

«Հանրակրթական դպրոցների ուսուցիչների և ուսուցչի  
օգնականների դասավանդման հմտությունների զարգացման  
ապահովում» ծրագիր

## **ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

Դպրոց՝ «Կապանի թիվ 3 հիմնական դպրոց» ՊՈԱԿ

Թեմա՝ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ ՌՈՒՄԱՅ ԼԵԶՎԻ  
ԴԱՍԵՐԻՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ (ՀԻՄՆԱԿԱՆ) ԴՊՐՈՑՈՒՄ.

Վերապատրաստող, մենթոր՝

Նարինե Ասատրյան

Ուսուցիչ՝

Լատրա Հայրապետյանց

## ***СОДЕРЖАНИЕ***

Введение.....	3
<b>ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ</b>	
<b>ЛИТЕРАТУРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ</b>	
§1 Историко-методический аспект изучения игровых технологий на уроках русского языка .....	5
<b>ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ</b>	
§2 Описание метода урока.....	9
§3 Методы наблюдения.....	14
Заключение .....	18
Список использованных источников.....	19

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность темы:** Игра-это естественная и человеческая форма обучения детей. Обучаясь через игру, дети учатся так, как им удобно и естественно, а не мы, взрослые, даем им материал так, как им удобно. Именно на это нацелены ГОС второго поколения.

Тема исследовательской работы - "Использование игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе" как средства формирования познавательных интересов у младших школьников - отвечает требованиям современного обучения. Игровые технологии полезны во всех классах, особенно в первые годы обучения. Ведь в начальных классах происходит обучение грамоте и фонетическому анализу слов. Очень важно научить детей слушать звуки, классифицировать звуки, различать звуки, делить слова на слоги, определять ударные и неударные гласные в словах, а затем выявлять "ошибкоопасные" места. Именно здесь на помощь могут прийти игровые технологии.

*Игры-это простой и привычный способ знакомства с окружающей действительностью и один из доступных методов приобретения определенных знаний, умений и навыков.*

Использование игровых форматов при организации учебной деятельности развивает познавательность учащихся, повышению их интереса к знаниям, развитию мотивации к обучению и проявлению инициативы, мотивации к творческой деятельности. Кроме того, игровой стиль предотвращает утомление при обучении. Например, он тренирует терпение и усидчивость, формирует умение доводить дело до конца. При групповой работе ученики прислушиваются к идеям других, принимают собственную критику, становятся чувствительными к ошибкам сверстников, развивают навыки публичных выступлений, приобретают желание и умение добиваться поставленных целей. Это универсальные формы поведения в обучении, которые пропагандируются в стандартах. Игры позволяют вовлечь учащихся в процесс обучения и преподнести информацию в более легкой и "ненавязчивой" форме.

**Цель исследования** - изучить педагогический потенциал использования игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе, представить игровые технологии как организационные формы познавательной деятельности на занятиях.

**Задачи исследования:**

- Проанализировать игровые технологии.
- Проанализировать практику использования игровых технологий на современном этапе.
- Обобщить опыт использования игровых технологий.

**Гипотеза:** предполагается, что использование игровых технологий на занятиях по русскому языку является эффективным средством активизации познавательной

деятельности учащихся и обеспечения усвоения знаний. В образовательной практике существует противоречие между необходимостью и потребностью использования дидактических игр в учебном процессе.

С целью обобщения теоретических разработок и практических материалов были разработаны методические рекомендации по использованию игр на уроках русского языка. Был использован собственный опыт применения игровых технологий на уроках.

**Методы работы:** Анализ, исследование, интерактивный урок.

**Структура работы.** Работа состоит из введения, основной части, заключения и списка использованной литературы и приложения. Работа состоит из 20 страниц.

## ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

### ЛИТЕРАТУРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ

#### **§1 Историко-методический аспект изучения игровых технологий на уроках русского языка**

В XXI веке в связи с изменениями, происходящими в современном образовании, на первый план выдвигается вопрос о введении ГОС основного общего образования и использовании новых технологий в обучении и воспитании, в том числе игровых. В подростковом возрасте обостряется потребность подростков в создании собственного мира, их стремление к взрослости, бурное развитие фантазии и воображения, возникновение спонтанных групповых игр. У старшеклассников игры характеризуются публичным самоутверждением, юмористической окраской, стремлением к озорству и склонностью к вербальной деятельности [5].

Игры — это форма психогенного поведения, в которой актуализируется окружающий мир и реализуется образная свобода личности [4 с. 65]. Способность к участию в играх не зависит от возраста, но в среднем школьном возрасте игры имеют свои особенности. Основным содержанием игр является подчинение правилам социального поведения и взаимоотношений. Даже при переходе от начального к среднему образованию игры включаются в учебный процесс. У детей продолжают развиваться символические функции воображения и сознания, позволяющие переносить характеристики одной вещи на другую, формировать собственную эмоциональную направленность и навыки культурного самовыражения. То есть, в результате овладения игрой в дошкольном возрасте формируется готовность к социально значимой и социально ценной учебной деятельности [6].

