



## «Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

## ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Использование игровых технологий на уроках русского языка

Առարկան՝ Русский язык

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Բելլա Առուստամյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Այգեատանի միջնակարգ դպրոց

Երևան 2023

Исследовательская тема. "Использование игровых технологий на уроках русского языка"

Вопрос. Как использовать игровые технологии на уроках русского языка?

## Оглавление

1. Введение -----	4
2. ГЛАВА 1. Теоретические основы использования игровых технологий на уроках русского языка в начальных классах -----	6
ГЛАВА 2. Экспериментальное изучение развития творческого мышления путем использования игровых технологий на уроках русского языка-----	19
Заключение-----	22
Библиографический список -----	24
Вкладка-----	25

## Введение

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 впервые дает и 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 актуальна, так как в начальных классах использование игры является основным условием проведения уроков, а в старшей – средством мотивации.

Таким образом, проблема исследования заключается в поиске и выборе игровых технологий для применения на уроках русского языка. На основании актуальности проблемы нами определена тема курсовой работы: «Использование игровых технологий 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 наиболее приемлемые игровые технологии для проведения опытно-экспериментальной работы.
4. Провести опытно-экспериментальную работу для изучения роли использования игровых технологий на уроках русского языка для прочного усвоению изучаемого материала.
5. Обобщить результаты опытно-экспериментальной работы.

4. Подвести итог и сделать выводы для исследовательской работы о роли применения игровых технологий при обучении русскому языку.

Для решения намеченных задач в процессе исследования были использованы различные теоретические и эмпирические методы: Теоретические методы: теоретический анализ научных работ в области проблем нарушения письма, синтез, сравнение, обобщение, классификация.

Эмпирические методы: обобщение опыта педагогов.

Объект исследования: применение игровых технологий на уроках русского языка, как средство повышения умственной деятельности. Предмет исследования: игровые технологии.

Гипотеза исследования: если на уроках русского языка применять игровые технологии, то изучаемый материал будет усваиваться прочнее. Практическая значимость исследования определяется наличием в работе игровых технологий (дидактических игр) для детей младшего школьного возраста.

Структура работы: согласно заявленной теме и поставленным задачам исследования работа состоит из введения, двух глав, выводов, заключения, списка используемой литературы и приложения.

# **ГЛАВА 1. Теоретические основы использования игровых технологий на уроках русского языка**

## **1.1 Характеристика основных видов игровых технологий и их классификация**

В настоящее время школа стремится к 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. Иными словами, школа чрезвычайно заинтересована в знании об особенностях психического развития каждого конкретного ребенка. И не случайно все в большей степени возрастает роль практических знаний в профессиональной подготовке педагогических кадров. Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении.

Игра как феноменальное человеческое явление наиболее подробно рассматривается в таких областях знания как психология и философия. В перестроечный период произошел резкий скачок интереса к обучающей игре (Ю.В. Геронимус, П.И. Пидкасистый).

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения 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 мира игры делает 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, 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 (доминирующему) 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).

Ю.К. Бабанский, выделяет неимитационные и имитационные и формы (виды) занятия .

Характерной чертой неимитационных занятий является отсутствие модели изучаемого процесса или деятельности. Активизация обучения осуществляется через установление прямых и обратных связи между преподавателем и обучаемыми. Отличительной чертой имитационных занятий является наличие модели изучаемого процесса (имитация индивидуальной или коллективной профессиональной деятельности). Особенность имитационных методов — разделение их на игровые и неигровые. Методы, при реализации которых обучаемые должны играть определенные роли, относятся к игровым. Самое распространенное мнение о функции игры как о тренировке навыков «взрослых» действий. Именно об этом пишет А.Н. Леонтьев в работе "Психологические основы дошкольной игры". В ходе деятельности ребенка возникает противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами и развитием осуществляющих это действие операций. Ребенок хочет сам управлять автомобилем, но не может осуществить этого действия. Он не владеет теми

операциями, которые требуются реальными предметными условиями денного действия, но он может выполнять это действие в игровой деятельности.

Впрочем, существуют и другие точки зрения на функцию игры в жизни людей. В.В. Давыдов считает, что основная функция интеллекта — это создание прогностических моделей, построение возможных вариантов будущего. Тогда игра (создание вероятных миров и действия с ними) — это одно из проявлений интеллекта, его неотъемлемое свойство. [11] Это свойство не зависит от возраста, просто «порождение моделей мира» взрослыми называется иначе — искусством, философией. И чем интеллектуальнее человек, тем более он должен быть склонен к игре. Одна из глав книги Л.С. Выготского «Педагогическая психология» содержит исследование педагогического значения игры. В ней говорится о том, что игра – не случайность, она возникает на всех стадиях культуры и жизни людей, это естественная особенность человека. Игры требуют сосредоточенности, смекалки, способностей и сил. Игра – коллективный опыт ребенка, она учит поведению в обществе. Неожиданные и новые условия игры требуют и перестройки деятельности, так возникает мышление как организация сложных форм опыта, психологическая сущность которых сводится к отбору единственно нужных действий в соответствии с основной целью, которую должно решить поведение.

Иными словами, игра есть разумная и целесообразная, планомерная, социально-координированная, подчинённая известным правилам система поведения или затрата энергии. Этим она оаналогична с трудовой затратой энергии. Таким образом, при всей объективной разнице, психологическая природа игры и труда совпадает. Это указывает на то, что игра – это форма труда ребенка, которая готовит его к будущей жизни, помогает выработать навыки и умения.

А.С. Макаренко писал: «Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру. В жизни детского коллектива серьезная ответственная и деловая игра должна занимать большое место. И вы, педагоги, обязаны уметь играть» [15]. Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Хотя ситуации проигрываемые ребенком, воображаемые, но чувства, переживаемые им, реальны. Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, педагог может программировать определенные положительные чувства играющих детей. «В игре совершенствуются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их



собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование и лишь с очарованием высших форм творчества сравнимая прелесть».

Творческий характер игры подтверждается тем, что ребенок не копирует жизнь, а, подражая тому, что видит, комбинирует свои представления. При этом он передает свое отношение к изображаемому, свои мысли и чувства. Когда ребенок входит в образ, у него живо работает мысль, углубляются чувства, он искренне переживает изображаемые события. О творческом характере детской игры говорят многие деятели искусства. К.С. Станиславский советовал актерам учиться у детей, игру которых отличает вера и правда. Скача на лошади – стуле, ребенок не думает, что стул под ним – это действительно конь, или стол, на который он карабкается как на гору, - гора.

Игра специфическая детская деятельность неоднородна. Каждый вид игры выполняет свою функцию в развитии ребенка. В дошкольном и младшем школьном возрасте выделяются три класса игр: игры, возникающие по инициативе ребенка – самостоятельные игры; игры, возникающие по инициативе взрослого, внедряющего их с образовательной и воспитательной целью; игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса – народные игры, которые могут возникать как по инициативе взрослого, так и более старших детей. Каждый из перечисленных классов игр, в свою очередь, представлен видами и подвидами. Так, в состав первого класса входят: игра – экспериментирование и сюжетные самостоятельные игры – сюжетно-образовательная, сюжетно-ролевая, режиссерская и театрализованная. Этот класс игр представляется наиболее продуктивным для развития интеллектуальной инициативы, творчества ребенка, которые проявляются в постановке себе и другим играющим новых игровых задач; для возникновения новых мотивов и видов деятельности. Именно игры, возникающие по инициативе самих детей, наиболее ярко представляют игру как форму практического размышления на материале знаний об окружающей действительности значимых переживаний и впечатлений, связанных с жизненным опытом ребенка. Именно самостоятельная игра является ведущей деятельностью в дошкольном детстве.

