«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝
Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում:

Առարկան՝ Ռուսաց լեզու

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Մերի Իսկանդարյան

Ուսումնական հաստատություն՝ թ.179 հիմնական դպրոց

Երևան 2022

Оглавление

Введение _____стр. 3

Глава 1. Теоретические основы использования игровых технологий на уроках русского языка в основной школе _____стр. 5

1.1. Понятие технология, игровые технологии как вид педагогических технологий _____стр.5

1.2. Сущность и функции игры и игровой деятельности _____стр.6

1.3. Теория и классификация игр _____стр.10

Глава 2. Методика организации ролевых игр в учебной деятельности_____ стр.15

Заключение _____стр.18

Библиографический список_____стр.20

Введение.

Данная работа посвящена исследованию использования игровых технологий на уроках русского языка как неродного в основных школах Армении.

Меня заинтересовала данная тема, так как однотипность и шаблонность уроков снижают интерес к обучению, делают учебный процесс скучным и бесперспективным. Сегодня не должно быть такого учителя, который не задумывался бы над вопросами: “Как сделать урок интересным, ярким? Как увлечь ребят своим предметом? Как создать на уроке ситуацию успеха для каждого ученика?”И это не случайно. Новая организация общества, новое отношение к жизни предъявляют и новые требования к школе. Сегодня основная цель обучения - это не только накопление учеником определённой суммы знаний, умений, навыков, но и подготовка школьника как самостоятельного субъекта образовательной деятельности. В основе современного образования лежит активность ученика, направляемая учителем. Именно этой цели - воспитанию творческой, активной личности, умеющей учиться, совершенствоваться самостоятельно, и подчиняются основные задачи современного образования.

В этом и могут помочь игровые технологии, их периодическое использование на уроках. Конечно, в школе совершается переход от игровой деятельности к учебной, которая становится ведущей, но и игра любом возрасте имеет место быть. Основываясь на этом, можно сделать вывод о том, что именно через игровые технологии можно привлечь внимание учащихся 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.

Играя, устанавливаются доверительные отношения с классом, тем самым поднимается авторитет учителя. Кроме того, коллективная игра дает каждому ученику возможность взаимодействовать с ребятами в группе или в классе. Ребята узнают друг друга с новой стороны, проявляют инициативу, настойчивость, целеустремленность, ищут решение в нестандартной ситуации, тем самым раскрывая свой творческий потенциал. Также использование игровых технологий на уроках русского языка помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к русскому языку как к учебному предмету. Немаловажно также и то, что игра на уроках русского языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно — познавательной направленностью.

Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, а учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Применение игровых технологий способствует не только повышению интереса к учению, но и повышает качество самого обучения, повышает прочность полученных знаний. Кроме того, игровые технологиипозволяют 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 действа активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации: усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, что позволяет легко преодолевать языковой барьер.

Преподавая в школах Армении более 25 лет, я пришла к выводу, что 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. Меня заинтересовали следующие вопросы:

как использовать игровые технологии на уроках русского языка в основной школе.

является ли ролевая игра продуктивным методом в процессе формирования речевой культуры и индивидуальных способностей современного школьника.

Цель исследования:

Рассмотреть и разобрать роль использования игровых технологий в процессе обучения русскому языку в основной школе.

Объект исследования:

Познавательная деятельность школьников на уроках русского языка.

Предмет исследования:

Игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности учащихся на уроках русского языка.

Гипотеза: процесс обучения русскому языку будет успешным, если:

- игровые технологии будут соответствовать возрасту и индивидуальным особенностям детей;
- игровые технологии будут включены в педагогический процесс рационально и систематически;
- игровые технологии, в частности ролевые игры, будут мотивировать учащихся на учебную деятельность;

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

1. Проанализировать психолого-педагогическую и методическую литературу по теме исследования.
2. Рассмотреть роль применения игровых технологий при обучении русскому языку.
3. Изучить практику использования игровых технологий в образовательном процессе.
4. Выявить эффективные ролевые игры, которые могли бы способствовать качественному усвоению учебного материала.

Глава 1. Теоретические основы использования игровых технологий на уроках русского языка в основной школе.

1.1. 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.

