



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

*Հերազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում*

Առարկան՝ Ռուսաց լեզու

Հերազոտող ուսուցիչ՝ Նարայյա Բաղյան

*Ուսումնական հաստատություն՝ «Զարեհցավանի N2
հիմնական դպրոց» ՊՈԱԿ*

Бриши 20

Содержание

Введение.

1. Теоретические основы использования игровых технологий на уроках русского языка. Характеристика основных видов игровых технологий и их классификация.
2. Роль применения игровых технологий на уроке. Структура дидактической игры.
3. Сущность дидактических игр как средства обучения.
4. Практический опыт применения игр на уроках русского языка.
5. Заключение.
6. Список используемой литературы.

Введение

Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности. (В.А. Сухомлинский).

Одной из главных черт развития современного общества является постоянно возрастающий интерес к человеческой индивидуальности, в образовании особое внимание уделяют индивидуальным особенностям обучающихся, применяют индивидуальный подход. В школе изучение русского языка начинается с элементарного чтения и письма.

Опираясь на игровые технологии, учитель знакомит младших школьников с основами наук. Именно через обучение посредством игровых технологий, которые являются основным средством обучения в начальной школе, происходит процесс овладения знаниями. В средней и старшей школе игры используют для поддержания интереса к языку и учебной деятельности в целом. Несмотря на то, что историю игровых технологий рассматривают долгое время, все же эта проблема остается актуальной, так как в начальных классах использование игры является основным условием проведения уроков, а в старшей – средством мотивации.

На сегодняшний день большое внимание уделяется современным технологиям обучения, которые позволяют сделать учебный процесс более эффективным, легким и увлекательным для учеников.

Однотипность и шаблонность уроков снижают интерес к обучению, делают учебный процесс скучным и бесперспективным. А уж в начальной школе такое проведение уроков вообще недопустимо. Русский язык является одним из сложных и отнюдь не самых интересных предметов в школе. Поэтому необходимо ещё в начальной школе развить у учащихся интерес к этому предмету, сделать его как можно более радостным и увлекательным. В этом и могут помочь дидактические игры, их периодическое использование на уроках. Здесь необходимо обратить внимание ещё и на то, что учащиеся совершают переход от игровой деятельности к учебной, в младшем школьном возрасте учебная деятельность становится ведущей, но и игра в это возрасте еще имеет место быть. Об этом свидетельствует то, что дети продолжают носить в школу игрушки. Основываясь на этой особенности в развитии младших школьников можно сделать вывод о том, что именно через дидактические игры можно привлечь внимание детей к предмету, развить у

них интерес, заинтересованность в получении знаний. В игре на уроке у учащихся развиваются психические процессы, а изучаемый материал усваивается и запоминается лучше, чем на обычных уроках.

Игровые технологии при правильном их использовании, грамотном включении в учебный процесс могут стать эффективным средством активизации деятельности учащихся на уроках русского языка. «Игры помогают не только проявлять способности, но и совершенствовать их», - писал К. Д. Ушинский. Игровые формы могут быть использованы как элемент урока, они легко подбираются по тематическому принципу для каждого раздела школьного курса. Игры могут стать удобной формой актуализации знаний (в начале урока или перед началом изучения новой темы); «разминки» необходимой по ходу урока; контроля в конце урока.

Таким образом, **проблема исследования** заключается в поиске и выборе игровых технологий для применения на уроках русского языка.

Цель исследования – рассмотреть и разобрать роль использования игровых технологий в процессе обучения русскому языку.

Задачи исследования:

1. Проанализировать психолого-педагогическую и методическую литературу по теме исследования.
2. Рассмотреть роль применения игровых технологий при обучении русскому языку.
3. Отобрать и изложить наиболее приемлемые игровые технологии в собственном педагогическом опыте применения игровой деятельности при обучении русскому языку.
4. Подвести итог и сделать выводы для исследовательской работы о роли применения игровых технологий при обучении русскому языку.

https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/masterklass_na_temu_220102.html

1. Теоретические основы использования игровых технологий на уроках русского языка. Характеристика основных видов игровых технологий и их классификация.