Воспитательное и развивающее значение игр огромно. Они формируют культуру игры; способствуют усвоению социальных норм и правил; и, что особенно важно, являются, наряду с другими видами деятельности, основой самостоятельных игр, в

которых дети могут творчески использовать полученные знания. Игровые технологии – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогической школой в целях обучения и воспитания детей.

Игровые технологии направлены на решение конкретных задач в обучении детей, но в то же время в них появляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

Использование дидактических игр как средство обучения младших школьников определяется рядом причин:

- 1) игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения в младшем школьном возрасте (Л.С. Выготский), поэтому опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы – это наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу;
- 2) освоение учебной деятельности, включение в нее детей идет медленно;
- 3) имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления. Игровые технологии способствуют развитию у детей психических процессов;
- 4) недостаточно сформирована познавательная мотивация. Мотив и содержание учебной деятельности не соответствуют друг другу.

Существуют значительные трудности адаптации при поступлении в школу. Игровая технология во многом способствует преодолению указанных трудностей. Игровая технология имеет определенную структуру, характеризующую игру как форму обучения и игровую деятельность.

Выделяются следующие структурные составляющие дидактической игры:

Дидактическая задача.

Игровые действия.

Правила игры.

Результат.

Дидактическая задача определяется целью обучения и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отображает 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. Игровая задача осуществляется детьми. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка.

Игровые действия – основа игры. Чем разнообразней 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, ролевые действия, отгадывания загадок, пространственные преобразования и т.д. Они связаны с игровым замыслом и исходят из него. Игровые действия являются 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. В игровой технологии 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 – результат подводится сразу по окончании игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание; определение команды – победительницы и т.д. При этом необходимо отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей. При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы. Так как именно с их помощью решаются дидактические задачи. Взаимоотношения между детьми и педагогом определяются не учебной ситуацией, а игрой. Дети и педагог – участники одной игры. Нарушается это условие, и педагог становится на путь прямого обучения.

Таким образом, игровые технологии – сложное, многогранное явление. В играх дети приобретают умения складывать из частей целое, выкладывать узоры из разнообразных форм, в играх закрепляются знания об окружающей природной

среде, формируются мыслительные процессы (анализ, синтез, классификация). Описание, рассказ по картинке с показом действий, движений направлено на развитие речи, воображения, творчества у младших школьников. Театральные игры вырабатывают способность к перевоплощению, к творческому поиску в создании необходимого образа. В игре сам процесс мышления протекает активнее, трудности умственной работы ребенок преодолевает легко, не замечая, что его учат.

Для педагогов важно продумать поэтапное распределение игр, в том числе и дидактических, на уроке. В начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы. В конце урока игра может носить поисковый характер. На любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, увлекательной, включать детей в разные виды деятельности. Следовательно, игра, может быть проведена на любом этапе урока, а также на уроках разного типа. Игровые технологии входят в целостный педагогический процесс, сочетаются и взаимосвязаны с другими формами обучения и воспитания школьников.

## 1.2. Методика использования игровых технологий на уроках русского языка

Дидактические игры занимают все больше места на уроке. Учителю важно верно определить место дидактической игры в учебном процессе и ее цель. Чаще всего она используется для переключения внимания детей с одного задания на другое, с целью обработки определенного способа действия, во время физминуток, придавая учебной работе дополнительные положительные эмоции. Все более прочные позиции в методике, педагогике и психологии занимает обучение, направленное на развитие понятийного мышления, при котором должно происходить усвоение полноценной теоретической информации.

"Если мы хотим, - писал Д.Б. Эльконин, - чтобы обучение в начальной школе было развивающим, то мы должны позаботиться, прежде всего, о научности содержания".

Обучение грамоте должно начинаться с сознания у детей общих представлений о строении языка, с организации наблюдений за происходящими процессами, со знакомства с особенностями русской письменности, то есть со строительства системы лингвистических знаний учащихся. Такое обучение не может обойтись без

освоения специальных лингвистических понятий. Одно из первых фонематических понятий, с которыми знакомятся первоклассники, - слог. Оно используется в трех направлениях:

1. Для обучения чтению – мы учим читать не сразу целыми словами, а сначала по слогам.
2. Для обучения фонематическому анализу – звучащее слово делится на слоги, а затем выделяются звуки внутри каждого слога.
3. Для обучения письму – мы учим детей для самоконтроля, диктовать себе по слогам.

Познакомить с понятием – значит познакомить детей с его опознавательными признаками, позволяющими отличить данное понятие от других. Для слога это: звук или группа звуков, произносимых на одном выдохе; слог не обладает лексическим значением; при нарушении последовательности слогов слово искажается или превращается в другое. Осознанное усвоение детьми этих признаков и приведет к осознанному усвоению понятия "слог". Для понимания первоклассниками того, что слог – это группа звуков, произносимых на одном "толчке воздуха" (первого из выделенных признаков), методикой в разные годы предлагалось много приемов.

Например, использование горящей свечи описывал известный русский методист А.М. Пешковский. "На стадионе" - Знаете ли вы, - говорит учитель первоклассникам, что на футбольных и хоккейных матчах все время изучают русский язык? Не верите? Какое слово они кричат, когда хотят, чтобы команда забила гол? (Шайбу). Правильно. Давайте и мы крикнем так, как кричат болельщики на стадионе. (Ученики скандируют шай-бу! Шай-бу) Болельщики кричат слово по слогам. Здесь вводится термин, который детям надо запомнить и потом не спутать с уже известным и очень похожим – термином "слово". - Слоги, - продолжает учитель, - это те кусочки, на которое делится слово. А что кричат болельщики, когда команда забила гол? (Молодцы!) Правильно, они кричат: ма-ла-цы! Ма-ла-цы! Учитель дает образец произношения. Необходимо обратить внимание на то, что при произнесении слова по слогам должно сохраняться орфоэпическое произношение. Это требование часто нарушается сначала учителями, а вслед за ними и учениками. Для знакомства со вторым признаком слога может быть полезна такая обучающая игра или ее интерпретация – на усмотрение учителя. Учитель произносит: [ка] – Понятно, что я хотела сказать? (Нет.) Дальше учитель

произносит: [ро]. – А теперь, понятно? (Опять нет.) Аналогично: [ва]. (Непонятно.) – Что я произнесла: слово или отдельные слоги? (Слоги.) А теперь я соединю их вместе и произнесу: "корова". Теперь, понятно? (Да.) Вывод, который дети делают вместе с учительницей: когда произносились отдельные слоги, было непонятно. Как только слоги соединились, получилось слово. На этом же этапе работы целесообразно поменяться ролями учителю с несколькими учениками или с приемом "доскажи словечко" прочитать стихотворение Э.Успенского, а затем продолжить такую же игру. Что за ли? Что за мон? Никакого смысла. А как скажут лимон – Сразу станет кисло! Что за ки? Что за но?- Людям не известно. А как скажут кино – Сразу интересно. Что за хал? Что за ва? Вот еще одна загадка. А как скажут халва – Сразу станет сладко. Во время игры учитель может использовать "ловушку" и досказать такой слог, при котором слова не образуются. Следует обратить внимание детей на то, что нелюбые слоги могут соединиться и образовать слово. Можно чередовать индивидуальную работу и групповую, использовать, например, работу в парах или по рядам при выполнении такого упражнения - игры. Учитель произносит слово, а ученики – другое, поменяв слово местами. Здесь также уместно использование слов – "ловушек", при перестановке слогов в которых нового слова не образуется.

