

УДК: 81-139

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ.

Хайдарова О.А.

*Старший преподаватель кафедры «Узбекского и русского языков»
“Университет экономики и педагогики”*

Аннотация: Названные три функции игры представляют собой ступени от игры-забавы к игре – увлечению познанием. Это высшая ступень – от игры к творчеству, к научной логике, к опережению школьных программ. Для младших школьников игра – это прощание с розовым детством. Дети нуждаются в шутке, в ласке, в красоте. В игровой методике с наибольшей полнотой проявляется артистизм учительницы, ее женская чуткость и теплота.

Ключевые слова: *обучение, воспитание, игровые технологии, мотив, дидактическая игра, метод, соревнование, фраза.*

GAME-BASED TECHNOLOGIES FOR TEACHING RUSSIAN.

Khaidarova O.A.

*Senior Lecturer, Department of Uzbek and Russian Languages, University of
Economics and Pedagogy*

Abstract: The three functions of play described above represent the stages from play as entertainment to play as a passion for learning. This is the highest stage – from play to creativity, to scientific logic, to advancing school curricula. For younger students, play is a farewell to the rosy days of childhood. Children need humor, affection, and beauty. The play-based approach fully expresses the teacher's artistry, feminine sensitivity, and warmth.

Keywords: *teaching, education, game-based technologies, motive, didactic game, method, competition, phrase.*

Введение: Уроки с использованием игр или игровых ситуаций являются эффективным средством обучения и воспитания. Отход от традиционного построения урока и введение в него игрового сюжета привлекает внимание учащихся всего класса.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. Это очень действенный метод для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей обучающихся [1].

Психологи определяют игру как ведущую деятельность в младшем школьном возрасте. В ней ребенок активизируется как личность, через игру познает мир. В младшем школьном возрасте роль ведущей деятельности переходит к учению, к учебной деятельности. Этот переход не должен быть резким, поэтому игровые методики применяются главным образом в I и II классах.

Материалы и методы исследования: В основе исследования лежит комплексный педагогический подход, включающий теоретические и практические методы анализа эффективности игровых технологий в обучении русскому языку. В качестве материалов использованы научно-методические труды по педагогике и методике преподавания, учебные программы, а также примеры дидактических игр, применяемых в начальной школе.

Основным методом исследования является анализ научной литературы, позволивший определить теоретические основы игровой деятельности и её функции в образовательном процессе. Сравнительно-педагогический метод использовался для сопоставления традиционных и игровых форм обучения.

Метод наблюдения применялся для оценки влияния игровых технологий на активность, мотивацию и речевое развитие учащихся. Кроме

того, использовался метод обобщения педагогического опыта, направленный на выявление наиболее эффективных игровых приёмов.

Комплексное применение данных методов позволило определить роль игровых технологий как средства повышения качества обучения и развития коммуникативных навыков учащихся.

Результаты исследования: Игры в школе должны быть дидактическими, т. е. вести школьников по пути познания, развития. Рассмотрим их функции.

Первая, простейшая функция – облегчать учебный процесс, оживлять его. Эту роль выполняют сказочные элементы, занимательные картинки, подбор занимательных текстов.

Вторая функция – «театрализация» учебного процесса: игровые формы вводят ролевой элемент, например вымышленных персонажей – Незнайки и Знайки, Буратино или Алисы из Страны чудес... Артистические приемы используются в ролевых диалогах и полилогах, в чтении по ролям, в инсценировании басен, сказок, в составлении силами самих учащихся различных упражнений, задач и даже в составлении страниц предполагаемого учебника.

Третья функция – соревновательная. Игра вносит элемент соревнования, конкурса, возбуждает активность, стремление к лидерству. Простейший вариант – «кто первый решит задачу, проверит орфограмму»; «придумать предложение: чье предложение лучше?». Но от этих простейших случаев игра переходит к олимпиадам, к тестированию, к литературному творчеству, к соревнованию в качестве и глубине знаний [3].

Названные три функции игры представляют собой ступени от игры-забавы к игре – увлечению познанием. Это высшая ступень – от игры к творчеству, к научной логике, к опережению школьных программ.

Для младших школьников игра – это прощание с розовым детством. Дети нуждаются в шутке, в ласке, в красоте. В игровой методике с наибольшей полнотой проявляется артистизм учительницы, ее женская чуткость и теплота.

Использование игровых технологий на уроках русского языка и литературы привлекательно тем, что они позволяют в непринужденной форме решать сложные задачи, а именно:

1. Дидактические: расширение кругозора, формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности.

2. Воспитывающие: формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, чувства коллективизма, воспитание самостоятельности, и воли.