Технология - совокупность *приемов,* применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).

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)

Педагогическая технология - это содержательная *техника* реализации учебного процесса (В.П.Беспалько).

Педагогическая технология - это *описание* процесса достижения планируемых результатов обучения (И.П.Волков).

Технология обучения - это составная *процессуальная часть* дидактической системы (М.Чошанов).

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).

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 – этосистемная совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных иметодологических средств, используемых для достижения педагогических целей. (М.В. Кларин).

На основе всего вышеперечисленного, понятие <<педагогическая технология>> может быть представлено 3 аспектами.

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

В технологиях более представлена процессуальная, количественная и расчетная компоненты, в методиках - целевая, содержательная, качественная и вариативно-ориентировочная стороны. Технология отличается от методик своей периодичностью, 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 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)

М. Новик, выделяет неимитационные и имитационные формы педагогических технологий.Характерной чертой неимитационных технологий является отсутствие модели изучаемого процесса или деятельности. Активизация обучения осуществляется через установление прямых и обратных связи между преподавателем и обучаемыми.Отличительной чертой имитационных является наличие модели изучаемого процесса (имитация индивидуальной или коллективной профессиональной деятельности, полевая игра).

М.Новик указывает на их высокий эффект именно ролевой игры при усвоении материала, поскольку достигается существенное приближение учебного материала к конкретной практической или профессиональной деятельности. При этом значительно усиливаются мотивация и активность обучения.

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

1.2. Сущность и функции игры и игровой деятельности.

Задолго до того, как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важнейших средств воспитания. Время, когда воспитание выделилось в особую общественную функцию, уходит в глубь веков, и в такую же глубь веков уходит и использование игры как средство воспитания. В различных педагогических системах игре придавалась разная роль, но нет ни одной системы, в которой в той или иной мере не отводилось бы место в игре.

Игре приписывают самые разнообразные функции, как чисто образовательные, так и воспитательные, поэтому возникает необходимость более точно определить влияние игры на развитие ребенка и найти её место в общей системе воспитательной работы учреждений для детей.

В игре усилие ребёнка всегда ограничиваются и регулируется множеством усилий других играющих. Во всякую задачу-игру входит как непременное 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.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод об особенностях 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.

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. Отсюда можно сделать вывод, что игра настолько многофункциональна, оригинальна, уникальна, ее границы настолько обширны и прозрачны, что дать ей какое-либо четкое, лаконичное определение, наверное, просто невозможно. Однако неоспоримым является тот факт, что в игре развивается способность к воображению, образному мышлению. Происходит это благодаря тому, что в игре ребёнок стремится воссоздать широкие сферы окружающей действительности, выходящие за пределы его собственной практической деятельности, а сделать он это может только с помощью условных действий.

В игре у ребёнка закладывается способность оперировать образами действительности, что, в свою очередь, создаёт основу для дальнейшего перехода к сложным формам творческой деятельности. Кроме того, развитие воображения важно само по себе, ведь без него невозможна никакая, даже самая простая человеческая деятельность.Большое влияние оказывает игра на развитие у детей способности взаимодействовать с другими людьми. Кроме того, что ребёнок, воспроизводя в игре взаимодействие и взаимоотношения взрослых, осваивает правила, способы этого взаимодействия в совместной игре со сверстниками он приобретает опыт взаимопонимания, учится пояснять свои действия и намерения, согласовать их с другими детьми.

В современной методике преподаванияигровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции: обучающую, воспитательную, развлекательную, коммуникативную, релаксационную, психологическую, развивающую.

Рассмотрим подробнее особенности всех этих функций:

1. **Обучающая функция** заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии умений и навыков. Это означает, что игра как особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил, а также умения принять решение (как поступить, что сказать, как выиграть и т.д.). Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность учащихся, т.е. игра таит в себе богатые обучающие возможности.

2. **Воспитательная функция** заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки.

Именно в ролевых играх воспитываются дисциплина, взаимопомощь, активная готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельнее, умение
отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

3. **Развлекательная функция** состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.

4. **Коммуникативная функция** заключается в создании атмосферы общения, объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном для учащихся языке.

5. **Релаксационная функция** – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному для учащихся языку.

