



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

*ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ*

***ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇՆԱՏԱՆՔ***

*Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի
դասավանդման գործընթացում*

Առարկան՝ ռուսաց լեզու և գրականություն

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Թամար Հակոբյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Սոլակի հիմնական դպրոց

Երևան 2022

Содержание

Введение	3
Глава 1. Игровые технологии на занятиях по иностранному(русскому) языку.....	5
1.1.Классификация игр	6
1.2. Принципы разработки и ведения игр	8
1.3.Сущность и функции игры и игровой деятельности.....	10
1.4. Игровые задания	12
Заключение	17
Список литературы	19

Введение

Пути повышения эффективности обучения ищут педагоги всех стран мира. Современная система образования переживает сложный процесс обновления. Ведущая цель преобразований - максимально приблизить обучение и воспитание к запросам времени, помочь раскрытию всех дарований личности, создать все условия для развития творческих способностей. Одним из инновационных направлений в развитии современной дидактики являются образовательные технологии. Они дают возможность повысить у обучающихся интерес к учебным занятиям, позволяют усвоить большое количество информации, основанной на примерах конкретной деятельности, моделируемой в игре, помогают им принимать ответственные решения в сложных ситуациях общения. Эти технологии легко воспринимаются, их можно применять практически при обучении любому учебному предмету.

Наиболее активно игровые технологии используются на занятиях по иностранному языку. Это объясняется спецификой данного предмета, главная цель которого - обучение языку как средству общения. Игра помогает обеспечить взаимное общение всех участников и мотивирует речевую деятельность с учетом психолого-педагогической природы, потребностей и интересов обучающихся. Использование игровых форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучающихся и, таким образом, к более глубокому, осмысленному усвоению учебной дисциплины. Изучаемый материал делается личностно значимым для обучающихся, формируется отношение к материалу, а игра стимулирует творческое мышление, создает повышенную мотивацию к учению, формирует коммуникативные качества.

Представляется, что игровые технологии являются тем педагогическим инструментом, который способен, с одной стороны, снять языковой барьер, а с другой стороны, интенсифицировать процесс обучения, сделать его активным, плодотворным и приближенным к естественному процессу коммуникации на родном языке. В свете вышесказанного анализ игровых технологий для преподавателей иностранного языка представляет известный интерес, так как позволяет наиболее четко определить отличительные признаки педагогических игр и в существующих разнообразных классификациях игр выбрать такие их типы, которые способствуют оптимизации учебного процесса в наибольшей степени. Следует отметить, что, несмотря на существующую неоднозначность трактовок термина «игра», общим для всех подходов является рассмотрение игры как вида деятельности, мотивом которой является получение положительных эмоций, новых знаний, умений и навыков, развитие личностных качеств и отношений с окружающими. В игре воспроизводятся нормы человеческой

жизни и деятельности, следование которым обеспечивает познание действительности и личный рост участников. Игра, с ее возможностями моделирования жизни, предоставляет неограниченные перспективы полноценного следования принципу воспитания.

Актуальность исследования заключается в том, что теоретически обоснована и экспериментальным путем доказана целесообразность использования игровых технологий на уроках русского языка в качестве действенного средства по формированию знаний и умений, развития учащихся .

Цель – Выявить целесообразно ли использование игровых технологий на уроках иностранного (русского) языка?

Глава 1. Игровые технологии на занятиях по иностранному языку

Игра как одно из удивительных явлений человеческой жизни привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох. Уже Платон считал игру одним из полезнейших занятий, а Аристотель видел в игре источник душевного равновесия, гармонии души и тела. Определенные этапы развития обусловили негативное отношение к игре и сделали почти невозможной направленность теоретической мысли на исследование этой деятельности. Но с последней трети XIX века интерес к игровой деятельности появляется вновь, появляются первые научные теории игры.

Игра начинает рассматриваться как важное средство формирования и тренировки навыков, необходимых для психофизического и личностного развития, как первичная форма приобщения человека к социуму, а так же как один из способов формирования способности к обучению и воспитания чувства ответственности за свои поступки и за свою группу. Одним из первых исследователей, высказавшим подобные взгляды на игру, был К.Гросс. С начала XX века интерес к изучению игры возникает с новой силой. Ряд исследователей (У. Макдауголл, Г. Мерфи, Ф.Я. Бентендейх) выдвинули тезис, что игра – это "некий социальный инстинкт", присущий каждому человеку.

