

«ԵՐԵՎԱՆԻ ԼԵՈՅԻ ԱՆՎԱՆ Հ.65 ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ  
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Առարկա Ռուսաց լեզու

Մասնակից \_\_\_\_\_ Գալստյան Նելլի Վարդանի

Ղեկավար Լ. Գ. Բալասանյան

Թեմա :Дидактические игры на уроках русского языка (средних кл.) в  
общеобразовательных школах

2022թ.

## Содержание

<b>Введение.....</b>	<b>3</b>
<b>Глава 1. Методика проведения игровых технологий при обучении русскому языку как иностранному.....</b>	<b>5</b>
1.1 Технология и методика проведения дидактических игр.....	5
1.2 Типы уроков с использованием игровых технологий.....	9
<b>Глава 2. Практическая часть. Экспериментальная работа по проведению уроков с использованием игровых методов.....</b>	<b>15</b>
2.1. Подготовка к экспериментальной работе.....	15
2.2 Опытно - экспериментальная работа.....	15
<b>Заключение.....</b>	<b>19</b>
<b>Список используемой литературы.....</b>	<b>22</b>

## Введение

Игра, одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета. Чем же вызвано возрастание интереса к игре в настоящее время? С одной стороны, оно вызвано развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, с другой стороны, обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности.

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Игра является естественной формой труда ребёнка, присущей ему формой деятельности, подготовлением к будущей жизни. Использование игровых методов это способ пробудить у учащихся интерес к уроку, чтобы ученики получили интеллектуальное удовольствие от предмета. Вот почему проблема использования игровых технологий рассматривается нами как актуальная, требующая изучения и анализа. Таким образом, **актуальность темы** обусловлена тем, что игровая технология как активный метод обучения, сегодня очень важна на уроках, так как побуждает учащихся к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом.

**Цель данного исследования** - дать научное обоснование и показать эффективность практического использования игровых методов на уроках русского языка в основной школе.

В связи с данной целью были определены следующие **задачи** исследования:

- ✓ изучить существующие в практике обучения иностранному языку формы работы с использованием различных игровых технологий;
- ✓ подобрать дидактический материал и экспериментально проверить эффективность применения игровых технологий в процессе преподавания русского языка в армянской школе.

**Методы исследования:** анализ педагогической и психологической литературы, наблюдение за работой учителей в школе, беседы, анкетирование, экспериментально-опытная работа, анализ и обобщение проделанной экспериментальной работы.

Работа состоит из введения, одной главы, заключения, списка использованной литературы и приложения.

Во Введении обосновывается актуальность избранной темы, определяются цель, задачи, методы исследования, а также кратко излагается содержание его разделов.

В первой главе говорится о методах преподавания игровых технологиях, типах уроков с использованием игр.

Во второй главе формулируются основные задачи эксперимента, описываются этапы и содержание экспериментальной работы, предлагаются игровые приемы, способствующие формированию личности школьников на уроках и познавательного интереса к изучению русского языка, обобщаются результаты проведенной работы.

В заключении даются выводы по всей нашей работе.

Приложение содержит экспериментальный материал, использованный в процессе данного исследования.

# **Глава 1. Методика проведения игровых технологий при обучении русскому языку как иностранному**

## **1.1 Технология и методика проведения дидактических игр.**

Выбор игры в первую очередь зависит от того, какие образовательные, развивающие и воспитательные цели ставит перед собой учитель. Важен состав учащихся, их интеллектуальное развитие, интересы, уровень общения.

### **Отбор содержания игры.**

При отборе содержания игры необходимо, чтобы учебный материал был эмоционально насыщен, запоминался. В материал уроков следует включать четкие, конкретные образы. В работе с учащимися помимо текста учебного пособия есть богатая возможность использовать тексты художественных произведений. В работе по технологии игровых форм обучения может использоваться разнообразный спектр средств обучения:

- а) работа с учебником;
- б) использование аппарата учебника;
- в) иллюстрации учебного пособия: учебные фильмы, диафильмы, диапозитивы, художественные альбомы и открытки;
- д) тексты художественных произведений;
- е) творческие работы самих учащихся.

Игровые формы обучения как никакая другая технология способствует использованию различных способов мотивации:

### **Мотивы общения:**

- а) Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.
- б) В игре, при решении коллективных задач, используются разные возможности учащихся. Дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных со товарищей.
- в) Совместные эмоциональные переживания во время игры способствует укреплению межличностных отношений.