6. **Психологическая функция** состоит в формировании навыков различных проявлений личности, осуществляемых в игровых моделях, которые могут быть приближены к жизненным ситуациям (ролевая игра).

7. **Развивающая функция** направлена на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Л.Н. Артамонова указывает и на то, что «использование игр и игровых моментов на уроках способствует активизации познавательной и творческой деятельности учащихся, развивает их мышление, память, воспитывает инициативность. Игры развивают сообразительность и внимание, обогащают язык и закрепляют запас слов учащихся, сосредотачивают внимание на оттенках их значений; игра может заставить ученика вспомнить пройденное, пополнить свои знания».

Мой педагогический опыт доказывает, что с помощью игры хорошо отрабатывается произношение, активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки аудирования, устной речи. В игре развиваются творческие, мыслительные способности ребенка. В ней предполагается принятие решения: как поступить, что сказать, как выиграть. Обучающие игры помогают сделать процесс обучения русскому языку интересным и увлекательным. Использование различных игр на уроке способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к русскому языку. снимает напряжение, монотонность при отработке языкового материала, при активизации речевой деятельности. Использование игр на уроках помогает и мне как учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого учащегося, его положительные личные качества (трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в сотрудничестве и т.д.), сохранить и укрепить учебную мотивацию.

Мои наблюдения показали, что игра необычайно привлекательна для участников основной школы любого возраста. Школьники тратят массу сил, времени, творческой изобретательности на участие в играх, поэтому, став средством педагогики, игра может использовать весь этот потенциал. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики - проблему мотивации учебной деятельности.

В учебнике «Психология», автором которого является В.А.Крутецкий, 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 в последнее десятилетие к использованию игровых методик в образовании не случаен. «Современное состояние народного образования характеризуется, - читаем у Ж.С.Хайдарова и П.И.Пидкасистого, - как кризисное и даже - катастрофическое для развития культуры и цивилизации» [29.с. 5.]Штудирование большого количества материала дает мне возможность говорить о том, что дидактическая игра и игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов-русистов. 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.

Между тем игровые технологии так и не нашли свое место в системе образования. Забавно, что некоторые педагоги-методисты, провозгласив игру панацеей, видят в ней непререкаемый авторитет. Другие и вовсе не принимают игру, не считают ее самостоятельным направлением в педагогике.Все это заставляет нас, практикующих учителей, уважительно, но в то же время и с опаской, относиться к игровым методикам как части дидактической науки и обучающих технологий. Я думаю, что, объединяя опыт ученых различных отраслей знаний, учитывая и положительные и отрицательные результаты научных исследований, можно смело сосредоточить свое внимание на использовании игровых методик на уроках русского языка в основных школах Армении.

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. 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 я рассматриваю игру как образовательное средство.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения,стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Как мне кажется, отнесение игровых педагогических технологий к «новшествам» неправомерно. Конечно же, следует признать, что эти методики ранее были менее популярны, чем теперь, но в педагогическом процессе присутствовали, как мне кажется, всегда.

По вышесказанному, можно сделать такой вывод, что игра учит и в жизни людей выполняет важные функции.

1.3. Теория и классификация игр.

Наряду с трудом и ученьем 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.

Есть множество способов классифицировать игры. В своей книге <<Игры на уроках русского языка>> Л. Петрановская выделяет ряд разделов, в которые объединяет игры, имеющие общую методическую цель, развивающие определенную грань способностей.Мне,как учителю-практику, эта классификация наиболее удобна:

- **Учебные** –наиболее простые и традиционные игры, помогающие закрепить учебный материал и приобрести устойчивый навык применения знаний;
- **Комбинаторные** –игры, требующие быстро и эффективно просчитывать варианты, подбирать комбинации, активизировать словарный запас;
- **Аналитические** – игры, развивающие аналитическое мышление, помогающие приобрести навык свободного, раскованного, но вместе с тем корректного логического анализа, научиться видеть закономерности, общность и различие, причину и следствие;

- **Ассоциативные –** игры, в основе которых лежит обращение к ассоциативному мышлению, поиск сравнения, угадывание намека;
- **Контекстные –** игры, привлекающие внимание к сложным смысловым связям в тексте, развивающие способность интерпретировать, понимать то, что прямо не выражено, и наоборот – передавать информацию самыми разными способами;
- **Языковые –** игры, в которых играющие экспериментируют с языковыми единицами и закономерностями;
- **Творческие задания –** ролевые игры, разнообразные задания на сочинительство, способствующие развитию фантазии и изобретательности в использовании средств языка, а также развитию способности контролировать и критически оценивать свою творческую работу или роль.

