

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА.

Ёрмаматова Динора

Студентка 308-гр

факультет языков УЗФИНПИ

научный руководитель: Султанова З.С

Аннотация. В статье рассматривается актуальность применения игровых технологий на уроках русского языка как одного из эффективных способов повышения мотивации и интереса учащихся к учебному процессу. Раскрываются педагогические преимущества игровых методов, способствующих формированию языковой компетенции, развитию творческого мышления и коммуникативных навыков. Автор анализирует различные формы игр (дидактические, ролевые, лингвистические), а также приводит примеры их интеграции в учебную деятельность на разных этапах урока. Делается вывод о том, что использование игровых технологий способствует активизации познавательной деятельности школьников и повышает качество усвоения учебного материала.

Ключевые слова: игровые технологии, русский язык, мотивация учащихся, дидактические игры, лингвистические игры, ролевые игры, коммуникативные навыки, образовательный процесс.

Использование игровых технологий на уроках русского языка и литературы.

Цель: показать значимость игры, игровых ситуаций в организации учебного процесса

Задачи:

- отработать возможные пути использования игровых технологий при организации процесса обучения;
- дать психологическое обоснование роли игры в жизни ребенка;
- создать условия для диалога, направленного на выявление продуктивных подходов к решению актуальных проблем развития познавательной активности учащихся в процессе обучения¹.

Оборудование: проектор, раздаточный материал для учащихся

Ход занятия

1. Вступление.

- Добрый день!

2. Актуализация знаний.

За окном еще лежит снег, а так хочется лета. Пусть эти маленькие бабочки, которые опустились на стол, напоминают вам о лете. Выберите одну и посадите ее на свою ладонь, а я вам в это время расскажу одну легенду:

Жил мудрец на свете, который знал всё. Но один его ученик захотел доказать обратное. Что он сделал? Зажав в ладонях бабочку, он спросил: “Скажи, мудрец, какая бабочка у меня в руках: мёртвая или живая?” А сам думает: “Скажет живая – я ее омертвлю, скажет мёртвая – выпущу”. Мудрец, подумав, ответил:

¹ Лаврентьева, Л.П. Интерактивные методики в преподавании языка. — М.: Издательство «Наука», 2020.

- Как вы считаете, что ответил мудрец? “Всё в твоих руках”.

Действительно, всё в наших руках.

Важно, чтобы в наших руках ребенок чувствовал себя: любимым, нужным, а главное – успешным.

3. Раскрытие темы.

У А. С. Макаренко есть такие слова: «... ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра!». И когда он приходит в школу он продолжает играть. А мы, учителя, для создания комфортности пребывания ученика в школе, повышения мотивации к учёбе должны разговаривать с детьми на их языке. Поэтому тема моего занятия «Использование игровых технологий на уроках русского языка и литературы».

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности².

В основу игр должны быть положены интерес, инициатива, свободный выбор темы. От коллектива ребят, занятых таким трудом требуется усидчивость и трудолюбие, любознательность и пытливость, выдержка и изобретательность, а также разнообразные навыки и умения.

Какие задачи решаются при помощи игровых технологий?

- активизация познавательного интереса;

² Лебедева, Е.В. Методы и приемы активного обучения. — СПб.: Питер, 2018.

- развитие коммуникабельности;
- создание условий для творческого самовыражения;
- развитие памяти, внимания, мышления, воображения;
- конструктивное общение в составе социальной группы;
- создание позитивного психологического климата в коллективе.

Игры можно классифицировать:

- а) развивающие игры;
- б) обучающие игры;
- в) игры-забавы;
- г) игры – путешествия;
- д) компьютерные диагностические игры.

Развивающие игры предназначены для формирования и развития у детей общих умственных способностей, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития.

Они являются инструментами для творчества, для самовыражения школьника.

Это различного рода графические игры («рисовалки», «раскраски»), конструкторы, рисунки;

Обучающие игры

Это игры дидактического («закрытого») типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач на любом уроке.