### **Моральные мотивы:**

В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

### **Познавательные мотивы:**

а) Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

б) В игре команды или отдельные учащиеся изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера.

в) Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса.

г) Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).

д) Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет.

е) В игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа.

ж) В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность.

### **Распределение ролей в игре**

Один из ответственных моментов в дидактических играх – распределение ролей. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение детей на роли в игре – дело трудное. Распределение не должно зависеть от пола учащегося, физических, интеллектуальных особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие. Возможны следующие приемы при распределении ролей:

- ✓ Назначение на роль непосредственно преподавателем.
- ✓ Назначение на роль через старшего (капитана, водящего).
- ✓ Выбор на роль по итогам игровых конкурсов. Добровольное принятие роли, по желанию учащегося.
- ✓ Очередность выполнения роли в игре и т.д.
- ✓ При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет, неактивным .
- ✓ Проявить активность, недисциплинированным .

- ✓ Вернуть потерянный авторитет, новичкам, сторонящимся ученического коллектива.

В игре необходимо следить за тем, чтобы не появлялось зазнайство, не появлялось превышение власти командных ролей над второстепенными. Неподчинение в игре может разрушить игру. Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие, роль без действия мертва. Нельзя использовать в игре отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях.

### **Урок – ролевая игра**

В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов. Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

Имитационные	Направленные на имитацию определённого профессионального действия.
Ситуационные	Связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы игровой ситуации;
Условные	Посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

### **Этапы разработки и проведения ролевых игр:**

1.Подготовительный	2.Игровой	3.Заключительный	4.Анализ результатов
--------------------	-----------	------------------	----------------------

### **Урок – деловая игра**

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр. Особенности игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность. Поэтому в данном возрасте детям интересны деловые игры. Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала и его закрепления, развитие творческих способностей, формирования учебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. Технология деловой игры состоит из следующих этапов, входящих в данную технологическую схему.

- ✓ Различие ролевых целей участников игры.
- ✓ Наличие общей цели у всего игрового коллектива.
- ✓ Групповое или индивидуальное оценивание деятельности участника игры [Пташкина 2008: 160].

<i>Этап подготовки</i>	Разработка игры	<ul style="list-style-type: none"> <li>· разработка сценария;</li> <li>· план деловой игры;</li> <li>· общее описание игры;</li> <li>· содержание инструктажа;</li> <li>· подготовка материального обеспечения.</li> </ul>
	Ввод в игру	<ul style="list-style-type: none"> <li>· постановка проблемы, целей;</li> <li>· условия, инструктаж;</li> <li>· регламент, правила;</li> <li>· распределение ролей;</li> <li>· формирование групп;</li> <li>· консультации.</li> </ul>

<i>Этап проведения</i>	Групповая работа над заданием	<ul style="list-style-type: none"> <li>· работа с источниками;</li> <li>· тренинг;</li> <li>· «мозговой штурм»;</li> <li>· работа с игротехником.</li> </ul>
	Межгрупповая дискуссия	<ul style="list-style-type: none"> <li>· выступление групп;</li> <li>· защита результатов;</li> <li>· правила дискуссии;</li> <li>· работа экспертов.</li> </ul>

<i>Этап анализа и обобщения</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· вывод из игры;</li> <li>· анализ, рефлексия;</li> <li>· оценка и самооценка работы;</li> <li>· выводы и обобщения;</li> <li>· рекомендации.</li> </ul>
---------------------------------	---



**Этап подготовки.** Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц. Далее идет ввод в игру, ориентация на деятельность участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы, выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Допускаются предварительные контакты между участниками игры.

**Этап проведения** - процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться в ее развитие и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников:

- ✓ Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.
- ✓ Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор.
- ✓ Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, консерватор.
- ✓ Методологические позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист.
- ✓ Социально – психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаяемый, отвергаемый.

**Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры.** Здесь осуществляется выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия.

## **1.2 Типы уроков с использованием игровых технологий.**

В педагогической деятельности педагоги часто используют 3 вида уроков с игровыми технологиями:

- ✓ урок с дидактической игрой;

- ✓ урок - ролевая игра;
- ✓ урок- деловые игры.