Игровые технологии используются в обучении русскому языку уже давно. Однако, несмотря на прошедшие годы, прогресс не стоит на месте. Современная жизнь предъявляет высокие требования к ученику как к личности. Дети получают задания в разных формах и должны выполнять их самостоятельно. Сегодня педагоги открывают для себя уникальный потенциал игр как активных участников процесса образования и педагогики.

Возникнув из потребности реализовать развлечение в образовании, классные игры привлекли внимание педагогов, психологов и методистов. На сегодняшний день игры заняли прочное место в учебном процессе. Разработано множество обучающих игр. Игры привлекают внимание и в методике преподавания русского языка. Сочетание игровой

технологии из отдельных игр и элементов представляет интерес для всех учителей средней школы. Использование игровых технологий на уроках русского языка позволяет устранить некоторые трудности, связанные с запоминанием, усвоением и удержанием материала на уровне эмоционального сознания. Важно также отметить, что игры на уроках русского языка способствуют обогащению словарного запаса учащихся и расширению их кругозора. Игры оказывают большое эмоциональное воздействие и не только решают общеобразовательные и развивающие задачи, но и развивают творческие качества личности. К ним относятся инициативность, настойчивость, доброжелательность, целеустремленность, умение находить выход в сложных ситуациях [4, с-67].

Игровые технологии охватывают определенные участки образовательного процесса и строятся как его неотъемлемая часть, объединенная общим содержанием, сюжетом и персонажами. Они не только способствуют воспитанию познавательных интересов учащихся и активизации их творческой деятельности, но и выполняют многие другие функции. Игровые технологии можно сравнить с другими образовательными методами и средствами. Игры могут быть средством формирования познавательных интересов учащихся и активизации их творческих способностей. При подготовке к играм учащиеся обычно занимаются рядом дополнительных видов познавательной деятельности. Игры используются для решения таких сложных задач, как изучение нового материала, закрепление изученного материала, развитие творческих способностей и формирование обще учебных умений и навыков [2, с. 120].

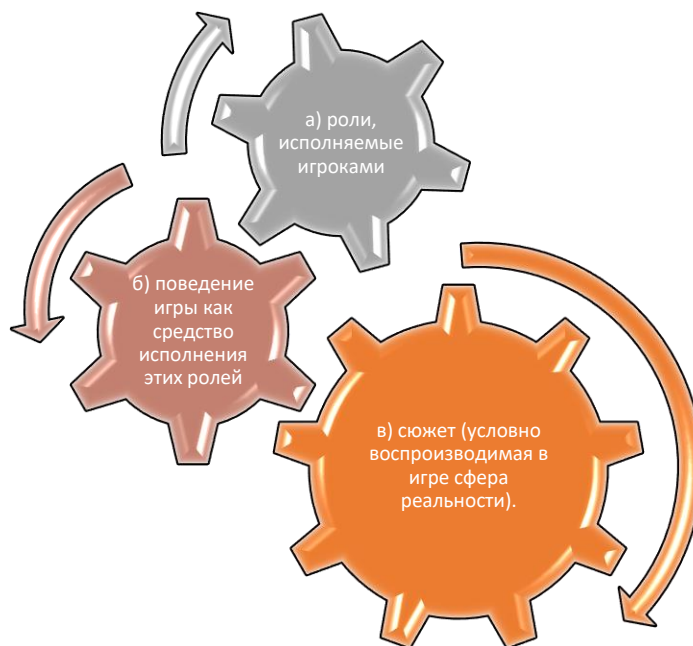
В играх часто используются различные предметы, игрушки, картинки, карточки, карты, таблицы, плакаты, модели, подготовленные сценарии, диалоги, выученные отрывки из стихов, пословицы, поговорки и другие материалы. Учащимся интересно работать над созданием таких учебных пособий. Ученики обращаются к различным источникам: романам, словарям, справочной и учебной литературе, исторической и научно-популярной литературе. При этом повышается их интерес к предмету. Большое значение для воспитания и развития характера школьников имеют игры. Игры развивают организаторские способности, физическую силу, умение планировать ряд последовательных действий, останавливать просьбы, подчиняться правилам группы и игры. Развивается умение преодолевать трудности, тренируется сила воли ребенка [1, с-165].

Игры способствуют развитию дружбы и товарищества, так как игрокам приходится при необходимости идти на компромисс и помогать сверстникам. Структура игры как деятельности органично включает в себя целеполагание, планирование, реализацию целей и анализ результатов, в ходе которых личность полностью осознает себя как субъект. При

игре в команде каждый ученик берет на себя ответственность за всю команду, каждый заинтересован в достижении наилучших результатов своей команды, каждый старается как можно быстрее и успешнее справиться с трудностями. Таким образом, соревнование способствует повышению успеваемости всех учащихся [2, с-123].

