



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱԿՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱՌԻՄՈՒՑԻԶՆԵՐԻ
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման`

«Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում»

Առարկան` Ռուսաց լեզու

Հետազոտող ուսուցիչ` Պետրոսյան Վարդիթեր

Ուսումնական հաստատություն` Հ. Խաչատրյանի անվան հ. 199 հիմնական դպրոց

Երևան 2023թ

План

- I. Введение.
- II. Основная часть.
 1. Классификация игр и их основные функции.
 2. Роль игровых технологий как активной формы обучения.
 3. Важность использования игровых технологий в современной школе.
 4. Виды игр на уроках русского языка.
 5. Учебные игры.
 6. Комбинаторные игры.
 7. Аналитические игры.
 8. Ассоциативные игры.
 9. Контекстные игры.
 10. Языковые игры.
 11. Творческие задания.
 12. Основные принципы проведения игр на уроках русского языка.
 13. Цели и задачи игровых технологий.
- III. Заключение.

Введение

Тема об игровых технологиях в процессе обучения кажется мне очень важной и актуальной. И это имеет свои причины.

Мы живём в век высокого научного прогресса, роста информационных технологий. И современная школа нуждается в новых методах обучения. Сами по себе игровые методы - не новость. Но как их использовать, чтобы урок не превратился в хаос? Для этого и нужны знания о специфике проведения игр, и о видах игр и правильном их применении к конкретным темам.

Игра – самое любимое, самое естественное занятие детей. Игрой в широком смысле можно назвать любые действия по заранее известным правилам. Правила дорожного движения, президентские выборы, семейные сцены, Встреча Нового года, увольнение с работы и т. д. – всё это очень важные для нас игры, в которых каждый знает правила и свою роль. Похоже, в играх мы проводим большую часть своей жизни.

Но значение детской игры ещё больше. Вырастая, дети начинают чувствовать себя одинокими, боятся людей, не умеют спорить и договариваться, действовать сообща.

Проблемой является и то, что сегодня дети всё больше времени проводят в обществе компьютера и телевизора: проще иметь дело с послушным прибором, пассивно потребляя предлагаемые развлечения. И часто ребёнок попадает в сильнейшую зависимость от различных гаджетов. А современная реальность, живое общение со сверстниками его просто пугают. Запреты здесь не помогут. Выход один – детям должно быть известно что-то более интересное, чем компьютерные игры и телевизор. Наши дети нуждаются в игре, в развитой культуре игры, ведь это лучший способ развить свои способности, подготовиться к жизни, к общению с людьми. И в этом им должна помочь школа.

Вот почему я считаю тему игровых технологий одной из самых актуальных в современном образовании.

Содержание

В современной общеобразовательной практике большое распространение получили игровые технологии обучения, которые характеризуются наличием игровой модели, сценарием игры, ролевых позиций, возможностями альтернативных решений, предполагаемых результатов, критериями оценки результатов работы, управлением эмоционального напряжения.

Существуют различные подходы к классификации игр:

- По характеру игрового процесса.
- По характеру моделируемой ситуации.
- По способам переработки и передачи информации.

Технология игр в обучении включает разработку и использование трёх компонентов: организационной формы, дидактического процесса, квалификации педагога.

Большинство исследователей сходятся во мнении, что в жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

развлекательную (основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

коммуникативную (основная функция - освоение диалектики общения, самореализация в игре как на полигоне человеческой практики);

терапевтическую (основная функция игры - преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);

диагностическую (основная функция игры - выявление отклонений от нормативного поведения, самопознания в процессе игры);

коррекционную (основная функция игры - внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей);

межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;

социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Также можно выделить группы игр по характеру самой игровой методики:

- предметные;
- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;

- имитационные;
- игры - драматизации.

Классификация игр согласно их роли в процессе обучения русскому языку в школе возможна лишь при условии выделения основной цели каждой игры. Поскольку основная цель в зависимости от потребностей учебного процесса меняется, то и сама система игр должна быть подвижной, динамичной.

Начинать применение игр на уроках русского языка целесообразнее тогда, когда требуется введение новых форм работы с целью активизации речевой деятельности и поддержания интереса учащихся к изучению русского языка.

В связи с этим специфика обучающих игр на уроках русского языка заключается в следующем: они поэтапно формируют и развивают умения и навыки связной речи в аудировании, чтении, говорении и письменной речи.

