



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱՎ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝

Նորագույն խաղային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը
և դերը սովորողի հոգեբանական զարգացման գործում

Առարկան՝

Ռուսաց լեզու դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝

Մարինե Դանելյան

Ուսումնական հաստատություն՝

132 հիմնական դպրոց

Երևան 2022

Оглавление

Введение	2
1. Теория игровых технологий.	3
1.1. Игровые технологии как вид педагогических технологий.	3
1.2. Сущность и функции игры и игровой деятельности.	4
1.3. Значение игры в обучении	8
1.4. Теория и классификация игр	11
1.5. Игровые педагогические технологии	14
2. Применение игровых технологий на уроках родной речи	15
3. Мониторинг	18
Заключение.....	19
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	20

Введение

В настоящее время продолжается модернизация образования. Современные условия жизни и трудовой деятельности предъявляют повышенные требования к реализации личности в социуме и конкурентоспособности профессионалов на рынке труда.

Формирование творческой личности, одна из главных задач, в системе образования. Её реализация диктует необходимость развития познавательных интересов, способностей и возможностей ребёнка. Прекрасная пора детства! Ребёнок, впервые переступивший порог школы, попадает в мир знаний, где ему предстоит открывать много неизвестного, искать оригинальные, нестандартные решения в различных видах деятельности. В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям.

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 родной речи. 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.

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.

Игра - особая разновидность миниатюрной задачи, процесс решения которой обязательно сопровождается интересом, является полезным упражнением, своеобразной гимнастикой, мобилизующей умственные силы учащихся, так как для её решения нужно

совершить определённые мыслительные операции. Она дисциплинирует ум, приучает к чёткой логике, развивает способность делать выводы. И самое главное, в ней «доминируют эмоции», что делает процесс участия в игре удовольствием для учащихся, а это способствует возникновению положительных эмоций от процесса обучения, создаёт на уроке творческую доброжелательную обстановку, способствует увлечённости при изучении предмета.

Цель: теоретически обосновать и применить методики использования игровых технологий как одной из форм организации познавательной деятельности школьников на уроках родной речи.

Достижение этой цели требовало решения следующих задач:

1. Провести теоретический анализ философской, психологической и педагогической литературы с целью выявления сущности игры. Определить подходы к проблеме исследования.
2. Изучить состояние практики использования игровых технологий на уроках родной речи в современной школе.
3. Выявить педагогические и методические основы конструирования и использования игровых технологий.
4. Разработать игровые технологии, которые могут успешно использоваться на уроках родной речи.

1. Теория игровых технологий.

1.1. Игровые технологии как вид педагогических технологий.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Согласно классификации Г.К.Селевко, педагогические технологии по преобладающему (доминирующему) методу делятся на :

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)

1.2. Сущность и функции игры и игровой деятельности.

Рассмотрим игровую деятельность, сравнив игры людей и животных, игру в различных культурах.

Игры существуют и в животном мире. Играми животных мы называем, по преимуществу, абиотические формы поведения животных, то есть те случаи, когда животные делают то, что не приносит им ни комфорта, ни пищи, не удовлетворяет витальных потребностей, не попадает в категорию «ориентировочной деятельности». Несерьезные сражения детенышей, забава кошки с пойманной мышью. В большинстве случаев игра в животном мире имеет определенную функцию: это тренировка, безопасный способ освоения какого-либо действия.

«Человеческие» игры, по мнению большинства исследователей выполняют сходную — тренировочную — функцию в онтогенезе. Исследователи детства — М.Мид, де Моз отмечают, что игры детей примитивных культур, как правило — имитация профессиональных действий взрослых. Дети возятся с маленькими луками, горшочками, строят маленькие домики и т.д. Даже и сейчас, когда детская игра изменилась не только по атрибутам, но и по сущности, многие детские игрушки воспроизводят рабочие инструменты взрослых — лопатки, ведерки и т.д.