Игровая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Игра настолько уникальное явление бытия, что она не могла быть использована в различных сферах деятельности человечества, в том числе и в педагогической.

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. В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения, недостаточно освещенным в методике преподавания русского языка, относятся игровые технологии.

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

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Согласно классификации Г. К. Селевко, педагогические технологии по преобладающему методу различаются 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)

<https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/russkii-yazyk>

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 мы рассматриваем 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.

Отнесение игровых педагогических технологий к «новшествам» неправомерно. Просто эти методики ранее были менее популярны, чем теперь, но в педагогическом процессе присутствовали всегда.

Педагогические игры имеют следующую классификацию:

По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;

По характеру педагогического процесса:

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

По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;

По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные, комнатные и др.

Игры можно классифицировать по-разному. Но на уроках я в основном использую классификацию игр, основанную на тематическом принципе: игры распределены по разделам лингвистики. Это фонетические игры, лексико-фразеологические, игры по морфемике и словообразованию, синтаксические. Такую классификацию предлагает Л.В. Петрановская.

Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

2. Роль применения игровых технологий на уроке. Структура дидактической игры.

Педагогические игровые технологии — это комплекс методов и приемов, использующих игровые средства для образовательного и воспитательного процесса. Такая игра отличается четко поставленными и направленными на результат целями — педагогической и игровой. Вторая используется как средство мотивации к достижению первой. Правила игры подчиняют себе учебную деятельность, а материал урока выступает ее средством. За достижение успеха предполагается игровое вознаграждение.

Игровой элемент может быть использован на определенном этапе занятия, во время ознакомления с материалом или его практической проработки. Возможен формат, при котором весь урок подчиняется игровым правилам. Однако использовать игру на занятии

надо аккуратно и не очень часто. Она должна соответствовать теме и цели урока. Следить за тем, чтобы не терялась дидактическая составляющая, иначе дети весело проведут время, но ничего не запомнят. Нужно также выбирать игровую технологию соответствующую возрасту.

<https://infourok.ru/klassifikaciya-didakticheskix-igr-urok-s-didakticheskoi-igroj-6267410.html>

Дети младших классов с радостью воспринимают игры, поскольку именно эта форма познания мира им знакома лучше всего из дошкольных воспитательных учреждений. В начальной школе большое место все еще отводится развивающим играм, продолжающим формирование бытового словаря, речи, укрепляющим память, мышление и внимательность. Дети, отвлекаясь, не замечают, как учатся. Ведь в младших классах часто оказывается непростой задачей не то, что научить, а просто дисциплинировать и утихомирить детей. Обязательным условием для закрепления материала является обсуждение хода игры и полученных результатов.

В подростковом возрасте дети стремятся к взрослости, самоутверждению, «примериванию» на себя социальных ролей. На занятиях с подростками можно применять деловую игру. Она представляет собой моделирование деятельности в условиях, характерных для определенного вида труда. С ее помощью школьники изучают новый материал, развивают навыки работы в команде и самостоятельно. Нередко на таких уроках раскрывают свои положительные стороны тихони или задиристые ученики, так как игровая форма раскрепощает.

В играх ребенок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам. Использование игр в учебе развивает активность, логику, мышление, наблюдательность, внимательность, творческое воображение. В результате у детей появляется интерес к русскому языку.

По форме использования на уроке и содержанию игры делятся на дидактические, интеллектуальные, подвижные и т.д. Разве можно представить детей без игр, тем более на уроке русского языка?

Интеллектуальная игра направлена на развитие в детях познавательных интересов, тесно связывается с учебным процессом. Формирование интереса к учению - важное средство повышения качества обучения. Чтобы формировать у учащихся умения самостоятельно пополнять свои знания, необходимо воспитывать у них интерес к учению, потребность в знаниях. Интеллектуальная игра вызывает у детей живой интерес к

процессу познания, активизирует их деятельность и помогает легче усвоить учебный материал.

