из двух согласных. Кто быстрее?

1-й вариант: кора, сиять, жить, дом, жаль, пас, роса, пар, бухнуть, дочка.

2-й вариант: коза, колос, шалость, кол, твоих, пить, злой, удочка, башня, гость.

4). Эту игру я использую для отработки следующей учебной операции — различения твёрдых и мягких согласных звуков. Учитель бросает мяч ученику и называет слово, которое начинается с любого согласного звука. Учащийся должен вернуть мяч учителю, назвав другое слово с этим же самым согласным звуком или с любым твёрдым согласным звуком (условия игры оговариваются заранее). Назвать слово с таким же звуком ученику легче.

Например: учитель — «рог», ученик — «рама».

учитель — «рог», ученик — «машина».

учитель — «миг», ученик — «мешок».

учитель — «миг», ученик — «сирень».

Затем можно усложнить игру: учитель называет слово, начинающееся с твёрдого согласного звука, ребёнок отвечает словом, начинающимся с его мягкой пары или с любого мягкого согласного звука.

5). Кто быстрее и больше запишет слов, в которых букв больше, чем звуков: конь, мель, печь.

6). Кто придумает больше слов на букву а, в, о и т.д.

7). "Сквозная буква". Предлагаю ученикам считать одну из букв сквозной, т.е. стоящей на определенном месте, придумать и записать такие слова: река, песня, лесной и т.д. Можно задать вопросы-шутки:

1. Чем кончается день и ночь? (Мягким знаком).

2. Что стоит посередине земли? (Буква М)

3. Что находится в начале книги? (Буква К).

Лексические игры.

1). Часто при изучении антонимов использую перевертыши. Например: угадайте русские пословицы по ее перевертышу: «Начал безделье – сиди дома робко»

(«Кончил дело, гуляй смело»), «Зайцев храбриться – из поля выйти» («Волков бояться в лес не ходить»), «Быстрее стоишь – ближе умрешь» («Тише едешь – дальше будешь») и т.д.

2). Игра «Сыщики».

Дети заранее дома или в классе на карточках готовят лексическое значение слова по Толковому словарю. Класс разбивается на команды по 4-5 человек. Первая команда читает второй лексическое значение слова со своей карточки. Если команда не угадывает слово, тогда задание адресуется другой команде. Когда все карточки отгаданы, подводим итоги. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Эту игру я использую на уроках русского языка при изучении лексического значения слова, а также в тех ситуациях, когда необходимо по ходу урока выйти на работу с определёнными словами (отгаданные слова я помещаю на доску, и начинается работа с ними уже по теме урока — определяются общие грамматические признаки, отличия, классификация и сравнение). Данная игра позволяет ребёнку не только научиться пользоваться Толковым словарём, познакомиться с понятием «лексического значения слова», но и пополнить свою устную речь новыми словами. Для меня очень важно, что, участвуя в этой игровой ситуации, многие ребята начинают проявлять самостоятельный интерес к изучению значения и истории возникновения тех или иных слов.

3). При изучении антонимов использую стихотворения. Например: Подберите слова с противоположным значением, чтобы оно завершило стихотворение:

1) Я – антоним к слову «зной»,

Я в реке, в тени густой

И в бутылке лимонада.

А зовут меня(прохлада)

2) Я- антоним слову «смех»

Не от счастья и утех,

А бываю поневоле от несчастья и боли,

От обид и неудач. Догадались? Это ... (плач)

3) Не бываю без начала,

Близкий родственник причала,

Делу всякому венец.

Называюсь я(конец)

4) Я-антоним шума, стука,

Без меня вам ночью мука,

Я – для отдыха, для сна.

Называюсь ...(тишина).

5). При изучении фразеологизмов можно предложить следующую игру « Собери фразеологизм»

Как; Макар; свистит; на языке; ветер; вертится; в карманах; куда; в рукавицах; канул; телят; в воду; не гонял; ежовых.

Игровые задания к теме «Морфология. Орфография».

1).В 5 классе для лучшего усвоения темы «Одушевленные и неодушевленные существительные» я использую красочные рисунки, изображение разных предметов, читаю загадку, учащиеся отгадывают предмет.

Что за рыжий огонек

Прячет хвостик за пенек?

Выходи - я не боюсь,

Я морковкой поделюсь.

Ребята отвечают: "Это белка". Я показываю рисунок, где изображена белка.

Учащиеся ставят вопрос к слову белка. Кто?