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 данного действия, это противоречие может разрешиться у ребенка только в одном единственном типе деятельности, а именно в игровой деятельности, в игре».

Также существуют и другие точки зрения на функцию игры в жизни людей.

В.Н.Дружинин считает, что основная функция интеллекта — это создание прогностических моделей, построение возможных вариантов будущего. Тогда игра (создание вероятных миров и действия с ними) — это одно из проявлений интеллекта, его неотъемлемое свойство. Это свойство не зависит от возраста, просто «порождение моделей мира» взрослыми называется иначе — искусством, философией. И чем интеллектуальнее человек, тем более он должен быть склонен к игре.

В игре усилие ребёнка всегда ограничивается и регулируется множеством усилий других играющих. Во всякую игру входит как неперемное её условие умение координировать своё поведение с поведением других, становиться в активное отношение к другим, нападать и защищаться, вредить и помогать, рассчитывать наперёд результат своего хода в общей совокупности всех играющих. Такая игра есть живой, социальный, коллективный опыт ребёнка, и в этом отношении она представляет из себя совершенно незаменимое орудие воспитания социальных навыков и умений».

Особенность игры — подчиняя всё поведение известным условным правилам, она первая учит разумному и сознательному поведению. Она является первой школой мысли для ребёнка. Всякое мышление возникает как ответ на известное затруднение вследствие

нового или трудного столкновения элементов среды. Там где, этого затруднения нет, там, где среда известна до конца и наше поведение, как процесс соотнесения с ней, протекает легко и без всяких задержек, там нет мышления, там всюду работают автоматические аппараты. Но как только среда представляет нам какие-либо неожиданные и новые комбинации, требующие и от нашего поведения новых комбинаций и реакций, быстрой перестройки деятельности, там возникает мышление как некоторая предварительная стадия поведения, внутренняя организация более сложных форм опыта, психологическая сущность которых сводится в конечном счёте к известному отбору из множества представляющихся возможными, единственно нужных в соответствии с основной целью, которую должно решить поведение.

Мышление возникает от столкновения множества реакций и отбора одних из них под влиянием предварительных реакций. Но именно это и даёт нам возможность, вводя в игру известные правила и тем самым ограничивая возможности поведения, ставя перед поведением ребёнка задачу достижения определённой цели, напрягая все инстинктивные способности и интерес ребёнка до высшей точки, заставить его организовать своё поведение так, чтобы оно подчинялось известным правилам, чтобы оно направлялось к единой цели, чтобы оно сознательно решало известные задачи.

Таким образом игра - это разумная и целесообразная, планомерная, социально-координированная, подчинённая известным правилам система поведения или затрата энергии. Игра является естественной формой труда ребёнка, присущей ему формой деятельности, подготовлением к будущей жизни. Ребенок всегда играет, он есть существо играющее, но игра его имеет большой смысл. Она точно соответствует его возрасту и интересам и включает в себя такие элементы, которые ведут к выработке нужных навыков и умений.

Детская игра — исторически возникший вид деятельности детей, заключающейся в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними и направленный на ориентировку и познание предметной и социокультурной действительности, одно из средств физического, умственного и нравственного воспитания детей.

Игра является предметом изучения различных наук — истории культуры, этнографии, педагогики, психологии и так далее.

Фрейд, в свою очередь, указывает на две формы проявления бессознательного и изменения действительности, которые подходят к искусству ближе, чем сон и невроз, и называет детскую игру и фантазии наяву. «Несправедливо думать, — говорит он, — что ребенок смотрит на созданный им мир несерьезно; наоборот, он относится к игре очень серьезно, вносит в нее много одушевления. Противоположение игре не серьезность, но — действительность. Ребенок прекрасно отличает, не смотря на все увлечения, созданный им мир от действительного и охотно ищет опоры для воображаемых объектов и отношений в осязаемых и видимых предметах действительной жизни». В анализе детской игры Фрейд показал, что и в играх ребенок претворяет часто мучительные переживания. Ученый отмечает, что ребенок никогда не стыдится своей игры и не скрывает своих игр от взрослых.