В основе классификации игр, используемых в обучении русскому языку, лежит системная организация языка.

Выделяют следующие типы обозначенных игр:

1. Фонетические игры.
2. Словообразовательные игры.
3. Лексико - фразеологические игры.
4. Грамматические игры.
5. Орфографические игры.

В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества на пути своего развития.

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом и в активных формах обучения в частности.

К таким активным формам обучения относятся игровые технологии. Они 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 обучению учебным предметам. Занимательность условного мира игры делает положительно-эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребёнка.

Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися

материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Игровые методы и технологии играют огромную роль в учебном процессе. И как всякая методология, они имеют свои цели и задачи:

1. Повысить интерес учащихся к урокам русского языка посредством игровых технологий.

2. Развить у учащихся интерес к предмету, сделать его как можно более радостным и увлекательным, так как шаблонность и однотипность уроков снижает интерес к обучению, делает учебный процесс скучным и бесперспективным.

3. Помочь учащимся совершить переход от игровой деятельности к учебной, так как в особенности в младшем школьном возрасте учебная деятельность становится ведущей, но и игра занимает значительное место.

4. Привлечь внимание детей к предмету, заинтересовать в получении знаний через дидактические игры.

5. Сделать уроки русского языка интересными и насыщенными.

6. Отвлечь детей от компьютерной зависимости при помощи учебных игр.

7. Развить и совершенствовать способность к живому общению, подготовить к жизни.

8. Сделать серьёзные занятия занимательными для ребёнка.

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, которая зажигает огонёк пытливости и любознательности¹.

Игра имеет большое значение в воспитании и формировании подрастающей личности. Игра есть практика развития. Ребёнок играет, потому что развивается, и развивается, потому что играет.²

Почему же так важны игровые технологии? Школа – учреждение серьёзное. Успехи учеников и труд учителя измеряются в знаниях, умениях и навыках. А развитие ребёнка, способность самостоятельно мыслить, строить взаимоотношения с людьми – всё это в задачу школы обязательно не входит. Главное требование к ученику – пассивно усваивать сообщаемые сведения и легко воспроизводить их. Общество оценивает работу школы по количеству сведений, которыми удалось наполнить

¹ В.А. Сухомлинский “100 советов учителю” (Москва, “Педагогика”, 1984г.)

² А.С. Макаренко “Лекции о воспитании детей” (Москва, “Педагогика”, 2018г.)

головы учеников. Именно на этом построена и сегодняшняя экзаменационная практика.

Между тем законы развития общества и здравый смысл подсказывают: для детей, да и для самого общества было бы лучше, если бы выпускники владели только самыми важными сведениями полно и глубоко, но и умели все понадобившиеся им знания быстро добыть, осмыслить и применить.

Сегодняшняя школа встала перед самой, видимо, главной проблемой образования: как выпускать не натасканных детей, а детей, способных продолжать учиться самостоятельно в течение всей жизни. Таким шансом является игра. У игры есть прекрасное свойство: она сама организует обучение. Не обязательно сначала учить какому-то новому методу и тогда уже вводить игры. Можно сделать наоборот – начать играть, а сама форма игры не позволит принуждать, читать нотации и требовать зубрёжки. В игре незаметно, сами собой исчезнут стены, разделяющие учителя и ученика и самих учеников, родится новая атмосфера и новые отношения.

Игра сама учит, учит и детей, и взрослых, в ней рождается живая реальность свободного обучения: творческого, увлекательного, эффективного.

Однако не эффективны игры, в которых ученик играет пассивную роль. Он отгадывает заранее подготовленную для него и заведомо имеющую ответ загадку, он является не субъектом игрового действия, а объектом развлечения.

Какими должны быть игровые технологии, чтобы урок не превратился в хаос, а достичь нужной цели и заинтересовать учащихся, привлечь их внимание к изучению русского языка.

Есть игры общеизвестные или придуманные. Многие игры представляют собой значительно переработанные варианты известных. Но все эти игры объединены тем, что они переосмыслены именно в связи с задачами обучения русскому языку и способствуют развитию тех качеств, которые могли бы повысить уровень освоения материала на уроках русского языка, улучшить владение русской речью.

Таким образом, обобщая вышеизложенное, можно выделить следующие виды игр:

1. Учебные – наиболее простые и традиционные игры, помогающие закрепить учебный материал и приобрести устойчивые навыки применения знаний.

