



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝

Использование игровых технологий в процессе преподавания русскому языку

Առարկան՝

Русский язык

Հետազոտող ուսուցիչ՝

Аванесян Мариам Асатури

Ուսումնական հաստատություն՝

Азаташенская основная школа

Երևան 2023

АБСТРАКТНАЯ СТРАНИЦА

1. **Тема:**Использование игровых технологий в процессе преподавания русскому языку.
2. **Вопросы:**
 - ❖ Что из себя представляют игровые технологии.
 - ❖ Как влияют игровые технологии на уроки русского языка.

Содержание

Введение.....	4-5
Глава 1: . Характеристика основных видов игровых технологий и их классификация. .6-16	
Глава 2: Правильное использование игровых технологий на уроках русского языка в младших класса.....	17-25
Заключение.....	26-27
Список литературы.....	28

Введение

Актуальность исследования. Проблема развития познавательных интересов обучающихся в процессе обучения занимает одно из ведущих мест в современных психолого–педагогических исследованиях. От решения этой проблемы в значительной степени зависит эффективность учебного процесса. А эффективность учебного процесса достигается учётом индивидуальных особенностей ребёнка и применением дидактических игр. В школе изучение русского языка начинается с элементарного чтения и письма. Опираясь на игровые технологии, учитель впервые знакомит младших школьников с основами наук. Именно через обучение посредством игровых технологий происходит процесс овладения знаниями. Несмотря на то, что историю игровых технологий рассматривают долгое время, однако эта тема остается актуальной, так как в начальных классах использование игры является основным условием проведения уроков. Актуальность темы исследования заключается в том, что при использовании игр и игровых ситуаций, на уроках возможны самые разнообразные приемы и формы работы. Все зависит от профессионализма и творчества учителя.

Цель данной работы:

- ❖ понять, что из себя представляют игровые технологии;
- ❖ рассмотреть роль использования игровых технологий в процессе обучения русскому языку.

Задачи данной работы:

- ❖ Проанализировать психолого-педагогическую и методическую литературу по теме исследования.
- ❖ Рассмотреть роль применения игровых технологий при обучении русскому языку в начальных классах.
- ❖ Отобрать наиболее приемлемые игровые технологии для использования на уроках русского языка.
- ❖ Подвести итог и сделать выводы для исследовательской работы о роли применения игровых технологий при обучении русскому языку.

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.

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы .

ГЛАВА 1. Характеристика основных видов игровых технологий и их классификация

Сегодня 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. И не случайно все в большей степени возрастает роль практических знаний в профессиональной подготовке педагогических кадров.

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.

Игра как технология обучения, имеет древнее происхождение. Игры появились ещё в Древнем мире и использовались как развлечения и развития подрастающего поколения. Играм также придавалась религиозная и политическая значимость.

Существовало множество народных игр, направленных на передачу социального опыта подрастающему поколению, и носили воспитательный и развивающий характер.

Игры, как технологии обучения, утвердились в СССР в 1932 году. Игра стала ведущим методом обучения.

В настоящее время игровые технологии лежат в основе обучения и воспитания школьников. Они способствуют мотивации к познанию и развитию детей, и потому становятся главной педагогической технологией.

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.

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).

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.

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.

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. 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.

Исходя из всего сказанного, игра есть разумная и целесообразная, планомерная, социально-координированная, подчинённая известным правилам система поведения или затрата энергии. Этим она аналогична с трудовой затратой энергии. Выходит, 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» . 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».

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 – самодеятельные 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.

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 самодеятельных 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.

Игровая технология имеет определенную структуру, характеризующую игру как форму обучения и игровую деятельность.

Выделяются следующие *структурные составляющие дидактической игры*:

1. Дидактическая задача.

2. Игровые действия.
3. Правила игры.
4. Результат.

Дидактическая задача определяется целью обучения и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отображает его обучающую деятельность. 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. 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. 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.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление. Игровые технологии позволяют сделать интересными и увлекательными работу учащихся на творческом уровне. Занимательность условного мира игры делает положительной эмоционально-окрашенную монотонную деятельность по повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- ❖ роли, взятые на себя играющими;
- ❖ игровые действия как средства реализации этих ролей;
- ❖ игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

реальные отношения между играющими;

- ❖ сюжет (содержание) -- область действительности, условно воспроизводимая в игре.[20].
- ❖ Педагогическая игра обладает существенным признаком -- наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.
- ❖ В структуру игры как деятельности, способствующей личности входят этапы:
 - ❖ целеполагания;
 - ❖ планирования;
 - ❖ реализации цели;
 - ❖ анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:

- ❖ в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- ❖ в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии;
- ❖ в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- ❖ в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе во многом зависит от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка-чертежа, письменной или устной инструкции. Они знакомят ребенка с разными способами передачи информации.