3. Сущность дидактических игр как средства обучения.

Дидактическая игра отличается от обыкновенной игры тем, что участие в ней обязательно для всех учащихся. Ее правила, содержание, методика проведения разработаны так, что для некоторых учащихся, не испытывающих интереса к предмету, дидактические игры могут послужить отправной точкой в возникновении этого интереса. Основным в дидактической игре на уроках русского языка является обучение русскому языку. Игровые ситуации лишь активизируют деятельность учащихся, делают восприятие более активным, эмоциональным, творческим.

Дидактическая игра – это сложное, многогранное явление. В дидактических играх происходит не только усвоение учебных знаний, умений и навыков, но и развиваются все психические процессы у детей, их эмоционально-волевая сфера, способности и умения. Игра позволяет сделать учебный материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Умелое использование игры в учебном процессе заметно облегчит его, так как игровая деятельность привычна для ребенка. Через игру быстрее познаются закономерности обучения. Положительные эмоции значительно облегчают процесс познания.

Дидактическая игра имеет определённую структуру. Структура – это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Выделяют следующие структурные составляющие дидактической игры:

- 1) дидактическая задача;
- 2) игровая задача;
- 3) игровые действия;
- 4) правила игры;
- 5) результат (подведение итогов).

Дидактическая задача определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Она формулируется педагогом и отражает его обучающую деятельность. Так, например, в ряде дидактических игр в соответствии с программными задачами соответствующих учебных предметов закрепляется умение составить из букв слова, отрабатываются навыки счета и т. д.

Игровая задача осуществляется детьми. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребёнка. Самое главное дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована и предстает перед детьми в виде игрового замысла.

Игровые действия – основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направленности и по отношению к играющим. Это, например, могут быть ролевые действия, отгадывание загадок, пространственные преобразования и т. д. они связаны с игровым замыслом средствами реализации игрового замысла, но включают и действия, направленные на выполнение дидактической задачи.

Правила игры. Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием. Игровыми задачами и игровыми действиями. Правила содержат нравственные требования к взаимоотношениям детей. К выполнению ими норм поведения. В игре правила являются заданными. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Правила влияют и на решение дидактической задачи – незаметно ограничивают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета.

Подведение итогов – проводится сразу после окончания игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание определение команды-победительницы и т. д. необходимо при этом отметить достижения каждого ребёнка, подчеркнуть успехи отстающих детей.

При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы, поскольку именно с их помощью решаются дидактические задачи.

В ситуации дидактической игры знания усваиваются лучше. Самое главное – дидактическая задача в игре осуществляется через игровую задачу, она скрыта от детей. Дети непреднамеренно усваивают знания, умения и навыки. Взаимоотношения между детьми и педагогом определяются не учебной ситуацией, а игрой. Цель дидактических игр и игровых приёмов – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным. Выше сказанное позволяет определить следующие функции игровых приёмов и дидактических игр:

1. функция формирования устойчивого интереса к учению и снятию напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму;
2. функция формирования психических новообразований;
3. функция формирования собственно учебной деятельности;
4. функция формирования общеучебных умений, навыков учебной и самостоятельной работы;
5. функция формирования навыков самоконтроля и самооценки;
6. функция формирования адекватных взаимоотношений и освоения социальных ролей.

Выбор дидактической игры обуславливается целями, содержанием, этапом урока. Так же как сам урок, игра реализует познавательные, воспитательные и коррекционные задачи. В связи с этим она не имеет права быть только элементом занятий. «Использование игры помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что способствует в дальнейшем появлению элементарного познавательного интереса к русскому языку как учебному предмету».

4. Практический опыт применения игр на уроках русского языка.