Например, рады - ..., шина -..., нора -..., пора -.... Одновременно с введением понятия "слог" первоклассникам сообщается и его условный рисунок (знак), которым они будут пользоваться. Усвоение понятия "слог" невозможно без одновременной отработки способа действия при делении слов на слоги. Традиционными способами выделения слогов и определении их количества считаются произнесение слова с хлопками и прием упора тыльной стороны ладони в подбородок. Первый способ требует ответа до решения задачи: хлопнуть столько раз, сколько в слове слогов, – поэтому он может быть использован позднее как дополнительный. Второй прием тоже не может считаться универсальным, так как не все слова, например, синий или птицы – могут быть правильно разделены на слоги с его помощью. И здесь опять незаменимым окажется прием скандирования, а игра Важность понятия "слог" состоит еще в том, что он является основной единицей чтения, поэтому одна из задач обучения грамоте – формирование у детей правильного способа чтения – плавного по слогового.

Чтобы прочитать слово, ребенку необходимо опознать буквы каждого слова; определить, как они читаются в каждой позиции; осуществить плавное слоговое

чтение; осознать прочитанное. Первokлассники должны осознанно пользоваться особенностями слогового (позиционного) принципа русской графики. Вариант прочтения буквы зависит от ее окружения, то есть от позиции в слове. Поэтому и рассуждение ребенка при чтении открытого слога должно быть таким: "Чтобы прочитать слог, смотрю на вторую букву. Если эта буква а (о, у, ы), то она командует, что первую букву надо читать твердо". Для того чтобы такие рассуждения ребенок проводил осознанно, чтобы они в конечном итоге способствовали формированию прочного навыка чтения, рекомендуется игра "Буква в окошке", использованием пособия "абак", где первой должна появиться буква гласного в правом окошке. Именно она и определит вариант прочтения буквы слева. Организовать такую игру учитель может со всем классом, по рядам парами и т.д.

С такими же карточками можно предложить и другие игры:

1) Незнайка нес слово, но по дороге растерял слоги. В руках у него остался только первый слог "на" и последний "ка" (выставляются на наборное полотно). Помогите Незнайке. Дети вставляют карточку или карточки и читают получившиеся слова. Здесь учителю необходимо правильно отреагировать на ошибку ученика. Недостаточно сказать: "Неправильно, подумай!" - и убрать карточку. Слог надо оставить и прочитать получившееся, обращая внимание детей на то, что слово не составилось.

2) Учитель показывает карточку со слогом, дети его читают про себя, а в слух произносят слог, который получился в результате того, что они поменяли буквы местами. Игра способствует усвоению звуковой и буквенной форме слога. Одновременно с умением читать у детей формируется и умение писать. Поскольку письмо, как и чтение слоговое, то естественно, основной единицей письма должен стать слог.

Поэтому после формирования у первоклассников умения писать отдельные буквы и их соединения переходят к обучению письму, слогов и слов. При этом основным методическим приемом будет послоговая диктовка (слог записывается одновременно с его проговариванием). Такая диктовка является своеобразным алгоритмом, и тренировать детей в выполнении последовательности определенных действий, целесообразно в коллективной игре. Во время общей работы, один ученик (или учитель) может начать комментарий, а остальные –

продолжить. На более позднем этапе обучения правила игры учитель может изменить и предложить детям найти ошибку в комментарии, обнаружить и восстановить пропущенное действие. Только тогда, когда учитель убедится в том, что все дети овладели алгоритмом записи слога, он может допустить переход на шепотное комментирование. Подбор обучающих игр на уроке способствует формированию и развитию психических функций учащихся и требует определенного методического мастерства учителя начальной школы.

Особенно широко используются игры на уроках при обучении детей шести-семилетнего возраста, поскольку ведущей деятельностью детей до поступления была игра, а с поступлением в школу происходит смена ведущей деятельности на учебную. Надо иметь в виду, что очень эффективными являются игровые формы обучения, различного рода дидактические игры. В этих условиях переход от одной ведущей деятельности к другой происходит безболезненно. Надо шире практиковать занимательные игровые формы обучения, которые вызывают большой интерес у детей (например, игру в магазин при обучении математике, обведение контуров рисунка при обучении письму, игру с куклами и мячами на уроках по развитию речи и т.д.)

Даже слаборазвитые, робкие и застенчивые дети охотно включаются в подобные игры. При этом надо чётко представлять себе, какую именно дидактическую нагрузку несёт содержание той или иной игры, и постепенно совершенствовать эту дидактическую основу. В ситуации весёлой, увлекательной дидактической игры дети более успешно усваивают знания, чем в процессе учебных занятий. [20,21]

Разумеется, обучение нельзя превращать в сплошную игру. И в дальнейшем ученики, когда станут старше, поймут, что учение не игра, а труд, и труд серьёзный и ответственный, хотя по-прежнему радостный и увлекательный. Младший школьник мыслит наглядно-образно, поэтому необходимо при применении дидактических игр использовать наглядность. Игра должна быть занимательной, интересной для детей, но ни в коем случае нельзя принудительно заставлять детей играть. Это не даст желаемого результата ни в развивающем, ни в образовательном плане.

В игре детям следует предоставлять большую самостоятельность, в то же время на них нельзя возлагать и большую ответственность. Важно, чтобы ребята сами следили за выполнением правил, чтобы каждый участник игры чувствовал



ответственность перед коллективом. Игровые технологии кратковременны (10-20 мин.), и важно, чтобы всё это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче. Особенно важно следить за этим в коллективных играх. Нельзя допустить, чтобы решением задачи был занят один ребёнок, а другие бездействовали. Обычно при таком проведении игры дети быстро утомляются от пассивного ожидания. Другая картина наблюдается, если все играющие включены в решение задачи.

