



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաները Ռուսաց
լեզվի դասերին տարրական (հիմնական) դպրոցում.

Առարկան՝ Ռուսաց լեզու

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Հախավերդյան Նարինե

Ուսումնական հաստատություն՝ « Ալավերդու Հովհ. Թումանյանի
անվան հ.2 հիմն. դպրոց» ՊՈԱԿ

Երևան 2023

СОДЕРЖАНИЕ

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

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы: Тема исследовательской работы - "Использование игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе" как средства формирования познавательных интересов младших школьников - отвечает требованиям современного обучения. Игровые технологии полезны во всех классах, особенно в первые годы обучения. Игра-это естественная и человеческая форма обучения детей. Обучаясь через игру, дети учатся так, как им удобно и естественно, а не мы, взрослые, даемим материал так, как им удобно. Именно на это нацелены ГОС второго поколения.

Психологи утверждают, что личность в своем развитии проходит определенные этапы. Учебной деятельности предшествует деятельность игровая. Лишая учащихся игровой деятельности, мы, педагоги, отнимаем у них наиболее органичный способ познания. Игра приоткрывает ребёнку незнакомые грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у школьников интереса к учебному предмету, значит, процесс обучения становится более эффективным.

В начальных классах происходит обучение грамоте и фонетическому анализу слов. Очень важно научить детей слушать звуки, классифицировать звуки, различать звуки, делить слова на слоги, определять ударные и неударные гласные в словах, а затем выявлять "ошибкоопасные" места. Именно здесь на помощь могут прийти игровые технологии.

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

Играя, устанавливаются доверительные отношения с классом, тем самым поднимается авторитет учителя, способного понять своих учеников, посмеяться и пошутить вместе с ними. Кроме того, коллективная игра дает каждому ученику возможность взаимодействовать с ребятами в группе или в классе. Немаловажно также и то, что игра на уроках русского языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор.

Использование игровых форматов при организации учебной деятельности развивает познавательность учащихся, повышению их интереса к знаниям, развитию мотивации к обучению и проявлению инициативы, мотивации к творческой деятельности. Кроме того, игровой стиль предотвращает утомление при обучении. Например, он тренирует терпение и усидчивость, формирует умение доводить дело до конца. При групповой работе ученики прислушиваются к идеям других, принимают собственную критику, становятся чувствительными к ошибкам сверстников, развивают навыки публичных выступлений, приобретают желание и умение добиваться поставленных целей. Это универсальные

формы поведения в обучении, которые пропагандируются в стандартах. Игры позволяют вовлечь учащихся в процесс обучения и преподнести информацию в более легкой и "ненавязчивой" форме.

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

Задачи исследования:

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

Гипотеза: предполагается, что использование игровых технологий на занятиях по русскому языку является эффективным средством активизации познавательной деятельности учащихся и обеспечения усвоения знаний. В образовательной практике существует противоречие между необходимостью и потребностью использования дидактических игр в учебном процессе.

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

Методы работы: Анализ, исследование, интерактивный урок.

Структура работы. Работа состоит из введения, основной части, заключения и списка использованной литературы и приложения. Работа состоит из 22 страниц.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

ЛИТЕРАТУРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ

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

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра- это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра-это искра ,зажигающая огонёк пылливости и любознательности».

В.А.Сухомлинский.

В XXI веке в связи с изменениями, происходящими в современном образовании, на первый план выдвигается вопрос о введении ГОС основного общего образования и использовании новых технологий в обучении и воспитании, в том числе игровых. В педагогике и методике преподавания больше внимания уделяется играм дошкольников и младших школьников. Это связано с тем, что педагоги рассматривают игру как важный метод обучения для детей именно дошкольного и младшего школьного возраста. В подростковом возрасте обостряется потребность подростков в создании собственного мира, их стремление к взрослости, бурное развитие фантазии и воображения, возникновение спонтанных групповых игр. У старшеклассников игры характеризуются публичным самоутверждением, юмористической окраской, стремлением к озорству и склонностью к вербальной деятельности [5].