На уроках русского языка я использую и применяю дидактические материалы, иллюстрации, картинки, загадки, карточки, ребусы. Задавая тот или иной вопрос, учу детей давать полный и точный ответ, что развивает словарный запас учащихся. Выполнив задание, и получив похвалу учителя, ребёнок становится более активным на уроке, потому что он чувствует себя «героем», повышается его авторитет среди одноклассников, и он старается помочь соседу по парте.

Я рассматриваю игру, как один из приемов для расширения словарного запаса и как путь к формированию навыков устной речи. Учитель иностранного языка должен прививать детям любовь к иностранному языку и строить свои уроки так, чтобы ребёнок испытывал такое же удовлетворение от уроков иностранного языка, как и от игры. Игра, введенная в учебный процесс на занятиях по иностранному языку в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний. Следует учитывать, что игровой процесс намного облегчает процесс учебный; более того, умело разработанная игра неотделима от учения. В зависимости от условий, целей и задач,

поставленных преподавателем иностранного языка, игра должна чередоваться с другими видами работы. Приведу некоторые дидактические игры и игровые приёмы, которые я использовала и использую на своих уроках.

В начальных классах, с большим удовольствием, часто использую следующие игры:

Составить слова из слогов: ро, ко, ва; (корова); ран, ка, даш(карандаш); ре, нок, бё(ребёнок); ко, ло, яб(яблоко); ведь, мед (медведь) и т.д.

Игра „Путаница“ -рабуз-арбуз, онкфеты-конфеты, калей-лейка, бейрово-воробей; фелтроп(портфель), мальбо(альбом), мигазиан(гимназия), динаро(Родина), цояй(яйцо).

Игра „Чудесный мешочек“. В „чудесном мешочке“ хранятся разные комплекты игрушек - в зависимости от темы урока. Например: в мешочек складываются мелкие игрушки: утка, тигр, свинья, слон, лягушка, кошка, коза (у меня мягкие игрушки). Учитель, держа мешочек, подходит к детям, предлагает вынуть оттуда одну игрушку, показать ее всем, назвать животное. Можно в следующий раз усложнить, попросив назвать „детей“ или составить с этим словом словосочетание. Эту игру можно использовать изучая названия цветов – в мешочек кладу цветные карандаши и т. д.

Кто чей ребёнок? Указать стрелками:

собака	цыплёнок
утка	котёнок
курица	щенок
кошка	утёнок

Игра «Найди букву», например: б.н.н (банан), т... кв.(тыква), шк..л.(школа). и т.д.

Игра «Путаница» кабабуш (бабушка), таконфе (конфета), каросо (сорока), мальбо (альбом), локомо (молоко), динаро (Родина), шагру (груша).

Игра «Наборщик» – на каждую букву записать по одному слову.

Груша: г — гитара; р — ручка; у-уши; ш — шарик; а — абрикос.

Берёза: б — бабушка; е — ель; р — ручка; ё — ёжик; з — заяц; а — аист.

Кто как голос подает? Кошка (мяукает), корова(мычит), собака(лает) и т.д.

Составить слова из слогов: мо, ко, ло; (молоко); а, син, пель(апельсин); рё, за, бе(берёза); ко, ло, яб(яблоко); ведь, мед (медведь) и т.д.

Игра-разминка «Змейка» Например: айва- ананас-собака-апельсин-носки-игрушка и.тд

Игра « Конструктор» Если взять большое слово, вынуть буквы, раз и два, а потом собрать их снова, выйдут новые слова. Например: виногад – вино, град, нога, вода и т.д.

Игра «Третий лишний » Вот пример: а) стол, картины, рюкзак;

б) яблоко, тетрадь, деревья;

в) апельсины, книга, страна.

При использовании игры я руководствовалась требованиями образовательной программы, старалась подбирать такие игры, которые бы соответствовали теме и в той или иной степени помогали в реализации задач самого урока.

В средних классах использовала следующие игры:

Тема урока: «Одушевленные и неодушевленные имена существительные».

Игра «Кто больше?» Например задаю вопрос кто? Дети называют слова. В игре выигрывает тот кто назовёт больше слов.