В игре проявляются особенности характера ребёнка, обнаруживается уровень его развития. Поэтому игра требует индивидуального подхода к детям. Учитель должен считаться с индивидуальными особенностями каждого ребёнка при выборе задания, постановке вопроса: одному дать задание надо легче, другому – труднее, одному стоит задать наводящий вопрос, а от другого потребовать вполне самостоятельного решения. Особого внимания требуют дети робкие, застенчивые: иногда такой ребёнок знает правильный ответ, но от робости не решается ответить, смущенно молчит. Учитель помогает ему преодолеть застенчивость, одобряет его, хвалит за малейшую удачу, старается чаще его вызывать, чтобы приучить выступать перед классом (коллективом). Дидактические игры особенно необходимы в воспитании и обучении детей шестилетнего возраста. В них удаётся сконцентрировать внешне даже самых инертных детей. В начале дети проявляют интерес только к игре, а затем и к тому учебному материалу, без которого участие в игре невозможно. Как показывают наблюдения за детьми шестилетнего возраста, наибольших успехов достигают те учителя, которые отводят на игру третью часть урока. Недооценка или переоценка игры отрицательно сказывается на учебно-воспитательном процессе. При недостаточном использовании игры снижается активность учащихся на уроке, ослабляется интерес к обучению, при её чрезмерном использовании ученики с трудом переключаются на обучение в неигровых условиях. Игра возникает у ребенка не самопроизвольно. Для ее возникновения нужен целый ряд условий, наличие впечатлений от окружающего мира, наличие игрушек, общение со взрослым, в котором игровые ситуации занимают значительное место. Таким образом, результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Игровая технология строится как целостное образование,

охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.

### ***Выводы по 1 главе***

Игровые технологии – сложное, многогранное явление. В играх дети приобретают умения складывать из частей целое, выкладывать узоры из разнообразных форм, в играх закрепляются знания об окружающей природной среде, формируются мыслительные процессы (анализ, синтез, классификация). Описание, рассказ по картинке с показом действий, движений направлено на развитие речи, воображения, творчества у младших школьников. Театральные игры вырабатывают способность к перевоплощению, к творческому поиску в создании необходимого образа. В игре сам процесс мышления протекает активнее, трудности умственной работы ребенок преодолевает легко, не замечая, что его учат. Для педагогов важно продумать поэтапное распределение игр, в том числе и дидактических, на уроке. В начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы. В конце урока игра может носить поисковый характер. На любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, увлекательной, включать детей в разные виды деятельности. Следовательно, игра, может быть проведена на любом этапе урока, а также на уроках разного типа. Игровые технологии входят в целостный педагогический процесс, сочетаются и взаимосвязаны с другими формами обучения и воспитания школьников.

## **ГЛАВА 2. Экспериментальное изучение развития творческого мышления путем использования игровых технологий на уроках русского языка**

С целью изучения возможностей использования игровых технологий в учебном процессе начальной школы на уроках русского языка нами был проведен эксперимент. Контрольным был определен 2 «б» класс, экспериментальным – 2 «а» класс. В количественном соотношении классы равны: наполняемость классов – 25 человек.

Изначально был проведен диктант по базовым орфограммам за курс 2 класса.

Результаты проведения диктанта в 2 классах

Орфограмма/правило постановки знаков препинания	Количество детей, допустивших ошибки в 2 «а» классе	Количество детей, допустивших ошибки в 2 «б» классе
1. Сочетания жи-ши, ча-ща, чу-щу	6	7
2. Границы предложений	1	1
3. Прописная буква в именах собственных	2	2
4. Знаки препинания в конце предложения	2	2
5. Сочетания чк-чн	0	0
6. Проверяемые безударные гласные в корне слова	1	2
7. Непроверяемые безударные гласные в корне слова (словарные слова).	0	0
8. Проверяемые согласные в корне слова	0	0
9. Раздельное написание предлогов со словами.	2	1
10. Мягкий знак (смягчающий)	0	0

Для проверки гипотезы в 2 «а» классе применялись при объяснении нового материала игровые технологии.

В 2 «б» классе игровые технологии не применялись. Большой объем информации ученики воспринимали на слух. В данный период учащиеся изучали следующие темы: «Провописание буквосочетаний жи-ши, ча-ща, чу-щу», «Правописание буквосочетаний чк, чн, чт», «Заглавная буква в именах собственных».

В завершении изученных тем ученики писали диктант по изученным орфограммам, к диктанту прилагались 2 дополнительных задания.

#### Результаты проведения диктанта в 2 классах

Орфограмма/правило постановки знаков препинания	Количество детей, допустивших ошибки в 2 «а» классе	Количество детей, допустивших ошибки в 2 «б» классе
1. Сочетания жи-ши, ча-ща, чу-щу	2	5
2. Границы предложений	0	0
3. Прописная буква в именах собственных	0	1
4. Знаки препинания в конце предложения	0	0
5. Сочетания чк-чн	0	0
6. Проверяемые безударные гласные в корне слова	1	0
7. Непроверяемые безударные гласные в корне слова (словарные слова).	0	0
8. Проверяемые согласные в корне слова	0	1
9. Раздельное написание предлогов со словами.	0	0
10. Мягкий знак (смягчающий)	0	0

Так как в 2 «б» классе игровые технологии не использовались, ученики хуже в ней ориентировались. Проверка самостоятельных работ показала, что в 2 «а» классе результаты выше. Применение различных средств игровых технологий активизирует учащихся, возбуждает внимание и тем самым помогает их развитию, способствует прочному усвоению изучаемого материала, дает возможность экономить время. Диктант показал, что лучшие результаты в 2 «а» классе, где при объяснении новой темы использовались игровые пособия. Применение различных средств игр активизирует учащихся, возбуждает их внимание и тем самым помогает их развитию, способствует более прочному усвоению изучаемого материала, дает возможность экономить время. Фронтальные занятия, в ходе которых использовались игровые технологии, создание различных игровых приемов у детей экспериментальной группы вызывали огромный интерес, оживление, радость, что поддерживало постоянно положительный эмоциональный настрой. Также

применение игровых средств на наших занятиях в течение длительного времени позволяло удерживать работоспособность на высоком уровне даже у детей с неустойчивым вниманием. Создание игры на занятиях обеспечивало легкое и быстрое усвоение программного материала. При проведении же занятий в контрольной группе трудно было удержать достаточно высокую работоспособность детей, у этих детей на выполнение более сложных заданий уходило больше времени, по сравнению с детьми экспериментальной группы, дети отвлекались, чаще ошибались, что нередко снижало интерес к занятиям. Поэтому при планировании работы с детьми контрольной группы приходилось больше уделять внимание именно этим детям, чтобы воздействие было более действенным и его результаты прочными.

### **Выводы по 2 главе**

В ходе опытно-экспериментальной работы мной было проведено 3 эксперимента: констатирующий, формирующий и контрольный. В ходе констатирующего эксперимента мной были использованы диктант, на формирующем этапе использовались карточки с заданиями, игровые технологии, на контрольном – диктант с дополнительными заданиями. На основе результатов констатирующего эксперимента я спроектировала 6 уроков с игровыми элементами. В ходе формирующего эксперимента были использованы уроки с игровыми элементами. Уроки вызвали интерес, оживление, радость, что поддерживало постоянно положительный эмоциональный настрой, позволяло удерживать работоспособность на высоком уровне даже у детей с неустойчивым вниманием. Создание игры на занятиях обеспечивало легкое и быстрое усвоение программного материала. В результате можно сказать, что формирующий эксперимент прошел успешно. Основной целью контрольного эксперимента являлось дублирование констатирующего эксперимента с дополнительными заданиями и сравнение результатов двух экспериментов, подтвердив или опровергнув гипотезу, в которой утверждается, что если на уроках русского языка применять игровые технологии, то изучаемый материал будет усваиваться прочнее.