Игры снижают напряжение и повышают чувство ответственности перед однокурсниками.

*Структура игры как процесса включает в себя:*



Игровые технологии в основном используются в начальных классах. Это связано с тем, что начальные классы — это переходный, очень сложный этап, когда учащиеся переходят к новому учителю, новой программе и новому миру уроков. Игры очень важны в этот период, и их нельзя чрезмерно использовать или преувеличивать. Игры могут быть не только развлечением, но и моделью для обучения, творчества, терапии, моделирования отношений и их проявления в трудовой деятельности. Во время игр развиваются и укрепляются все мыслительные процессы, включая анализ, сравнение, классификацию и обобщение. Стремление найти ответы на поставленные в игре вопросы, желание первым решить проблему активизируют мыслительную и речевую деятельность учащихся [3, с. 60].

## ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ

### §2 Описание метода урока

Мною были проведены экспериментальные уроки по определению эффективности использования игровых технологий в преподавании русского языка в начальных классах.

#### *1. Выбор и реализация игровой системы для обучения теме "Глаголы"*

Для апробации игры в своей деятельности я создала игровую систему по теме "Глаголы" во втором классе. Я добавила игры для разных этапов урока, например:

- Приобретение знаний: игра "Хлоп-хлоп";
- Изучение нового материала: игра "Найди лишнее", "Заполни пробел".

При создании системы игр по теме "Глаголы" я опиралась на теорию и выделила следующие типы игр

*Игры - упражнения:* игры - упражнения развивают познавательные способности учащихся, способствуют запоминанию материала и развивают способность применять его в новых условиях.

Игры-соревнования. К этим играм относятся все виды игр. Учащиеся соревнуются в командах. Примеры игр-соревнований: игра "хлоп - хлоп".

#### *Пример урока по глаголу № 1*

Частичный анализ урока.

Игры-соревнования. Эти игры бывают самых разных разновидностей. Во время команд ученики соревнуются. Игра «Хлоп-хлоп» представляет собой иллюстрацию соревновательной игры.

*Технологический план урока для первого глагола в предложении*

*Краткий обзор урока.*

**Тема:** Представление о словах, обозначающих деятельность предмета (по отношению к глаголам)

**Цель:** улучшение понимания учащимися терминов, которые обозначают то, что делает предмет.

1. Ввести термины, описывающие, как работают предметы, и дающие ответ на вопрос «Что они делают?»
2. Улучшить языковые навыки и способность задавать вопросы и отвечать на них. Выразить свою точку зрения и точку зрения; используйте свои рассуждения, память и внимание.
3. Повысить осведомленность о теме, русском языке и термине.



- увеличение словарного запаса.
- стратегии преподавания
- типы структуры урока для деятельности учащихся:
- работа в команде и самостоятельно.

**Тип урока:** комбинированная форма урока.

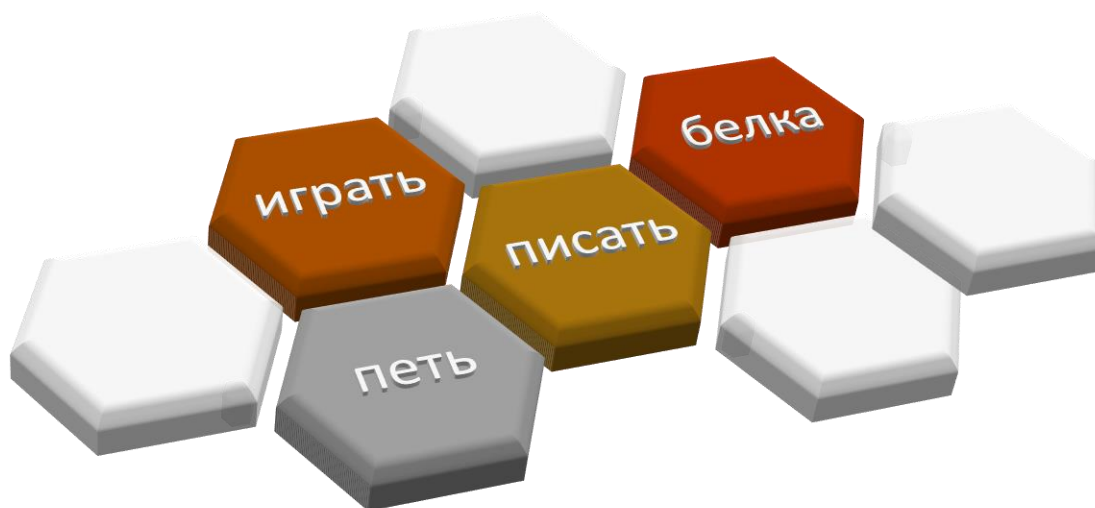
**Этапы применения урока:** управленческий момент психологической подготовки учащихся к успешной работе.