2. Комбинаторные – достаточно широко известные игры, в которых участник играет с материальной стороной языкового знака, обычно слова. Эти игры требуют умения быстро и эффективно просчитывать варианты, существенно активизирует словарный запас ученика.

3. Аналитические – игры, которые развивают аналитическое мышление, помогают приобрести навыки свободного, но вместе с тем корректного логического анализа, научиться видеть закономерности, общность и различие, причину и следствие.

4. Ассоциативные – игры, в основе которых лежит обращение к ассоциативному мышлению, поиск сравнения, разгадывание намёка.

5. Контекстные – игры, привлекающие внимание к сложным смысловым связям в тексте, развивающие способность интерпретировать, понимать то, что прямо не выражено, и наоборот, передавать информацию самыми разными способами.

6. Языковые – игры, в которых играющие экспериментируют с языковыми единицами и закономерностями. Эти игры разработаны в наименьшей степени, хотя для языкового являются самыми значимыми.

7. Творческие задания – разнообразные задания на сочинительство, обычно с соблюдением некоторых более или менее трудных условий. Они способствуют с одной стороны, фантазии и изобретательности в использовании средств языка, а с другой стороны – способности контролировать и критически оценивать свою творческую работу.

Наиболее важным при проведении игр на уроке является принцип открытой методики. Любая игра будет во много раз эффективнее, если играть открыто, то есть обсудить с детьми, зачем проводится игра, почему такие правила, можно ли игру усложнить, изменить, улучшить и т. д. Нередко такое обсуждение приносит больше пользы, чем сама игра, развивая творческие способности и мышление ребёнка и закладывая фундамент игровой культуры. Поэтому можно сказать, что обсуждение правил игры равно по значимости самой игре. Процесс обсуждения, согласования, освоения сложных правил, решение возникающих при игре разногласий, обращение к кодексу правил, попытки его применить – прекрасная школа сложных взаимоотношений, которой так не хватает не только детям, но и взрослым. Это лучший путь к развитому гибкому мышлению, способному учесть сразу несколько точек зрения и при этом увидеть главное.

Успех игры зависит прежде всего от атмосферы, которая сложится в группе. Есть игры, которые немислимы без азарта, шумных выкриков, стремительно принимаемых решений. А есть и другие, требующие спокойной, доверительной обстановки, тишины и неспешности.

Учебные игры помогают закреплять, активизировать полученные учащимися знания.

Особенно полезны игры, которые как бы обратны привычным заданиям: не написать правильно встретившиеся в тексте слова, а самому начинить текст орфографически трудными словами, не разбирать предложение, а придумать своё по предложенной схеме.

Такой вид работы позволяет переосмыслить уже имеющиеся сведения, посмотреть на проблему с другой стороны, восполнить пробелы в знаниях. Например, игра “Проверки.” Она предназначена для среднего и старшего школьного возраста в армянской школе. Нужны ручки и бумага.

Ход игры – задача: найти за отведённое время как можно больше проверочных слов к заданному слову, например: кто за 5 минут напишет больше проверочных слов к слову “подарить.” Можно работать самостоятельно или в маленькой команде (дар, подарок, подарочек, подарочный, подаренный).

Или обратный вариант игры: кто за 5 минут придумает больше слов, для которых является проверочным слово “дом”(дома, домашний, домовой). Списки читаются вслух. Выигрывает тот, у кого оказалось больше правильных проверок. Главная цель этой игры состоит в том, чтобы закрепить навыки работы с проверочными словами и увеличить запас проверок, находящихся в активной памяти детей. Можно играть и небольшими командами по 7- 8 человек. В этом случае лучше применять более строгие правила и начислять штрафное очко за каждую неправильную проверку. Эта игра закрепляет навык работы с проверочными словами и увеличивает запас проверок, находящихся в активной памяти детей, обогащает словарный запас, приучает к быстро сосредоточенной работе.

Очень интересна игра “Слова по схеме.” Эту игру лучше приурочить к теме “Состав слова.” Играют команды по 7-8 человек в каждой. Ведущий заранее подготавливает схемы слов.Задание: за отведённое время привести как можно больше слов, которые соответствуют данной схеме.

Когда время истекает, участники сдают списки ведущему. За каждое правильное слово начисляется балл, за каждое неверное – отнимается.