Сравнение результатов двух экспериментов позволило сделать следующий вывод, подтверждающий гипотезу: если на уроках русского языка применять игровые технологии, то изучаемый материал будет усваиваться прочнее.

## Заключение

В процессе работы над темой на основе рассмотренной нами психолого-педагогической и методической литературы по данному вопросу, а также в результате исследования, мы пришли к выводу, что в педагогической работе большое внимание уделяется дидактической игре на уроке и выявлено её существенное значение для получения, усвоения и закрепления новых знаний у учащихся начальных классов. 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. Посредством применения игры и отдельных игровых действий в ходе занятий можно преодолеть ряд трудностей, возникающих в работе с детьми, имеющими проблемы в обучении.

В ходе проделанной нами работы, мы сделали вывод, что дидактическая игра может быть использована как и на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов учащихся. А также подчеркивает особую роль дидактических игровых приемов. Дидактические игры имеют особое воспитательное значение. Игры являются одним из важнейших средств развития самостоятельной речевой деятельности.

В то же время, как показывает анализ исследований, некоторые аспекты этой проблемы требуют дополнительного изучения; проблеме применения игры в работе посвящено немало работ ведущих специалистов. Ими разработано и предложено для применения достаточно много игровых приемов по преодолению нарушений в развитии лексики, грамматики, фонетики. Поэтому работа требует разнообразных приемов коррекции, учитывая индивидуальные особенности детей с общим недоразвитием речи. Таким образом, проблема целесообразного и адекватного использования дидактических игр, игровых приемов на разных этапах работы приобретает большое теоретическое и практическое значение. Таким образом, дидактическая игра – это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой обучаемые глубже и ярче постигают явления окружающей действительности и познают мир. В дальнейшем по данной теме мы планируем разработать сборник дидактических игр по русскому языку для использования его

в профессиональной деятельности и распространения в школах города для учителей русского языка и литературы.

## Библиографический список

1. Амонашвили Ш.А. Педагогическая симфония / Ш.А. Амонашвили. – 2-е изд. – М.: Свет, 2016. – 320 с
2. Андреева И.Н. Антология по истории и теории социальной педагогики: Учеб. пособие для студентов высш. пед. Учеб. заведений / И.Н. Андреева. – М.: Academia, 2000. – 173 с.
3. Асеев В.Г. Возрастная психология / В.Г. Асеев. – Иркутск: Наука, 2003. – 320 с.
4. Бабанский Ю.Н. Оптимизация процесса обучения (общедидактический аспект) / Ю.Н. Бабанский. – М.: Педагогика, 1977. 256 с.
5. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения / В.П. Беспалько. – М.:, 2010. – 287 с.
6. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л.С. Выготский. – М.: Просвещение, 2006. – 225 с.
7. Выготский Л.С. Психология развития ребенка / Л.С. Выготский. – М.: Эксмо, 2004. – 512 с.
8. Выготский Л.С. Педагогическая психология. / Под ред. В. В. Давыдова. – М.: Педагогика-Пресс, 1999. – 536 с.
9. Выготский Л.С. Психология искусства. / Л.С. Выготский. – М.: «АСТ», 2018. – 416 с.
10. Геронимус Ю.В. Игра, модель, экономика. / Ю.В. Геронимус. – М.: Знание, 1989. – 208 с.
11. Давыдов В.В. Виды общения в обучении: учебник / В.В. Давыдов. – М.: Педагогика, 1996. – 263 с.
12. Ершова А.П. Уроки театра на уроках в школе. / А.П. Ершова. – М., 1992. – 175 с.
13. Эльконин Д.Б. Психология игры. / Д.Б. Эльконин. – М., 2012. – 228 с.
14. Эльконин Д.Б. Творческие ролевые игры детей дошкольного возраста. / Д.Б. Эльконин. – М., 1957.



## Вкладка

### Диктант

Тишина в лесу. У Глаши и Даши широкие лыжи. Лыжи хорошо едут. Снег шуршит. Вершины сосен пушисты. На них снежинки. (20 слов)

Текст для диктанта представляет собой связный текст, соответствующей возрасту тематики, включающие в себя доступную лексику и достаточно простые по структуре предложения. В текст включены слова, в которых встречается значительное количество орфограмм, изучаемых в первом классе.

Предметные результаты:

- применять правила правописания: сочетания жи – ши, ча – ща, чу – щу в положении под ударением;
- применять правила правописания: прописная буква в начале предложения, в именах собственных;
- применять правила правописания: непроверяемые гласные в корне слова;
- применять правила правописания: проверяемые гласные и согласные в корне слова;
- применять правила правописания: раздельное написание предлогов с другими словами;
- применять правила правописания: знаки препинания в конце предложения: точка, вопросительный и восклицательный знаки;
- безошибочно писать под диктовку текст объемом 15-20 слов.

### Информационная характеристика текста для диктанта

Орфограмма/правило постановки знаков препинания	Количество орфограмм	Перечень слов
1. Сочетания жи-ши, ча-ща, чу-щу	9	тишина, Глаши, Даши, широкие, лыжи, шуршит, вершины, пушисты, снежинки
2. Границы предложений	6	Тишина, У, Лыжи, Снег, вершины, На
3. Прописная буква в именах собственных	2	Глаши, Даши
4. Знаки препинания в конце	6	Точки в конце предложений

предложения		
5.Сочетания чк-чн		
6.Проверяемые безударные гласные в корне слова	6	Тишина, лесу, вершины, снежинки
7.Непроверяемые безударные гласные в корне слова (словарные слова).	1	Хорошо
8. Проверяемые согласные в корне слова	1	снег
9. Раздельное написание предлогов со словами.	3	В лесу, У Глаши, На них
10. Мягкий знак (смягчающий)		

#### Критерии оценивания

«9-10» ставится за безошибочное аккуратное выполнение работы;

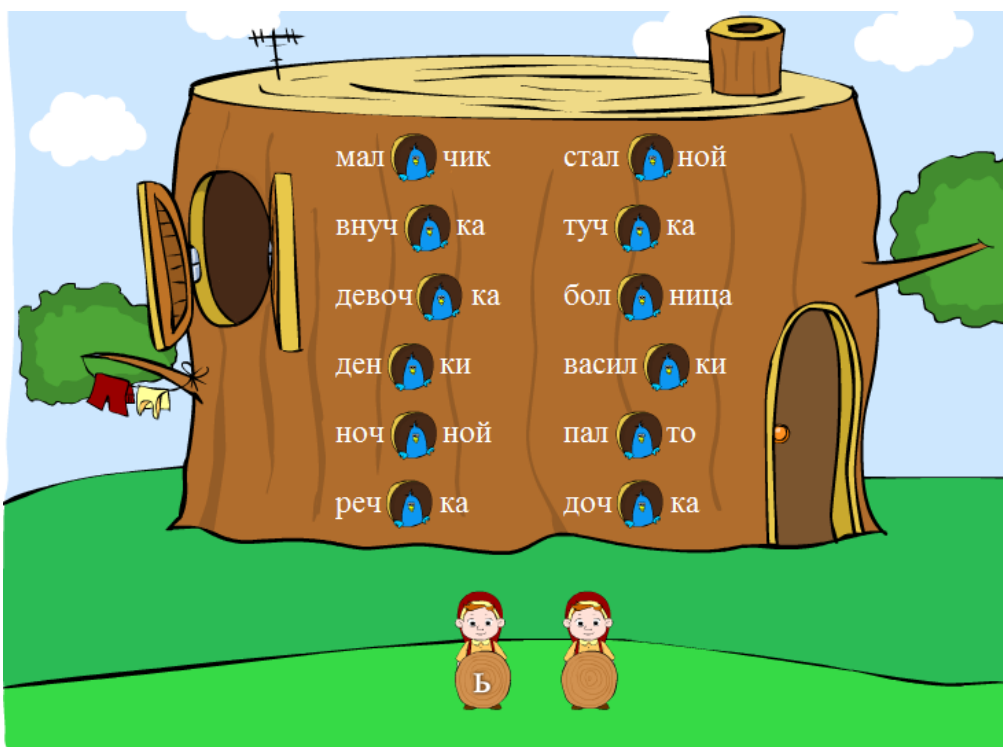
«7-8» ставится, если в работе 1 – 2 орфографические ошибки и 1 исправление;