Однако заметим, что есть случаи, говорящие как раз обратное. Дети часто стыдятся своих игр перед взрослыми и скрывают их, даже если ничего непозволительного в них нет. Особенно, когда ребенок играет во взрослого, присутствие постороннего мешает ему и заставляет смущаться.

Игра есть практика развития. Ребенок играет, потому что развивается, и развивается, потому что играет. А.С.Макаренко подчеркивал большое значение игры в воспитании и формировании подрастающей личности.

Коллектив играющих детей выступает по отношению к каждому отдельному участнику как организующее начало, санкционирующее и поддерживающее выполнение взятой на себя ребенком роли.

Интересен тот факт, что нидерландский культуролог видит возникновение человеческой культуры в игре и всю дальнейшую историю ее развития интерпретирует как игру. Игра у него — это такая же реальность, которая распространяется на мир всех живых существ. Именно в этом кроется, как он считает, проблема ее определения.

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» .

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

- развлекательную (основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- по самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;
- 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;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

1.3. Значение игры в обучении

После подробного рассмотрения сущности и функции игры можно подчеркнуть тезис о том, что потребность в игре — одна из базовых потребностей человека вообще и ребенка, в частности. А содержание игры варьируется в зависимости от культурной ситуации, в которую погружен ребенок.

Некоторые исследователи считают, что не только содержание, но и вообще склонность к игровой деятельности зависит от социальной ситуации. В педагогической психологии считается, что игра — деятельность именно дошкольного возраста. В.Москвичев в статье «Возможности развития ролевой игры» оспаривает этот тезис, предполагая, что исчезновение ролевой игры в школьном возрасте происходит не из-за «отказа ребенка от нее, а из-за отсутствия объективной возможности ее осуществления...». Потребность в игре сохраняется, нет лишь форм, в которых эта потребность могла бы реализовываться.

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. 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 заблокировать игровые способности ребёнка, не давая ему наиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать недоигранное, вместо того, чтобы идти вперёд.

В учебнике «Практикум по возрастной психологии», автором которого является Абрамова Г.С., читаем: «Лучший способ организовать внимание подростка связан с умением так организовать учебную деятельность, чтобы у ученика не было ни времени, ни желания, ни возможности отвлекаться на длительное время. Интересное дело, интересный урок способны захватить подростка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь. Активная познавательная деятельность — вот что делает урок интересным для подростка, вот что само по себе способствует организации его внимания».

Вывод таков: игра учит. Следовательно, стоит поговорить об игре как средстве обучения.

Интерес, возникший к использованию игровых методик в образовании не случаен. Педагоги и психологи, увидев в игре мощный потенциал для преодоления кризисных явлений в образовании, уже многие годы успешно используют ее в своей деятельности.

В 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 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.

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 классноурочной 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:

- Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
- Учебная деятельность подчиняется правилам игры.

- Учебный материал используется в качестве ее средства.
- В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.
- Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом».

1.4. Теория и классификация игр

Наряду с трудом и учением игра — один из основных видов деятельности человека.

Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д.Ушинский, П.П.Блонский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин, З.Фрейд, Ж.Пиаже и другие. В их трудах, исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, в процессах социализации — в усвоении и использовании человеком общественного опыта.

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.

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.[7, с. 43]

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 учебнопознавательной направленностью.

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

1.5. Игровые педагогические технологии

Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В учебном процессе школы до недавнего времени использование игры было весьма ограничено. 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.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. 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.