Например, была задана схема () арь. В этом случае будут начислены очки за слова “аптекарь”, “букварь” а сняты за слова “государь”, “фонарь.” побеждает та команда, у которой в общей сумме окажется больше очков. Цель этой игры состоит в том, чтобы учащиеся хорошо усвоили морфемный состав слова.

Комбинаторные игры очень популярны. Их множество: это и кроссворды разных типов, и чайнворды, ребусы,шарады, головоломки. В центре внимания в этих играх – внешняя оболочка слова.Участники должны комбинировать буквы или сочетания

букв, ищут нужный вариант. Процесс игры напоминает игру в конструктор: из одних и тех же деталей в разных сочетаниях можно собирать разнообразные модели. Иногда ставится противоположная задача: по готовой модели (слову) определить, из каких деталей её можно построить.

Игру “Словесный конструктор” лучше проводить с детьми младшего и среднего возраста. Для старшеклассников она скучновата. Понадобятся ручки и бумага. Нужен и запас времени не менее 15 -20 минут. Выбирается одно длинное слово, например, “словесность.” Задача участников – за отведённое время составить из букв этого слова как можно больше новых слов. Могут быть такие слова, как соль, нос, слово, сев, вес, новость и т. д. Побеждает тот, у кого будет больше слов. Игра развивает способность находить новые варианты комбинирования, работать быстро и сосредоточенно, расширяет словарный запас.

Интересна также игра “Слоговые цепочки.” Игруют команды. Нужны бумага и ручки или доска и мел. Игру проводит ведущий. Участники делятся на небольшие команды по 5-7 человек. За отведённое время каждая команда должна построить как можно более длинную слоговую цепочку. Правила построения цепочки таковы: берётся исходный слог, например, му. К нему нужно присоединить ещё один слог, чтобы получилось слово: му – ка – ша – тёр – ка – ра – порт – рет – ро – ман –...

По истечении времени команды сдают листки ведущему. Он вслух читает цепочки, и все вместе проверяют их правильность.

Побеждает та команда, в цепочке которой оказалось больше звеньев. Если в цепочке встретилась ошибка, вся дальнейшая часть цепочки не засчитывается.

Игра не только активизирует словарный запас, но и учит просчитывать комбинации на несколько ходов вперёд. Работа в командах в условиях ограниченного времени и ответственности каждого хода даёт опыт слаженной и сосредоточенной работы, быстрого совместного принятия решений.

Аналитические игры развивают способность самостоятельно анализировать факты и закономерности, подмечать общее и различное, учат рассуждать логически. Использование аналитического подхода в этих играх отличается от механического “раскладывания по полочкам”, которое в школе обычно называется анализом. Аналитические игры не требуют от ребёнка действовать по образцу, а предлагают ему самостоятельно найти метод анализа и проверить его эффективность. Они воссоздают в миниатюре ситуацию научного открытия. Важно, чтобы ребята понимали два основных требования к аналитическому мышлению: оно должно быть, с одной стороны, свободным, “незашоренным”, с другой – корректным, строго

дисциплинированным. Лучше, если постепенно ребята на собственном игровом опыте убедятся, что по-настоящему хорошо получается только то, что и правильно и интересно.

В качестве примера я хочу привести игру “Продолжить ряд”. Возраст и количество игроков, продолжительность игры – по желанию. Ведущий или участник игры предлагает некоторый ряд из шести - семи элементов. Задача игроков – продолжить ряд. Но для этого они должны догадаться, какая закономерность лежит в основе его построения. В ответе нужно также пояснить, почему ряд продолжен именно так.

Можно предложить такие ряды (в скобках приведены ответы):

- 1.Апельсин, банан, виноград....(слово-название,которое начинается с буквы Г).
2. О, Д, Т...(Ч, даны первые буквы числительных по порядку: один, два, три, четыре).
- 3.Январь 1934, апрель 1983, февраль 1996...(месяцы даны в порядке убывания количества дней).

Очень занимательна игра “ Четвёртый лишний”. Она сходна по сути с игрой “Продолжить ряд”. Задача участников игры – проанализировать предложенный ряд из четырёх элементов и назвать лишний,то есть тот, у кого нет качества, общего для остальных. В ответе нужно объяснить, почему это слово лишнее.