2).Изучая тему "Правописание падежных окончаний имен существительных", я использую загадки , которые учащиеся записывают полностью, а также отгадывают их, выделяют окончания существительных.

В поле родился, на заводе варился, на столе растворился (Сахар.)

Сидит на ложке, свесив ножки. (Лапша).

3).При изучении темы "Имя существительное" и темы "Имя прилагательное" я провожу выборочные диктанты с использованием карточек. Читаю текст, ребята выписывают только словосочетания существительное + прилагательное. Проверку провожу так: один из учеников читает выписанные словосочетания, а все остальные поднимают карточки с буквой, обозначающей падеж. При такой

проверке сразу видно, кто из учащихся затрудняется в определении падежей существительных, а поэтому допускает ошибки в окончаниях. Такая работа проводится по проверке усвоения склонения существительных, правописания суффиксов прилагательных.

4).«Падежные окончания». Из альбомного листа изготавливаются карты, на которых записаны предложения, но вместо существительных помещены соответствующие рисунки. Читая предложение, учащиеся по рисункам называют имена существительные в соответствующем падеже, подбирая правильное окончание.

5).Обучение русскому языку подразумевает не только освоение письменной речи, но и норм произношения. Вот почему целесообразно на каждом уроке находить возможность для отработки произносительных норм.

Это может быть минутка-разминка под общим названием «Говорите по-русски правильно».

6) Разгадайте загадки, вставьте ответы в кроссворд, в выделенных клеточках прочитаете слово. Просклоняйте полученное слово.

По теме «Словообразование»

Ребята любят шарады «Составь слово».

1. Корень тот же , что и в слове СКАЗКА,

Суффикс тот же, что и в слове ИЗВОЗЧИК,

Приставка та же, что и в слове РАСХОД. (рассказчик)

2. Корень мой находится в ЦЕНЕ.

В ОЧЕРКЕ найди приставку мне.

Суффикс мой в ТЕТРАДКЕ вы встречали,

Вся же в дневнике я и в журнале. (Оценка)

3. В СПИСКЕ вы мой обнаружите корень,

Суффикс в СОБРАНИИ встретите вскоре,

В слове РАССКАЗ вы приставку найдете,

В целом – по мне на уроки пойдете. (расписание)

В результате подобных заданий у учащихся формируется умение определять состав слова, выделять нужные морфемы, различать однокоренные слова, лучше усваиваются способы образования слов.

При изучении «Синтаксиса» часто использую игру «Серпантин одной фразы». В игре отрабатывается умение пользоваться распространенными предложениями, умение строить сложные предложения. Учитель предлагает фразу. Задача каждого следующего игрока – продолжить ее в пределах одного предложения.

Например:

1-й - Я читаю книгу.

2-й – Я читаю интересную книгу.

3-й - Я читаю интересную книгу по вечерам.

4-й - Я читаю интересную книгу по вечерам каждый день.

5-й - Я читаю интересную книгу по вечерам каждый день, потому что это мое любимое занятие.

Использовать игровые технологии можно не только в 5-6 классах, но и на любой ступени обучения.

В 9-11 классах очень часто провожу игру «Корректор». Учащимся даётся текст, где допущены ошибки и нужно их исправить. Эта игра учит орфографической зоркости, умению классифицировать ошибки, умению аргументировать свои варианты написаний.

Представьте, что корректор – это вы, вам нужно правильно расставить запятые, определить вид придаточных предложений.

Например, такая карточка:

Грош цена человеку который не может сломить дурной привычки.

Комната куда меня привели была похожа скорее на сарай.

И нищий наездник таится в ущелье где Терек играет в свирепом веселье.

По радио сообщили что такого засушливого лета не было тридцать лет.

В своей практической работе по применению игровых технологий на уроках русского языка я прежде всего учитывала особенности данного класса, такие как

перенаполняемость, сильные, слабые учащиеся и некоторые другие. Последнее, например, влияло на составление поурочного планирования, а точнее на введение игровых моментов в структуру урока. Так выявилось, что в данном классе целесообразно было использовать игру либо в самом начале урока, при объяснении нового материала, или в конце урока, как один из приемов эмоциональной разгрузки обучающихся и с целью закрепления изученного материала, перед проведением домашнего задания.

При составлении любой игры я также руководствовалась требованиями образовательной программы школы VIII вида, т. е. старалась подобрать, придумать такие дидактические игры, которые бы соответствовали теме и в той или иной степени помогали в реализации задач самого урока.

