


Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ЛЕСОСИБИРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ –
филиал Сибирского федерального университета

Кафедра педагогики

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

 З. У. Колокольникова
подпись инициалы, фамилия


« 7 » июня 2021 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

44.03.01 Педагогическое образование
код-наименование направления

МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ УРОКОВ РУССКОГО ЯЗЫКА В
НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

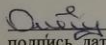
Руководитель


подпись, дата

доцент, канд. фил. наук
должность, ученая степень

С. В. Мамаева
инициалы, фамилия

Выпускник


подпись, дата

А. А. Олейникова
инициалы, фамилия

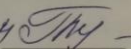
Лесосибирск 2021

Продолжение титульного листа БР по теме: «Методика организации уроков русского языка в начальной школе с использованием игровых технологий»

Консультанты по
разделам:

_____	_____	_____
наименование раздела	подпись, дата	инициалы, фамилия
_____	_____	_____
наименование раздела	подпись, дата	инициалы, фамилия

Нормоконтролер

10.06.21  -
подпись, дата

Т.В. Газизова
инициалы, фамилия

РЕФЕРАТ

Тема выпускной квалификационной работы «Методика организации уроков русского языка в начальной школе с использованием игровых технологий». ВКР содержит 58 страниц текстового документа, 7 рисунков, 3 приложения, 51 использованный источник.

Ключевые слова: МЛАДШИЙ ШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ, ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, МЕТОДИКА, ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ.

Актуальность выбранной темы продиктована требованиями ФГОС НОО об использовании новых способов активизации учебного процесса, в качестве которых могут быть использованы игровые технологии.

Цель исследования: изучить методику организации уроков русского языка в начальной школе с использованием игровых технологий.

Объект исследования: игровые технологии как вид педагогических технологий.

Предмет исследования: методика организации уроков русского языка в начальной школе с использованием игровых технологий.

Задачи исследования:

1. Раскрыть понятие педагогической технологии.
2. Раскрыть понятие игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе.
3. Изучить структуру учебной игры на уроке русского языка.
4. Дать методические рекомендации по проведению уроков русского языка с использованием игровых технологий.
5. Провести опытно-экспериментальную работу по организации уроков русского языка в начальной школе с использованием игровых технологий.

Практическая значимость исследования заключается в том, что разработанные игровые технологии могут быть в дальнейшем использованы в рамках преподавания русского языка в начальной школе.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	5
1 Теоретические основы игровых технологий в образовательном процессе ..	7
1.1 Понятие педагогической технологии.....	7
1.2 Игровые технологии как вид педагогических технологий.....	10
2 Использование игровых технологий на разных этапах урока русского языка в начальной школе	16
2.1 Структура учебной игры по русскому языку.....	16
2.2 Методические рекомендации по проведению игр на уроках русского языка.....	20
3 Опытнo-экспериментальная работа по организации уроков русского языка в начальной школе с использованием игровых технологий	28
3.1 Содержание работы по использованию игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе	28
3.2 Результаты экспериментальной работы	37
Заключение	44
Список использованных источников	46
Приложение А	51
Приложение Б.....	52
Приложение В.....	54

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. В ФГОС НОО отмечается важность использования деятельностного подхода в процессе обучения младших школьников. Образовательная деятельность должна быть направлена не только на усвоение учебного материала, но и на творческое и познавательное развитие личности школьника [43]. Одной из технологий обучения, обеспечивающих соответствие данному требованию, является игровая технология.

Целесообразность использования игровых технологий в начальной школе также заключается в том, что в младшем школьном возрасте ведущей деятельностью остается игровая. В связи с эти игровые технологии позволяют повысить уровень учебной мотивации, делают занятия более интересными для школьников, стимулируют творческую активность. Все вышесказанное обусловило актуальность темы исследования.

Объект исследования – игровые технологии как вид педагогических технологий.

Предмет исследования – методика организации уроков русского языка в начальной школе с использованием игровых технологий.

Цель исследования – изучить методику организации уроков русского языка в начальной школе с использованием игровых технологий.

Задачи исследования:

1. Раскрыть понятие педагогической технологии.
2. Раскрыть понятие игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе.
3. Изучить структуру учебной игры на уроке русского языка.
4. Дать методические рекомендации по проведению уроков русского языка с использованием игровых технологий.

5. Провести опытно-экспериментальную работу по организации уроков русского языка в начальной школе с использованием игровых технологий.

Теоретико-методологическую основу исследования составили труды следующих авторов: Н.П. Анисеева, М.Р. Львов, А.П. Панфилова, Т.Г. Рамзаева, Е.Л. Репринцева, Е.И. Тихеева, Л.П. Федоренко, С.П. Цейтлин и другие.

Базой исследования является МКОУ «Таловская СОШ». В исследовании приняли участие 13 учащихся 2 класса.

Методы исследования: анализ педагогической литературы, обобщение педагогического опыта, эксперимент.

Практическая значимость исследования заключается в том, что разработанные в рамках исследования игровые технологии могут быть в дальнейшем использованы в рамках преподавания русского языка в начальной школе.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка используемых источников.

Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

1.1 Понятие педагогической технологии

Понятие «технология» имеет много трактовок в литературе различных направлений. Педагогическая технология является особым направлением в сфере педагогической науки.

В работах Б.Т. Лихачева, посвященных педагогике, данное понятие означает комплекс установок, содержащий в себе педагогические и психологические средства, приемы, методы [17].

В других источниках педагогическая технология определяется как модель педагогической деятельности, которая специально спланирована таким образом, чтобы были созданы условия комфорта для учителя и учеников [24, С. 59].

Г.К. Селевко вкладывает в понятие педагогической технологии метод, включающий создание и реализацию обучения с учетом ресурсов, форм, функций обучения [32].

Педагогическая технология, по мнению В.А. Сластенина, представляет собой стратегии, используемые педагогами в классе для передачи знаний по предмету, основанные на умении учителя передавать информацию.

Учитель создает среду, в которой все учащиеся могут преуспеть в достижениях и личном чувстве выполненного долга. Педагогические технологии основаны на основных принципах приверженности всем ученикам, знанию предмета, оценке успеваемости учащихся и постоянном обучении учителей [35, С. 55].

Понятие «педагогическая технология» в образовательной практике употребляется на трех иерархически соподчиненных уровнях (Рис. 1).

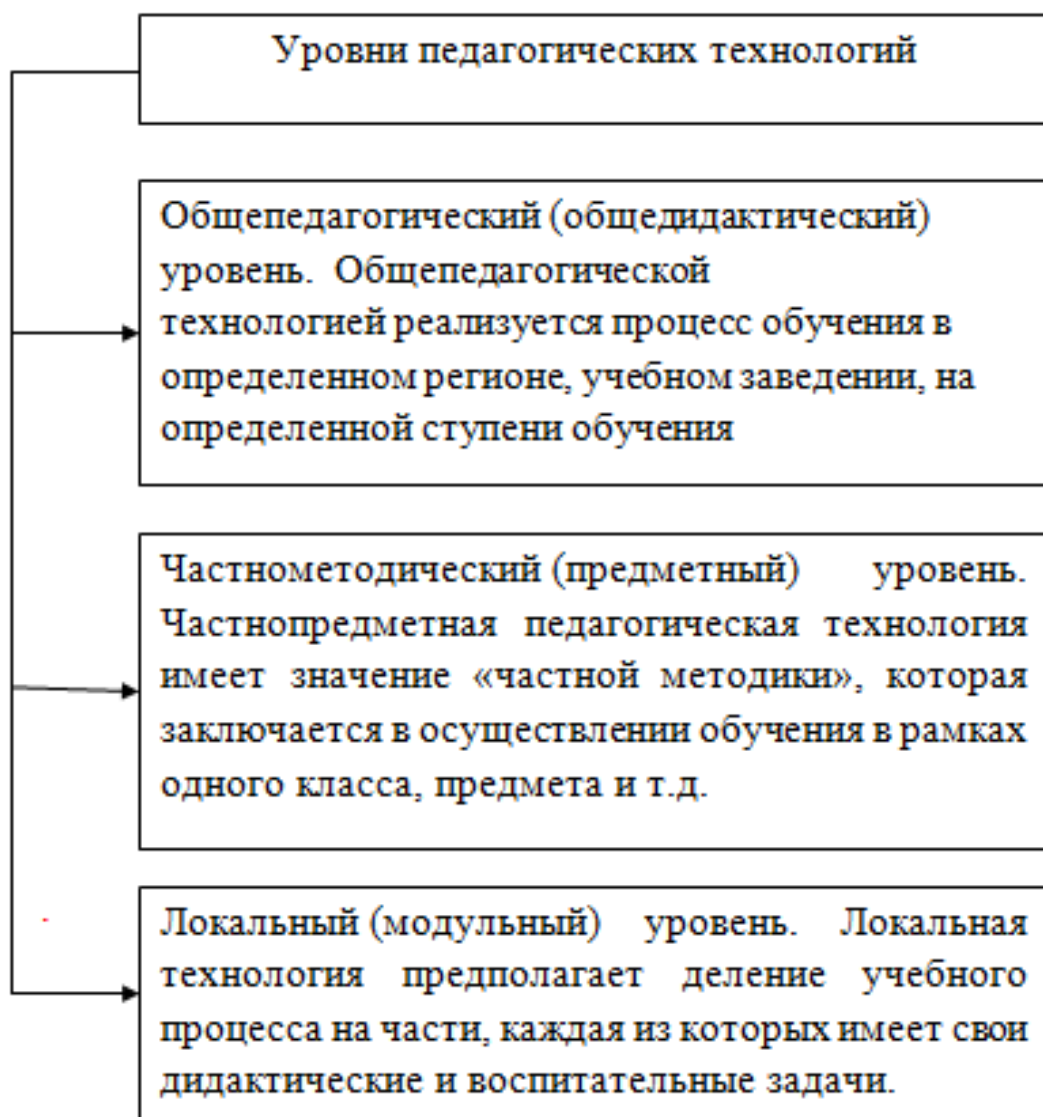


Рисунок 1 - Уровни педагогических технологий

Управление классом с использованием педагогических технологий включает в себя оценку и отслеживание успеваемости учащихся. Учителя оценивают уровень учебного прогресса, как отдельных учеников, так и класса в целом.