Г.К.Селевко предлагает классифицировать педагогические игры по следующим принципам:

- Деление игр по виду деятельности на:
  1. физические (двигательные);
  2. интеллектуальные (умственные);
  3. трудовые;
  4. социальные;
  5. психологические.
- По характеру педагогического процесса:
  1. обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
  2. познавательные, воспитательные, развивающие;
  3. репродуктивные, продуктивные, творческие;
  4. коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

Согласно Селевко по характеру игровой методике педагогические игры делятся на:

- **предметные,**
- **сюжетные,**
- **ролевые,**
- **деловые,**
- **имитационные,**
- **игры-драматизации.**

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.

Мой педагогический опыт подсказывает, что играть <<всерьез>> совсем непросто. Этому предшествует большая подготовительтая работа. Кроме этого, необхидимо учитывать ряд важнейших факторов:

- **Возраст учеников,** для которых игра предназначена;
- **Количество участников;**
- **Необходимый реквизит;**
- **Описание хода и правил игры;**
- **Инструменты и способы оценивания.**

Мои наблюдения показали, что любая игра будет в несколько раз эффективнее, если играть открыто – обсудить с учащимися правила игры, предложить им усложнить, улучшить, даже изменить игру. Такой подход не только развивает творческие способности и мышление ребенка, но и складывает фундамент игровой культуры. Поэтому можно сказать, что обсуждение правил игры равно по значимости самой игре. Процесс обсуждения, согласования, освоения сложных правил, решение возникающих разногласий и конфликтов – прекрасная школа взаимоотношений, которой так не хватает и учителям, и ученикам. Мне кажется, что это наилучший путь к развитому, гибкому мышлению, к способности учесть сразу несколько точек зрения, вычленить из потока информации главное и второстепенное. Я думаю, что успех игры зависит еще и от атмосферы, которая может сложиться в среде играющих. Есть игры, немыслимые без азарта, быстро принятых решений, а есть игры, требующие тишины, вдумчивости, сосредоточенности. Поэтому при выборе той или иной игры я учитываю и склад характера учеников.

Мои наблюдения показали, что чем чаще мы играем на уроках русского языка, тем реже ученики воспринимают игру как некий <<перерыв>> в учебе, тем быстрее настраиваются на мысль, что игра – часть учебы.

Теперь попробуем разобраться в мотивации, структуре и функции игр.

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.

По определению Селевко, 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.
- **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.** 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.
- **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.

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 самодеятельных 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.

Отсюда следует, что результативность педагогических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. При этом игровая технология должна 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 элементовНа мой взгляд, составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого учителя.

Вывод.

Анализируя результаты теоретических исследований литературы, передового опыта педагогов новаторов, современных педагогов, психологов по проблеме повышения знаний по 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.

Игры - упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр - упражнений: *игра «Заполни пропуски», игра «Убери лишний вагон», игра «Что делать? Что сделать?», игра. «Закончи пословицу».*

Игры - путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез. Пример игр-путешествий: *игра «Будь внимателен», игра «Сладкая мечта».*

Игры - соревнования. Такие игры включают все виды игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды. Пример игр-соревнований: *игра «Хлоп-хлоп», игра «Самый внимательный».*

Глава 2. Методика организации ролевых игр в учебной деятельности

Герой романа выдающегося русского писателя Гончарова Обломов часто спрашивал самого себя: "Когда же, наконец, пускать в оборот тот капитал знаний, который я накопил?" Этот вопрос не потерял актуальности и сегодня.

Перед преподавателем русского языка в Армении лежит не только проблема подготовки ученика как языковой личности, но и проблемы нравственности, формирование умения ориентироваться в определённых жизненных ситуациях. Сегодня мы поговорим о ролевых играх как о наиболее продуктивном методе в процессе формирования речевой культуры и индивидуальных способностей современного школьника.