Варианты примеров игры (в скобках даны ответы и краткие пояснения):

- 1.крик, кричать, квакать, кукарекать (крик, остальные – глаголы);
- 2.золото, ураган, молоко, болото (ураган, остальные содержат полногласные сочетания);
- 3.ночь,дочь, рожь, мышь (рожь, не имеет множественного числа);
- 4.лебедь, воробей,ворона,попугай (ворона, остальные – существительные мужского рода).

Ассоциативные игры активизируют способности, почти игнорируемые сегодняшней школой: интуиция,ассоциативное мышление, способность к свободному поиску без определённого алгоритма. Игры подобного типа требуют тёплой, раскованной атмосферы, ситуация жёсткого соревнования, спортивного азарта сводит пользу от них к нулю. Ведь в ассоциациях и намёках не может быть “правильного” и “неправильного”, может быть только более или менее яркое, точное, образное. Поэтому проводить эти игры в командном варианте лучше не слишком часто и только после того,кака они хорошо освоены. Самый важный результат

ассоциативных игр – способность ребят ценить яркое, индивидуальное видение мира, умение доверять своей интуиции.

Очень интересна, на мой взгляд игра “Намёки”. Задания-намёки должен заранее приготовить ведущий.

Попробовав сыграть раз-другой в пассивный вариант, ребята научатся задавать намёки сами, и что важнее – выработают критерии правильности, корректности задания и будут их придерживаться. В активном варианте игры-намёки предлагают друг другу соревнующиеся команды, при этом очко получает и команда, разгадавшая намёк, и команда, предложившая корректное задание. Цель данной игры в том, что она развивает интуицию, ассоциативное мышление, способность понять ход мысли другого человека. Вообще, мне кажется, что эта игра носит культурологический характер, ведь для того, чтобы разгадать некоторые намёки, нужно знать мифы, исторические события, произведения художественной литературы, пословицы, афоризмы и многое другое.

Предлагаемые задания-намёки помогут познакомить ребят с игрой. В скобках даны ответы, при необходимости с пояснением.

1.К – сумка (кенгуру).

2.Б – нос (Буратино).

3.С – 300 (спартанцы, сражение при Фермопилах).

4.Т – летать (летающая тарелка).

5.К – крыша (Карлсон или кот).

Хочу привести примеры ассоциативных цепочек, составленные моими учениками. Первая цепочка составлена шестиклассниками, вторая – восьмиклассниками.

1.Перемена – скоро – Новый год – подарок – компьютер – игра – шахматы – чемпион – медаль – орден – война – пальба – фейерверк – Новый год – Дед Мороз – Санта Клаус – олени – север – зима.

2. Стол – обед – бабушка – дедушка – борода – анекдот – смех – обида – ссора – друг – разговор – дело – бизнес – деньги – время – пространство – горизонт – мечта – сон – вечер – сказка.

Контекстные игры привлекают внимание ребят к смысловому строению текста, сложным связям между текстом и контекстом, прямым и переносным значениями языковых единиц.

Задача в этих играх может быть сформулирована прямо: понять текст, восстановить недостающие звенья, а может быть обратной: создать контекст, который

будет соответствовать определённым условиям. Для того, чтобы эффективно использовать контекстные игры, лучше предлагать детям задания обоих типов.

Одним из ярких примеров таких игр, применяемых мной на уроках, является “Головоломка”. Игроки делятся на команды по 5 - 7 человек. Ведущий предлагает всем головоломку. Обычно она представляет собой отрывок из стихотворения из 4 - 12 строк, разрезанный на отдельные слова. Игроки должны как можно быстрее восстановить текст стихотворения, сложив слова в нужном порядке. Стихотворный текст позволяет ребятам, кроме смысловых связей, опереться на стихотворный размер и рифму. Побеждает та команда, которая быстрее и точнее всех восстановит текст стихотворения.

Также интересна игра “Автопортрет”. Она подходит детям от 11 - 12 лет и старше. Количество игроков – не менее 8 - 10 человек. Нужен ведущий. Игрокам понадобятся по два листка бумаги и ручки. Ведущий объясняет правила игры. Каждому за 10 минут предлагается составить собственный словесный портрет и записать его на листочке. При составлении портрета нельзя называть конкретных фактов (имя, пол, возраст, цвет волос, домашний адрес, факты биографии). Нужно постараться описать себя как можно точнее, сказать о себе самое главное. Эту игру я всегда провожу в шестом классе, так как в речевом разделе есть текст “Автопортрет”. Основная цель этой игры – помочь ребятам уловить разницу между тем, как видит себя человек и как воспринимают его окружающие, заставит задуматься о том, как мало мы знаем о людях, с которыми годами видимся ежедневно.