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

Игровые технологии используются в обучении русскому языку уже давно. Однако,

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

Возникнув из потребности реализовать развлечение в образовании, классные игры привлекли внимание педагогов, психологов и методистов. На сегодняшний день игры заняли прочное место в учебном процессе. Разработано множество обучающих игр. Игры привлекают внимание и в методике преподавания русского языка. Сочетание игровой технологии из отдельных игр и элементов представляет интерес для всех учителей средней школы. Использование игровых технологий на уроках русского языка позволяет устранить некоторые трудности, связанные с запоминанием, усвоением и удержанием материала на уровне эмоционального сознания. Важно также отметить, что игры на уроках русского языка способствуют обогащению словарного запаса учащихся и расширению их кругозора. Игры оказывают большое эмоциональное воздействие и не только решают общеобразовательные и развивающие задачи, но и развивают творческие качества личности. К ним относятся инициативность, настойчивость, доброжелательность, целеустремленность, умение находить выход в сложных ситуациях [4, с-67].

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

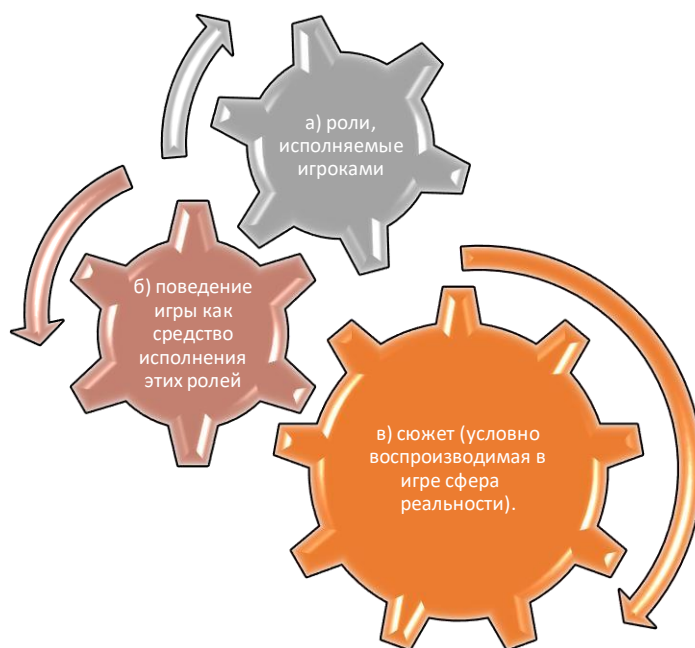
В играх часто используются различные предметы, игрушки, картинки, карточки, карты, таблицы, плакаты, модели, подготовленные сценарии, диалоги, выученные отрывки из стихов, пословицы, поговорки и другие материалы. Учащимся интересно работать над созданием таких учебных пособий. Ученики обращаются к различным источникам: романам, словарям, справочной и учебной литературе, исторической и научно-популярной литературе. При этом повышается их интерес к предмету. Большое значение для

воспитания и развития характера школьников имеют игры. Игры развивают организаторские способности, физическую силу, умение планировать ряд последовательных действий, останавливать просьбы, подчиняться правилам группы и игры. Развивается умение преодолевать трудности, тренируется сила воли ребенка [1, с-165].

Игры способствуют развитию дружбы и товарищества, так как игрокам приходится при необходимости идти на компромисс и помогать сверстникам. Структура игры как деятельности органично включает в себя целеполагание, планирование, реализацию целей и анализ результатов, в ходе которых личность полностью осознает себя как субъект. При игре в команде каждый ученик берет на себя ответственность за всю команду, каждый заинтересован в достижении наилучших результатов своей команды, каждый старается как можно быстрее и успешнее справиться с трудностями. Таким образом, соревнование способствует повышению успеваемости всех учащихся [2, с-123].

Игры снижают напряжение и повышают чувство ответственности перед однокурсниками.

Структура игры как процесса включает в себя:



Игровые технологии в основном используются в начальных классах. Это связано с тем, что начальные классы — это переходный, очень сложный этап, когда учащиеся переходят к новому учителю, новой программе и новому миру уроков. Игры очень важны в этот период, и их нельзя чрезмерно использовать или преувеличивать. Игры могут быть не только развлечением, но и моделью для обучения, творчества, терапии, моделирования

отношений и их проявления в трудовой деятельности. Во время игр развиваются и укрепляются все мыслительные процессы, включая анализ, сравнение, классификацию и обобщение. Стремление найти ответы на поставленные в игре вопросы, желание первым решить проблему активизируют мыслительную и речевую деятельность учащихся [3, с. 60].