Многие выдающиеся педагоги обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. А.С. Макаренко считал, что игра обеспечивает высокую эффективность любой деятельности и способствует гармоничному развитию личности, так как "хорошая игра" обязательно содержит в себе усилие (физическое, эмоциональное, интеллектуальное или творческое), доставляет радость (радость творчества, победы) и налагает ответственность на участников. В игре особенно проявляются способности ребенка.

Игра как вид деятельности играет огромную роль в формировании человека и человеческого общества. Подчеркивая это обстоятельство, В. В. Давыдов отмечает, что «полноценную трудовую деятельность можно сформировать лишь на основе игровой и учебной, а учебную деятельность - только на основе игровой, поскольку учение направлено, в частности, на овладение абстракциями и обобщениями, которые предполагают наличие у ребенка воображения и символической функции, как раз и формирующихся в игре». Отличительной особенностью обучающих игр от игр вообще является четкая структурированность, наличие явно прописанного алгоритма действий, наличие ролевого набора или общей для всех участников роли. Существенным признаком педагогической игры является четко поставленная цель обучения и соответствующий ей педагогический результат, которые могут быть обоснованы,

выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Такие игры проводятся в специально создаваемых группах, участники которых при содействии ведущего включаются в своеобразный опыт интенсивного общения, ориентированный на оказание помощи в самосовершенствовании, в преодолении преград на этом пути. Важно, что игровая активность не ограничивает языковую активность, а наоборот, стимулирует участников к речевому внедрению языковых единиц, создает условия для реального использования, применения иностранного языка в реальной ситуации при наименьшем участии преподавателя. Можно выделить два подхода к использованию иностранного языка в обучающих играх: в первом случае обучающиеся используют в игровой деятельности уже известные языковые образцы, во втором – происходит закрепление и тренировка введенных языковых моделей и структур.

Интересно отметить, что в процессе игровой деятельности развиваются как языковые, так и неязыковые умения и навыки. К последним можно отнести умение выполнять указания и учитывать другие точки зрения, проводить самостоятельные исследования, направленные на развитие самостоятельного обучения и планирования. В ходе игровой деятельности обучающиеся учатся делать правильный выбор, принимают самостоятельные решения, следуют определенной логике действий, оценивают учебную, социальную и умственную деятельность и приоритетность задач игры, сотрудничают, проявляют творчество, направляя свою активность на достижение лидерства, приобретают навыки проблемного решения и критического мышления. Таким образом, мы видим, что помимо языковых умений и навыков игры с коммуникативной направленностью развивают навыки социального общения, что является немаловажным.

1.1. Классификация игр

В настоящее время существует несколько классификаций педагогических игр, в основе которых лежат разные подходы к игровому процессу.

По виду деятельности игры подразделяют на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса на:

- 1) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие,
- 2) познавательные, воспитательные и развивающие,
- 3) репродуктивные, продуктивные, творческие,
- 4) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

По предметной области типы игр соответствуют академическим курсам. Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации). Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

В. Г. Семенов выделил

- 1) интерактивные игры с опосредованным воздействием на ученика (ребусы, кроссворды),
- 2) интерактивные игры с непосредственным воздействием на обучающегося (сюжетно-ролевые игры),
- 3) неинтерактивные игры (индивидуальные игровые задания).

Этот же исследователь классифицирует игры по степени импровизации:

- 1) игры с ролями и сюжетом (импровизированные),
- 2) игры с четким каноническим сюжетом (канонические),
- 3) бессюжетные игры (кроссворды) .

Наиболее интересной, на наш взгляд, представляется классификация игр, согласно которой в зависимости от целевого назначения можно выделить две группы игр: ролевые и операциональные. Такая структура позволяет наиболее четко организовать их применение в учебно-педагогической деятельности.

Игра – вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Игра – это совокупность способов взаимодействия с миром, познание и открытие его и нахождение своего места в нем. Игра – это средство воспитания, в котором воспитатель в качестве инструмента формирования личности воспитанника использует его свободную (игровую) деятельность в воображаемой и реальной ситуациях, направляя ее на развитие положительных качеств личности.

Одна из попыток представить игры в наиболее полном виде предпринята И.П. Пидкасистым и Ж.С. Хайдаровым. Их классификация приведена на рисунке. В качестве основного критерия своей классификации авторы выбрали человеческую деятельность, которую отражают и моделируют игры.