Работа с родителями представляет собой еще один аспект педагогических технологий, который рассматривается как еще один ресурс развития учащихся. Учителя обычно встречаются с родителями, чтобы получить информацию о домашней обстановке и культурном развитии

ученика. Они могут информировать родителей о том, как они могут помочь своему ребенку получить знания и повысить самооценку.

На педагогические технологии могут влиять специфические стандарты учебного заведения. Учителю начальной школы необходимо охватить определенный материал, исходя из государственных стандартов. Они также опираются на педагогические представления о том, какие предметы наиболее важны для изучения детьми.

Применение творческих заданий, использование различных конкурсов, викторин развивает познавательный интерес к урокам на основе включения детей в различные виды и формы творческой деятельности, основанные на формировании знаний в условиях прохождения детьми различных «станций» и испытаний в различных играх.

Всем педагогам известно, что детей становится все труднее и труднее заинтересовать учебным предметом. В такой ситуации, разнообразные ребусы и задачи только и выручают хороших преподавателей.

Коммуникативная деятельность на уроках имеет реальные цели, такие как поиск и обмен информацией, разрушение барьеров, разговор о себе и изучение культуры.

Контроль в обучении считается необходимой составной частью учебно-воспитательного процесса. Основной задачей контроля считается установление соотношения между реальным уровнем сформированности у школьников языковой, речевой и социокультурной компетенций, на основе которого формируется оценка за конкретный раздел программы.

Выявляя проблемы, ошибки и недостатки учащихся, результаты контроля показывают им направления, в которых необходимо приложить усилия для улучшения своих знаний и навыков.

Специальные функции контроля подчеркивают его роль и важность в процессе обучения. В образовательном процессе сами функции проявляются в разной степени и в различных сочетаниях. Это в основном зависит от цели и типа контроля, а цели контроля устанавливаются цели обучения, развития и

обучения, запланированные на данном этапе обучения, и некоторые их комбинации включены в конкретный тип контроля.

Реализация выбранных функций на практике улучшает контроль и оценку, а вместе с ними и сам учебный процесс становится более эффективным. Контроль должен быть целесообразным, объективным, комплексным, регулярным и индивидуальным.

Целесообразность подразумевает четкое определение цели любого контроля. Цель - это ссылка, которая определяет всю последующую работу для обоснования используемых форм, методов и средств контроля.

Регулярность означает систематический контроль, который органически связан с самим учебным процессом. Регулярность также означает, что все учащиеся проходят систематическую диагностику с первого до последнего дня пребывания в учебном заведении.

Индивидуальность контроля требует проверки и оценки знаний, навыков и умений каждого школьника. Регулярность - это систематическая проверка, органично сочетающаяся с самим учебным процессом.

Таким образом, изучив приведенные выше определения педагогической технологии, мы можем сделать вывод, что педагогическая технология представляет собой комплексный метод создания, использования и реализации процесса обучения и усвоения знаний, учитывающий человеческие и технические ресурсы и формы их взаимодействия, который выполняет функцию оптимизации способов образования

1.2 Игровые технологии как вид педагогических технологий

Игра издавна привлекает к себе внимание не только психологов и педагогов, но и философов, этнографов, искусствоведов.

А.П. Панфилова отмечает, что для ребенка игра является потребностью, что обусловлено его стремлением к познанию окружающего мира и свойственной ему подражательностью, активностью [27, С. 34].

Во время игры ребенок создает себе выдуманную ситуацию вместо реальной, и действует в ней в соответствии с теми значениями, которые он сам придает окружающим его предметам. Это является определяющим фактором игры. Такая трактовка теории игры имеет определенные недостатки. Она превращает игру в формальную активность, никак не связанную с ее реальным содержанием. Это не может объяснить реальную игру в ее конкретных проявлениях.

Игра является такой деятельностью, где можно воссоздать социальные отношения между людьми вне всяческих условий. Главными структурными единицами игры являются следующие: правила игры, которым подчиняются играющие; роли, которые берут на себя играющие; сюжет и отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими.

Игровые технологии - способ передачи знаний, мудрости, жизненного опыта новому поколению. Игра, наряду с работой и учебой, является одним из основных видов человеческой деятельности. Игра является не только развлечением и отдыхом, но и способна быть методом обучения и творчества.

Г.К. Селевко определяет игровые технологии как комплекс методов создания образовательной среды с помощью различных игр [32].

Игровые образовательные технологии включают в себя комплекс методов и приемов обучения в виде различных обучающих игр. Обучающей игре свойственно наличие четкой образовательной цели и определенного образовательного результата, обусловленный познавательной направленностью. Эта характеристика отличает образовательную игру от игр в целом.

Дидактическая игра, согласно Н.Б. Аникеевой, способствует развитию познавательной деятельности. Благодаря данному виду игры у школьников развивается познавательный интерес, который представляет собой базу для

формирования познавательной деятельности, в частности, логических универсальных учебных действий [3, С. 113].

Использование игровых технологий на уроках русского языка осуществляется по следующим направлениям: ученикам предлагается выполнить игровое задание, содержащее определенную дидактическую цель; деятельность осуществляется в соответствии с определенными правилами игры; средством выступает учебный материал; в деятельности содержится соревновательный элемент.

Игры, используемые для направленного обучения, можно разделить на следующие виды:

– Игры-соревнования. Такой вид игры подразумевает соревнование школьников в знании предмета, высказывание своей точки зрения и ее доказательство. Он способствует повышению качества обучения, но может и провоцировать конфликтные ситуации между учениками. Предупреждение конфликтных ситуаций в школьной среде связано, в первую очередь, с регулирующей воспитательной деятельностью педагогического состава учебного заведения. Очевидно, что в такой сложной образовательной социальной структуре, как школа, возникновение конфликтов неизбежно. Однако одной из главных воспитательных педагогических задач является профилактика подобных ситуаций. Примером такой игры может быть игра по поиску ошибки, которую намеренно допустил учитель в процессе повторения материала.

– Игры и творчество. Данные игры развивают у учеников способность мыслить нестандартно, что очень важно. В этом возрасте оказывается наиболее эффективным развитие творческого мышления, которое в школе можно развивать посредством творческих заданий. В новых образовательных стандартах все более возрастают требования к формированию творческой, активной, самостоятельной личности, умеющей критически мыслить. Поэтому очень важно не упустить момент, когда

формируется наиболее благоприятная почва для развития обучающихся. Современному учителю важно подбирать современные и наиболее эффективные формы, методы и средства обучения, учитывать возрастные и личностные особенности обучающихся. Одним из примеров, игры с применением творчества может служить игра ассоциаций.

– Игры с занимательным заданием. Это игры, когда совмещено много элементов - в них и дух соперничества, и поиск нестандартного решения и интерес, вызванный любознательностью.

Для улучшения коллективных навыков и выработки лидерских способностей используют более активные игры. Во время таких занятий ученик самостоятельно выстраивает собственное поведение в соответствии со сложившейся ситуацией. Применение игровой деятельности в обучении и воспитании младшего школьника должно быть связано с использованием различных мероприятий, отвечающих современным требованиям развития общества.

В процессе игры младшие школьники ведут активную исследовательскую деятельность, занимаются решением учебных задач, а не являются пассивными слушателями. Образовательная деятельность носит творческий характер, что способствует лучшему усваиванию материала, который был открыт самостоятельно, а не получен в готовом виде. В процессе игры дети учатся самостоятельно находить ответы на поставленные вопросы и проверять правильность полученных результатов. У школьников развивается логическое мышление, навыки творческого подхода, умение анализировать, предлагать варианты, сравнивать, использовать научные методы анализа. Когда учащиеся занимаются соответствующими задачами в динамичной учебной среде, а не на традиционных занятиях, ориентированных на учителя, обучении проходит гораздо эффективнее.

Школьники также преуспевают в большей гибкости игрового обучения. В дополнение к участию в традиционной оценке они могут быть оценены на презентациях перед аудиторией, к которой они усердно

готовились, информативных экскурсиях по местным историческим объектам, основанных на их недавно приобретенном опыте, или показе фильма по сценарию, который они подготовили.

В конце урока учащийся должен уметь проанализировать свою деятельность за урок, дать оценку своим удачам и промахам, определить свои задачи на ближайшие уроки. Учитель же учитывает при подготовке к уроку уровень класса в целом и способности учащихся. На современном уроке недопустим авторитарный стиль ведения.