### **Урок с дидактической игрой**

Одним из самых распространенных видов педагогических игр является дидактическая игра, организуемая для решения обучающей задачи. Сущность дидактической игры заключается в том, что обучающиеся решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Учащийся воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую; это повышает его умственную активность. Таким образом, развивается способность к суждениям, умозаключению, умению применять свои знания в разных условиях. Это становится возможным лишь в том случае, если у детей есть конкретное знание о предметах и явлениях, которые составляют содержание игры.

Дидактические игры могут быть использованы как на уроках - при закреплении, обобщении и контроле знаний, так и на дополнительных занятиях во внеурочное время. Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровое действие, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат.

Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний.

Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при введении в новую тему, проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.
2. Игра построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.
3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

## **Выделяют следующие виды дидактических игр:**

**1. Игры-упражнения.** Они занимают обычно 10 - 15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, объяснение пословиц и поговорок, загадки.

**2. 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.

**3. Игры-соревнования.** Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды. Существенной особенностью игры-соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества.

Элементы соревнования занимают ведущее место в основных игровых действиях, а сотрудничество, как правило, определяется конкретными обстоятельствами и задачами. Игра-соревнование позволяет учителю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы. В этом ее основная педагогическая ценность и преимущество перед другими видами дидактических игр [Пташкина 2008: 157].

## **Структура учебной игры**

**Игра** - это яркий и эмоциональный праздник. В организации учебной игры все должно быть продумано до мелочей.

**I. Выбор игры.** Учитель должен выбрать учебную игру соответствующую программному содержанию и четко представить себе, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

Выбор игровых технологий в практике работы педагогического коллектива продиктован принципом активности ребенка в процессе обучения. Игры характеризуются высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам, т.к. игра наряду с трудом и учением - одна из основных видов деятельности человека.

Учебная игра используется в качестве:

1. самостоятельных технологий для освоения темы и даже раздела учебного предмета;
2. как элемент более обширной технологии;
3. в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
4. как технологии внеклассной работы [10].

Различные виды игр используются практически на всех ступенях обучения.

## **II. Подготовка игры.**

1. Предварительная подготовка учащихся к игре.
2. Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны делать в ходе подготовительной работе. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. Но учителю надо больше доверять детям, не надо полностью организовывать подготовку, пусть они сами проявят самостоятельность.
3. Подготовка непосредственно перед игрой.
4. Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения[9].

## **III. Введение в игру.**

1. Предложение игры детям.
2. Обычно организатору учебной игры достаточно сказать: «А теперь давайте поиграем в: Название игры» или «А чтобы вы лучше запомнили этот материал, мы с вами поиграем в игру» или «В связи с этим есть такая игра:». Этого достаточно.
3. Объяснение правил игры.
4. Необходимо сформулировать их кратко и конкретно.
5. Выбор участников игры.

Участников учитель может сам выбирать, потому что ученики могут обидеться.

Учитель может предложить головоломку. «Кто быстрее решит, тот и играет». Или «играют те, у кого фамилия на букву "А", те, у кого день рождения в январе или учащиеся с 15-го по 19-ый номер журнале» и т. п. для учителя важно включить каждого школьника в активный познавательный процесс. Поэтому целесообразно, чтобы участников было как можно больше.

## **IV. Ход игры.**

1. Начало игры.

Очень важно, чтобы игра набрала обороты. Учебные игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это "в руках" организатора: кому-то подсказать, кого-то

подогнать восклицаниями "Ускоряем темп!", "Долгая пауза!":

## 2. Развитие игрового действия (кульминация).

На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников и зрителей. Организатору важно следить за выполнением правил и иногда, подбодрить играющего.

## 3. Заключительный этап учебной игры.

Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение, не следует ждать, что игра сама надоест учащимся.

Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания. Таким образом, у учащихся, появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры .

## 4. *Подведение итогов. (Оценка и поощрение школьников).*

Подведение итогов учебной игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим, и что помогло ему достичь победы).

Сложный момент объявления результатов соревнования. Чтобы класс не перессорился, учитель должен умело принимать решения. Нездоровый эмоциональный фон в ученическом коллективе после игры, проведенный на уроке, - вина учителя.

Чтобы избежать этих проблем, необходимо:

- 1) перед началом подготовки к игре четко объявить критерий, о котором будет производиться оценка результатов;
- 2) со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест;
- 3) отметить, что мешало игре, если таковое было. И, конечно, всем должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее .

## **VI. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния).**

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса, все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Учителю важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры - с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести анализ игры - он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства учителя.

Оценка в учебной игре - ещё одна проблема. Артистичные дети могут получить оценку не за знание, а за артистизм [ Прутченков 1999: 124-126].

При организации и проведении игровой технологии необходимо стремиться к максимальной концентрации во времени, так как при значительных перерывах ученики теряют нить игры, эмоциональный настрой, забывают правила. В тоже время следует учитывать и такие факторы, как утомляемость игроков, необходимость продумать полученные результаты, проанализировать сложившуюся ситуацию, изменить стратегию или тактику игровых действий. Если отдельные игроки или игровые группы не в состоянии продвигаться по содержанию игровой технологии, учитель может поменять исходные данные и затем продолжить игру.

Такой же подход в игровом процессе возможен, если одна или несколько игровых групп значительно опережают остальных по всем остальным показателям. В этом случае вводную информацию надо менять для того, чтобы у тех, кто явно лидирует, не пропало желание играть, а у тех, кто отстал, все-таки появилась возможность выровнять игру.

Однако, несмотря на все тщательность разработки и подготовки учителя к урокам с использованием игровых технологий, все же существуют следующие негативные стороны в использовании игр в процессе обучения:

- во-первых, нередко объяснение правил и демонстрация игры занимает много времени (особенно у учителей с небольшим опытом организации игр). Часто это приводит к тому, что дети не успевают за оставшееся время изучить или закрепить материал;
- во-вторых, нередко нарушается механизм игры, т. е. нарушается строгий порядок выполнения игровых действий. Чаще всего это наблюдается в групповых и коллективных формах игр, что приводит к путанице, а главное, к сомнительным результатам;
- в-третьих, после проведения игр (и это особенно касается младших и средних классов) бывает трудно восстановить дисциплину в классе, на что жалуются учителя, к которым приходят дети на следующий урок;
- в-четвертых, при проведении парных, групповых и коллективных форм игры соревнование между детьми, бывает, перерастает в нездоровое соперничество, что не всегда успевают заметить учителя, а тем более предотвратить. Это приводит к испорченным взаимоотношениям между детьми вне игры.
- В игре нет полной предсказуемости. Много разных проблем встает перед учителем: как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке и т. д..

Таким образом мы выяснили структуру учебной игры и недостатки использования учебной игры и учебном процессе.

## **Глава 2. Практическая часть. Экспериментальная работа по проведению уроков с использованием игровых методов.**

### **2.1. Подготовка к экспериментальной работе.**

Исследовательская работа проводилась в школах:

#### **Цель и задачи опытно - экспериментальной работы**

##### **Цель работы:**

- ✓ Рассмотрение и изучение игровых методов в обучении в современной армянской школе;
- ✓ Выявление применения игровых технологий на уроках русского языка;
- ✓ Повышение уровня учебной мотивации обучающихся;
- ✓ Изменение отношения к учебным предметам, а также влияние на успеваемость по русскому языку.

##### **Задачи:**

- ✓ Рассмотреть использование игровых технологий обучения в современной школе и критерии их отбора.
- ✓ Раскрыть понятие игровых технологий в обучении.

### **2.2 Опытно - экспериментальная работа.**

**Эксперимент** - это контролируемое педагогическое наблюдение, в котором практикант сам создает определенные условия во время урока. Подготовка и разработка эксперимента требуют, прежде всего, определение его целей, задач в общем ходе исследования.

Задачи педагогического наблюдения заключается в следующем:

- использование игровых технологий обучения на уроках русского языка будет эффективным, если будут выявлены и реализованы в учебном процессе специальные педагогические условия, включающие:

- ✓ постоянную мотивацию учащихся к изучению русского языка и литературы;

- ✓ целенаправленное развитие творческой активности учащихся в процессе изучения русского языка.

Во время проведения опытно – экспериментальной работы были проведены следующие игры:

### 1. Игра по карточкам.

Класс делится на группы. Раздаются карточки. Ученики должны отгадать загадки.

#### Загадки про весну

Тает снежок, ожил лужок.  
День прибывает. Когда это бывает?

**Ответ: Весна**

В голубенькой рубашке  
Бежит по дну овражка.