Анализ таких педагогических технологий, в свою очередь, позволяет систематизировать применение игр на занятиях по иностранному языку, осуществить качественный подбор игровых технологий в зависимости от текущих задач обучения

1.2. Принципы разработки и ведения игр

Игровым приемом при обучении иностранным языкам пользовались издавна. Известные педагоги эпохи Возрождения (Рабле, Эразм Роттердамский) уделяли большое внимание играм на занятиях иностранным языком. Игры широко использовались при обучении в домашних условиях. На возможность использования игр при обучении иностранным языкам обратил внимание еще величайший педагог прошлого Я.А. Каменский, а в дальнейшем Н.К. Крупская писала: "Чрезвычайно важны и полезны игры на иностранном языке. Они помогают естественному изучению языка".

Существует несколько принципов разработки и ведения игр.

1. Принцип развития – требует рассматривать обучающую игру как дидактическое средство развития адаптивного профессионального и социального мышления, позволяющего анализировать профессиональные и социальные ситуации, выработать и реализовывать эффективные модели разрешения возникающих в процессе жизнедеятельности проблем. Принцип реализуется посредством создания и последующей проработки банка проблемных ситуаций в пространстве ролевого взаимодействия.

2. Принцип моделирования – ориентирует на построение сюжетов игр на базе моделей реальных жизненных (профессиональных, коммуникативных и др.) ситуаций.

3. Принцип сочетания игровых и дидактических целей – нацеливает на постановку перед любой игрой целей двух планов: игровой (решением задачи, достижением победы и т. д.) и дидактической (личный рост).

4. Принцип деятельности – требует вводить участников в игру путем вовлечения их в конкретную деятельность, обусловленную той или иной игровой ролью. Именно принимая на себя роль, осуществляя ролевое поведение в соответствии с ролевыми ожиданиями, требованиями и правилами, человек научается взаимодействовать с другими людьми в ситуациях, моделирующих жизненные события.

5. Принцип общения – определяет ведущую роль межличностного общения в личностном развитии участников игры.

Указанные принципы вскрывают преимущества игровых методов на занятиях по иностранному языку, заключающихся в том, что ситуацию в игре можно разыгрывать сколько угодно раз до тех пор, пока участники не будут удовлетворены качеством выполнения той или иной роли. В игре также наличествуют две важнейшие составляющие обучения – необходимая мотивация и позитивный эмоциональный тонус. Именно в игре возможен переход от психологической работы над людьми к психологической работе с людьми.

Игровая технология тесно сопряжена с технологией сотрудничества. При их грамотной реализации можно добиться положительного педагогического эффекта, что является одним из плюсов подобного рода обучения, поскольку любое взаимодействие учащихся в группах даёт возможность каждому ученику проконтролировать свое поведение, ориентируясь на реальные или предполагаемые реакции других людей.

Большую значимость приобретает умение учителя установить контакт с обучающимися, создать благоприятную, доброжелательную атмосферу на занятии, организовать работу таким образом, чтобы они могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отработываемый языковой материал. При этом следует помнить, что игра на занятиях иностранного языка не просто коллективное развлечение, а способ достижения поставленных задач обучения. Поэтому преподаватель, использующий на занятии игру, должен:

1. ясно представлять себе, с какой целью он использует данную игру, какой языковой материал отработывается на данном занятии;
2. четко сформулировать игровые ситуации, которые не следует повторять, каждая из них должна нести в себе элемент новизны;

3. объяснить правила игры, рассказать о том, что получится в результате, тем самым, вызвать у обучаемых положительные эмоции, интерес, стремление как можно быстрее включиться в игру;
4. постоянно пополнять перечень игр, изучать накопленный опыт их применения в системе обучения нашей страны.

Кроме того, всестороннее исследование игры как средства формирования и развития коммуникативных умений обучаемых, анализ литературы позволяют сделать вывод, что учебная игра представляет собой средство оптимизации учебного процесса в целом и интеллектуальной активности в частности. Эффективность формирования и развития коммуникативных умений по иностранному языку во многом зависит от целесообразности использования их на занятии, направленности их содержания на решение задач, связанных с овладением иностранным языком, последовательности использования различных видов игры в рамках традиционного обучения. Существует прямая зависимость между системой применения учебных игр и ускорением процесса формирования и развития умений, активностью обучаемых на занятии. Поэтому методически грамотное применение игр делает процесс обучения более интенсивным по сравнению с традиционной системой обучения.

Однако хотелось бы подчеркнуть, что игра - это лишь оболочка, форма, содержанием и назначением которой должно быть учение, в нашем случае - овладение видами речевой деятельности как средствами общения.