Участие в ролевой игре формирует навыки командного духа, учит сопереживать, общаться со сверстниками. Неоспорим тот факт, что наши дети мало читают, их "клиповое" мышление никак не способствует развитию долговременной памяти и структурного воображения. Ролевая игра и здесь приходит на помощь, так как,чтобы лучше понять и вжиться в образ выбранного персонажа, нужно изучить его характер, выделить какие-то особые черты, придумать для героя "свою историю".

А это в свою очередь расширяет кругозор ребёнка, раскрывает его творческие способности в разных областях деятельности, развивает внимание и познавательный интерес к предмету. Ролевая игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников.

Прежде чем подробнее остановиться на особенностях урока- ролевой игры хочется отметить и тот факт, что очень важную роль играет и применение на уроках различных элементов ролевой игры, особенно когда нужно усвоить конкретные правила или отработать определённый навык. Это и чтение по ролям, и пересказ по ролям, составление диалогов. Подобные диалоги обязательно должны быть основаны на лексическом или грамматическом материале. (Например, изучается тема "Вежливые слова" или ученики работают над проблемой употребления предлогов с глаголами движения). В младшем звене можно часто использовать игру "Кто я?", особенно при закреплении темы "Согласование прилагательных с существительными". Такие короткие игры разнообразны, мобильны, занимают лишь определённую часть урока, при этом ребёнок никогда не потеряет интереса к учёбе, а будет с нетерпением ждать продолжения. Иногда роль учителя может взять на себя какая-то хорошо знакомая детям игрушка или сказочный персонаж. Будет лучше, если этого "помощника" учителя школьники нарисуют сами, а потом и сделают на уроках труда. В течение изучения определённой темы брать на себя роль этой куклы могут все ученики по очереди.

Игровые оболочки (скорее даже уже не игры, а игровые формы организации учебной деятельности) более продолжительны по времени. Они ограничены рамками урока. К ним относится такой захватывающий приём, как создание единой игровой оболочки урока, т.е. представление урока в виде целостной учёбы- игры. Уроки - ролевые игры можно условно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;
- Ситуативные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы;

- Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов .

Формы проведения ролевой игры разнообразны: воображаемые путешествия; дискуссии, пресс- конференции. Однако, прежде чем провести ролевую игру, её нужно тщательно подготовить.

Этапы разработки и проведения ролевых игр выглядят примерно так:

- **Подготовительный;**
- **Игровой**
- **Заключительный**
- **Анализ результатов.**

Подготовка ролевой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план игры, общее описание процедуры игры, содержит ситуации и характеристики действующих лиц. Определяется режим работы, выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к учителю за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры.

Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения – процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять её ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

На заключительном этапе вырабатываются решения по проблемам, заслушиваются сообщения экспертной группы, выбираются наиболее удачные решения.

Этап анализа, обобщения и обсуждения результатов игры включает в себя выступление экспертов, обмен мнениями, защиту учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог, обращает внимание на установление связи игры с содержанием учебного предмета.

В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку. Ролевые игры, расширяя познавательные и коммуникативные способностей учащихся, позволяют активно привлекать к внеклассной работе и родителей. Работа над декорациями, костюмами, участие родителей в самом процессе игры не только сближает поколения, но и даёт возможность родителям стать сопричастными к нуждам и интересам их собственных детей и самой школы.

Однако, нельзя забывать о том, что каждая работа должна быть оценена по достоинству. И мы подошли, пожалуй, к самому трудному вопросу: как оценивать участников ролевой игры? Ролевая игра это в какой-то степени групповая работа, поэтому целесообразно будет в процессе оценивания подойти к этой проблеме именно с этой точки зрения. Вне зависимости от способа оценивания необходимо выполнять два обязательный условия:
Каждый член группы знает о принятом способе оценки заранее
Вклад каждого известен всем членам игры.

В составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием.

Идею оценивания можно представить так: "Учимся вместе, результат работы каждый демонстрирует сам". Не нужно забывать, что признание товарищей, одобрение или даже критические замечания в ролевой игре намного значимее, чем отметка в электронном журнале или в дневнике.