В развивающих играх главная особенность в том, что удалось объединить один из основных принципов обучения -- от простого к сложному -- с очень важным принципом творческой деятельности. Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Игровая деятельность выполняет следующие функции:

- ❖ развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- ❖ коммуникативную: освоение диалектики общения;
- ❖ самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- ❖ игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- ❖ диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- ❖ функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

- ❖ межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- ❖ дидактическому содержанию;
- ❖ организационной структуре;
- ❖ возрастным возможностям их использования;
- ❖ специфике содержания.

Дидактические ,способствуют расширению кругозора, познавательной деятельности; формированию определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности: развитию общеучебных умений и навыков; развитию трудовых навыков.

Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии творческих способностей, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации к учебной деятельности.

Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть

деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане. Ребята действуют по игровым правилам. Игровая обстановка меняет и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в двойном плане - как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- ❖ в качестве самостоятельного метода для освоения определенной темы;
- ❖ как элементы, иногда весьма существенные, какого-то другого метода;
- ❖ в качестве целого урока или его части (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения);
- ❖ возможно использование игры при организации внеклассного мероприятия.

Огромного внимания заслуживают исследования таких авторов, как Н.П. Аникеева, М.Ф. Стронин, Л.С. Выготский, А.П. Усов. Но наиболее полная и точная классификация учебных игр дана С.Л. Рубинштейном и Д.Б. Элькониным. Они выделяют интеллектуальные и ролевые игры, обращая при этом внимание на то, что если первая категория игр является "субъективно-объективной", то ролевые игры относятся к "субъективно-субъективным".

По виду деятельности игры делятся на:

- ❖ физические (двигательные);
- ❖ интеллектуальные (умственные);
- ❖ трудовые;
- ❖ социальные;
- ❖ психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- ❖ обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- ❖ познавательные, воспитательные, развивающие;
- ❖ репродуктивные, продуктивные, творческие;
- ❖ коммуникативные, диагностические, профориентационные.

По характеру игровой методики игры можно разделить на:

- ❖ предметные;
- ❖ сюжетные;
- ❖ ролевые;
- ❖ деловые;
- ❖ имитационные;
- ❖ игры-драматизации.

Игровые приемы - это способы совместного (педагога и детей) развития сюжетно-игрового замысла путем постановки игровых задач и выполнения соответствующих игровых действий, направленные на обучение и развитие детей. При использовании игрового метода или обучения задача учителя состоит, прежде всего, в том, чтобы организовать познавательную деятельность учащихся, в процессе которой развивались бы их способности, особенно творческие.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

- ❖ Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии общеучебных умений и навыков. Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную и творческую деятельность учащихся, т.е. игра таит в себе богатые обучающие возможности.
- ❖ Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки.

- ❖ Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.
- ❖ Коммуникативная функция заключается в создании рабочей атмосферы, объединяющей коллектив учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений.
- ❖ Релаксационная функция -- снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении рисованию.
- ❖ Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации. Здесь же стоит отметить, что осуществляется психологический тренинг и психокоррекция различных проявлений личности, осуществляемых в игровых моделях, которые могут быть приближены к жизненным ситуациям (в этом случае речь может идти о ролевой игре).
- ❖ Развивающая функция направлена на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Своеобразие использования игровых приемов в большей степени определяется задачами руководства изобразительной деятельностью, особенностями сочетания так называемых учебных и творческих задач.

Надо помнить, что содержание игровых задач и игровых действий должно соответствовать знаниям детей об окружающем и их интересам.