Успешность образовательной деятельности может определяться степенью зависимости обучающихся от преподавателя. Задания должны быть разработаны таким образом, чтобы учащиеся получали самостоятельность и независимость в процессе обучения. Роль учителей состоит в том, чтобы давать четкие и точные инструкции и обеспечивать соответствующую среду для взаимодействия учащихся и обмена информацией.

Одним из преимуществ игры на уроке является формирование коммуникативной компетенции. В ходе игры учитель способствует обучению младшего школьника при развитии таких аспектов речи, как обогащение словарного запаса, развитие связного языка, формирование грамматических навыков и звуковой культуры языка. Образовательный процесс должен основываться на возрастных особенностях детей.

В современной педагогике существуют особенности развития речи младших школьников, основная цель которых - научить ребенка грамотно и правильно говорить, уметь сформировать собственную мысль, поддержать беседу и стать интересным собеседником в обществе уже с начальных классов.

Игровая технология использует групповой метод воспитания, связанный с выполнением определенных заданий. В условиях подготовки игр можно использовать небольшие творческие мероприятия, включать ситуации, которые формируют социальные навыки детей и способствуют приобретению ими знаний.

Вовлеченность учеников в процесс является главным плюсом игровой технологии обучения. Необходимо с детства прививать интерес к обучению с помощью игры. Данный факт объясняет практически стопроцентное усвоение знаний на начальном этапе познания мира.

Таким образом, в своем исследовании мы будем опираться на определение, данное Г.К. Селевко, который под игровыми технологиями понимает совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Глава 2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА РАЗНЫХ ЭТАПАХ УРОКА РУССКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

2.1 Структура учебной игры по русскому языку

В структуру игры входят: дидактическая задача, игровая задача, действия игры, правила и результат игры.

Дидактическую задачу характеризует цель воздействия, как обучающего, так и воспитательного. Она определяется учителем. Дидактическая задача реализуется путем выполнения игровой задачи. Задача игры является задачей для школьников, в то время, как дидактическая скрыта от них и предстает перед детьми в форме игрового замысла.

Действия игры составляют ее основу, и чем они интереснее и разнообразнее для обучающихся, тем более успешно они решают игровую задачу.

Правила игры задаются в соответствии с общими задачами формирования личности школьника, задачами и действиями игры. Учитель, применяя определенные правила, может регулировать все процессы в игре, а также действия детей.

Обучающие правила игр дают понять детям ход их действий, в также способ и правильный порядок. Правила игры активизируют познавательную активность, так как детям необходимо что-то рассмотреть, сравнить, решить и т.д.

Правила игры способствуют формированию личности школьника, а также направлены на сплочение детского коллектива. Они имеют познавательное содержание и являются заданными. Учитель в процессе управления игрой с помощью правил, контролирует познавательный процесс и поведение младших школьников.

Результат игры подводится после ее окончания в форме подсчета очков, распределении мест победивших. В процессе происходит подведение итогов и отмечаются успехи школьников.

В ходе проведения очень важно наличие всех структурных компонентов игры, так как именно они и позволяют решить дидактические задачи.

Уроки с использованием игровых технологий должны соответствовать возрастной категории детей и их умственным способностям, умело сочетать научность и доступность материала, а также его последовательное изложение. Школьникам, как правило, нравится участвовать в процессе поиска истины.

Основными условиями для проведения игры являются следующие:

- наличие у педагога определённых знаний и умений относительно дидактических игр;
- выразительность проведения игры. Это обеспечивает интерес детей, желание слушать, участвовать в игре;
- необходимость включения в игру педагога. Он является участником, и руководителем игры.

В процессе игры особую важность имеет наблюдение учителя за поведением детей в игре. Таким образом, можно выявить их качества личности, уровень проявления взаимовыручки в игре, целеустремленности и настойчивости детей.

Все игровые моменты, их очередность и распределение необходимо планировать заранее, поскольку на разных этапах урока игра выполняет разные функции.

Освоение норм русского языка происходит следующим образом. Изучая основной курс русского языка, учащиеся знакомятся с нормами литературного языка, овладению которыми способствует практическое усвоение: произносительных норм; лексических норм; грамматических норм.

Работа на уроках русского языка в общеобразовательном учреждении является формированием цельной, социально активной, творческой личности, обладающей навыками свободно и корректно строить свою устную и

письменную речь, выбирая при этом форму высказывания, соответствующую ситуации общения.

При организации речевого развития нужно учитывать следующие возрастные особенности младших школьников: интенсивная типизация словарного запаса, усвоение морфологической системы языка, на котором говорят другие; перестройка когнитивных процессов (внимания, памяти, воображения и мышления).

Для эффективной системы работы на уроках русского языка при изучении всех тем и разделов русского языка следует включать упражнения, направленные на развитие речи, которые включают в себя работу по:

- усвоению и формированию норм современного русского литературного языка;
- обогащению словарного запаса и грамматического строя речи учащихся;
- формированию умений и навыков связного изложения мыслей в устной и письменной форме.

Повышение мотивации достигается за счёт следующих направлений: применение методики образно - наглядного воздействия на эмоции и чувства детей; развитие опыта детей на основе духовно-нравственной и мировоззренческой позиции; применение навыков анализа и синтеза; проектирование различных моделей, которые формируют оценочные отношения детей к различным ситуациям на основе игр.

Игровое обучение представляет собой динамичный подход к обучению, при котором учащиеся исследуют реальные проблемы, одновременно развивая навыки межпредметного обучения, работая в небольших совместных группах.

В процессе выполнения игровых заданий ученики также оттачивают свои организационные и исследовательские навыки, развивают лучшее общение со сверстниками и учителями.

В процессе работы с младшими школьниками необходимо правильно дозировать игровой материал, поскольку его недостаток или избыток может навредить процессу обучения.

В случае недостатка игрового материала активность учеников снижается, тем самым понижается интерес к материалу. Если же игровые упражнения будут в избытке, ученикам будет тяжело перестроиться на неигровую среду. При выборе игр важно учитывать визуальный эффект мышления младших школьников.

Окончательные суждения о прогрессе каждого ребенка являются важным инструментом, который должен использоваться главным учителем и учителем для обеспечения надлежащего прогресса каждого ребенка. Эти суждения часто вызывают дополнительную поддержку или вмешательство для ребенка, чей прогресс замедляется.

В процессе изучения возможностей игры, мы можем сделать вывод, что она является очень эффективной для закрепления пройденной темы, а также повторения ранее изученного материала. Также игровая технология позволяет применить полученные теоретические знания на практике. Следует отметить, что она является средством формирования познавательного интереса к предмету, а также повышения мотивации учения.

Трудности в процессе игры заключаются в следующем:

- школьники должны находить способы решения проблем;
- ученики должны самостоятельно делать выбор в пользу того или иного способа действия;
- необходимо уметь аргументировать свой выбор;
- сравнивать результат с первоначальной задачей;
- давать оценку своей работы и работы сверстников.

При организации игры важным критерием является ее четкость. Необходимо конкретно ставить цель, задачи, планировать результаты и т.д. Чтобы структурировать информацию о содержании игры, эффективным

методом является разработка методических рекомендаций. В этих рекомендациях можно четко описывать требования к игре, алгоритм игры, инструкции и рекомендуемая литература для изучения.

Игровая деятельность поддерживает реализацию характеристик, которые являются центральными для обучения информационной грамотности, а именно: ориентация на учащихся, активная роль учащихся, работа в малых группах, самостоятельное обучение, эмпирическое обучение.

Тема игры может быть связана с теоретическими аспектами изучения какого-либо вопроса, но чаще всего она заключается в практическом изучении, требующем проявления исследовательских навыков. В данном процессе происходит естественная интеграция знаний.

Таким образом, игра не является самоцелью, но выступает как средство формирования устойчивого интереса и мотивации к изучению предмета, а также учебной деятельности в целом. Существуют определенные требования, которых нужно придерживаться при организации игр на уроке русского языка в начальной школе:

- Правила игры должны быть понятными, посильными для учеников, а также четкими.
- Дидактический материал должен быть простым в использовании.
- В игре должен участвовать каждый из учеников, только в этом случае она будет интересной.
- Подведение итогов игры должно быть честным и справедливым.

2.2 Методические рекомендации по проведению игр на уроках русского языка

Поскольку педагогическая и психологическая значимость игры очевидна, учителю необходимо уметь применять игровые технологии на уроках русского языка в начальной школе. При условии правильного

использования педагогического потенциала игры, учитель с ее помощью может реализовать:

- успешную адаптацию школьника к новым условиям;
- развитие ученика как субъекта собственной деятельности и поведения, его эффективная социализация;
- сохранение и укрепление его морального, психического и физического здоровья.

Игра - доступная форма деятельности, в ходе которой младшие школьники приобретают новые знания, действия и жизненный опыт. Во время игры дети общаются со сверстниками, применяют полученные знания на практике, активно развиваются и учатся правильно мыслить. Ее смысл заменяется профессиональной деятельностью, игра обретает цель и необычайный интерес со стороны школьников. Игры, которые происходят в процессе обучения, заставляют думать, развиваться, раскрывают дух соревнования и превосходства.