**Ответ: Ручеёк**

Ручейки бегут быстрее,  
Светит солнышко теплее.  
Воробей погоде рад -  
Заглянул к нам месяц ...

**Ответ: Март**

Мишка вылез из берлоги,  
Грязь и лужи на дороге,  
В небе жаворонка трель -  
В гости к нам пришёл ...

**Ответ: Апрель**

Сад примерил белый цвет,  
Соловей поёт сонет,  
В зелень наш оделся край -  
Нас теплом встречает...

**Ответ: Май**

Пробивался сквозь снежок,  
Удивительный росток.  
Самый первый, самый нежный,  
Самый бархатный цветок!

**Ответ: Подснежни**

### 2. Игра с ребусами.

Ученики, разделившись на 2- 3 группы, разгадывают ребусы по теме профессии и весна. (См. приложение).

### 3. Игра «Третий лишний».

Дети делятся на 2 команды. Задание - вычеркнуть лишнее слово, объяснить свой выбо



**Слова:**

- Мороз, холодный, морозный.
- Смелый, смелость, храбрый.
- Быстрый, скорость, быстрота.
- Больной, здоровый, больница.
- Дом, деревня, ящик, стол.
- Молоко, птица, солнце, море.
- День, часы, песни, танцы.
- Игла, яблоко, туча, волна.

4. **Игра слов.** На доске записываются слова: **электрификация и автопромышленность**. Дети должны составить из них новые слова.
5. **Игра «Поле чудес»** на определённую тематику: школьные принадлежности, мир диких животных, спорт и хобби.

Во внеурочное время были проведены следующие внеклассные мероприятия:

- ✓ Международный женский день;
- ✓ «8 Марта»;
- ✓ Весенние месяцы.

**Задачи** внеклассных мероприятий:

**Воспитательные:** воспитать взаимопомощь, толерантное отношение, вежливость, доброжелательность, уважение друг к другу, расширить представление детей друг о друге

**Развивающие:** развивать умения выступать перед аудиторией, внимательно слушать, понимать суть заданий и правильно их выполнять.

**Цели** внеклассных мероприятий:

- ✓ Познакомить детей с историей возникновения праздника 8 Марта.
- ✓ Воспитывать уважительное отношение ко всем женщинам.
- ✓ Поздравить девочек с Международным женским днем; сплотить коллектив.

(См. приложение).

Важнейшим средством оптимизации обучения является комплексный подход к планированию занятия. Это позволяет в одно и то же время достигать больших результатов без перегрузки учеников.

**Поэтому для каждого занятия, прежде всего, необходимо:**

- ✓ Во-первых, при выборе содержания урока необходимо обеспечить решение намеченных задач;
- ✓ Во-вторых, в содержании урока необходимо выделить самое главное, основное; уметь отличить первостепенное от второстепенного.
- ✓ В-третьих, при выборе содержания урока необходимо стремиться, не просто, увеличить число упражнений, а следует выделить и выбрать те упражнения, которые помогут максимально быстро, четко и эффективно привести к формированию соответствующих знаний, умений, навыков.

Мы пришли к следующему результату:

- ✓ Проведение исследования свидетельствуют, что правильная организация и умелое методическое обучение уроков, занятий способствует развитию как необходимых знаний и умений, но и разных навыков и качеств.
- ✓ Удалось подтвердить, что применение игровых технологий на уроках русского языка направлено на комплексное развитие умений, знаний, навыков и качеств.

В начале нашего эксперимента были проведены опросные методы.

Примерные вопросы, которые предлагались для анкетирования **учителей**:

1. Используете ли вы игры в процессе обучения?
2. Считаете ли вы целесообразным и эффективным использовать игру в процессе обучения?
3. С учащимися каких классов чаще всего вы применяете игровой метод?
4. На каких этапах урока лучше всего использовать игру?

5. Выполняют ли дети все правила игры?

6. Каких результатов чаще всего вы хотите добиться, и удаётся ли вам это сделать?

7. В каких случаях не нужно применять игры?

(см. Приложение).

Примерные вопросы, которые предлагались для анкетирования детей:

1. С каким настроением вы чаще всего идёте в школу?

2. Как часто бывают у вас в школе неприятности?

3. Бывают у вас трудности в учебе?

4. Нравятся ли вам уроки русского языка?