1.3. Сущность и функции игры и игровой деятельности.

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

Польский исследователь Стефан Шуман отмечает, что игра — характерная и своеобразная форма активности ребёнка, благодаря которой он учится и приобретает

опыт. Шуман указал на тот факт, что игра побуждает в ребёнке самые высокие эмоциональные переживания и активизирует его самым глубоким образом. Согласно Шуману, игру можно воспринимать как процесс развития, направленный своеобразным образом на формирование наблюдательности, воображения, понятий и навыков.

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.

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».

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...». Другими словами, потребность в игре сохраняется, нет лишь форм, в которых эта потребность могла бы реализовываться.

Здесь можно вспомнить один из эпизодов, описанных в «От двух до пяти» К.Чуковского. Рационально мыслящая мама пыталась вообще исключить игру из деятельности и мышления ребенка, знакомя его с научными фактами и серьезным подходом к явлениям. Выслушав рассказ мамы о том, как дети появляются на свет, сын также припомнил, что у мамы в животе он пил чай, сидя на крылечке... Дети дошкольного возраста не могут не играть

Игра необычайно привлекательна для участников любого возраста. Школьники тратят массу сил, времени, творческой изобретательности на участие в играх, поэтому, став средством педагогики, игра может использовать весь этот потенциал в нужных целях. 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».

Игра как вид деятельности и форма обучения всегда представляла интерес для исследователей-методистов и довольно подробно описана в методической литературе (А.А. Вербицкий, Т.К. Донская, В.М. Ефимов, И.Б. Игнатова, И.С. Ладенко, А.А. Тюков, и др.). И психологами, и педагогами, и методистами давно было замечено, что наилучшим способом приобретения навыков является замещение опыта, даваемого играми.

П.М. Баев в своей книге «Играем на уроках русского языка: Пособие для преподавателей зарубежных школ» даёт основное понятие игры как средства обучения и делает такие выводы:

1. Игра – эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.
2. Правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки.
3. Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.
4. Игра – один из приёмов преодоления пассивности учащихся.

Игры, предложенные П.М.Баевым для учащихся зарубежных школ, можно использовать в готовом или изменённом виде на уроках русского языка в русской школе.

1.4. Игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм

Обучение русскому языку подразумевает не только освоение норм 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**». Задания детям можно предложить в следующих формах:

«Составь текст и озвучь его»

Учащимся предлагается набор слов, которые могут представлять какие-то трудности в произношении. Слова записаны на доске. Задача учащихся – за 2-3 минуты составить связный текст (используя данные слова) и прочитать его, соблюдая орфоэпические нормы. Учитель может назначить экспертов, которые должны внимательно прослушать текст и сделать вывод о соблюдении произносительных норм.

Пример. Даны слова: километр, помощник, шинель, свитер, средство, инструмент, шофер, щавель, украинский, термос, начал, звонишь.

«В эфире – новости»

Данный тип заданий предполагает составление текста со словами, представляющими определенные трудности произношения. Тематика текста – события, происходящие в мире (стране, области). Подобное задание позволяет не только отработать произносительные нормы, но и стимулировать интерес учащихся к событиям, происходящим в мире, а значит, обеспечивает расширение кругозора. Систематическое применение подобного задания превращает школьников в зрителей программ новостей.

Вариантом данного задания может стать **«Конкурс дикторов»**. Задача участника – правильно прочитать предложенный текст.

2.2. Лексико-фразеологические игры

«Собери фразеологизм»

Из слов, данных учителем, нужно собрать несколько фразеологизмов. Например: *как, Макар, свистит, на языке, ветер, вертится, в карманах, куда, в рукавицах, канул, телят, в воду, не гонял, ежовых*. Ответы: *куда Макар телят не гонял, как в воду канул, ветер свистит в карманах, на языке вертится, в ежовых рукавицах*.

«Угадай-ка»

Объяснить, о ком говорят: *«стреляный воробей», «гусь лапчатый», собаку съел»*.

«Собери пословицу»

Восстановить пословицы, части которых соединены неверно. Задание может сопровождаться орфографической работой (раскрыть скобки, вставить пропущенный буквы). Например:

Бояться (не)счастья – в лес не ходить.

«Кто быстрее»

Задание: вспомнить как можно больше фразеологизмов, в которых встречаются определенные слова, например, *голова (потерять голову, морочить голову, зарубить на*

носу и т. д.). Можно называть фразеологизмы по очереди, выигрывает тот, кто называет последний.