Абивалентность игры выделяют многие ее исследователи (С. Л. Рубинштейн, Ю. М. Лотман, Д. Э. Эльконин и др.). То есть игра предполагает одновременную реализацию условного и реального поведения. При этом необходимо отметить, что условия, в которые мысленно себя ставит человек, участвующий в игре, являются воображаемыми, а чувства – подлинными. Так как игровые отношения условны, то это понимание помогает мобилизовать и активизировать возможности личности, реализовать человеку свой творческий потенциал, искать новые способы решения проблем в игре и жизни, при этом соблюдать предписываемые игрой правила поведения и нормы отношений.

Понятие игра интересно охарактеризовал А. Н. Леонтьев. По его мнению, игра – это свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов.

Существует столько же различных типов игр, сколько и различных типов людей, которые в них играют. Типичная игра включает в себя рассказчика, который ведет действие, и ряд игроков, которые берут на себя различные роли или персонажей. С этого момента игра может меняться и расти, охватывая самые дальние области воображения игроков.

Поскольку ролевая игра - это упражнение в воображении, история часто происходит в другом мире или в другое время. Общие настройки включают фантастические миры драконов и магии, футуристические космические приключения, охватывающие множество планет и галактик, или альтернативные версии нашего собственного мира, где вампиры и оборотни рыщут по ночам. Игроки обычно действуют как герои или авантюристы, и они могут работать вместе, чтобы спасти город или искать свою славу и богатство.

Одной из инновационных форм работы со школьниками является интерактивная тематическая папка, где собирается материал, организуется презентация страниц. Школьники начинают проявлять первичные интересы к труду, моделируют элементы трудовой деятельности, в ходе которых у них закрепляются способности самоконтроля и самооценки [30, С. 44].

При использовании дидактических игр в процессе обучения младших школьников можно выделить следующие факторы:

1. игра является ведущей формой деятельности в младшем школьном возрасте, поэтому опора на игру - наиболее оптимальный способ вовлечения детей в образовательную деятельность;
2. формирование учебной деятельности идет медленно;
3. возрастные особенности детей обуславливают необходимость использования дидактических игр, поскольку они способствуют развитию мыслительных процессов;
4. у детей недостаточно сформирована познавательная мотивация, а дидактическая игра позволяет преодолеть эти трудности.

Игровая форма занятий в начальной школе осуществляется путем применения игровых приемов, которые являются средством повышения учебной мотивации.

Эффективно проведение различных групповых игр. Они формируют групповую социальную сплоченность в ходе решения и поиска определенной проблемы. Сегодня они очень востребованы, так как основаны на игровых взаимодействиях детей, развитии творческого мышления и познавательной активности в системе творческого освоения различных задач. Также игры способствуют определённому развитию знаний, которые дети получают в условиях новых информационных заданий, позволяющих развивать им интеллектуальные и познавательные интересы, способствующие не просто усвоению новых навыков, но и способствующих использованию определенного игрового опыта, влияющего на его социализацию.

Различные игры и дискуссии должны включать в себя интеллектуальные творческие конкурсы, шарады и кроссворды, формирующие интеллектуальную активность личности в системе познавательного интереса.

Применение игровой деятельности в социализации личности младшего школьника должно быть связано с использованием различных социальных и культурных мероприятий, отвечающих современным требованиям развития общества. Однако многие ученые отмечают, что основы воспитания младших подростков должны учитывать важнейшие социально-нравственные категории о личности, которые формируют социокультурную компетентность личности.

Д.Б. Эльконин подчеркивает решающее значение игры для интеллектуального развития ребенка и отмечает, что положительные стороны игры заключаются не только в том, что она позволяет развивать интеллектуальные показатели младших школьников, но и в том, что она меняет отношение детей к окружающим явлениям, формирует собственную позицию ученика» [49].

Благодаря игре, у школьников формируется внимание, память, умение сравнивать, анализировать, мыслить логически. Игра у младших школьников вызывает больший интерес, чем учебный процесс, следовательно, при их объединении можно значительно повысить уровень развития учеников начальной школы. Играя, ученики осваивают новый материал в доступной форме, при этом получают положительные эмоции.

Игра важна для мотивационной сферы, она основана на потребностях ученика. Технология обучающих игровых форм направлена на то, чтобы научить ученика осознавать причины своего обучения, своего поведения в игре и в жизни, то есть формулировать свои собственные цели и программы, обычно глубоко скрытые в нормальной среде, деятельности. независимы и предсказывают немедленные результаты.

При участии школьников в дидактической игре важную роль играет произвольная память и произвольное внимание, благодаря которым ученики усваивают знания и умения. Следовательно, дидактическая игра является важным условием формирования познавательных действий, поскольку в игровой деятельности, чтобы достичь результата школьники анализируют, сравнивают, выделяют главное и второстепенное, определяют причину и следствие и т.д.

Для улучшения коллективных навыков и выработки лидерских способностей используют более активные игры. Во время таких занятий ученик самостоятельно выстраивает собственное поведение в соответствии со сложившейся ситуацией.

Благодаря таким урокам ребенок сможет в дальнейшем комфортно чувствовать себя как в «одиночку», так и в «бурном коллективе». А лидерские качества будут способствовать карьерному росту уже в более сознательном возрасте.

Информация, содержащаяся в учебном материале для младших школьников должна вызывать познавательный интерес, быть легкой в восприятии и повышать мотивацию к обучению. Мотивацию можно

повысить путем использования игровых и интерактивных технологий, метода проектов, ИКТ и т.д.

Школьники включаются в различные виды исследовательской, информационно-поисковой, творческой деятельности, которая способствует самореализации и закладывает основы для личного отношения детей.

Учебный материал должен носить прагматический характер. Это означает, что он должен отбираться с целью получения прагматической пользы и возможностью использования в большом количестве ситуаций реального общения. Это является показателем продуктивности учебного материала.

Сведения, используемые в качестве учебного материала должны быть надежными, изученными, обоснованными и соответствовать современности.

Информация, которую содержит в себе учебный материал, должна соответствовать уровню обученности, возрастным и психологическим особенностям школьников. В таком случае уровень усвоения материала будет значительно выше.

Повышение мотивации достигается за счёт следующих направлений: применение методики образно-наглядного воздействия на эмоции и чувства детей; развитие опыта детей на основе духовно-нравственной и мировоззренческой позиции; применение навыков анализа и синтеза; проектирование различных моделей, которые формируют оценочные отношения детей к различным ситуациям на основе подготовки проектов, докладов и сообщений.

Возможности культурного и творческого развития ребенка во внеурочной деятельности в школе имеет большое значение, так как профессиональная ориентация способствует не просто формированию оценочных суждений, развитию знаний, применению интеллектуального анализа, но и формируют учебные и исследовательские навыки, которые в условиях интеграции урочной и внеурочной деятельности сегодня имеет большое значение.

Также различные деловые игры и деловые дискуссии должны включать в себя интеллектуальные творческие конкурсы, шарады и кроссворды, формирующие интеллектуальную активность личности в системе познавательного интереса.

Применение творческих заданий, использование различных конкурсов викторин развивает познавательный интерес к урокам на основе включения детей в различные виды и формы творческой деятельности, основанные на формировании знаний в условиях прохождения детьми различных «станций» и испытаний в различных играх.

Виды ролевых игр на уроках русского языка:

1. Диалоги. На уроках языка могут быть полезны при изучении тем «Обращение», «Виды предложений по цели высказывания».

2. Игра «Ситуация» поможет смоделировать жизненные ситуации, например, общение покупателя с продавцом, школьника с библиотекарем и т. п. Такое моделирование поможет не растеряться с похожей ситуацией, возникшей на самом деле.

3. Инсценировка. Поможет «примерить» на себя любые роли, например, роли литературных персонажей.

4. Дискуссия.

5. Устный журнал.

6. Сообщения на различные темы, где можно попробовать себя в роли экспертов в какой-либо области.

7. Игра «Редакция» позволяет проявить себя эрудированным учащимся с хорошими знаниями. Это может быть: правка текста; рецензия; отзыв; заметка.

8. «Я – учитель». Школьники могут попробовать себя в роли преподавателя, объясняя новый материал, а также давая задания на повторение.

9. Разнообразные викторины, кроссворды, игры со словами, материалом для которых служат термины, фамилии писателей, имена литературных героев.

10. Конкурс «знатоков» дает возможность примерить на себя роль компетентного, знающего человека, что само по себе является отличной мотивацией к учебе.

Таким образом, в начальной школе игра продолжает играть важную роль, но ее содержание и направленность меняются с учетом возрастных особенностей младших школьников. Учителем вводятся дидактические игры и различные игры с правилами. Школьники, таким образом, учатся подчиняться правилам и выполнять определенные действия в соответствии с этими правилами, развивается способность сосредотачиваться, внимание и т.д. Поскольку игра является привычным действием для младших школьников, она способна облегчить процесс обучения.

Глава 3. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ОРГАНИЗАЦИИ УРОКОВ РУССКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

3.1 Содержание работы по использованию игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе

Прежде чем составить комплекс дидактических игр, необходимо уточнить, какие познавательные универсальные учебные действия мы будем формировать у обучающихся. Комплекс предназначен для обучающихся 2 класса. На наш взгляд, в этом возрасте необходимо формировать такие общеучебные универсальные действия, как:

- поиск и выделение необходимой информации;
- осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной форме.