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ

§2 Описание метода урока

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

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

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

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

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

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

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

Пример урока по глаголу № 1

Частичный анализ урока.

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

Технологический план урока для первого глагола в предложении

Краткий обзор урока.

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

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

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

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

Тип урока: комбинированная форма урока.

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

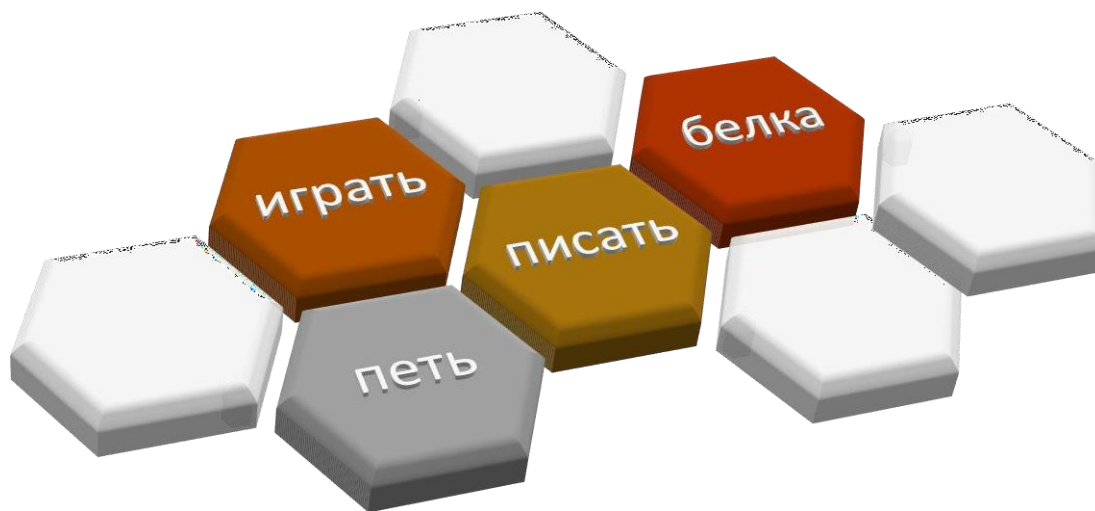
Актуализация знаний

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

«Найди лишнее» — это игра.

1. В игре «Найди лишнее» выделены слова.
2. новый речевой компонент

Прочитайте слова, которые дети написали на доске.



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

Музыкальный антракт: отдых

Закрепление полученных знаний.

Упражнение на заполнение пропусков.

Объединение представлений о новой игре - «Заполните пробелы»

— Ребята, каждому из вас предстоит выполнить новое задание, вы должны закончить это.

- Добавьте пропущенные глаголы и подчеркните ключевые компоненты предложения.

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

Вариант 2: Белкиорехи в дупле древнего дуба.

• жуёт-жуют

-Как идеи сравниваются? В чем различие?

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

-Какие задачи показались вам наиболее сложными?

- Что, по вашему мнению, отсутствовало для уверенности?

-Как вы выполняете эти задачи?

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

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

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

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

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

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

Пример урока по глаголу № 2

Дискуссия: Единственное и множественное число глаголов.

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

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

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

Актуализация познавательной игры «Хлоп-хлоп»

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

2. Особенность глагола

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

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

Задание 2: Первый вариант в единственном числе.

Второй вариант во множественном числе.

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

Однако игра есть игра.

Раньше мне нравились высокие пышные липы.

Давным-давно вдоль большой аллеи были посажены липы.

В зеленеющих верхушках лип пели птицы.

Липы начинают цвести золотыми цветами в начале лета.

Он имел приятный липово-медовый аромат.

Белая и нетронутая древесина липы высоко ценится.

Используя легкую, податливую древесину, опытные мастера оттачивают ее.

В крупных городах до сих пор сажают молодые липы.