2. Применение игровых технологий на уроках родной речи

Одна из серьёзных проблем сегодняшней школы – резкое падение интереса учащихся к чтению. Следствие этого – снижение грамотности, косноязычие, неумение правильно выразить свои мысли. Мы прекрасно понимаем, почему это происходит: ученики, загруженные уже с пятого класса, лишь частично воспринимают предлагаемую им информацию, чтение подменяют телевизором и компьютером, который необходим чаще всего для того, чтобы поиграть. Эта проблема не может не волновать учителя, и он стремится всеми возможными средствами пробудить у учащихся интерес к урокам литературы. Как же добиться того чтобы наш предмет приносил ученикам интеллектуальное удовольствие? Ответ очевиден: заинтересовать. Чем? Если привычной и желанной формой деятельности для ребенка является игра, значит надо использовать эту форму для обучения, объединив игру и учебно-воспитательный процесс. Таким образом, мотивационный потенциал игры будет направлен на более эффективное освоение школьниками образовательной программы. А роль мотивации в успешном обучении трудно переоценить.

Игра - особая разновидность миниатюрной задачи, процесс решения которой обязательно сопровождается интересом, является полезным упражнением, своеобразной гимнастикой, мобилизующей умственные силы учащихся, так как для её решения нужно

совершить определённые мыслительные операции. Она дисциплинирует ум, приучает к чёткой логике, развивает способность делать выводы. И самое главное, в ней “доминируют эмоции”, что делает процесс участия в игре удовольствием для учащихся, а это способствует возникновению положительных эмоций от процесса обучения, создаёт на уроке творческую доброжелательную обстановку, способствует увлечённости при изучении предмета.

Игра как активный метод обучения выполняет ряд функций:

- - развивает познавательные интересы, толерантность,
- - творческие способности,
- - коммуникативную,
- - способствует повышению самооценки

Названные функции имеют первостепенное значение именно на уроке родной речи, который можно представить в различных игровых формах: викторины, конкурсы, путешествия, экскурсии, ролевые игры, диспуты, круглые столы, турниры, литературные гостиные, салоны и т.д. Не всегда целесообразно проводить весь урок в форме игры, часто учитель использует отдельные игровые моменты, ситуации, которые способствуют развитию у учащихся интереса к предмету.

Какие же игровые формы я практикую в своей работе?

Ученикам очень нравятся викторины, так как они позволяют ребёнку ощутить дух соревнования, поэтому я часто их провожу. Вот примеры таких уроков:

- викторина по басням И. А. Крылова, проведённая как игра брейн-ринг;
- виртуальная викторина по сказке Г. Х.Андерсена «Снежная королева»;
- викторина-диалог, которая используется при проверке домашнего задания; вопросы составляются по алгоритму игры «Что? Где? Когда?» (например, при изучении повести И. С.Тургенева «Муму» можно предложить ученикам такие вопросы: кто, где,

когда сказал: «Скверная собачонка! Какая она злая!» или кто, где, когда нашел небольшого щенка).

В методической литературе можно найти описание различных конкурсов, так как они помогают развивать речь учащихся, их творческие способности. Например лингвистические конкурсы, предлагающие учащимся объяснить значение непонятных слов, например, при изучении сказки А.С. Пушкина «Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях».

Чтобы заинтересовать учеников темой «Устное народное творчество», отправляемся в виртуальное путешествие в загадочную страну, имя которой Фольклор, затем путешествуем по стране сказок.

Немногие современные дети любят стихи, а поэтому приходится искать такие формы работы, чтобы уроки, посвящённые поэзии, запомнились ученикам. Так, чтобы ввести учеников в мир природы, я предлагаю совершить необычное путешествие по страницам календаря. На таком уроке звучат стихотворения, дети рассказывают о картинах, посвящённых природе, слушают музыку. Такое путешествие обязательно производит впечатление на учеников.

Чтобы проверить знания учащихся по прочитанному произведению, используются тесты, причём не обычные, а интерактивные.

Можно предложить ученикам создать «живую картину»: изобразить эпизод изучаемого текста, чтобы другие ученики угадали автора и произведение.