Исходя из всего сказанного, 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 Правильное использование игровых технологий на уроках русского языка в младших классах

Познавательный интерес – это один из самых значимых мотивов познания. Он проявляется в эмоциональном отношении школьника к объекту познания. «Интерес – как бы естественный двигатель детского поведения, он является верным выражением инстинктивного стремления, указанием на то, что деятельность ребенка совпадает с органическими потребностями... Педагогический закон гласит: прежде чем ты хочешь призвать ребенка к какой-либо деятельности, заинтересуй его ею, позаботься о том, чтобы обнаружить, что он готов к этой деятельности, что у него напряжены все силы, необходимые для нее, и что ребенок будет действовать сам, преподавателю же остается только руководить и направлять его деятельность» – Л.С. Выготский. В процессе познавательного интереса происходит овладение содержанием учебных предметов и необходимыми способами, умениями и навыками, при помощи которых ученик получает образование; положительно влияет на протекание психических процессов – мышления, воображения, памяти, внимания, которые под влиянием познавательного интереса приобретают особую активность и направленность. Познавательный интерес направлен не только на процесс познания, но и на его результат, а это всегда связано со стремлением к цели, с ее реализацией, преодолением трудностей, с волевым напряжением и усилием. И этот интерес достигается в том числе и применением дидактических игр.

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.

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, А.М. Пешковский использовал горящей свечи описывал известный русский методист. "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. Первоклассники 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 формы 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. А с помощью таких игр как "Выбери три слога", "Почтальон", "Шифровальщики", "Клички" можно отрабатывать скорость чтения, слоговой состав слова, развивать орфографическую зоркость и многое другое.

Важная роль игровых упражнений на уроках состоит еще и в том, что они способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность, создает положительный эмоциональный настрой в ходе урока.

Ребенок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную. Игра помогает формированию фонематического восприятия слова, обогащает ребенка новыми сведениями, активизирует мыслительную деятельность, внимание, а главное- стимулирует речь. В результате чего у детей появляется интерес к русскому языку. Не говоря уже о том, что игры по русскому языку способствуют формированию орфографической зоркости младшего школьника.

Важным фактором активизации учебно-познавательной деятельности является поощрение. Благодаря применению поощрений развивается интерес к познавательной деятельности; постепенно увеличивается объем работы на уроке как следствие повышения внимания и хорошей работоспособности; усиливается стремление к творчеству, дети ждут новых заданий, сами проявляют инициативу в их поиске. Улучшается и общий психологический климат в классе: дети не боятся ошибок, помогают друг другу.

Подбор обучающих игр на уроке способствует формированию и развитию психических функций учащихся и требует определенного методического мастерства учителя начальной школы.

Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр:

1. Во время игры учитель должен создавать в классе атмосферу доверия, уверенности учащихся в собственных силах и достижимости поставленных целей. Залогом этого является доброжелательность, тактичность учителя, поощрение и одобрение действий учащихся.

2. Любая игра, предлагаемая учителем, должна быть хорошо продумана и подготовлена. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она требуется.

3. Учитель должен быть очень внимательным к тому, насколько учащиеся подготовлены к игре, особенно к творческим играм, где учащимся представляется большая самостоятельность.

4. Следует обратить внимание на состав команд для игры. Они подбираются так, чтобы в каждой были участники разного уровня и при этом в каждой группе должен быть лидер.

В процессе игр учитель должен постепенно воспитывать ведущих из числа лидеров, а в простых играх предлагать роль ведущего поочерёдно разным учащимся.

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.

Однако, 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. В игре проявляются особенности

характера ребёнка, обнаруживается уровень его развития. Поэтому игра требует индивидуального подхода к детям. 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).

Положительной стороной игры является то, что усваиваемый школьниками материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие.

Игры могут использоваться при знакомстве друг с другом на начальных этапах обучения; могут сочетаться с различными психолого–педагогическими тренингами по развитию коммуникации. Также они могут использоваться непосредственно в процессе обучения.

Дидактические игры на практике в начальных классах широко применяются для достижения основных целей, а именно:

- Интеллектуальное развитие младших школьников;
- Приобщение школьников к общечеловеческим ценностям;
- Увеличение объема понятий, представлений и сведений, которыми овладевает ученик;
- Углубление уже освоенных ранее знаний;
- Объединение знаний в категории и системы;
- Полученные обучающимися знания в результате дидактической игры служат основой важнейших умений и навыков, которые должны освоить младшие школьники .

Руководство дидактической игрой обязательно должно включать в себя два направления:

- 1) забота о том, чтобы дети в процессе игры получали максимум радости, наслаждения, удовольствия.
- 2) забота о том, чтобы игра содержала в себе необходимый запас «пищи» для обучения и самообразования.

Исходя из вышесказанного, дидактическая игра представляет собой систему, в которой все ее компоненты взаимосвязаны, обеспечивая игровую суть учебного процесса.

