

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ НОВЫХ ГОСУДАРСТВЕННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СТАНДАРТОВ

Дацюк Диана Андреевна,
студентка 41 ш 9 группы
ГПОУ «Шахтёрский педагогический колледж»
Вознюк Елена Валериевна,
преподаватель русского языка и литературы

АННОТАЦИЯ

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенную монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребёнка.

В настоящей статье раскрывается потенциал игровых технологий при обучении младших школьников русскому языку и их роли в разностороннем развитии личности, в соответствии с требованиями Государственного Образовательного Стандарта.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Игровые технологии, дидактическая игра

“Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития”
В.А. Сухомлинский.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОБЛЕМЫ

Государственный образовательный стандарт (ГОС) является одним из ключевых элементов модернизации современного образования. Изменения, произошедшие в системе образования, привели к переосмыслению методов и технологий обучения русскому языку. В основе ГОС лежит системно-деятельностный подход, базовым положением которого служит тезис о том, что развитие личности в системе образования обеспечивается, прежде всего, формированием универсальных учебных действий (УУД), выступающих в качестве основы образовательного и воспитательного процесса. В связи с этим, приоритетным становится использование активных методов обучения, которые способствуют развитию умения анализировать, рассуждать, планировать, комбинировать, создавать новое.

Современный учитель отказывается от авторитарного, инструктивно-репродуктивного характера обучения в пользу демократического, поисково-творческого.

Уроки с применением игровых технологий способствуют развитию творческого и системного мышления, создают атмосферу поиска при решении различных образовательных задач. Такие уроки пробуждают интерес у учащихся к учению, следовательно, повышается эффективность учебного процесса.

Именно уроки, на которых обязательно присутствуют творческие игры, расширяют кругозор и творческую фантазию, обогащают словарный запас, развивают речь. Различные игровые ситуации поддерживают у учащихся в течение всего урока интерес, активность, удерживают внимание, снимают усталость. Всем интересно. Дети играют, а играя, успешно усваивают знания.

ОБЪЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ: Игровые технологии в начальных классах.

ПРЕДМЕТ ИССЛЕДОВАНИЯ: Процесс обучения с использованием игровых технологий в начальных классах на уроках русского языка.

ЦЕЛЬ ИССЛЕДОВАНИЯ: Проанализировать использование игровых технологий в начальных классах на уроках русского языка.

ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ:

- рассмотреть использование игры в качестве метода обучения в начальных классах;
- рассмотреть классификацию игровых технологий;
- проанализировать процесс использования игровых технологий в начальных классах;
- обосновать возможности практического применения игровых технологий в начальных классах.

МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ: Анализ теоретической литературы, эксперимент, научное наблюдение.

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ: Представленные материалы могут быть использованы учителями начальных классов и педагогами дополнительного образования

Сегодня меня как будущего учителя волнуют вопросы: «Как сделать урок интересным, ярким? Как создать на уроке ситуацию успеха для каждого ученика?» Какой современный учитель не мечтает о том, чтобы ребята на его уроке работали добровольно, творчески; познавали предмет на максимальном для каждого уровне успешности?

Уроки с применением игровых технологий – это всегда уроки-праздники, когда активны все учащиеся, когда каждый имеет возможность проявить себя и когда класс становится коллективом. Именно на таком уроке, как говорил Цицерон, «зажигаются глаза слушающего о глаза говорящего».

Игра вводит ребёнка в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний. Она всегда имеет определённую цель. Вопросу использования игровых технологий уделяли внимание следующие учёные: П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров, Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский.

Технологический подход к обучению сегодня активно разрабатывается отечественной педагогикой: ему посвящены работы М.Е. Бершадского, В.И.Боголюбова, В.В. Гузеева, Т.А. Ильиной, М.В. Кларина, А.И. Космодемьянской, М.М. Левиной, З.А. Мальковой, В.Я. Пилиповского, А.Я.Савельева, а так же зарубежных авторов (Л. Андерсон, Дж. Блок, и др.).

Под *игровой технологией* Л.А. Байкова понимает "определенную последовательность операций, действий, направленных на достижение учебно-воспитательных целей". Она же дает следующее определение *образовательных игр* — "*это активные методы, используемые в учебно-воспитательном процессе с целью достижения педагогических целей*".