Актуализация знаний

1. Об идее существительного
2. Тесты на выявление признаков предметности, знака и действия. получение свежей информации.

**«Найди лишнее» — это игра.**

1. В игре «Найди лишнее» выделены слова.
  2. новый речевой компонент
- Прочитайте слова, которые дети написали на доске.



- Разделите их на группы и дайте каждой группе название.
  - Почему вам понадобилось так много времени, чтобы определить финальную группу?
  - Ребята, этот набор слов нужно назвать глаголами.
2. Новый компонент характеристики речи.

**Музыкальный антракт: отдых**

Закрепление полученных знаний.

Упражнение на заполнение пропусков.

Объединение представлений о новой игре - «Заполните пробелы»

- Ребята, каждому из вас предстоит выполнить новое задание, вы должны закончить это.
- Добавьте пропущенные глаголы и подчеркните ключевые компоненты предложения.

*Вариант 1: Белка ...орехи в дупле древнего дуба.*

*Вариант 2: Белки .....орехи в дупле древнего дуба.*

- жуёт-жуют

-Как идеи сравниваются? В чем различие?

-Какую работу вы выполняли и что обнаружили в своем отражении?

-Какие задачи показались вам наиболее сложными?

- Что, по вашему мнению, отсутствовало для уверенности?

-Как вы выполняете эти задачи?

При создании системы игр возникли трудности с поиском игр. Но я думаю, что эти усилия не пропали даром, и данную игровую систему можно использовать для других предметов, изменив содержание. Таким образом, игровая система может оживить любой урок, дети смогут активно участвовать в работе и развивать свое внимание, память, интеллект, навыки, смекалку и силу воли. Несомненно, образование должно быть действительно развивающим, серьезным и стимулирующим, но не скучным.

На данную тему «Глагол», мною была создана система игр, которая включена в конспекты уроков.

Визуальные и цветные слова использовались в игре "*Найди лишнее*". В данном случае было использовано пять слов. Это позволило привлечь внимание учащихся к задаче игры. Каждое слово было разделено на разные группы и предложено назвать: первая - существительное, вторая - предлог, третья группа не названа. Задача учащихся состояла в том, чтобы найти лишние слова. Для этого они должны были вспомнить, повторить, сравнить и сопоставить изученные части речи и найти лишние слова, которые отличаются от других слов по частям речи.

Работа в парах позволила учащимся объединиться для решения общей задачи. Важным условием было то, что дети работали вместе и прислушивались к мнению каждого. Работа в парах позволила детям распределить обязанности. Им также предстояло выбрать, кто будет отвечать на вопросы учителя, а кто в паре сможет грамотно выразить свою точку зрения. Эта игра проходила на том этапе, когда класс осваивал новую информацию. Это привело к повышению интереса учащихся к занятию.

В игре "*Заполни пробел*" дети должны были дописать пропущенные слова, используя предложения на карточках; вторая игра проводилась на этапе закрепления усвоенных знаний. Этот этап был особенно важен, так как на этом этапе ученики чувствовали себя уставшими, неусидчивыми и рассеянными. Игры стимулируют концентрацию внимания на учебной задаче и позволяют без труда сосредоточиться на сложном материале даже в конце урока (процесс игры дает такую возможность).

В процессе игры дети повторяют все знакомые фрагменты разговора и закрепляют тему в памяти. В процессе игры информация лучше усваивается и эффективнее запоминается. Учащиеся учатся сравнивать, сопоставлять, анализировать представленный материал и делать соответствующие выводы. Игра также помогает учащимся формулировать устные аргументы, выражая свое мнение. Ученики развивают умение доказывать свое мнение и подтверждать его выводами, сделанными в ходе командного обсуждения.

#### *Пример урока по глаголу № 2*

**Дискуссия:** Единственное и множественное число глаголов.

- **Цель:** Разработка представлений об отдельных глаголах и о том, когда меняется количество глаголов, а также во множественном числе.
- Выяснить у учащихся представления об единственной и множественной формах глагола.
- Улучшить внимательность учащихся в разговорной речи и правописании.
- Воспитывать любовь к местному языку и родной среде.

**Методы преподавания.** Объяснение и демонстрация типов структуры урока для деятельности учащихся. Предварительная работа над собственной работой.

**Этапы для комбинированного типа урока:** управленческий момент психологической подготовки учащихся к успешной работе.

Актуализация познавательной игры «Хлоп-хлоп»

1. Выделение слов с помощью игры «Хлоп-хлоп», предполагающей прослушивание глагола как лингвистические элементы.

2. Особенность глагола

В наш класс залетел воробей, поэтому очень важно соблюдать правила игры чтобы поймать его.

Задание 1: Обратите пристальное внимание на предложение. хлопок означает, что в высказывании присутствует глагол.

Задание 2: Первый вариант в единственном числе.

Второй вариант во множественном числе.