Изучение творчества поэта или писателя иногда превращается в пересказ учениками или учителем отдельных эпизодов биографии. Чтобы избежать этого, лучше использовать игру, например, предложить ребятам игру «Счастливый случай». Эта форма работы давно зарекомендовала себя как очень эффективная и эффектная. Сейчас в связи с использованием ИКТ на уроках появилась возможность делать эти уроки очень яркими и запоминающимися.

Таким образом, использование игровых технологий на уроках родной речи в начальных классах способствуют созданию на уроке неформальной обстановки, которая

позволяет ученику раскрыть свой потенциал, проявить себя в каком-то новом качестве, реализовать навыки, полученные в период обучения. Эти технологии делают урок родной речи интересным, разнообразным, содержательным. Важно при этом помнить, что игра на уроке – это не забава, а труд, сложный, но интересный. А так же не забывать о том, что есть несколько советов по использованию игры на уроке, и это прежде всего:

- соответствие игры учебно-воспитательным целям урока,
- доступность игры для учащихся данного возраста,
- умеренность в использовании игр на уроках.

3. Мониторинг

Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Изучение игровых интересов и предпочтений младших школьников, выявило, например, что для всех детей этого возраста характерна любовь к подвижным играм (50% опрошенных), компьютерным играм (22% опрошенных), настольным (15%) – крестики-нолики, морской бой и т.д., а так же сюжетно-ролевым.

Не любят дети играть в игры, правила которых незнакомы или непонятны, а так же в те, где есть возможность потерпеть неудачу, быть хуже всех, проиграть.

Все дети любят играть в компании (друзья, мальчики, девочки), так как «это веселей, одному скучно».

Большинство детей легко могут придумать свою игру и охотно делятся своими сюжетами для сюжетно-ролевых игр.

Игровые технологии можно использовать на уроках в классе для повышения познавательной активности, так как дети готовы принять учебную игру на уроке в паре или группе ребят. Необходимо учитывать двигательные моменты игры, чёткое

проговаривание правил, элемент успеха для каждого ученика, обязательно подведение итогов, осознание завершённого действия.

Заключение

В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям и пр. Иными словами, школа чрезвычайно заинтересована в знании об особенностях психического развития каждого конкретного ребенка. И не случайно все в большей степени возрастает роль практических знаний в профессиональной подготовке педагогических кадров.

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.).

В связи с этим возникает актуальность в разработках игровых технологий для современной школы.

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.

Исследование показало, что дидактические игры активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения нового материала, закрепление пройденного материала, используя возможности методических приемов, направленных на изучение родной речи.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Абрамова Г. С. Практикум по возрастной психологии. М., 1998.-174с.
- Азаров Ю. Л. Искусство воспитывать. М., 1985.- 201с.
- Божович, Л. И. Изучение мотивации поведения детей и подростков. / Л.И. Божович. – М: Просвещение , -2007.-126с.
- Газман, О.С. В школу – с игрой./С.О. Газман.-М.: Просвещение, 1991. – 193 с.
- Карсалова Е.В.. “Стихи живые сами говорят...”М.: Просвещение, 1990.-69с.
- Качурин М.Г.. Организация исследовательской деятельности на уроках литературы. М.:Просвещение,1988.-76с.
- Смирнова Н.Е., Ципенко Н.Н.. Игровые уроки.Русские и зарубежные произведения. М.: НЦ ЭНАС, 2003. – 101с.
- Максаков, А.И. Учите, игра: Игры и упражнения со звучащим словом/А.И. Максаков,Г.А. Тумакова. - М.: Просвещение, 1983. – 144с
- Швайко, Г.С. Игры и игровые упражнения для развития речи : Кн. Для воспитателя дет.сада: Из опыта работы/Г.С. Швайко. - М.: Просвещение, 1988. – 64с.
- <http://festival.1september.ru/articles/624424/>