«4-6» ставится, если в работе допущены 3 орфографические ошибки и 1 исправление;

«1-3» ставится, если в работе допущены 4 орфографические ошибки.

После проверки работы учителем ученик самостоятельно выставляет себе оценку по представленным критериям. После работы рекомендуется провести работу над ошибками, если они были.

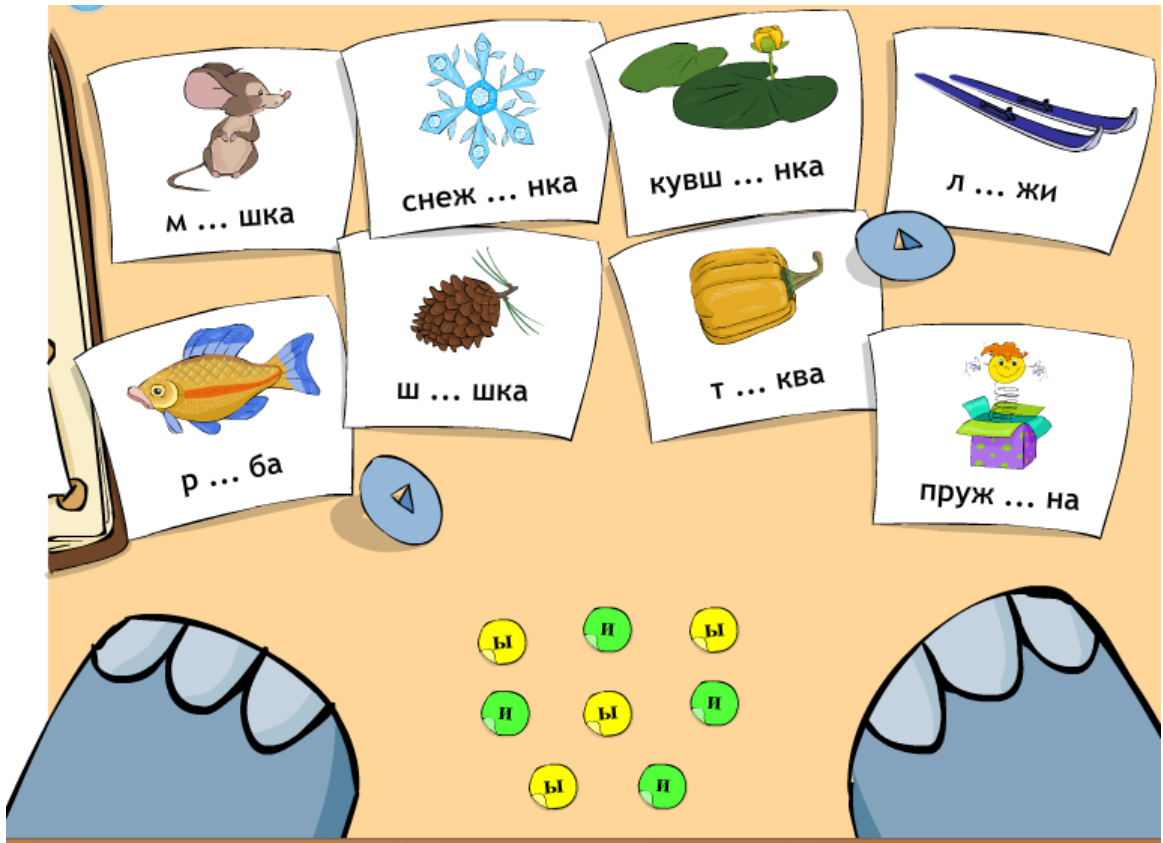
Задание 1. Соедини стрелочками. Вставь, где нужно, мягкий знак или пустую дощечку.



Задание 2. Соедини стрелочками. Вставь буквосочетание чк/чн/чт



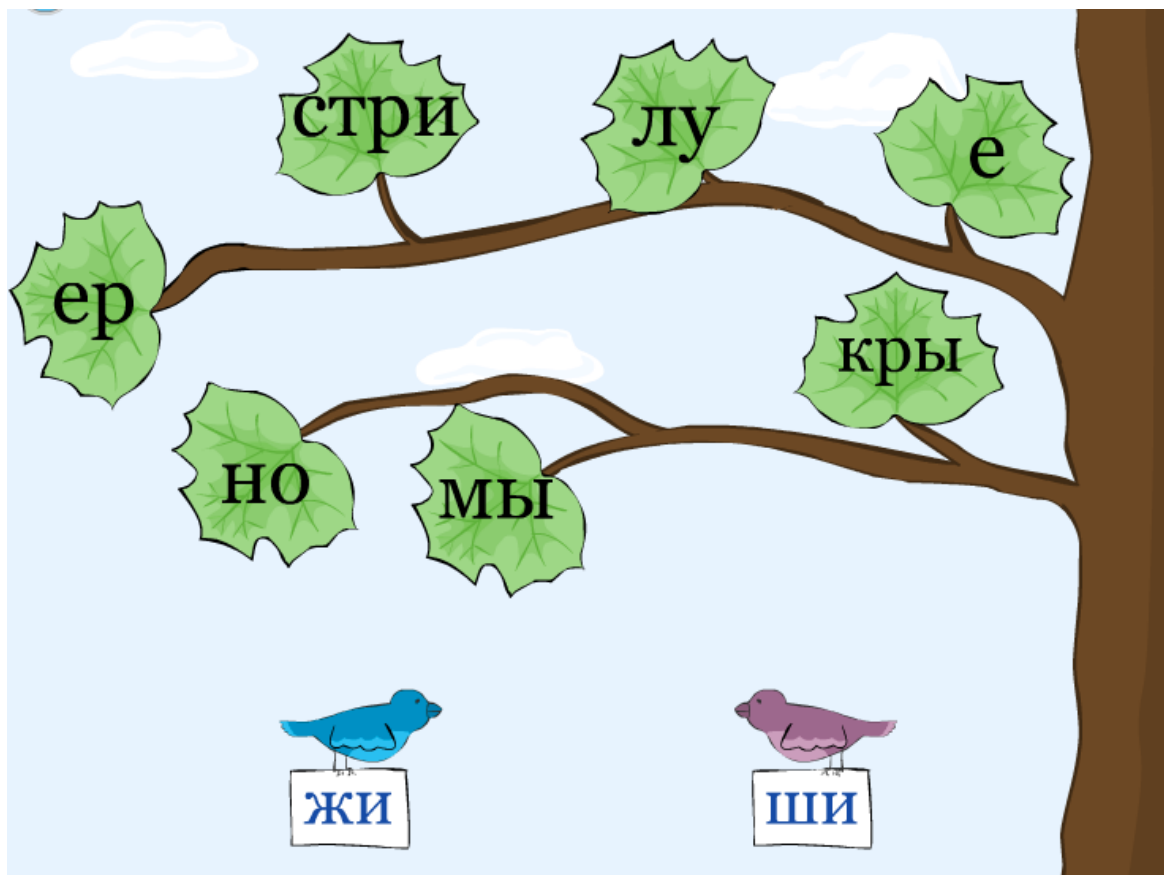
Задание 3. Вставь и/ы.