Дидактические игры.

Тема: «Предложение» (повторение)

Тема урока: «Повествовательные, восклицательные и вопросительные предложения».

Игра «Волшебное предложение»

Задача. Учить выделять предложения голосом, развивать выразительность речи.

Задание. Учащимся предлагается прочитать одно и то же предложение по-разному: сначала, как повествовательное, потом, как вопросительное, а затем, как восклицательное.

Для данного задания подбираются фразы из текста песен. Например, «В лесу родилась елочка...», «От улыбки станет всем светлей...». Ребята по очереди читают фразы, затем всем классом выбирается победитель.

Методическая разработка по организации урока с игровыми методами обучения лексики .

Игровые методики были адаптированы к теме «Здоровое питание», которую учащиеся проходили на данном этапе обучения. Лексический материал по теме был введен на предыдущих этапах обучения. В связи с тем, что данная методическая разработка была включена в целостный педагогический процесс, ее цели соответствуют тем целям и задачам, которые стояли перед педагогами на

конкретном этапе обучения лексики. Главная цель данной методической разработки - обучение учащихся комбинированию знакомых лексических элементов в различных речевых ситуациях.

Начальный этап урока по теме «Здоровое питание»:

Цель: повторение лексического материала по теме.

1) Игра-упражнение «Вставьте букву».

Описание: на доске написаны слова из активного словаря, в которых пропущены одна или несколько букв. Задача учащихся - заполнить пропуски, произнести и перевести слово. Учащиеся выполняют задание «по цепочке» (Приложение 8).

Рефлексия: данное игровое упражнение очень простое по замыслу и условиям проведения. Оно проводится на начальном этапе урока в течение нескольких минут. Данное упражнение активизировало учащихся, помогло настроиться на работу с лексикой иностранного языка. Учащиеся повторили написание, произношение и перевод активных слов.

2) Игра-упражнение «Составление рецепта».

Описание: задача учащихся - выбрать и написать слово, которое как бы входит в общий «рецепт».

Рефлексия: данная игра-упражнение направлена на повторение написания активных слов, но в отличие от предыдущего упражнения здесь от учащихся требуется большая самостоятельность в выборе слова, его написании. Может быть логическим продолжением предыдущего упражнения или входить в цикл упражнений по повторению лексики. Некоторое замешательство со стороны учащихся вызвали условия игры - составление общего «рецепта». Видимо, педагоги редко проводили в данном классе игровые формы работы с лексикой иностранного языка. После игр можно провести словарный диктант.

3) Игра-упражнение «Угадай слово».

Описание: учащиеся делятся на команды. Преподаватель зачитывает характеристику слова, задача учащихся - угадать о каком слове идет речь и правильно его произнести.

Рефлексия: данное упражнение крайне необходимо при изучении новой лексики, потому что дает возможность разобраться в значениях слов, их синонимах.

Учащиеся были активны при выполнении данного упражнения, допускали ошибки в определении значений слов. В затруднительных ситуациях учитель делал пояснения.

Основной этап урока по теме «Здоровое питание»:

Цель: обучение комбинированию знакомых лексических элементов в речевых ситуациях.

Игровые ситуации.

Описание: игровая ситуация состоит из двух этапов. Первый этап: учитель раздает каждой паре учеников карточки с активной лексикой (названия продуктов). Задача учащихся - с помощью вопросов выяснить, у кого из группы есть необходимые карточки, и обменять их.

Рефлексия: с помощью данной игры была создана ситуация реалистичного общения между учащимися, которая включала вопросы и ответные реплики. В общении между участниками игры была определенная доля спонтанности, однако высказывания были «привязаны» к изучаемой лексике. Данная игровая ситуация - отличная тренировка употребления в речи изучаемой лексики иностранного языка. Многим учащимся удалось творчески раскрыться.

Описание второго этапа: задача учащихся - разыграть диалог в ролях, употребляя в речи активные слова. Рефлексия: в данном случае учащиеся тренировались употреблять лексику в ситуации диалогового общения, которое включает вопрос, ответ, последующую реакцию в форме вопроса или утверждения. Учащиеся рассказывали диалоги в соответствии с ролью, в которой они были. Фразы были предварительно продуманы, и спонтанности в общении практически не было. Однако данная форма работы позволила учителю отследить ошибки и неточности в речи учащихся и разъяснить их.