В перечень УУД, на формирование которых будет направлен комплекс дидактических игр, входят и логические универсальные действия:

- анализ объектов с целью выделения признаков;
- синтез - составление целого из частей;
- классификация объектов.

Перед разработкой комплекса следует решить, в рамках какой темы будут использоваться игровые технологии на уроке. Также нами был составлен список основных методов и приемов, используемых на уроке русского языка в младших классах:

1. Метод языкового анализа. Данный метод включает в себя такие приемы, как звукобуквенный анализ, орфографическое объяснение, фонетический разбор, а также проговаривание вслух.

2. Метод зрительного и кинестезического запоминания. Сюда входят следующие приемы: зрительный контакт, списывание с выполнением разных заданий, работа со словариком, применение различных наглядных

материалов (таблиц, плакатов), подчеркивание орфограмм в тетрадях и на доске и т.д.

3. Метод сопоставления тематических групп слов, которые требуется выучить, и однокоренных слов.

4. Метод сопоставления зрительного и слухового состава изучаемых слов. В данную группу приемов входит диктант, направленный на восприятие слова на слух, определение его звукобуквенного состава, и запись слова.

5. Работа с использованием занимательного материала. Использование трудных для запоминания слов при решении кроссвордов, составлении загадок, стихотворений, при проведении конкурсов, соревнований и викторин, а также различных видах игровой деятельности.

С целью проверки эффективности использования игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе нами была проведена опытно-экспериментальная работа, включающая в себя три этапа:

1. Констатирующий этап посвящен проведению диагностики начального уровня знаний младших школьников.

2. На формирующем этапе была проведена работа с использованием игровых технологий.

3. Контрольный этап был посвящен проведению повторной диагностики уровня знаний учащихся для оценки эффективности использования игровых технологий.

Базой исследования является МКОУ «Таловская СОШ». В исследовании приняли участие 13 учащихся 2 класса.

В качестве методов исследования нами были выбраны следующие методики:

1. Диагностическая работа, включающая следующие 6 заданий:

Задание № 1. Умение делить слово на слоги.

Раздели слово «учительница» на слоги.

Методический комментарий:

Образец правильного ответа: У-чи-тель-ни-ца

Критерии оценивания:

1 балл - верно разделено слово

0 баллов - слово разделено не верно.

Задание № 2. Умение делить слова на тематические группы (УУД - умение классифицировать объекты и понятия по определенным свойствам)

Раздели эти слова на группы.

Подпиши группы

Январь, воробей, заяц, сорока, февраль, ворона, медведь, апрель, обезьяна, снегирь, декабрь, лисица.

Критерии оценивания:

2б - правильно подписал группы и правильно разделил слова на группы

1б - правильно разделил слова на группы, но не подписал группы или не правильно подписал

0б - не верно выполнил задание/ не приступил к заданию.

Задание № 3. Умение проводить звукобуквенный анализ слова. (УУД - умение анализировать)

Проведи звукобуквенный анализ слова народ

Методический комментарий

Образец правильного ответа:

Народ – 2 слога

Н- [н]- согласный, звонкий, твердый.

А- [а]- гласный, безударный.

Р- [р]- согласный, звонкий, твердый.

О- [о]- гласный, ударный.

Д- [т]- согласный, глухой, твердый.

5 букв, 5 звуков.

Критерии оценивания:

2 балла - слово разобрано верно

1 балл - допустили 1-2 ошибки

0 баллов - допущено более 2 ошибок/ задание не выполнено.

Задание № 4. Умение заменять выражение однокоренным словом

Замени выражение одним словом.

Сделанный из березы-

Березовый лес-

Гриб, который растет под березой-

Методический комментарий

Образец правильного ответа:

Сделанный из березы - березовый

Березовый лес - березняк

Гриб, который растет под березой - подберезовик

Критерии оценивания:

2 балла - верно написал однокоренные слова

1 балл - допустил одну ошибку 0 баллов- допустил 2 и более ошибок.

Задание № 5. Умение находить различия в произношении и написании

(УУД - умение анализировать)

Почитай транскрипции.

Запиши слова данного задания буквами.

[й, агада]-

[й, аблака]-

[фдрук]-

[расий, а]-

Методический комментарий

Образец правильного ответа:

[й, агада]- ягода

[й, аблака]- яблоко

[фдрук]- вдруг

[расий, а]- Россия

Критерии оценивания:

2 балла - выполнил все верно

1 балл - выполнил 2 верно

0 баллов - выполнил правильно меньше 2/ не приступил к заданию

Задание № 6. Умение работать с орфографическим словарем.(УУД- умение искать и выделять необходимую информацию)

Выпиши из словарика все слова, отвечающие на вопрос КТО?

Методический комментарий

Образец правильного ответа:

Воробей, ворона, девочка, дежурный, заяц, корова, лисица, лягушка, медведь, народ, обезьяна, отец, петух, рабочий, ребята, снегирь, собака, сорока, товарищ, ученик, ученица, учитель, учительница.

Критерии оценивания:

2 балла – все слова выписаны верно

1балл – пропустил три слова

0 баллов – пропустил более трех слов/ записал слова, отвечающие на вопрос ЧТО?

Подсчет общего балла:

11-10 баллов – высокий уровень знаний.

7-9 баллов – средний уровень знаний.

меньше 7 баллов – низкий уровень знаний.

2. Опросник Ч.Л. Спилберга для диагностики познавательной активности. Согласно данной методике, уровень познавательной активности определяется средним баллом по сумме оценке всех показателей (от одного до пяти баллов по каждому показателю).

Оценочная шкала познавательной активности следующая:

Низкий уровень (2,5-2,9 балла);

Средний уровень (3,0 – 3,9 балла);

Высокий уровень (4,0 – 5,0 баллов).

Характеристики каждого уровня познавательной активности:

Высокий (творческий) уровень: Для данного уровня характерны ярко выраженный интерес к обучению и стремление к познанию принципиальных

особенностей изучаемого объекта, а также взаимосвязи между ними. Ученики с данным уровнем познавательной активности демонстрируют творческий подход в освоении знаний и готовы к самостоятельному поиску новых решений.

Средний уровень или интерпретирующая активность: Данный уровень можно охарактеризовать стремлением к освоению осознанного знания. Иными словами, ученик не проявляет желания к самостоятельному поиску, но готов к взаимодействию с учителем.

Низкий уровень или воспроизводящая активность: Ученики с данным уровнем познавательной активности имеют низкие волевые усилия к освоению новых знаний. Данный процесс носит репродуктивный (воспроизводящий) характер – ученик запоминает не суть демонстрируемого способа действий, а его форму.

Выполнение заданий возможно только по заранее освоенному образцу. Вопросы опросника Ч.Л. Спилберга представлены в приложении А.

3. Для конкретизации полученных данных дополнительно было проведено анкетирование по выявлению познавательного интереса по оценке уровня школьной мотивации Н. Лускановой (приложение Б).

Характеристики уровней школьной мотивации:

Негативное отношение к школе, школьная дезадаптация (10 баллов и меньше): Ребенок испытывает значительные сложности в освоении образовательного процесса – учебная деятельность вызывает негативное отношение, коммуникация с одноклассниками находится на низком уровне, отношение с учителем напряженные.

Низкая школьная мотивация (10-14 баллов): Дети с низкой школьной мотивацией часто пропускают занятия, в школу идут с неприязнью. В случае присутствия на уроках не включаются в учебный процесс, отвлекаются, играют. Уровень освоения образовательной программы низкий. Школьная адаптация низкая.

Положительное отношение к школе как к пространству (15-19 баллов): Данный результат говорит о положительном отношении к школе, но не как к образовательному процессу, а как к месту реализации внеучебных интересов – общение со сверстниками, друзьями, иногда учителем. Тяготеют к формальным проявлениям ученичества (красивые дневники, тетради, канцелярские принадлежности). Познавательная активность сформирована желанием включения во внеурочную деятельность, сам образовательный процесс таким детям интересен в меньшей степени.

Хорошая школьная мотивация (20-24 балла): Для младших школьников такой результат характерен при успешном освоении образовательной программы. Присутствует здоровый интерес, который, однако, не способствует самообразованию за пределами урока. Данный уровень можно считать проявлением нормы развития познавательной активности.

Высокий уровень школьной мотивации, учебной активности (25-30 баллов): Данный уровень характеризуется высоким уровнем познавательной активности, дети стремятся к обучению, старательно выполняют все задания и соблюдают требования и правила. Внимательно слушают учителя, к учебе относятся ответственно, в случае получения низкой оценки расстраиваются. Зачастую проявляют навыки самообразования – читают внеурочную литературу, готовятся к докладам и проектам.

Представим результаты диагностической работы, проведенной на констатирующем этапе исследования (Рис. 2).