Опираясь на требования к современным методам обучения языку в рамках новых стандартов, на своих уроках учитель стремится создать атмосферу, в которой ребенок чувствует себя комфортно, стимулирует интерес детей к изучению языка, активизирует деятельность учащихся, применяя игровые методы обучения как средство реализации системно - деятельностного подхода в условиях внедрения ГОС.

Применение игровых технологий на уроках дает хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.

Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и преподавателем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учащимися.

При планировании уроков и подборе к ним различных игр учитель старается учитывать не только возрастные категории учащихся, но и уровень их развития и информированности. Учитывается увлечённость современных школьников компьютерными технологиями, поэтому применяются обучающие компьютерные игры, мультимедийные приложения.

Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние. Возможно, именно поэтому дидактическая игра остаётся очень действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей детей.

Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

Педагогические игры имеют следующую **классификацию**:

- по **характеру педагогического процесса**: обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические,
- по **характеру игровой методики**: предметные, ролевые, имитационные;
- по **игровой среде**: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО.

Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры. Различают **обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры**.

Выделяют следующие **виды дидактических игр**.

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Деловые игры делятся на организационно-деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.

Отличие учебных деловых игр заключается в следующем в моделировании приближенных к реальной жизни ситуаций, наличии конфликтных ситуаций, обязательной совместной деятельности участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли.

В отличие от деловой **ролевая игра** характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов. Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы: имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия; ситуационные, связанные с решением какой-либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации; условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс-конференции, уроки – суды и т.д.

В последнее время педагоги и психологи начали выделять, среди всех существующих игр, новый вид игры, который назвали **имитационные игры**. Это игры, в которых дети не ограничивают себя в движениях, мимике, передаче различных образов - веселых котят, птиц, бабочек, легких снежинок. Фантазия в этих играх "льется через край", как у педагога, так и у детей.

Из опыта применения игровых технологий на уроках русского языка

Игра «*Наоборотки*» Учитель называет слова, а дети подбирают к нему антонимы. За каждое правильно подобранное слово дается жетон. У кого больше жетонов, тот – победитель.

Игра «*Букву заменишь – смысл слова изменишь*» С е можно быстро обойти все кругом, с и то, чего нельзя делать по отношению к слабым (обежать – обижать).

Игра «*Украсть слова*» За 1 минуту ученики должны подобрать как можно больше имен прилагательных к словам погода, рассказ, улица и т. д.

Игра «*Кто какой издает звук*» Ученики должны подобрать к данным глаголам подходящие по смыслу существительные. Например: щебечет соловей, сопит ежик, звенит звонок и т. д.

Игра «*Фотоглаз*» Учитель показывает карточки с написанными фразеологизмами. Дети должны успеть прочесть и записать в тетрадь только выделенные словарные слова. А затем по данным словам они должны восстановить фразеологизмы, объяснить их смысл.

Игра «*Украсть предложение*» Учитель на доске записывает предложение, состоящее только из подлежащего и сказуемого. Ребята по очереди подходят к доске и приписывают по одному слову, распространяя данное предложение, выигрывает тот ученик, который напишет последнее слово в предложении. Например: Птица летит. - Огромная черная птица летит в небе и жалобно кричит.

Для творческого развития очень ценны *игры-упражнения, сочинения по началу*. Например: «Однажды две подружки отправились в лес на прогулку...». А дальше фантазируй. Тут и встреча с бабой Ягой, ежом, осенним листком, летающей тарелкой...

Заключение

Я считаю, что творческие игры на уроках в начальной школе просто необходимы. Ведь только игра умеет делать трудное – легким, доступным, а скучное – интересным и веселым. Русский язык – это предмет, которому принадлежит решающая роль в духовной жизни ребенка. Это инструмент познания, мышления, развития. Он богат возможностями творческого обогащения. Главный стимул творчества – огромная радость, которую оно дает и ученику, и учителю. Свою работу мне хочется закончить словами В.А.Сухомлинского: «Через сказку, фантазию, игру, через неповторимое творчество – верная дорога к сердцу ребенка».

Список источников

1. П.М. Баев /Играем на уроках русского языка, М., 1989
2. Игра как средство обучения младших школьников: Метод.пособие.

Новокузнецк: изд. НПК, 1998

3. Карпова Е.В. Дидактические игры в начальной школе: Попул.пособие для родит. и педагогов. - Ярославль «Академия развития», 1997

4. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 1978