Я понимаю, что *«слово не воробей, оно вылетит и не поймаешь»*.

Однако игра есть игра.

Раньше мне нравились высокие пышные липы.

Давным-давно вдоль большой аллеи были посажены липы.

В зеленеющих верхушках лип пели птицы.

Липы начинают цвести золотыми цветами в начале лета.

Он имел приятный липово-медовый аромат.

Белая и нетронутая древесина липы высоко ценится.

Используя легкую, податливую древесину, опытные мастера оттачивают ее.

В крупных городах до сих пор сажают молодые липы.

**Получение информации.**

1. Об идее глагола

2. Упражнения на определение слов, отвечающие на вопрос: «Что они делают?»

Что он тогда делает?

3. Выделение одного слова среди нескольких слов

Физкульт- перерыв.

Таким образом, игра способствует развитию таких психических процессов, как внимание, память, умение говорить и мыслить. Для младших школьников она позволяет в

более адаптированной форме повторить и закрепить в памяти пройденный материал. Игры способствуют развитию интереса к русскому языку. Игры способствуют формированию интереса к русскому языку, так как создают уютную атмосферу в классе, и учащиеся охотнее высказывают свое мнение при работе с таким материалом. Игры мобилизуют весь класс, в них участвуют даже слабые ученики, которые в процессе игры приобретают уверенность в своих силах. Такой способ обучения способствует формированию таких нравственных качеств, как взаимопомощь, взаимовыручка, товарищество.

### *Технологическая карта урока по глаголу №3*

#### *Частичный анализ класса.*

В этой игре класс делится на две команды, и точность и правильность ответов зависит от знаний каждого участника. Команды получают очки в зависимости от количества правильных ответов каждого члена команды. Результативность работы команды зависит от ее сплоченности.

Таким образом, весь класс становится активным, а преподаватель видит, насколько учащиеся усвоили заданный материал, кто допустил больше ошибок, а кто меньше, с кем им следует поработать.

Задача учащихся - правильно слушать слова преподавателя и понимать, какая часть речи и какое число.

Данная игра помогает учащимся максимально улучшить свою память. Это связано с тем, что учащихся необходимо запоминать части речи и использовать их для распознавания слов и определения чисел. В игре также можно автоматизировать навыки написания частей речи и чисел. В этом случае учащимся необходимо быстро запомнить правила. Игра развивает особое значение русского языка и способствует формированию орфографических навыков и навыков написания букв.

Такие игры повышают интерес к русскому языку. Ученики не боятся делать ошибки и имеют право исправить их сразу же после того, как они их сделали. Игры позволяют увидеть мнение каждого. Учащиеся с интересом и азартом слушают каждое слово преподавателя и не упускают ничего важного в произношении. Кроме внимания, развиваются следующие психические процессы: мышление, память, и здесь хорошо развита слуховая память, восприятие звуков слов, что очень важно в младших классах, например, для диктантов, сочинения и записи слов под диктовку. Игра способствует совершенствованию навыков чтения и письма учащихся.

Игра применялась на этапе осознания знаний и способствовала повторению приведенных выше правил, стимулируя активность учащихся и подготавливая их к составлению тренировочных предложений, в которых они могли бы найти слова, связанные с этими правилами. Игра подготовила учащихся к более активной работе на уроке и стимулировала их активность в начале урока, что часто является проблемой на этом этапе. Таким образом, игра подготовила учащихся к более активной работе на уроке.

### **§3 Методы наблюдения**

Перед началом урока было решено проверить отношение детей к русскому языку. Этот метод был проведен до изучения тематических глаголов и позволил увидеть, как учащиеся взаимодействуют с русским языком и насколько он им интересен.

**Тема урока:** Прилагательные со сходным и несопоставимым значением.

Цель состоит в том, чтобы определить, как дети реагируют на русский язык и находят его интересным.

**Этап урока.** Изучение нового материала: Ребята, какое правило нужно соблюдать после выполнения последнего задания?

Вспомнить: (Существительные и прилагательные находятся в тесной связи.)

Затем игра начинается с того, что я называю им предмет, а дети ее описывают, т.е. нужно найти к существительному. 3 прил., и хлопать в согласии с говорящим.