Игра с мячом «Что? Кто?» Обучающимся предлагается от неодушевленных имен существительных образовать одушевлённые. Например: пожар ◊ пожарник, лыжи ◊ лыжник, хоккей ◊ хоккеист и т. д.

Тема урока: «Множественное и единственное число имен существительных»

Игра с мячом «Один-много». Ребята должны существительные единственного числа изменить так, чтобы они стояли во множественном числе. Например: тигр – тигры, бегемот – бегемоты, слон – слоны и т. Д.

Тема урока: «Корень и однокоренные слова».

Игра. «Кто больше?»

Задача: учить подбирать однокоренные слова, или образовывать новые при помощи приставок и суффиксов.

Ход игры: класс делится на две команды. За определенное время ребятам предлагается придумать как можно больше слов с той или иной корневой морфемой (например: - ход - и –вод - . Ребята из каждой команды по очереди выходят к доске и записывают свое слово.

- ход -

-вод-

походка

подводник

поход

вода

заход

водовоз

В конце игры подводятся итоги: выигрывает та команда, которая придумала больше слов. Учитывается также правильность подобранных слов. Если учащиеся записали слово

с одинаковым корнем, но при этом оно не является однокоренным с другими словами, то слово не учитывается (водитель и водица).

Игра «Перепутанные пословицы»

Необходимо «собрать» пословицы, объединив первую и вторую части. Обучающиеся восстанавливают пословицы и читают их вслух.

Например:

Без труда	гуляй смело.
Встречают по одежке	не выловишь рыбку из пруда.
Сделал дело	кулаками не машут.
После драки	люби и саночки возить.
Любишь кататься	провожают по уму.

Тема урока: «Антонимы».

Игра с мячом: «Скажи наоборот».

Задача: называть слова только противоположные по смыслу.

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

Игра: «Волшебное предложение».

Задача: выделять предложения голосом, сначала, как повествовательное, потом, как вопросительное, а затем, как восклицательное. Например: «В лесу родилась ёлочка...», Ребята по очереди читают фразы, затем всем классом выбирается победитель.

Тема урока: «Однородные члены предложения».

Игра: «Садовники и огородники».

Задача: активизация словаря по теме «Фрукты и овощи», закрепить умение ставить знаки препинания при однородных членах. Класс делится на две команды. Одна команда – это огородники, вторая – садовники. Каждой команде предлагается дополнить предложения однородными членами по темам «Овощи» - огородникам, «Фрукты» - садовникам. В конце игры зачитываются предложения. Внимание уделяется тому, какие знаки препинания учащиеся поставили между однородными членами. Побеждает та команда, учащиеся которой допустят наименьшее количество ошибок и в подборе ответов, и при расстановке знаков препинания. Например:

У меня в саду выросли красные (что?) вишни, черешни, яблоки.

У меня в огороде созрели (что?) огурцы, помидоры и перцы.

Тема урока: «Профессия»

Игра «Кто больше знает профессий?»

Задача: называют профессии на определённую букву. Например: **п** – пожарный, портной, певец, программист, педагог, переводчик и т. д.

Игра «Кто чем занимается?»

Задача: закрепить названия действий, совершаемых людьми разных профессий. Дети берут картинку с изображением человека определенной профессии и говорят, чем он занимается. Например: Врач... (лечит людей), учитель... (учит детей), строитель... (строит дома), художник... (рисует картины), пианист...(играет на пианино), портниха...(шьёт одежду), продавец...(продает товар), фотограф...(фотографирует людей).

Игра «Кто это делает?»

Задача: упражнять детей в умении определять название профессии по названиям действий.

Например:

Чистит, моет, жарит, варит, стряпает, солит, пробует, кормит... повар

Подстригает, укладывает, моет, причесывает... парикмахер и т. д.

Кроссворд.