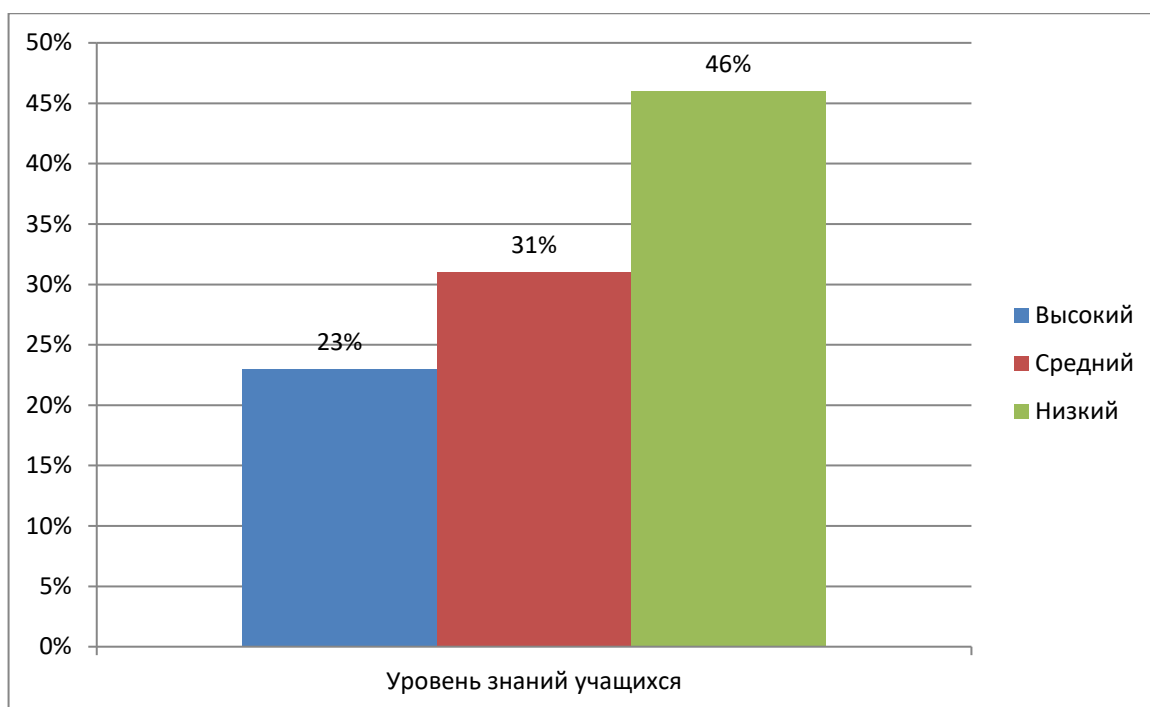


Рисунок 2 - Результаты выполнения диагностической работы

Итак, мы видим, что количество учащихся с высоким уровнем знаний составило 3 человека (23%). Средний уровень выявлен у 4 учащихся (31%), и низкий уровень знаний выявлен у 6 учащихся (46%).

На этапе первичной диагностики по методике Ч.Л. Спилберга были получены следующие результаты: средний уровень познавательной активности продемонстрировали 8 учеников, что составляет 62% от общего числа респондентов; 1 ученик (8%) – высокий уровень, и, соответственно 4 ученика (30%) – низкий уровень познавательной активности. Представим данные в графическом виде (Рис.3).

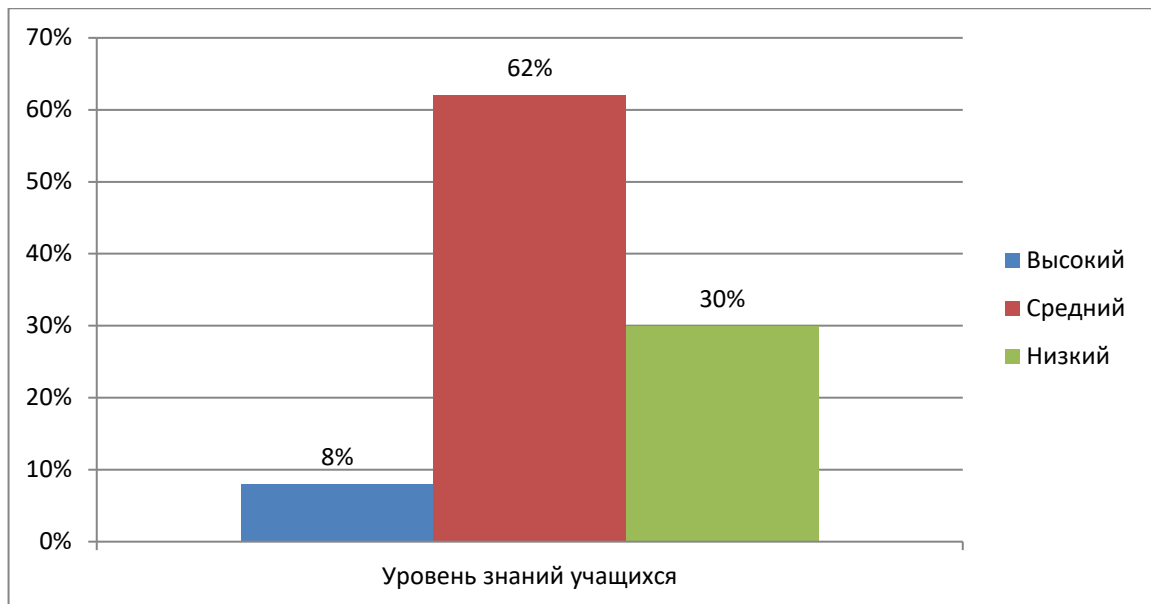


Рисунок 3 - Результаты первичной диагностики уровня познавательной активности по методике Ч.Л. Спилберга

Представим результаты проведения анкетирования в виде диаграммы (Рис. 4)

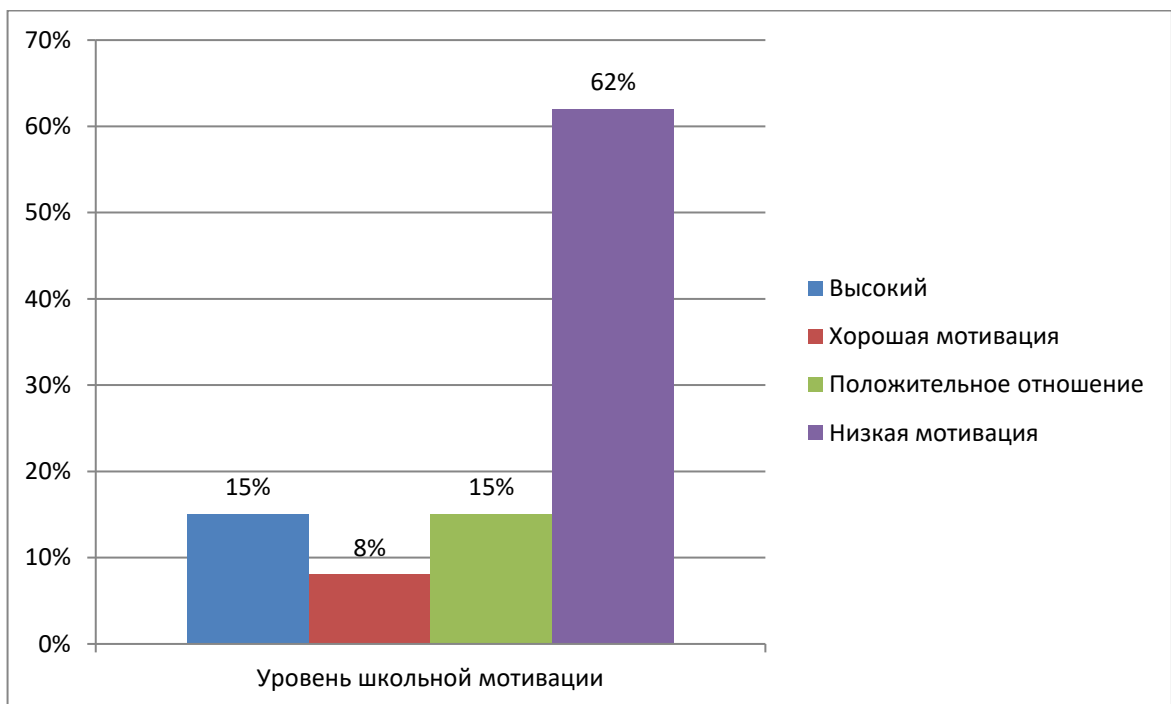


Рисунок 4 - Результаты первичной диагностики уровня познавательной активности по методике Н. Лускановой

На диаграмме видно, что высокой мотивацией обладают 2 (15%) учеников, 1 (8%) и 2 (15%) учеников продемонстрировали хорошую мотивацию и положительное отношение к школе соответственно. Низкая адаптация была выявлена у 8 (62%) учеников.

В связи с этим, согласно полученным результатам методики диагностики упор в работе с экспериментальной группой был сделан именно на интеллектуальные игры как способ активизации познавательной деятельности и повышения уровня знаний по русскому языку.

3.2 Результаты экспериментальной работы

На формирующем этапе нами был составлен и проведен комплекс интеллектуальных игр, которые были включены в уроки по разным темам. На формирующем этапе опытной работы было замечено, что при включении игры в урок дети были заинтересованы и с удовольствием играли.

Следующим этапом мы предлагаем комплекс игр, которые можно использовать на уроке русского языка в начальной школе (приложение В)

Далее, переходим к проверке эффективности предложенных игровых технологий. На контрольном этапе исследования нами была проведена повторная диагностика.

Задания диагностической работы, проведенной на контрольном этапе приведены ниже.

Задание № 1. Умение делить слово на слоги.

Раздели слово обезьяна на слоги.

Методический комментарий

Образец правильного ответа:

О-безь-я-на

Критерии оценивания:

1 балл – верно разделено слово

0 баллов – слово разделено не верно.