3. Развивающие: развитие внимания, мышления, творческих способностей, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

4. Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, обучение общению; психотерапия [1,3].

Игра служит средством обучения языку, выработки у учащихся речевых навыков и умений.

Как и любой другой вид деятельности, игра начинается с побуждающей причины (мотива), преследует определенную цель, имеет конкретное, понятное ребенку содержание и исполнительную часть – игровые действия.

В отличие от трудовой деятельности игра не мотивирована конечными результатами. Мотив игры лежит в содержании самого игрового действия, в игровом процессе. «Не выиграть, а играть» – такова общая формула мотивации игры. В игре возникает необходимость что-то сказать. Она диктуется внутренним желанием ребенка принять участие в общении, в игровом действии.

Так, играя в «магазин», ученик-«покупатель» вынужден спрашивать о необходимом ему товаре, о его цене, размерах и т.п., «продавец» должен отвечать и предлагать «товар».

В подобных ролевых играх школьники искренне переживают свою роль, так как детям свойственна способность перевоплощаться в

изображаемый образ: врача, шофера, капитана парохода, медведя, зайца. Особенное удовольствие такое перевоплощение доставляет младшим школьникам [4].

Эти многообразные переживания в процессе игры, связанные с выполнением роли, психологи считают основной причиной, побуждающей детей играть. Так, в русской народной игре «Гуси-лебеди» дети изображают гусей, щиплющих травку на лугу. В стороне спрятался «волк». «Хозяин» зовет «гусей» домой. Они пытаются пробежать мимо «волка», стараясь, чтобы он их не поймал. Этот момент опасности вызывает у детей сильное волнение. В том случае, если «волк» никого не поймал, играющие выражают бурную радость.

Игра всегда связана с различными переживаниями учащихся: волнением, чувством ответственности, торжеством победы, радостью успеха, отчаянием, огорчением в случае неудачи. Внесение элементов занимательности, непосредственно связанных с изучением материала, создает положительные эмоции, которые обеспечивают успешное протекание целенаправленной деятельности школьников.

В «тихих» играх, когда школьники подбирают определенные правилами игры слова, фразы, они также испытывают удовлетворение от своих успехов («Я умею, Я могу, как все») или огорчение от неудачи. В последнем случае появляется желание повторить игру еще раз, мобилизовать все силы и выиграть. Каждая такая игра возбуждает в школьнике потребность испытать радость преодоления, особенно это относится к играм-соревнованиям («Кто быстрее?», «Кто первый?»).

Привлекает детей в игре и другая, тоже очень важная ее сторона – простота и доступность способов деятельности. Правила игры всегда просты, понятны и посильны для выполнения. Это помогает школьникам преодолеть робость в употреблении слов и фраз иностранного языка. Так, на первом этапе обучения дети учатся различать названия одушевленных и неодушевленных предметов. Проводится игра «Кто идет?». Учитель называет предмет, человека или животное и произносит слово идет. Если

предмет одушевленный (умеет ходить), дети поднимают руку и повторяют за учителем: идёт! Если предмет неодушевленный, руку не поднимают, молчат. Группа разделяется на команды. Выигрывает команда, участники которой сделали меньше ошибок. Например, учитель говорит: Брат идёт! Ученик идёт! Стол идёт! Дерево идёт! Условия игры просты, но при ее выполнении неизбежны ошибки, они вызывают оживление, смех. Это поднимает эмоциональный тонус играющих, обостряет их слух и внимание [5].

Большое значение дидактические игры имеют для воспитания личности школьника, для формирования черт его характера.

В игре развиваются организованность, выдержка, умение планировать ряд последовательных действий, умение остановить свои желания, подчиниться коллективу, правилам игры. Это воспитывает умение преодолевать трудности, тренирует волю ребенка.

Игра развивает чувство товарищества, дружбы, так как в случае необходимости играющий должен уступить, помочь товарищу. Играя в составе команды, каждый ученик несет ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Игра снимает напряжение, но повышает чувство ответственности перед одноклассниками. Итак, из сказанного о роли игры на уроках русского языка можно сделать следующие выводы:

1. Дидактическая игра – один приемов обучения русскому языку, помогающий создать на уроке речевую ситуацию; следовательно, игра – средство активизации деятельности учащихся на уроке;
2. Правильно организованная с учетом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
3. Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
4. Игра – один из приемов преодоления пассивности учеников;

5. Игра воспитывает у школьников дисциплинированность, организованность, ответственность и коллективизм [6].

Виды игр на уроках

Игра «Верю-не верю»

Хорошо подходит для проверки домашнего задания. Задаются вопросы по теме. Учащиеся соглашаются либо не соглашаются с утверждениями учителя. Вопросы начинаются с фразы: «Верите ли вы, что...».