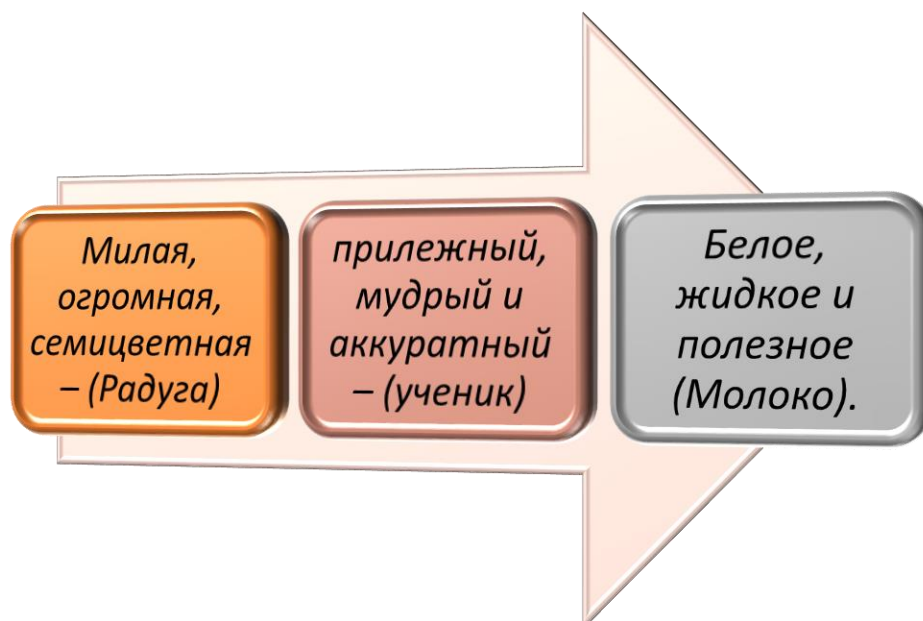
*(Зеленый, продолговатый и вкусный)*

*Огурец*

*(чистое, голубое)*

*Озеро, гора*

-А теперь я объясню вам предмет, перечислю его характеристики и попрошу обозначить его для меня. Если вы согласны, то хлопаем в ладоши.



-Участвуйте активно, помня о признаках предметов.

Дети, реагирующие соответствующим образом, демонстрируют это аплодисментами, однако они часто хлопают неправильно из-за того, что отвлекаются.

Проведенное наблюдение за деятельностью учащихся на уроках русского языка показало, что этот предмет не является любимым для учащихся: во втором классе они

изучают довольно сложные для понимания темы, такие как "части речи" и "абстрактные понятия ребенка". Некоторые ученики участвуют в уроке пассивно, что свидетельствует о снижении интереса к языку. Ученики с высоким уровнем осознанности знаний и активно участвующие в уроке, показывают более высокие результаты. Наблюдения показывают, что в конце урока активность учащихся значительно снижается. К концу занятия у учеников снижается концентрация внимания, их начинают занимать посторонние темы, в результате чего они не могут полностью усвоить пройденный материал. Поэтому при проведении практических занятий было решено включить в содержание курса игровые технологии.

**Выводы:** таким образом, при реализации игр в процесс всегда был вовлечен весь класс, и каждый проявлял свою активность. Следовательно, игры способствуют активизации деятельности учащихся и повышению их интереса к занятию. Анализируя результаты исследования и фрагменты уроков с применением игровых технологий, можно сделать вывод, что игровые технологии оказывают положительное влияние на развитие знаний по русскому языку. Игровые технологии, используемые на уроках, дают возможность учащимся раскрыть свой потенциал и лучше проявить свои способности. Игровые технологии на занятиях по русскому языку создают ситуации успеха для более слабых учащихся и позволяют им проявить себя. Игры создают условия для развития творческого мышления, находчивости, креативности, изобретательности и интеллекта. Можно наблюдать, как меняется ребенок в игровой среде. Ребенок становится более уверенным в себе, не боится ошибиться, а совершив ошибку, имеет возможность осознать ее, понять причину и исправить.

Игровая система оказывает положительное влияние на развитие учащихся. Ученики получают возможность работать в группах, решать различные учебные задачи, высказывать свои идеи, анализировать ситуации и искать решения. В результате игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, речи и воображения.

В процессе игры развиваются нравственные качества, дети учатся общаться, работая в группах, развивают коммуникативные навыки, учатся помогать одноклассникам, воспитывают чувство дружбы и взаимопомощи. Игры оказывают положительное влияние на формирование и сплочение коллектива.

Таким образом, включение игр в учебный процесс учащихся средней школы повышает их познавательную активность и интерес к русскому языку, способствует усвоению знаний.



На основании вышеизложенного можно перечислить методические рекомендации по применению игровых технологий.

Рекомендации по внедрению игровой технологии заключаются в следующем:

1) Преподаватели должны обладать определенными знаниями и навыками, связанными с теми играми, которые они преподают.

2) Репрезентативность игры. Это повысит интерес и желание детей слушать и участвовать в игре.

3) Вовлечение учителя в игру. Преподаватели являются участниками и руководителями игры. Учителя должны развивать игру в соответствии со своими педагогическими и воспитательными целями, но в то же время они не должны оказывать давление, играть второстепенную роль или направлять игру в нужное русло без ведома детей.

4) Веселье и обучение должны оптимально сочетаться. При проведении игр преподаватели должны всегда помнить о том, что перед детьми ставятся сложные учебные задачи, а способ их реализации - эмоциональный, легкий, непринужденный - превращает их в игры.