Задание № 2. Умение делить слова на тематические группы (УУД-умение классифицировать объекты и понятия по определенным свойствам)

Раздели эти слова на группы.

Подпиши группы Капуста, береза, малина, морковь, тарелка, щавель, осина, стакан, земляника, яблоня

Критерии оценивания:

2б – правильно подписал группы и правильно разделил слова на группы

1б – правильно разделил слова на группы, но не подписал группы или не правильно подписал

0б – неверно выполнил задание/ не приступил к заданию.

Задание № 3. Умение проводить звукобуквенный анализ словарного слова. (УУД умение анализировать)

Проведи звукобуквенный анализ слова «здравствуй»

Методический комментарий Образец правильного ответа:

Здравствуй – 2 слога

10 букв, 9 звуков.

Критерии оценивания:

2 балла – слово разобрано верно

1 балл – допустили 1-2 ошибки

0 баллов – допущено более 2 ошибок/ задание не выполнено.

Задание № 4. Умение заменять выражение однокоренным словом

Замени выражение одним словом

Маленькая ягода –

Сделанный из ягоды –

Место, где растёт много ягод –

Методический комментарий

Образец правильного ответа:

Маленькая ягода – ягодка

Сделанный из ягоды – ягодный

Место, где растёт много ягод – ягодник

Критерии оценивания:

2 балла – верно написал однокоренные слова

1 балл – допустил одну ошибку

0 баллов – допустил 2 и более ошибок.

Задание № 5. Умение находить различия в произношении и написании
(УУД – умение анализировать)

Почитай транскрипции.

Запиши слова данного задания буквами.

[най, абр,] –

[аб, эт] –

[горат] –

[зай, ац] –

Методический комментарий

Образец правильного ответа:

[най, абр,] – ноябрь

[аб, эт] – обед

[горат] – город

[зай, ац] – заяц

Критерии оценивания:

2 балла – выполнил все верно

1 балл – выполнил 2 верно

0 баллов – выполнил правильно меньше 2/ не приступил к заданию

Задание № 7. Умение работать с орфографическим словарем.(УУД-
умение искать и выделять необходимую информацию)

Выпиши из словарика учебника все слова с первым ударным слогом.

Методический комментарий

Образец правильного ответа: Быстро, весело, ветер, город, девочка, желтый, заяц, здравствуй, иней, мебель, месяц, облако, родина, русский, сахар, скоро, улица, яблоко, яблоня, ягода.

Критерии оценивания:

2 балла – все слова выписаны верно

1 балл – пропустил три слова

0 баллов – пропустил более трех слов/ записал слова, со вторым ударным слогом

Сравнивая результаты выполнения диагностической работы №1 и диагностической работы №2 (Рис. 5), мы видим, что у обучающихся экспериментального класса уровень знаний увеличился. Уровень сформированности предметных умений также стал выше.

Количество учащихся с высоким уровнем знаний составило 6 человек (46%). Средний уровень выявлен у 5 учащихся (39%), и низкий уровень знаний выявлен у 2 учащихся (15%).

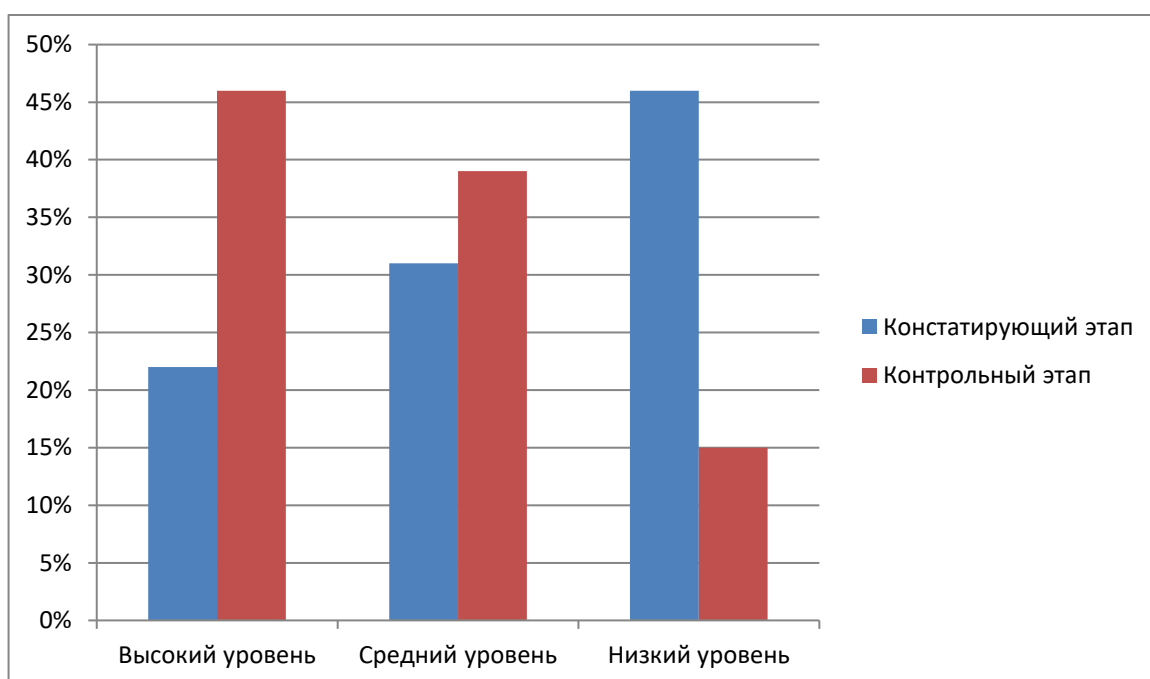


Рисунок 5 - Сравнительные результаты выполнения диагностической работы

Результаты повторной диагностики по методике Ч.Л. Спилберга также можно оценить, как положительные: средний уровень познавательной активности продемонстрировали 5 учеников, что составляет 39% от общего числа респондентов; 7 учеников (53%) – высокий уровень, и, соответственно 1 ученик (8%) – низкий уровень познавательной активности. Представим данные в графическом виде (Рис. 6).

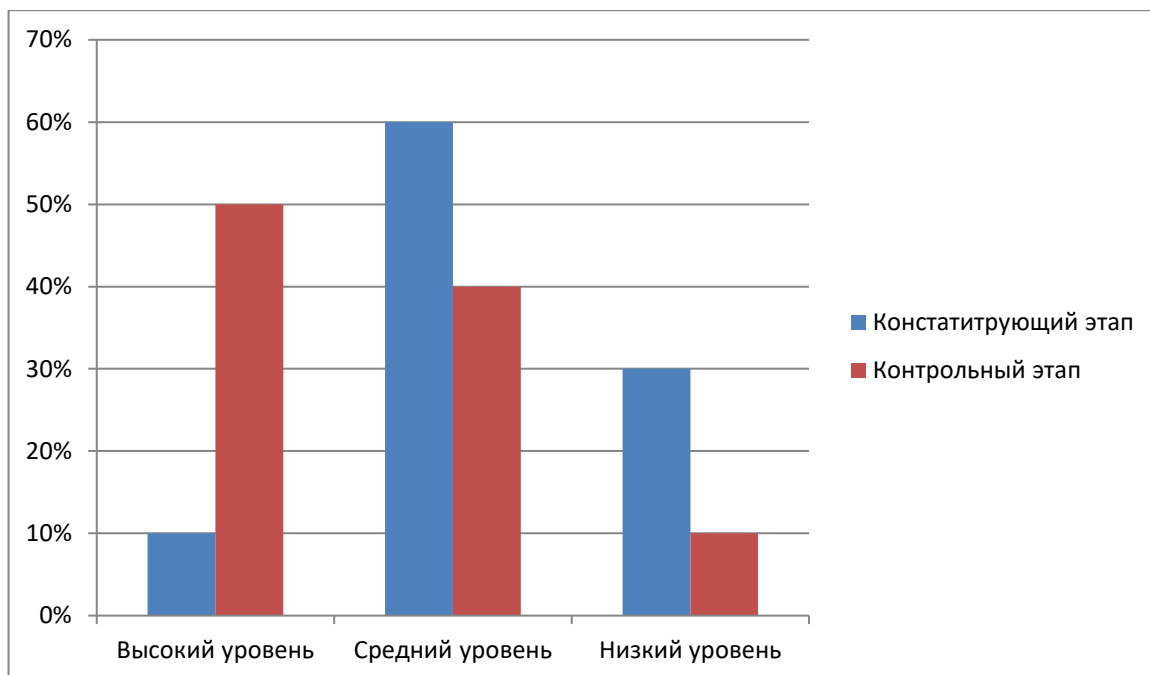


Рисунок 6 - Сравнительные результаты первичной диагностики уровня познавательной активности по методике Ч.Л. Спилберга

Анкетирование также показывает положительную динамику в уровне мотивации школьников (Рис. 7).