Получение информации.

1. Об идее глагола

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

Что он тогда делает?

3. Выделение одного слова среди нескольких слов

Физкульт- перерыв.

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

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

Технологическая карта урока по глаголу №3

Частичный анализ класса.

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

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

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

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

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

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

§3 Методы наблюдения

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

Тема урока: Прилагательные со сходным и несопоставимым значением.

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

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

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

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

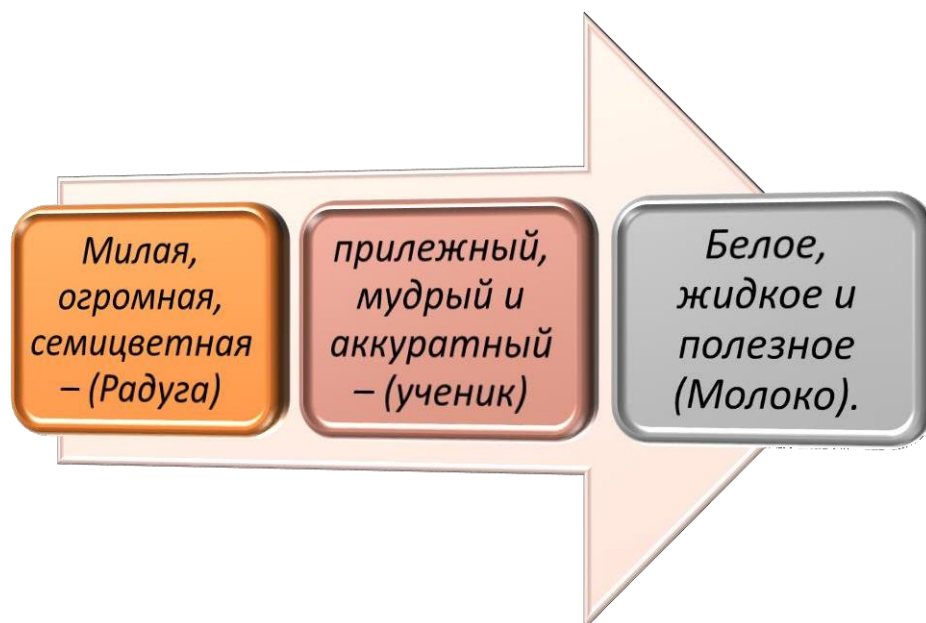
(Зеленый, продолговатый и вкусный)

Огурец

(чистое, голубое)

Озеро, гора

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



-Участвуйте активно, помня о признаках предметов.

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

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

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

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

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

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

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

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

Рекомендации по внедрению игровой технологии заключаются в следующем:

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

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

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

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

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

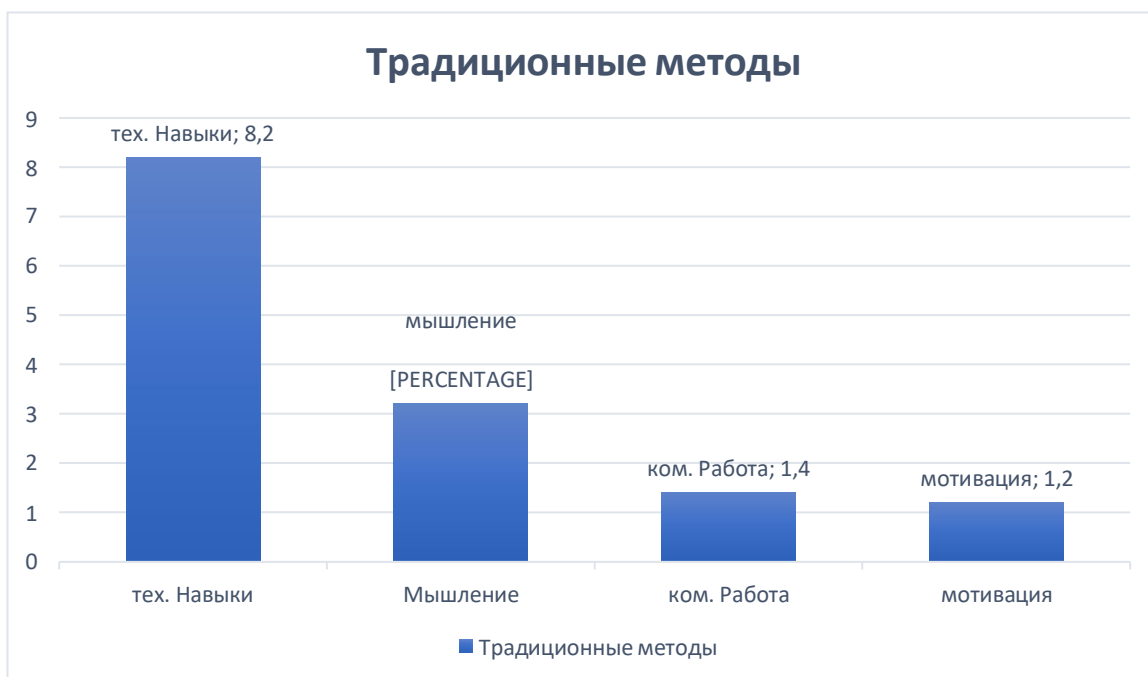
6) Между педагогами и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания.