А.И.Сорокина подразделяет дидактические игры по способу организации деятельности:

Игры – упражнения проводятся как на уроке, так и во внеурочной учебной работе. Они занимают обычно 10–15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей школьников. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки.

Игры – путешествия. Они служат, в основном, целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала

Игра – соревнование. Игра – соревнование позволяет учителю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы

Игры – предположения: «Что было бы..?», «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент, например, игра «Кто быстрее сообразит?»

Игры – загадки. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике наиболее часто используются указанные игры, либо в «чистом» виде, либо в сочетании с другими видами игр: подвижными, сюжетно – ролевыми и др.

Таким образом, познавательные интересы – это активная познавательная направленность, связанная с положительным эмоционально окрашенным отношением к изучению предмета.

Познавательный интерес как мотив учения побуждает младшего школьника к самостоятельной деятельности, при наличии интереса процесс овладения знаниями становится более активным, творческим, что в свою очередь, влияет на укрепление интереса. Развитие познавательных интересов младших школьников должно происходить в доступной для них форме, то есть через применение игр, использование игровых технологий.

Занятия, пронизанные элементами игры, соревнования, содержащие игровые ситуации значительно способствуют развитию познавательных интересов младших школьников. Во время игры ученик – полноправный участник познавательной деятельности, он самостоятельно ставит перед собой задачи и решает их. Для него игра – это не беззаботное и легкое времяпрепровождение: играющий отдает ей максимум энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Познание окружающего мира в игре облекается в формы, непохожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответов, и новый взгляд на известные факты и явления, пополнение и расширение знаний и умений, установление связей, сходства и различия между отдельными событиями. Но самое важное – не по необходимости, не под давлением, а по желанию самих учащихся во время игр происходит многократное повторение материала в его различных сочетаниях и формах.

Заключение

Проведенная работа позволяет сделать следующие выводы.

- ❖ Изучение литературы, анализ и обобщение собранных по проблеме материалов дали нам возможность определить теоретические основы использования игровых технологий для развития познавательных интересов младших школьников. В результате работы нами было рассмотрено понятие «познавательный интерес» в психолого-педагогической литературе, определены особенности развития познавательных интересов младших школьников, выявлена роль игровых технологий в развитии познавательных интересов у детей младшего школьного возраста.
- ❖ Педагогическая игра – вид деятельности, характеризующийся четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, учебно–познавательной направленностью. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно–познавательной направленностью.
- ❖ Игры активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения нового материала, используя возможности различных методических приемов. Младших школьников необходимо включать в активную деятельность, «соединяющую ум с сердцем».

Итак, использование игровых технологий в период обучения в начальной школе является наиболее эффективным средством повышения качества знаний учащихся по предмету. А для этого учитель должен обладать творческой деятельностью, умело и методически правильно использовать дидактические игры. Введение в процесс обучения русскому языку игр способствует углублению познавательного интереса, повышению мотивации учебной деятельности, развитию коммуникативных умений. Одна из существенных задач использования игр на уроках – формирование навыков самостоятельной работы, развитие познавательной активности младших школьников.

Игровые технологии позволяют сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо–поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению учебных предметов. Занимательность условного мира игры делает положительной и эмоционально–окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Таким образом, задачи, поставленные в данной работе, были решены, цель исследования достигнута, гипотеза подтверждена.

Список литературы

1. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения / В.П. Беспалько. – М.:, 2010.
2. Выготский Л.С. Педагогическая психология. / Под ред. В. В. Давыдова. – М.: Педагогика-Пресс, 1999.
3. Выготский Л.С. Вопросы детской (возрастной) психологии. // Собр. соч.: В 6 т. – Т.4. - М. 1989.
4. Давыдов В.В. Виды общения в обучении: учебник / В.В. Давыдов. – М.: Педагогика, 1996.
5. Макаренко А.С. Лекции о воспитании детей. / А.С. Макаренко. – М. 1940.
6. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998.
7. Башлий Е.В. Игровые методы как одна из форм активных методов обучения // Дополнительное образование. – 2004.
8. Бесова М.А. Познавательные игры от А до Я. 2004.
9. Блонский П.П. Психология младших школьников. – М. 1997.
10. Куприянов Б.В. и др. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры детей. – М., 2014.
11. Мир детства: Младший школьник. / Под ред. А.Г. Хрипковой. – М.: Педагогика, 2008.