Задание 4. Соедини стрелочками с словами жи/ши. Прочитай скороговорку.



**Задание 5.** Составь слова с буквосочетаниями жи/ши. Запиши в тетрадь, подчеркни орфограммы.



**Задание 6.** Соедини стрелочками слова с а/я.



**Задание 7.** Соедини стрелочками слова с ча/ща. Прочитай загадки. Запиши отгадки в тетрадь.



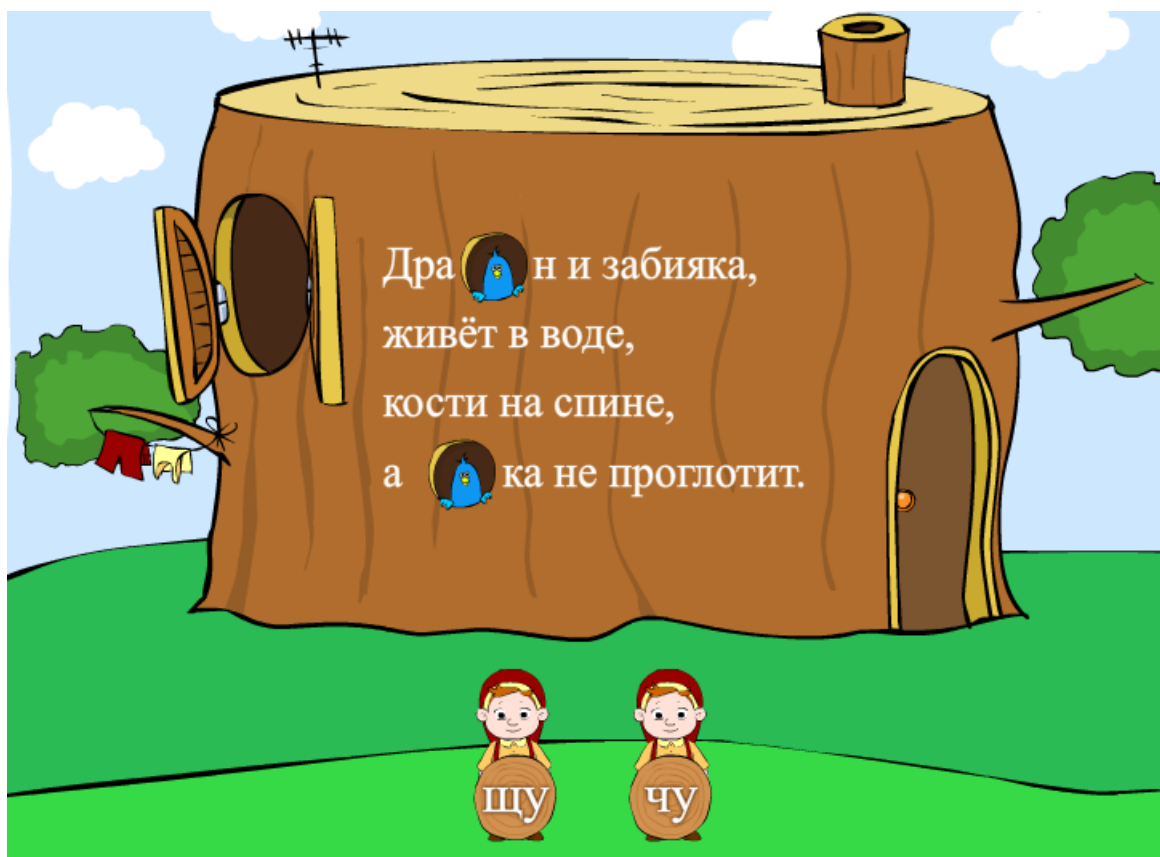
**Задание 8.** Соедини слова с а/я.



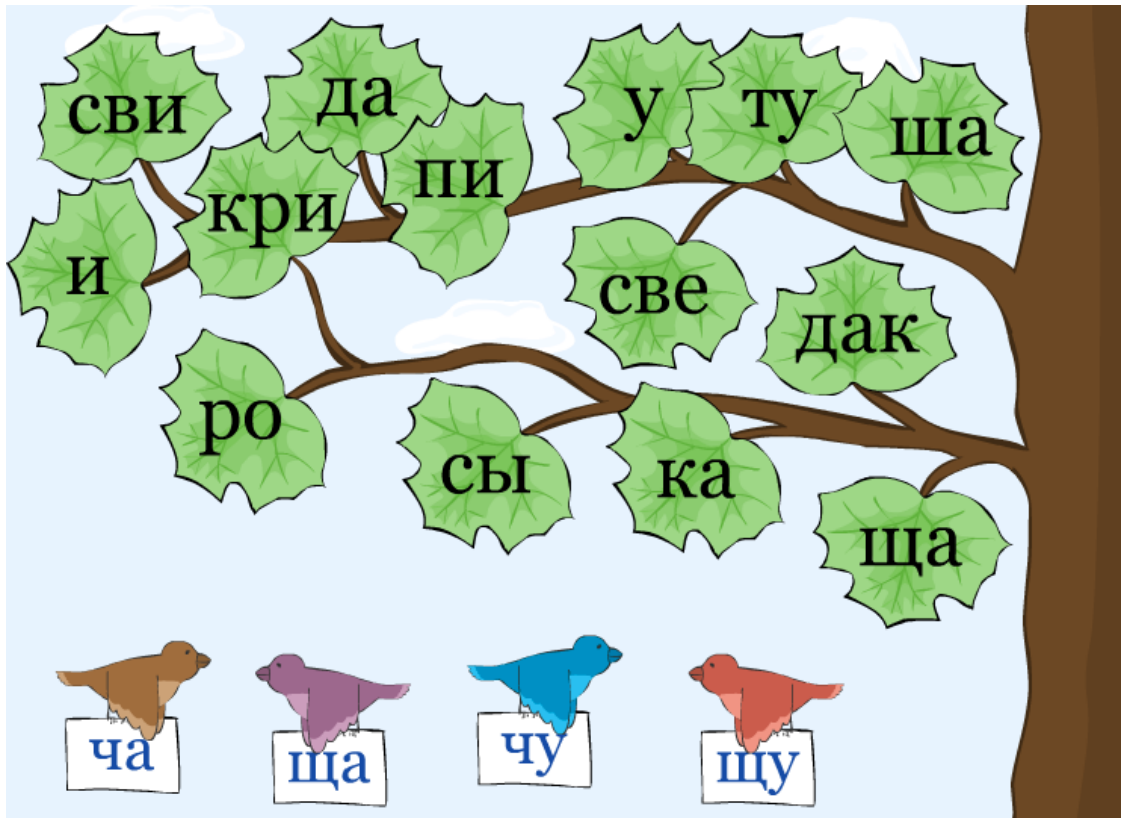
Задание 9. Соедини слова с у/ю.