Языковые игры не только развивают речь и интеллектуальные способности, но и построены на работе с единицами языка и его законами.

В этих играх равноценны и процесс игры, и обсуждение затронутых в ней языковых явлений.

К языковым играм можно отнести лингвистические задачи, задания для лингвистических олимпиад. Они по сути моделируют ситуацию лингвистического исследования: подобрать название, придумать шифр. Такие игры требуют много времени, доброжелательной атмосферы в классе и предъявляют достаточно высокие требования к педагогу.

В качестве примера можно привести игру “Новый прибор”. Игру можно приурочить к теме “Словообразование”. Количество игроков – не менее 8 – 9 человек. Времени на игру уходит не меньше урока. Необходимо жюри или “экспертный совет” из нескольких человек, который избирается перед началом игры. Участники игры делятся на три примерно равные группы и при помощи жеребьёвки распределяют

команды по профилям: заимствования, перенос значения и конструирование. Игра начинается с того, что каждая команда направляет по два человека в группу "изобретателей." Задача изобретателей – за 3 – 5 минут придумать какой-либо фантастический прибор с необычными функциями, например, электрическую машинку для вытаскивания изюма из булочек или очки, через которые всё кажется белым – для любителей зимы. Когда совещание "изобретателей" закончено, они рассказывают о своём изобретении всем играющим и экспертному совету, могут нарисовать его на доске, ответить на все заданные вопросы. На этом первая часть игры заканчивается. Ведущий или член жюри объявляет конкурс на лучшее название для замечательного нового прибора. Название должны придумать команды.

Когда время истекает, команды поочередно предлагают свои варианты, коротко защищая их, приводя аргументы в пользу своего названия. Выступление одной команды не должно длиться более 3 - х минут. В конце экспертный совет проводит открытое совещание, на котором оценивает предложенные названия по таким критериям:

- соответствие варианта задаче команды;
- удачное отражение в названии свойств прибора;
- благозвучность;
- яркость, образность.

Эта игра позволяет активизировать и переосмыслить полученные ребятами сведения по словообразованию, задуматься о механизмах обновления словарного запаса языка.

Творческие задания – это очень своеобразная разновидность игр. Они предлагают сочинить связный и желательно остроумный текст, соблюдая разнообразные сложные условия. В этих играх не бывает победителей и проигравших, если получается хорошо, выигрывают все. Но самый ценный результат таких игр в том, что исчезает свойственный многим детям страх перед сочинительством.

В азарте общей работы, а часто и в условиях ограниченного времени не приходится хныкать: "А я не умею... А у меня никогда не получается..." Попробовав раз и другой, все убеждаются, что могут, входят во вкус.

Важно, чтобы ребята знали, что, кроме трудного "серьёзного" сочинительства с раскрытием темы, логическим построением текста, сочинительства, которого требуют от них, например, на уроках литературы, бывает и творчество лёгкое, игровое. И так сочинять по-своему талантливо, неповторимо может каждый, если не убедит сам себя

в обратном. Ведь известно, что люди, умеющие рисовать или музицировать просто так, для себя, легче справляются с душевными драмами, меньше скучают и живут более полной жизнью. А человек, который умеет сочинять, не только всегда найдёт способ самовыражения, но и избавится от мучительной неспособности связать два слова, отравляющей жизнь очень и очень многим.

Творческие задания дают огромный простор для фантазии и учеников, и учителя, важно только, чтобы задания были, с одной стороны, достаточно сложными, с другой – совершенно понятными. Их можно анализировать: вы написали сочинение без единого прилагательного, что можете сказать о своём тексте?

При сочинении рассказа, в котором все слова начинаются на одну букву или все слова каждого последующего предложения начинаются на очередную букву алфавита, больше всего трудностей создают служебные слова – почему? Самый интересный рассказ, в котором 40 раз употреблены слова с удвоенными согласными в корне, можно использовать в качестве контрольного диктанта.

В этой группе игр очень большой популярностью пользуется игра “Снежный ком”. Она подходит детям любого возраста. Количество участников по возможности не должно превышать 10 –15 человек, класс можно разбить на группы. Игра проходит по кругу, то есть каждый должен знать, после кого он выступает. Время игры – от 5-и минут и больше. Ведущий нужен младшим детям, старшие могут играть сами.