5. Входит ли урок русского языка в число любимых предметов?

6. Интересно ли вам групповая работа?

7. Хотели бы вы, чтобы уроки проходили в форме игры?

(см. Приложение).

В анкетировании принимало участие учащихся 5-9 класса.

## Заключение

Дидактические игры имеют особое воспитательное значение. Игры являются одним из важнейших средств развития самостоятельной речевой деятельности.

Игра - активнейшая форма человеческой деятельности. Гибкая система учебных игр позволяет обучаться с интересом, а от возможности выбора игр этот интерес только возрастает.

Проведение уроков с использованием игр существенно повышает интерес учащихся к предмету, позволяет им лучше запомнить правила, определения, развивает способности ученика и его мышление.

Процесс игры позволяет сформировать качества:

- ✓ активного участника игрового процесса;
- ✓ учиться находить и принимать поставленные решения;
- ✓ развивать способности, которые могут быть необходимы в других условиях и ситуациях;
- ✓ учиться самостоятельности, неординарности поведения;
- ✓ умению адаптироваться в изменяющихся условиях, заданных игрой;
- ✓ учиться умению общаться, установлению контактов.

Значение игры как ведущего всесторонне развивающего школьников вида деятельности позволяет широко использовать игровые приемы в работе, а также выводит игру на первый план среди разнообразных методов при воздействии.

Исследование показало, что дидактические игры активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения нового материала. Они могут решить как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности.

В ходе проделанной нами работы, мы сделали вывод, что дидактическая игра может быть использована, как на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала.

Изученный материал в процессе игровой деятельности забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при традиционном изучении.

Специалисты всех времён сходятся в том, что игры обладают великолепным потенциалом развития эмоциональной, интеллектуальной, физической, коммуникативной и нравственной сфер ребёнка.

В игре дети, с одной стороны, приучаются к взаимному общению, учатся оказывать друг другу помощь, отстаивать интересы своей команды, защищать свою команду, а с другой стороны - в условиях соревнования получают опыт критических высказываний, конкурентоспособности, стойкости, чувства соперничества. Проведение игр, создание игровых ситуаций нередко приводит к возникновению прочных приятельских или дружеских союзов, благоприятной дружеской атмосферы в коллективе. Благодаря игре отношения могут возникнуть не только между детьми, но и между детьми и педагогами.

Можно долго перечислять всё богатство и разнообразие игровых технологий, но одно бесспорно: использование их позволяет углубить знания учащихся, полученные на уроках; выработать навыки и умения пользования богатством русского языка, привить любовь к нему и возбуждает интерес к дальнейшему его изучению.

### **Список использованной литературы:**

1. Выготский Л.С., Воображение и творчество в детском возрасте. М. Просвещение.1991-10с.
2. Деркач А.А., Щербак С.Ф. Педагогическая эвристика: Искусство овладения иностранным языком. – М.: Педагогика, 1991. – 224 с.
3. Лихачев Б. Т. Педагогика: курс лекций. Учебное пособие. - М., Прометей, 1992. - 528 с.
4. Прутченков А.С. Возможности игровой технологии: понятия и термины./ Педагогика. 1999. № 3. -С. 124-126
5. Пташкина В.Н. и др. Игровые технологии на уроках русского языка.5-9 классы: игры со словами, разработки уроков, Волгоград: Учитель, 2008. –188с.
6. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. - М., Народное образование, 1998. - 256 с. с. 44
7. Швайко Г.С. Игры и игровые упражнения для развития речи: Кн. Для воспитателя дет.сада: М. Просвещение, 1988. –15с.
8. Шепель В.М. Особенности педагогической технологии. - М., ЮНИТИ, 1994. - 194 с.

### **Электронные ресурсы**

9. Усманова С.Х. Применение игровых технологий на различных этапах урока информатики.//Интернет и образование.-2008.-Т.2008,№2. Режим доступа: <http://www.openclass.ru/io/2/igrovye> .
10. Шайхетдинова Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся. Режим доступа:<http://festival.1september.ru/articles/522077>.
11. Сущность и функции игры и игровой деятельности [https://studwood.ru/1814888/pedagogika/suschnost\\_funktsii\\_igry\\_igrovoy\\_deyatelnosti](https://studwood.ru/1814888/pedagogika/suschnost_funktsii_igry_igrovoy_deyatelnosti)