- игры, связанные с отработкой у учащихся орфографических навыков;

- с закреплением правописания слов и пополнению словарного запаса.

Например, игра «Передал – садись».

На одном из этапов урока одни дети выполняют роль учителя, другие – учеников. Первые - ставят задачу, вторые – её решают. Подобные игры реализуются в парной, групповой и коллективной работе. На уроке математике учащиеся передают друг другу волшебную палочку, задавая, например, при этом примеры из таблицы умножения. Если ребёнок ответил правильно, то он может передать палочку следующему, задав ему пример, и так по цепочке³.

На уроках русского языка применяю игры «Серпантин одной фразы».

В игре отрабатывается умение пользоваться распространенными предложениями, умение строить сложные предложения. Учитель предлагает фразу. Задача каждого следующего игрока – продолжить ее в пределах одного предложения. Проигрывает тот, кто не может продолжить фразу.

Например:

1-й - Я читаю книгу

2-й – Я читаю интересную книгу.

3-й – Я читаю интересную книгу по вечерам.

4-й - Я читаю интересную книгу по вечерам каждый день.

5-й - Я читаю интересную книгу по вечерам каждый день с мамой.

Игра «Горячий стул»

На уроках литературы дети любят игру «Горячий стул».

³ Никитина, Т.А. Технология интерактивного обучения в преподавании русского языка. — Владивосток: Дальневосточное издательство, 2019.

Использую прием «горячий стул» при проверке самостоятельного поиска новой информации, изучения нового материала. Ученики, самостоятельно читая материал, готовят 2-3 вопроса, пожелавший ученик садится на «горячий» стул перед классом, отвечает на вопросы одноклассников, затем ученики его оценивают. Отвечающий выбирает самый интересный для него вопрос. При этом снимаются монотонность и однообразие устных опросов, такой диалог привлекает внимание и заставляет включиться в работу⁴.

Игровые технологии позволяют преподать материал в доступной, интересной, форме, способствуют лучшему усвоению знаний, вызывают интерес к познанию, формируют познавательные компетенции учащихся. Игра позволяет сделать урок качественным, реализует интеллектуальный и творческий потенциал учащихся.

6. Релаксация.

- А теперь немного отдохнем под музыку. Закройте, пожалуйста, глаза. Наберите побольше воздуха и ощутите солоноватый запах моря. Морской воздух свежий и немного влажный. Вы слышите, как кричат чайки, и чувствуете себя сейчас совершенно спокойно и безмятежно. Потянитесь, выпрямитесь, откройте глаза и снова будьте здесь, свежи и полны бодрости.

8. Рефлексия. «Все в твоих руках».

- Ребята, вы принимали участие в игре. Выразите сейчас свою позицию.

записаны фразы:

Урок полезен, все понятно.

⁴ Павлова, Н.М. Интерактивные подходы к обучению русскому языку. — Новосибирск: Новосибирский университет, 2017.

Интересно, лишь кое-что чуть-чуть неясно.

Еще придется потрудиться.

Да, трудно все-таки учиться!

Посадите к себе на ладонь зеленую бабочку, если урок полезен, все понятно.

Синюю – интересно, но кое – что чуть – чуть неясно.

Красную - было трудно

А теперь подойдите и прикрепите те, которые вы выбрали на наше ДЕРЕВО ДРУЖБЫ.

Я благодарю вас за работу!

Список использованной литературы:

- 1.Лаврентьева, Л.П. Интерактивные методики в преподавании языка. — М.: Издательство «Наука», 2020.
2. Лебедева, Е.В. Методы и приемы активного обучения. — СПб.: Питер, 2018.
- 3.Никитина, Т.А. Технология интерактивного обучения в преподавании русского языка. — Владивосток: Дальневосточное издательство, 2019.
- 4 Павлова, Н.М. Интерактивные подходы к обучению русскому языку. — Новосибирск: Новосибирский университет, 2017.