Например: первый игрок произносит нераспространённое предложение типа: Мальчик идёт. Каждый следующий участник должен прибавить к предложению одно слово, правильно повторив всё предложение целиком: Мальчик идёт в кино. Мальчик вечером идёт в кино. Прибавлять можно в любом месте, не учитывая служебных слов. Игрок, который при повторении пропустил слово или переставил слова местами, выходит из игры. Побеждает тот, кто останется последним. Цель такой игры – развитие памяти, внимания, способности сосредоточиться, привитие умения слушать друг друга. Появляется навык критически оценивать свою и чужую речь с точки зрения правильности, соответствия нормам языка. Естественно, развивается речевая изобретательность, осваиваются сложные конструкции, неожиданные связи между словами.

В своей практике я часто использую творческое задание “Рассказ по опорным словам”. Эта игра хорошо подходит детям среднего и старшего школьного возраста. Требуется не менее 20-и минут. Участникам игры понадобятся ручки и бумага. Игру начинает ведущий, которому тоже нужны ручка и листок бумаги. Опорные слова

желательно написать на доске. Игра начинается с того, что ведущий выбирает опорные слова.

Можно наугад ткнуть в книгу, можно обойти игроков, чтобы каждый из них шепнул ведущему первое пришедшее в голову слово. Когда список (7 - 10 опорных слов) готов, ведущий диктует его игрокам или записывает на доске. Теперь за отведённое время (примерно 10 минут) игроки должны сочинить связный рассказ, обязательно использовав все слова из списка.

При этом можно повторять слова и изменять их грамматические формы. Когда время истекает, все желающие могут прочитать получившиеся рассказы вслух. Затем все вместе выбирают самые лучшие рассказы.

Эта игра развивает прежде всего речевую изобретательность, умение составить связный текст с соблюдением довольно сложных условий. Поскольку ключом к успешному сочинению рассказа является поиск неожиданных, остроумных сюжетных связок, у детей развивается ассоциативное мышление, воображение, чувство юмора.

Заключение

Обобщая вышеизложенное, хотелось бы снова и снова подчеркнуть огромную значимость игровых технологий в организации учебного процесса. Не будь игр, каким будничным и неинтересным был бы урок. Игра стимулирует деятельность учащихся, воспитывает в них чувство коллективизма, азарта, здоровой конкуренции и веры в свои силы и возможности. Она развивает умственное и духовное начало. По словам известного учёного-психолога Л.С. Выготского, имеется тесная связь между развитием детей и игровой деятельностью. На протяжении всех этапов развития ребёнка его игровые переживания оказываются связанными и с проблемами личности – с момента её проявления и развития; игра создаёт “зону ближайшего развития”, и в ней ребёнок становится как бы на голову выше самого себя.³

Именно таким должен быть современный подход к процессу обучения, если мы хотим добиться успешных результатов.

Таким образом, можно сделать заключение, что игра по своей природе представляет собой деятельность, имеющую большое социальное, нравственное, психологическое, духовное, эстетическое значение, которое является самым естественным и любимым занятием детей. Любая игра обладает огромным воспитательным потенциалом. Благодаря играм дети учатся доверять самим себе и всем людям, распознавать, что следует принять, а что отвергнуть в окружающем мире.

Хочу добавить, что огромная роль в организации и использовании игровых технологий принадлежит школе. Именно здесь закладываются основы духовного и психологического воспитания. И от нас, педагогов, зависит судьба наших учеников.

И надо помнить, что целью образования является развитие гармоничной, всесторонне развитой личности, способной найти и реализовать себя в современном обществе.

³ Л.С.Выготский “Воображение и творчество”, (Москва, изд-во Перспектива, 2020г.)

Список литературы

1. В.А.Сухомлинский. “100 советов учителю”.(Москва, “Педагогика”, 1984 г.).
2. А.С.Макаренко. “Лекции о воспитании детей”.(Москва, “Педагогика”, 2018 г.).
3. Л.С.Выготский. “Воображение и творчество”. (Москва, изд - во Перспектива, 2020 г.).
4. Л.В.Петрановская “Игры на уроках русского языка”.(Москва, “ Наука”, 2000 г.).
5. Г.А.Шутова “Активные и интерактивные методы обучения”.(Москва, 2016г.).