Кроссворд достаточно часто использую на уроках. Он может быть предложен в начале урока с целью постановки проблемы нового урока, а также в конце – стать своеобразным подведением итогов работы в классе.

Применяя на своих уроках игровые технологии, я наблюдаю у моих учеников формируются такие качества личности как наблюдательность, терпение, настойчивость, ответственность, любознательность, стремление к познавательной деятельности.

Заключение

В этой работе лишь маленькая часть тех игр, которые я использую на уроках русского языка. Ребятам нравится играть, узнавая что-то новое. Результаты исследования показывают, что регулярное использование игровых технологий в процессе изучения русского языка как иностранного помогает добиваться прочного усвоения языкового и речевого материала при возникновении дефицита учебного времени; при этом обеспечивается разнообразие видов учебной деятельности и форм общения. В оптимальные сроки вырабатывать у учащихся темп речи, близкий к среднему темпу речи носителей языка. Игровые технологии значительно увеличивают объём проработанного на занятии грамматического и лексического материала, улучшают его усваивание, повышают качество образовательного процесса. Как показывает практика, игры помогают не только повысить качество успеваемости и расширить лексический запас обучающихся, но и способствуют развитию личностного и творческого потенциала, развивают самостоятельность. Учебные игры развивают мышление, память, воображение, стимулируют творческие способности. Как мы видим, грамотное применение игровых технологий в процессе обучения русскому языку как иностранному способствует прочному усвоению речевого и языкового материала.

Таким образом, применение игровых технологий позволяет реализовывать стратегию интерактивной формы преподавания и новых тенденций в методике обучения, имеющих целью обновление процесса обучения за счёт его «оживления», т.е. практического учёта человеческого фактора, психологических особенностей, а также коммуникативных, эмотивных, познавательных потребностей обучающихся.

Безусловно, игровые технологии не являются универсальной формой работы, без других приёмов и методов и без должной подготовки преподавателя они не принесут желаемого эффекта. Однако игровые приёмы, адекватно используемые в сочетании с традиционными, могут и должны устранять или хотя бы уменьшать трудности в овладении русским языком как иностранным.

Я убедилась, что на таких уроках ученики работают более активно. Игра помогает оживить урок, пробуждает интерес не только к изучаемым вопросам, к учебному предмету.

Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением.

Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом его этапе – от проверки домашнего задания до выполнения контрольной работы и обобщения. Планируя свой урок, выбирать ту или иную игру необходимо исходя из общих целей и задач урока.

НУЖНО ВСЕГДА ПОМНИТЬ:

Выбор формы игры должен быть педагогически и дидактически обоснован.

1. Нужно всегда знать цели использования игры.
2. В играх должно быть задействовано как можно больше обучающихся.
3. Игры должны соответствовать возрасту, т. е. должны быть доступными.
4. Игры служат развитию всех видов речевой деятельности.
5. Необходимо соблюдать умеренность в использовании игр на уроках.

Список использованных источников.

1. Амонашвили Ш. А. Воспитательная и образовательная функция оценки учения школьников. - Минск, 1984г.
2. Методы и приемы обучения русскому языку: Сборник научных трудов / под ред. А. Ю. Купаловой. – Москва: Типография МГПИ им. В. И. Ленина, 1997 – 111 с.
3. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. -М.: Новая школа, 2004(1994). – (240) с.
4. Мильруд Р.П. Организация ролевых игр на уроке. М., 1987.
5. Яковлева, Н. Г. Игра и ее место на уроках русского языка и литературы /Н. Г. Яковлева // Педагогика. – 2016 – №2. – С. 78-81.
6. https://infourok.ru/ispolzovanie_igrovyh_tehnologiy
7. <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/>
8. <https://topref.ru/referat/121534.html>
9. <https://innostud.am/application/library/23dbe287.pdf>
10. <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/russkii-yazyk>
11. https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/masterklass_na_temu_220102.html
12. <https://infourok.ru/klassifikaciya-didakticheskix-igr-urok-s-didakticheskix-igroj-6267410.html>