Задание 10. Соедини стрелочками буквосочетания чу/щу и слова. Прочитай загадку. Запиши в тетрадь отгадку.

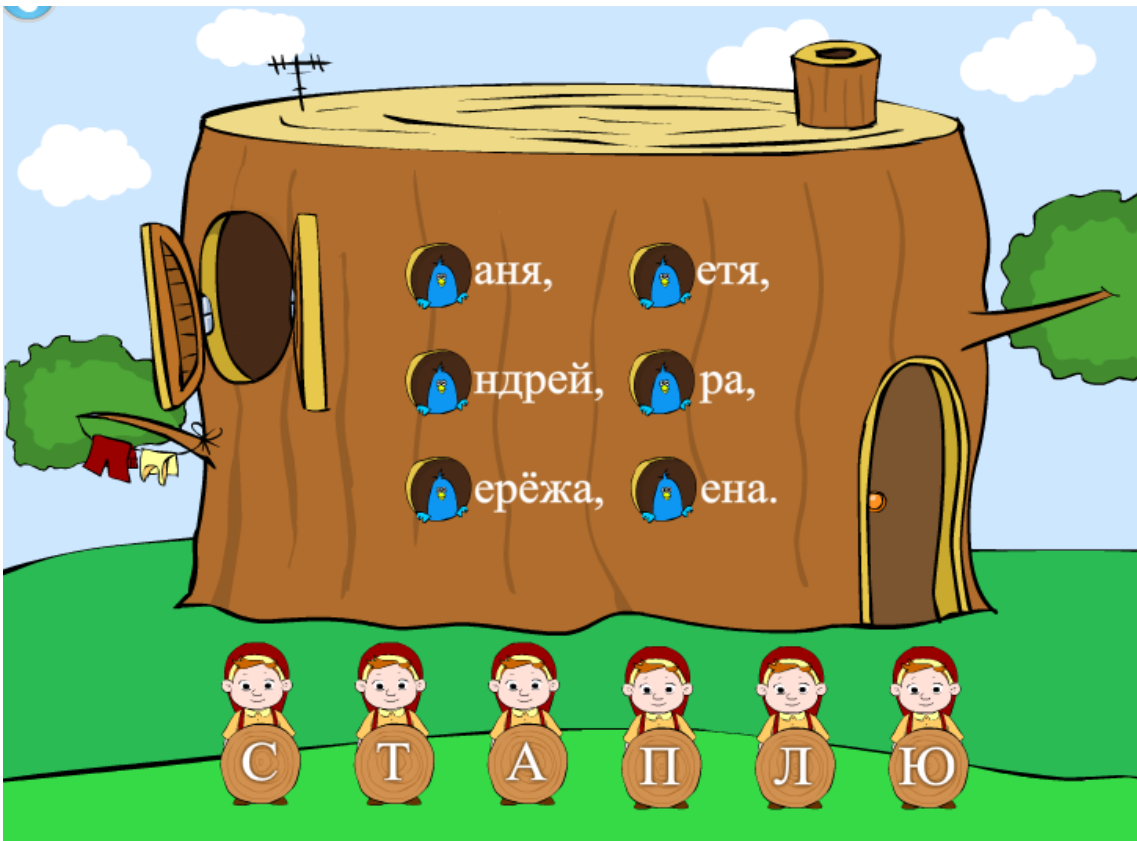


**Задание 11.** Составь слова с буквосочетаниями ча/ща, чу/щу. Запиши в тетрадь, подчеркни орфограммы.



**Задание 12.** Вставь пропуски. Спиши имена в тетрадь, подчеркни орфограммы.





**Задание 13.** Соедини линией полное и сокращенное имя.



Ольга

Коля



Василий

Оля



Татьяна

Вася



Николай

Таня

## Диктант

Милые малыши! Пишите в тетради чисто. Получайте хорошие оценки. Не спешите с ответами. Живите дружно. Дорожите дружбой. (19 слов)

Текст для диктанта представляет собой связный текст, соответствующей возрасту тематики, включающие в себя доступную лексику и достаточно простые по структуре предложения. В тексты включены слова, в которых встречается значительное количество орфограмм, изучаемых в первом классе.

### ***Предметные результаты:***

- применять правила правописания: сочетания *жи – ши, ча – ща, чу – щу* в положении под ударением;
- применять правила правописания: прописная буква в начале предложения, в именах собственных;
- применять правила правописания: непроверяемые гласные в корне слова;
- применять правила правописания: проверяемые гласные и согласные в корне слова;
- применять правила правописания: раздельное написание предлогов с другими словами;
- применять правила правописания: знаки препинания в конце предложения: точка, вопросительный и восклицательный знаки;
- безошибочно писать под диктовку текст объемом 15-20 слов.

### ***Информационная характеристика текста для диктанта***

Орфограмма/правило постановки знаков препинания	Количество орфограмм	Перечень слов
1. Сочетания жи-ши, ча-ща, чу-щу	7	малыши, Пишите, получайте, хорошие, спешите, живите, Дорожите
2. Границы предложений	6	Милые, Пишите, Получайте, Не, Живите, Дорожите
3. Прописная буква в именах		

собственных		
4. Знаки препинания в конце предложения	6	Точки и восклицательный знак в конце предложений
5.Сочетания чк-чн		
6.Проверяемые безударные гласные в корне слова	4	малыши, Пишите, спешите, Дорожите
7.Непроверяемые безударные гласные в корне слова (словарные слова).	2	тетради, хорошие
8. Проверяемые согласные в корне слова		
9. Раздельное написание предлогов со словами.		в тетради, с ответами
10. Мягкий знак (смягчающий)		

#### Критерии оценивания

«9-10» ставится за безошибочное аккуратное выполнение работы;

«7-8» ставится, если в работе 1 – 2 орфографические ошибки и 1 исправление;

«4-6» ставится, если в работе допущены 3 орфографические ошибки и 1 исправление;

«1-3» ставится, если в работе допущены 4 орфографические ошибки.

После проверки работы учителем ученик самостоятельно выставляет себе оценку по представленным критериям. После работы рекомендуется провести работу над ошибками, если они были.

#### Дополнительные задания

1. Прочитайте текст, вставьте пропущенные буквы.

Мы приехали на дач\_ . Дач\_ была у леса. Весь день звуч\_ли песни птиц. Слава Щ\_ кип пошел па речку. Речка была ш\_рокая. Над водой круж\_лись ч\_йки. Он поймал щ\_ку и двух лещей.

2. Напишите ниже по шесть слов с сочетаниями.

жи-ши

ча-ща

чу-щу