5) Средства и методы развития эмоционального отношения детей к игре не должны быть самоцелью, а должны рассматриваться как способ решения воспитательной задачи.

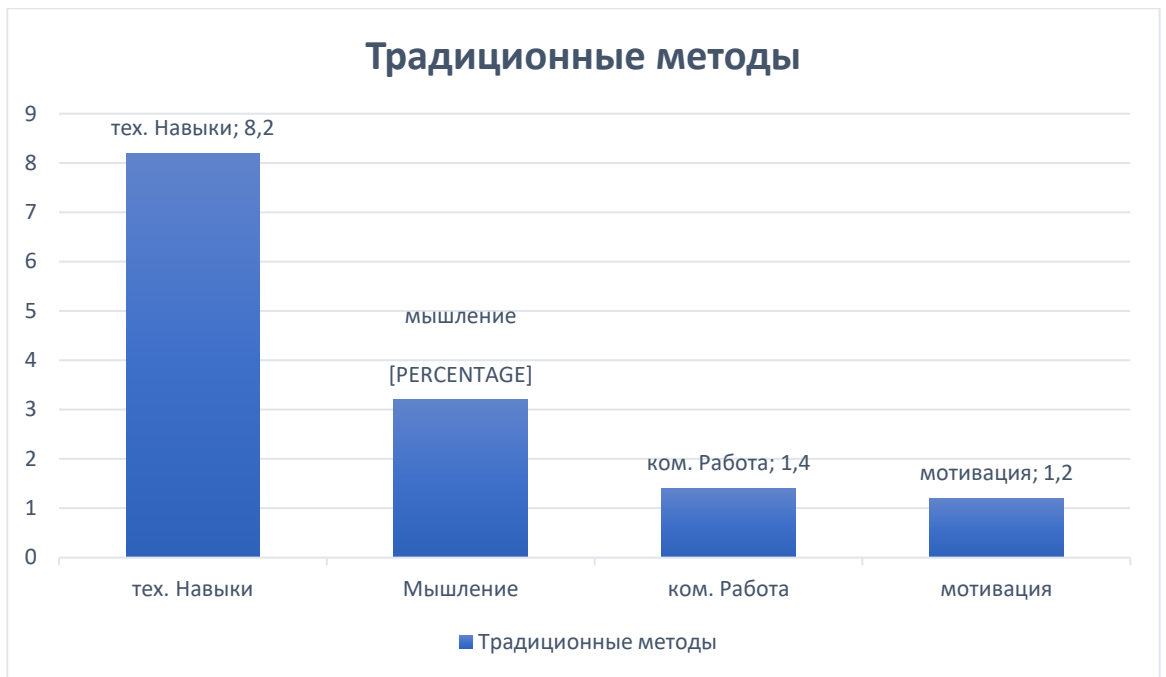
6) Между педагогами и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания.

7) Наглядные средства, используемые в дидактических играх, должны быть простыми и емкими.

## **2. Экспериментальный анализ**

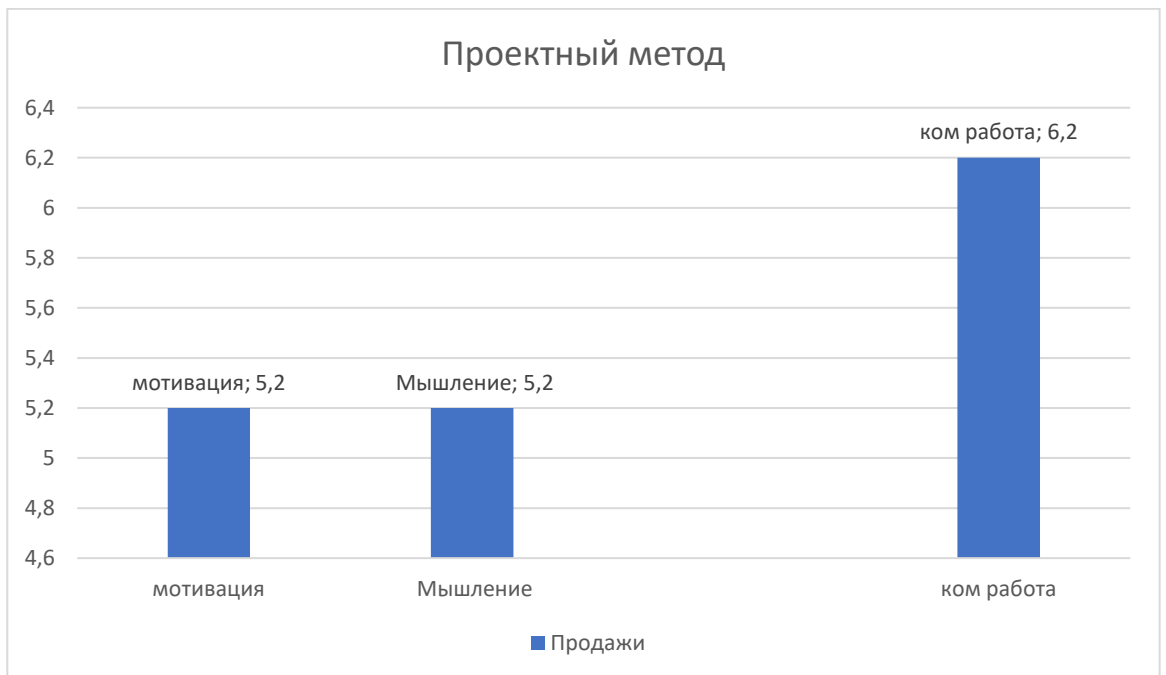
Для того чтобы более наглядно представить влияние игровых технологий на занятиях, проводимых традиционным и мною разработанными методами, а также развитие коллективной работы в результате нового метода, представляю картину в виде диаграммы.