«Следствие ведут знатоки»

Игра используется при изучении темы «Профессионализмы» (6 класс). Школьникам предлагается угадать, о какой профессии идет речь и доказать справедливость своей точки зрения.

1. Он показал мне свои акварели и натюрморты. Впечатление от натюрмортов – это яркий, пестрый ковер красок, переливающихся и искрящихся всеми цветами палитры.

«Аукцион»

В этой игре побеждает тот, кто последним назовет фразеологический оборот, в котором встречаются названия животных, птиц, насекомых. Например, *волка ноги кормят, брать быка за рога*

«Перевертыш»

Игру можно использовать, например, при изучении прямого и переносного значения слова, отрабатывая умение узнавать переносное значение и употреблять слова в переносном значении.

Задание: замени в словосочетании главное слово так, чтобы зависимое слово стало употребляться в переносном значении: *железный гвоздь, румяная девочка*

«Эрудит»

Эта игра активизирует мыслительную деятельность и содействует расширению кругозора учащихся.

Задание: угадай слово по толкованию его лексического значения.

1) *Сосуд особого устройства, предохраняющий помещенный в него продукт от остывания или нагревания. (Термос.)*

Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм.

«Мягкая посадка»

При отработке какой-либо орфограммы или темы эта игра пробуждает интерес, активизирует учащихся. Игра проходит так: все учащиеся встают в круг, а учитель – в центр этого круга. Учитель бросает мяч кому-либо из учащихся и называет слово (например, с орфограммой «Буквы о-ё после шипящих в корне слова» при изучении этой темы). Учащийся отвечает, какую букву (о или ё) нужно писать в слове, и возвращает мяч учителю. Если учащийся отвечает правильно, он может сесть на место (если в классе мало

учащихся, то участник игры садится после двух-трех правильных ответов). Если ученик ошибся, он продолжает играть.

«По щучьему веленью»

Игра помогает учащимся ориентироваться в системе изученных орфограмм, четко формулировать наименования орфограмм. Учащиеся по очереди высказывают пожелание, указывая, какую орфограмму они хотели бы видеть в тетрадях одноклассников. Остальные ученики называют и записывают слова с указанной орфограммой. Например, *«По щучьему веленью, по моему хотенью, назовите мне слова с орфограммой –тся и -ться в глаголах»*.

Микроисследования как одна из форм реализации игровых технологий

Предложив детям эту игру, мы даем им возможность почувствовать себя пытливыми исследователями какой-либо лингвистической проблемы.

Задания этого типа предполагают формирование у учащихся исследовательских умений (на доступном для определенного возраста уровне): работы с научно-популярной литературой и справочниками; умения анализировать языковые единицы; формулировать выводы; составлять текст (сообщения, реферата, доклада). Нестандартный подход проявляется в необычной формулировке темы, в занимательном характере исследования. Здесь за внешней простотой формы – серьезное лингвистическое содержание. Задания рассчитаны на высокий уровень развития и подготовки школьников, но их всегда можно трансформировать с учетом конкретных условий обучения.

Наиболее типичны следующие задания:

- развернутый ответ на вопрос проблемного характера или обычно сформулированный вопрос (в основе - сопоставление несопоставимых, на первый взгляд, фактов);
- сочинение на лингвистическую тему (в серьезной или занимательной форме);
- исследование вопроса в форме деловой или ролевой игры (инсценировка, сказка, путешествие, детективная история).

Примеры заданий:

1. Подготовьте развернутый ответ-исследование на один из вопросов. Вам помогут это сделать словари и следующие источники (в каждом конкретном случае они рекомендуются учителем). Не забудьте проиллюстрировать научные положения и выводы конкретными примерами.

1. Что общего между *шпаргалкой* и *пеленкой*?
2. Что общего между *капором*, *капюшоном* и *капустой*?

3. Являются ли однокоренными слова: *кусоч, закуска, искушать, искушение, искусство, искусный?*
4. Верно ли утверждение, что приведенные слова могут быть разными частями речи: *зло, добро, печь, знать, мой, лай, клей, три?*

Кроссворды, чайнворды, ребусы

Эти игровые формы могут использоваться на уроках разных типов и на любом этапе урока. В начале урока кроссворд может быть предложен учителем с целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока. Кроссворд, предложенный в конце урока, может стать своеобразным подведением итогов работы на уроке.