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

«Стихотворный бой»

Такую игру можно провести на уроке чтения, когда пройдена тема лирики, и класс уже освоил несколько произведений поэзии того или иного поэта. Правила игры просты: команды друг другу по очереди рассказывают по стихотворению, проиграла та команда, чей участник не смог вспомнить стихотворные строки.

«Эстафета восторга» хорошо подходит при изучении глагола. Используя данные глаголы, обозначающие чувства (любить, радоваться, восхищаться, восторгаться, наслаждаться, обожать), составьте словосочетания или предложения.

Условие: для выполнения этого игрового задания школьники делятся на две команды и рассаживаются по рядам друг за другом. Ведущий дает членам команд, сидящим первыми, карточки с записанными на них глаголами чувства. Выполнив задания, члены команд передают карточки сидящим сзади. Побеждает та команда, которая быстрее и правильнее (выразительнее) составит словосочетания и предложения. Вместо глаголов можно подставить существительные или прилагательные.

«Найди пару»

Соединить половинки сложных предложений. Выделить среди них главное и придаточное. Побеждает та команда, которая соберет больше предложений.

Очень часто использую на уроке кроссворды, они не только разнообразят урок, но и заставляют учащихся мобилизовать все знания, полученные ими во время обучения. Это своеобразный тест на проверку знаний и умений их применить на практике.

Игры «в слова» и «со словами».

Игры «в слова» обогащают лексический запас ребенка, приучают быстро находить нужные слова («не лезть за словом в карман»), актуализируют пассивный словарь. Большинство таких игр рекомендуется проводить с ограничением времени, в течение которого выполняется задание (например, 3—5 мин.). Это позволяет внести в игру соревновательный мотив и придать ей дополнительный азарт.

«Дополни слово»

Ведущий называет часть слова (кни ...) и бросает мяч. Ребенок должен поймать мяч и дополнить слово (... га).

В роли ведущего ребенок и взрослый могут выступать поочередно.

Составить из предлагаемого набора букв как можно больше слов: а, к, с, о, и, м, р, т, ш, а, н, и, ы, г, с

Назвать слова, противоположные по значению:

Тонкий —

Чистый —

Громкий —

Низкий —

«Кто больше сочинит»

Подбирается несколько предметных картинок. Ребенку предлагается найти рифму к названиям изображенных на них предметов. Рифмы можно подбирать и к словам, не сопровождая их показом соответствующих картинок.

Огурец — молодец. Заяц — палец. Очки — значки. Цветок — платок...

Примечание. Для объяснения понятия «рифма» можно привлечь отрывок из книги Н.Н.Носова «Приключения Незнайки и его друзей» о том, как Незнайка сочинял стихи.

«Перевернутые слова»

Ребенку предлагается набор слов, в которых буквы перепутаны местами. Необходимо восстановить нормальный порядок слов.

Пример: МАИЗ - ЗИМА.

«Из слогов — слова»

Из предварительно отобранных слов формируется несколько блоков слогов. Ребенку предлагается составить из них определенное количество слов, используя каждый слог только по одному разу.

Составь три слова, в каждом из которых по 2 слога, из следующих слогов: ван, мар, ко, ма, ди, ра. (Ответ: ра-ма, ко-мар, ди-ван).

Составьте 2 слова, в каждом из которых по 3 слога, из следующих слогов: ро, ло, мо, до, ко, га (Ответ: мо-ло-ко, до-ро-га)

Игра – цепочка

Первый ученики называет слово, например: имя существительное, а другие продолжает слова из последней буквы.

Школа – азбука – арбуз – зонтик – книга – автобус – стол – лампа – актер – рыба...

Заключение: как мы уже сказали игровые формы, мы используем как элемент урока. Они легко подбираются по тематическому принципу для каждого раздела учебного курса. Игры являются удобной формой актуализации знаний (в начале урока или перед началом изучения новой темы); «разминки», необходимой по ходу урока, контроля в конце учебного занятия.

Литература.

1. Ахмедова Л.Т. Современные технологии преподавания русского языка и литературы. Ташкент 2016. 296 с
2. Аксенова А.К. Дидактические игры на уроках русского языка. –М.: Просвещение 1991. 176 с.
3. Ангеловский К. Учителя и инновации. –М.: Просвещение, 1991. 159 с.
4. Беспалько В.П. Слагаемые педагогические технологии. – М.: Педагогика, 1989.—192 с.

5. Львов М.Р., Горецкий В.Г., Сосновская О.В. Методика преподавания русского языка в начальных классах. – М., Академия, 2007. с.348
6. Рождественский Н.С. Актуальные проблемы методики обучения русскому языку в начальных классах. – М.: Педагогика, 1977. 248 с.