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

2. Экспериментальный анализ

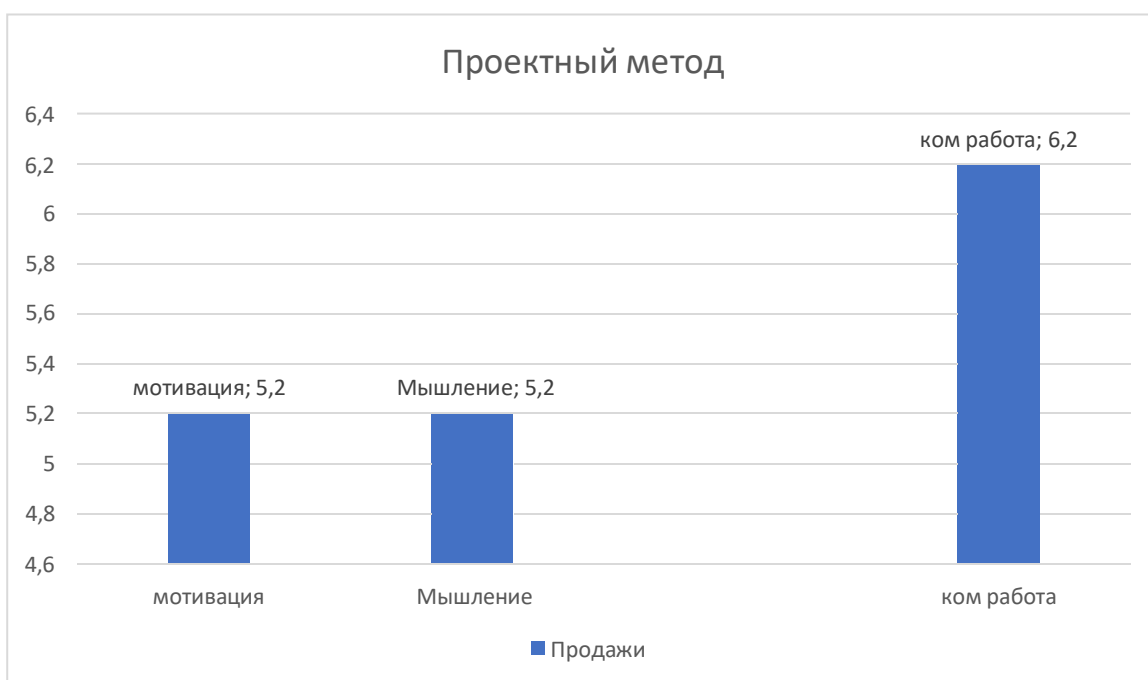
Для того чтобы более наглядно представить влияние игровых технологий на занятиях, проводимых традиционным и мною разработанными методами, а также развитие коллективной работы в результате нового метода, представляю картину в виде диаграммы.

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



Диэг 1.

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



Диэг. 2

Обобщение

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

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

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

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

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

Предполагается, что обучение русскому языку будет успешным, если

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

- Игровая технология мотивирует учащихся к обучению;

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

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

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

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

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

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