Незаменимы кроссворды, чайнворда и другие головоломки в тех случаях, когда детям нужно дать своеобразную минутку отдыха: переключение внимания, возможность посмотреть на языковые явления под другим углом зрения – хорошая возможность поддержать умственную активность на уроке.

Кроме того, кроссворды могут стать формой контроля на каком-либо этапе обучения. В этом случае кроссворд не только может быть предложен учащимся в готовом виде, но также и сами учащиеся могут составить кроссворд по изучаемой (изученной теме).

Педагогическая технология в отличие от методики предполагает разработку содержания и способов организации деятельности самих воспитанников. Она требует диагностического целеобразования и объективного контроля качества педагогического процесса, направленного на развитие личности школьников в целом.

Заключение

В процессе работы над темой на основе рассмотренной нами психолого-педагогической и методической литературы по данному вопросу, а также в результате исследования, мы пришли к выводу, что в педагогической работе большое внимание уделяется дидактической игре на уроке и выявлено её существенное значение для получения, усвоения и закрепления новых знаний у учащихся .

Педагогическая игра занимает важную роль в учебно-воспитательном процессе, потому что помогает развитию у обучающихся познавательного интереса, речевых умений и навыков, коммуникативных качеств, умения работать в команде и нести ответственность не только за свои действия, но и действия коллектива. Стоит сказать о том, что роль педагогической игры на занятии по русскому языку достаточно высока: игровые технологии способствуют формированию положительной внутренней учебной мотивации к изучению русского языка, активизации познавательных интересов и творческой деятельности обучающихся.

В настоящее время школе необходима такая организация своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализация принципа гуманного подхода к детям и пр. Другими словами, школа чрезвычайно заинтересована в знании об особенностях психического развития каждого конкретного ребенка. И в связи с этим, практические знания в профессиональной подготовке педагогических кадров, очень важны.

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Поэтому в современной школе необходимо психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения. Очень важно выявлять индивидуальные варианты развития, творческих способностей каждого ребенка, укреплять его собственную позитивную активность, раскрывать неповторимость его личности, своевременно оказывать помощь при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. В связи с этим возникает актуальность в разработках игровых технологий для современной школы. В последнее время опубликовано несколько пособий по игровым технологиям. Хочется отметить работу А.Б.Плешаковой «Игровые технологии в учебном процессе», А.В.Финогенова «Игровые технологии в школе» и О.А.Степановой «Профилактика школьных трудностей у детей».

Материал, изученный в процессе игровой деятельности, забывается учащимися меньше и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не

использовалась. Это объясняется 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, используя возможности методических приемов, направленных на изучение русского языка.

Дальнейшая деятельность по разработке дидактических игр, применяемых на занятиях по русскому языку для развития познавательной мотивации может заключаться в исследовании влияния игровых технологий на различные личностные качества обучающихся, а также разработки методики использования дидактических игр комплексно не только на уроках русского языка, но и на занятиях по литературе, родной литературе и родному языку. Прделанная работа не ставит точку в проблеме формирования познавательной мотивации к изучению русского языка как родного и русского языка как иностранного, поэтому набранный практический и теоретический материал требует дальнейшей обработки, систематизации и более глубокого исследования проблемы формирования познавательной мотивации обучающихся к изучению русского языка, которые могут быть связаны с совершенствованием подходов к изучению материала, а также форм, методов и средств обучения русскому языку.

Список литературы

1. Методическое пособие: Обучение иностранным языкам в школе .
2. Воронов В.В. Педагогика школы в двух словах. - М.: Педагогическое общество России
3. Баев П. М. Играем на уроках русского языка: Пособие для преподавателей зарубежных школ.- М.: «Русский язык»,1989.
4. Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник „ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ,, .
5. Выготский Л.С. Лекции по психологии. - СПб.: СОЮЗ, 2009
6. Деркач А.А. Педагогическая эвристика (искусство обучения иностранному языку) М., 1991.

Электронные ресурсы:

1. <https://core.ac.uk/download/pdf/197458735.pdf>
2. <file:///C:/Users/Toshiba/Downloads/igrovye-tehnologii-na-zanyatiyah-po-inostrannomu-yazyku.pdf>
3. <https://nsportal.ru/blog/obshcheobrazovatel'naya-tematika/all/2016/03/28/igrovye-tehnologii-na-urokah-russkogo-yazyka-i>
4. <http://dspace.bstu.ru/bitstream/123456789/647/1/43.%20%D0%9E%D0%B7%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F.pdf>