Первая диаграмма представляет собой результирующую картину традиционного занятия, согласно которой традиционные методы мало влияют на мотивацию, а работа в команде имеет низкий уровень:



Диал. 1.

Как видно из второй диаграммы, в результате применения игровых технологий значительно повысилась эффективность командной работы, мотивация и мышление.



Диал. 2

### Обобщение

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что игры необходимы в начальной школе, их следует использовать на разных этапах обучения, включать в игры различные

виды деятельности учащихся, применять игры при изучении сложного и трудного для понимания материала. Для более систематического использования необходимо разрабатывать целые игры по определенным темам, так как игры могут повысить интерес к русскому языку, сделать предмет более "живым" и увлекательным.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

По результатам практической части данного исследования можно сказать, что проблема повышения интереса к русскому языку существует. Действительно, этот предмет не пользуется популярностью среди современных учащихся средней школы, мальчики не проявляют к нему особого интереса, а русский язык редко входит в число их любимых предметов. Материалы по этому предмету сложны для понимания учащимися средней школы и поэтому не вызывают у них интереса.

Для повышения уровня знаний по русскому языку необходимо стимулировать активность учащихся начальной школы с помощью игровых технологий. Игры могут повысить мотивацию и обучаемость, создать эмоциональный контекст уроков и позволить детям лучше и глубже усвоить содержание материала. Например, взаимопомощь, помощь и поддержка, товарищество, память, мышление, внимание, речь, воображение. Она также способствует развитию таких психических способностей, как память, мышление, внимание, речь и воображение. Игра является прекрасным средством сплочения коллектива детей младшего школьного возраста за счет групповой работы и взаимопомощи. Во время уроков ученики играют с большим удовольствием, не чувствуют усталости и не теряют счет времени, погрузившись в игру. Если игра проводится в начале урока, то дети хорошо работают в течение всего остального урока, более слабые ученики проявляют достаточную активность, а в середине и в конце урока игра помогает сконцентрировать внимание и поддержать интерес к уроку.

Предполагается, что обучение русскому языку будет успешным, если

- Игровая технология соответствует возрасту и индивидуальности детей;
- игровая технология включена в учебный процесс рационально и системно; и

- Игровая технология мотивирует учащихся к обучению;

-Эффективность сочетания игровых технологий с другими образовательными методами, упомянутыми в данной статье, хотя и подтверждается частично, но не отрицается. Использование игр на протяжении всего обучения в начальной школе, несомненно, повысит интерес к русскому языку, а учащиеся, поступающие в среднюю школу, станут более заинтересованными в предмете и углубят свои знания в этой области.

Я считаю, что мои игровые методы работы с детьми будут интересны и применимы преподавателями самых разных специальностей. Мой собственный опыт показывает, что мои ученики любят приходить ко мне на занятия и с нетерпением ждут каждого нового занятия.

Однако есть недостаток, который уменьшает влияние этого опыта: дети не могут усвоить каждый урок, играя, потому что обучение требует ежедневного труда, в то время как игра просто служит для привлечения игроков и ознакомления их с игровым процессом. Со временем подростки устают от частого использования игры, и новая интригующая связь урока заменяется уже знакомым этапом, что ухудшает качество результатов обучения в игре.

Если игра проводится не сама по себе, а как методический метод обучения грамоте, имеющий значение для учителя, если дети во время игры учатся новому и развивают свои навыки и способности, преодолевая трудности, то игра является важнейшей частью урока при обучении подрастающего поколения.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Диброва Е. И. «Современный русский язык. Часть I.» — 2003:
2. Карпова Е. В. Дидактические игры в средней школе: Попул. пособие для родителей и педагогов. 2001:
3. Касаткин Л. Л. «Русский язык». — М.: «Речь», 2014:
4. Эльконин Д. Б. Психология игры. М. 1979:
5. Развивающие педагогические технологии <http://www.ido.edu.ru/ffec/psych/ps13.html>
6. Интерактивные технологии в образовании (спецкурс)  
<http://www.smartboard.ru/view.pl?mid=1126873196>