На начальном этапе урока учащиеся в игровых формах поработали с лексикой иностранного языка. Они повторили написание, произношение, перевод активных слов, а также проанализировали значения слов. Этот этап можно охарактеризовать как подготовительный, «разогревающий». Некорректно начинать работу с лексикой сразу с ролевых игр или коммуникативных ситуаций,

начинать необходимо с подготовки учащихся к общению, чтобы актуализировать их знания. [Агапова 2007: 11]

На основном этапе урока учащиеся общались на иностранном языке, используя активную лексику. Игровые ситуации помогли создать некую альтернативную реальность, в контексте которой и происходило общение. Под контролем преподавателя учащиеся тренировались использовать новую лексику в общении. Иногда приходилось реагировать спонтанно.

Как видно из методической разработки очень часто игровые формы обучения очень просты по своей организации и не требуют специального оборудования. Однако игровые формы приносят в урок значительные преимущества, помогая учителю достигать целей и решать поставленные задачи. За задачей игры, которую решают учащиеся, скрыта педагогическая цель, которую они часто не осознают.

На каждом уроке можно найти место игровым формам обучения. Игровые методики очень разнообразны: они могут быть представлены в виде небольших игровых упражнений, игровых ситуаций, ролевых игр. Главное, чтобы игровая методика была уместна на уроке и полезна для учащихся, а также соответствовала педагогическим целям и задачам. Игра ради игры - время, потраченное зря.

Благодаря широкому разнообразию и коммуникативной направленности игры можно включать на любом этапе изучения лексики иностранного языка. На начальном этапе изучения лексики они будут представлены в виде игровых упражнений, которые облегчают запоминание новых слов. На заключительном этапе уместны ролевые игры и игровые ситуации, которые и приведут к главной цели изучения новой лексики - общению.

Игровые формы обучения актуальны не только на начальном, но и на старшем этапе обучения, ведь они активизируют познавательные процессы учащихся, повышают мотивацию к изучению иностранного языка. Но что особенно важно - игровые методики создают вполне естественные ситуации общения между участниками. [Агапова 2007:23]

Заключение

Таким образом, я считаю, что в преподавании русского языка и любого другого урока нужно внедрять игровые технологии. Ведь именно в игре ребёнок возвращается в свою сущность, в свой мир и полностью раскрывает свои способности, при этом забывая чувства скованности, страха и нерешительности.

В этой работе лишь маленькая часть тех игр, которые я использую на уроках русского языка. Ребятам нравится играть, узнавая что-то новое.

Игровые технологии я использую в основном в 5-6 классах. Это связано с тем, что 5 класс – переходный этап в жизни детей: из начальной школы – в среднюю, в мир новых учителей, новой программы, новых предметов.

Моя задача, как учителя русского языка, в это время – сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению. Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом его этапе и как самостоятельное учебное занятие: уроки-игры, уроки-соревнования.

Целесообразно спланированную, правильно подобранную и умело использованную игру педагогом, по моему мнению, можно считать таким же важным и необходимым элементом образовательной работы, как и урок. На уроке игра позволяет учащемуся испытать радость умственного напряжения и преодоления интеллектуальных трудностей, которые сопряжены с решением учебных задач.

Таким образом, игровая деятельность является хорошим средством для формирования познавательного интереса учащихся к русскому языку и литературе, она способна привлечь их внимание, показать красоту этих предметов. Но пользоваться ей надо умело, использовать игры в системе, не упуская сути предмета и не придавать игре характер обычного упражнения. Ведь игра — это всегда праздник для ребёнка.

Список литературы

1. Граник Г.Г. Секреты орфографии. М.: Просвещение, 1994.

2. Иванова В.А. Тайны слова: занимательная грамматика. Волгоград, 1961.
3. Игровые технологии на уроках русского языка. Авт.-сост. В.Н.Пташкина. Волгоград, 2011.
4. Шкатова Л.А. Подумай и ответь: занимательные задачи по русскому языку. М.: Просвещение, 1989.
5. Агапова И.А., Давыдова М.А. Развивающие игры со словами. – М:ООО издательство «Дом.ХХI век», 2007
6. https://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=492760
7. <https://znanio.ru/media/diplomnyj-proekt-chast-2-na-temudidakticheskaya-igra-na-urokah-russkogo-yazyka-kak-sredstvo-aktivizatsii-poznavatelnoj-deyatelnosti-mladshih-shkolnikov-2795258>