Вывод

Ролевая игра - эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, которая имеет ряд преимуществ:

- В отличие от игр вообще, ролевая игра обладает существенным преимуществом – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены и охарактеризованы учебно - познавательной направленностью.
- Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.
- Именно ролевая игра может решить задачу эффективного развития и проявления школьником своих личностных качеств, формирования его индивидуальности, способности к нравственной и творческой реализации своих возможностей.
- Ролевая игра способствует формированию познавательного интереса учащихся, развивает их воображение, формирует умения сравнивать, обобщать, анализировать поступки своих героев, делать выводы.
- Ролевая игра является одним из самых продуктивных методом обучения (результат 90%), поскольку дети в специально создаваемой или условной ситуации, беря на себя определённые роли , воспроизводят деятельность и систему отношений в обществе в целом.

Заключение

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 школьников, особого интереса ребята к нему не проявляют, среди любимых предметов практически нет русского языка. Материал по этому предмету сложен для понимания, 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, такие как: взаимопомощь, взаимовыручка, поддержка, чувство товарищества, - так и психические процессы, такие как: память, мышление, внимание, речь, воображение. Большую помощь игра оказывает в сплочении коллектива 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.

Современная школа нацелена на индивидуальный и межличностный подходы к каждому ребенку. Ролевая игра — неоценимый в этом помощник. В игре ребенок — автор и исполнитель и практически всегда творец, испытывающий чувства восхищения, удовольствия.

В начале моей исследовательской работы было выдвинуто несколько предположений, которые не были опровергнуты, хотя и нашли свое подтверждение лишь частично, так ка необходимо провести исследования в течение учебного года. Однако уже сейчас ясно, что, если использовать игры на протяжении всего обучения, несомненно, они будут способствовать повышению интереса к русскому языку и учащиеся основной школу, переходя в старшую школу для дальнейшего обучения, будут проявлять больший интерес к данному предмету, будут иметь более глубокие знания в этой области.

Можно выделить следующие рекомендации для проведения игровых технологий:

- Наличие у педагога определённых знаний и умений относительно дидактических игр.
- Выразительность проведения игры. Это обеспечивает интерес детей, желание слушать, участвовать в игре.
- Необходимость включения в игру педагога. Он является участником, и руководителем игры. Педагог должен обеспечить поступательное развитие игры в соответствии с учебными и воспитательными задачами, но при этом не оказывать давления, выполнять второстепенную роль, незаметно для детей направлять игру в нужное русло.
- Необходимо оптимально сочетать занимательность и обучение, проводя игру, педагог должен постоянно помнить, что он даёт детям сложные учебные задания, а в игру их превращает форма их проведения - эмоциональность, легкость, непринужденность.
- Средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач.
- Между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания.

-Используемая в любой, но особенно в ролевой, игре наглядность должна быть простой и емкой.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод о том, что игры в школе необходимы, 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.

Библиографический список

1. Андреева Г.Н. Социальная педагогика. М., 1996.

2. Аникеева Н.П. Игра в педагогическом процессе. Новосибирск, 1989.

3. Аникеев Н.П. Педагогика и психология игры. М, 1986.

4. Бабанский Ю. Н. Методы обучения в современной школе. М., 1985.

5. Вуарен Н. Что такое игра? Культура, 1982, №4.

6. КрутецкийВ.А.Психология. М., 1986.

7. Кукушкина В.С. Ростов, Н.Д. Педагогические технологии. М., 2002.

8. Ладенко И.С. Игровое моделирование методологии и практики, Новосибирск, «Наука», 1987.

9. Лоншакова А.А. Нестандартные приемы закрепления изученного на уроках русого языка. Журнал. Начальная школа. № 4, 2012.

10. Новик М.М. Современные технологии в образовании. Журнал «Новые знания», № 3,4 1999 г., №2,3 2000.

11. Петрановская Л. Игры на уроках русского языка :пособие для учителя. Москва 2000

12. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. М., 1996.

13. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.

14. Спиваковская А.С. Игра - это серьёзно. М., 2010.

15. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. М., 2004.

16. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999.