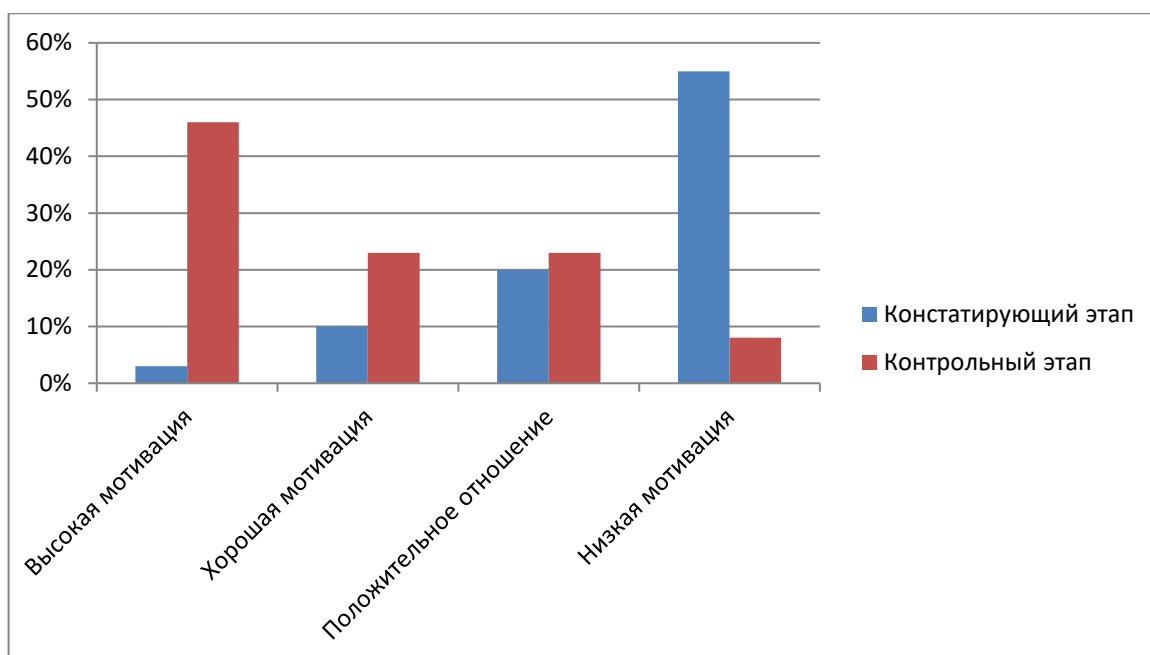


Рисунок 7 - Сравнительные результаты диагностики уровня познавательной активности по методике Н. Лускановой

На диаграмме видно, что высокой мотивацией обладают 6 (46%) учеников, по 3 (23%) ученика продемонстрировали хорошую мотивацию и положительное отношение к школе соответственно. Низкая адаптация была выявлена у 1 (8%) ученика.

Ученики отмечают, что введение игровой деятельности в учебный процесс помог им значительно вырасти в области стремления к знаниям. Они почувствовали настоящее удовольствие от образовательного процесса. Это означает, что использование игровых технологий в рамках образовательного процесса действительно формирует познавательный интерес младших школьников к изучаемому предмету.

Необходимо сделать так, чтобы сложный процесс познания стал интересным, важным и ценным для учащихся. Именно для этого прекрасно подходят игровые технологии. Их использование на уроках русского языка способно в игровой, соревновательной форме закреплять полученные теоретические знания, что способствует их лучшему усвоению, совершенствованию и углублению. Игровой процесс позволяет учащимся

раскрыться, что обеспечивает формирование доверительных отношений, способствует развитию коммуникации и положительно влияет на учебную мотивацию.

Таким образом, игра способствует обучению и воспитанию до тех пор, пока она включена в целостный процесс. Это означает, что учитель должен выстраивать свою деятельность таким образом, чтобы максимизировать эффект каждой применяемой им технологии, не останавливаясь на какой-либо одной. В этом случае игра будет способствовать активизации познавательного интереса, развивать самостоятельность учащихся и формировать у них положительное отношение к учебе.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате проведенного исследования нами были решены следующие задачи.

1. Раскрыто понятие педагогической технологии как метода создания, использования и реализации процесса обучения и усвоения знаний, учитывающего человеческие и технические ресурсы и формы их взаимодействия, который выполняет функцию оптимизации способов образования.

2. Раскрыта сущность игровых технологий. В своем исследовании мы опирались на определение, данное Г.К. Селевко, который под игровыми технологиями понимает совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В начальной школе игра продолжает играть важную роль, но ее содержание и направленность меняются с учетом возрастных особенностей младших школьников. Учителем вводятся дидактические игры и различные игры с правилами. Школьники, таким образом, учатся подчиняться правилам и выполнять определенные действия в соответствии с этими правилами, развивается способность сосредотачиваться, внимание и т.д. Поскольку игра является привычным действием для младших школьников, она способна облегчить процесс обучения.

3. Изучена структура учебной игры на уроке русского языка. Нами было выявлено, что в ее структуру входят следующие элементы: дидактическая задача; игровые действия; правила игры; результат подведения итогов.

4. Даны методические рекомендации по проведению уроков русского языка с использованием игровых технологий.

5. Проведена опытно-экспериментальная работа по организации уроков русского языка в начальной школе с использованием игровых технологий, которая включала в себя три этапа: констатирующий этап

посвящен проведению диагностики начального уровня знаний младших школьников; на формирующем этапе была проведена работа с использованием игровых технологий; контрольный этап был посвящен проведению повторной диагностики уровня знаний учащихся для оценки эффективности использования игровых технологий.

Базой исследования выступила МКОУ «Таловская СОШ». В исследовании приняли участие 13 учащихся 2 класса. В качестве методов исследования нами были выбраны следующие методики: диагностическая работа, включающая 6 заданий разного типа; опросник Ч.Л. Спилберга для диагностики познавательной активности; анкетирование по выявлению познавательного интереса по оценке уровня школьной мотивации Н. Лускановой.

Сравнивая результаты проведенных диагностик на констатирующем и контрольном этапах, мы выявили, что введение игровой деятельности в учебный процесс помогло им значительно вырасти в области стремления к знаниям. Ученики почувствовали настоящее удовольствие от образовательного процесса. Это означает, что использование игровых технологий в рамках образовательного процесса действительно формирует познавательный интерес младших школьников к изучаемому предмету.

Таким образом, цель исследования достигнута, задачи выполнены.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Айтбаева, Б. М. Технология применения инноватики при работе с учебным текстом / Б. М. Айтбаева, А. М. Мауленова, К. Д. Сатибекова // Кронос. – 2021. – №6. – С. 57-61.
2. Алмазова, И. Г. Современные технологии начального образования: учебное пособие / И. Г. Алмазова, Е. В. Долгошеева, С. Н. Числова. – Елец : ЕГУ им. И. А. Бунина, 2019. – 94 с.
3. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой: Кн. для учителя / Н. П. Аникеева. – Москва : Просвещение, 2015. – 227 с.
4. Барабина, И. Е. Роль интерактивных технологий в образовательном процессе / И. Е. Барабина // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. – 2019. – №5. – С. 5-9.
5. Бегиева, Б. М. Роль игровой технологии в обучении и воспитании младших школьников / Б. М. Бегиева, А. А. Кабжихов // Вопросы науки и образования. – 2020. – №2. – С. – 12-14.
6. Белеева, И. Д. Игра как активная форма учебной деятельности / И. Д. Белеева, Н. Б. Титова // Педагогическое образование в России. – 2019. – №3. – С. 48-52.
7. Бермус, А. Г. Практическая педагогика. Учебное пособие / А. Г. Бермус. – Москва : Юрайт, 2020. – 128 с.
8. Бирина, О. В. Управление успешностью обучения учащихся общеобразовательных школ / О. В. Бирина // Парадигма. – 2019. – №1. – С. 42-48.
9. Быстрова, Е. А. Обучение русскому языку в школе: учеб. пособ. для студ. пед. вузов / Е. А. Быстрова, С. И. Львова, В. И. Капинос. – Москва : Дрофа, 2004. – 240 с.
10. Воителева, Т. М. Теория и методика обучения русскому языку / Т. М. Воителева. – Москва : Дрофа, 2006. – 320 с.

11. Выготский Л. С. Мышление и речь / Л. С. Выготский. – Москва : Лабиринт, 1996. – 416 с.
12. Груздев, П. Н. Вопросы воспитания мышления в процессе обучения / П. Н. Груздев, Ш. Н. Ганелин. – Москва : Просвещение, 2014. – 356 с.
13. Дементьева, Г. Н. Приемы активизации познавательной деятельности учащихся на уроках русского языка и литературы: системно-деятельностный подход / Г. Н. Дементьева // Эксперимент и инновации в школе. – 2015. – №6. – С. 16–18.
14. Ксензова, Г. Ю. Перспективные школьные технологии: учебно-методическое пособие / Г. Ю. Ксензова. – Москва : Педагогическое общество России, 2017. – 222 с.
15. Ладыженская, Т. А. Русский язык / Т. А. Ладыженская, М. Т. Баранов, Л. А. Тростенцова. – Москва : Просвещение, 2016. – 81 с.
16. Лернер, И. Я. Дидактические основы методов обучения / И. Я. Лернер. – Москва : Педагогика, 1981. – 186 с.
17. Лихачев, Б. Т. Педагогика. Курс лекций / Б. Т. Лихачев. – Москва : Прометей, Юрайт, 1998. – 464 с.
18. Львов, М. Р. Методика преподавания русского языка. Учебное пособие / М. Р. Львов. – Москва : Академия, 2015. – 664 с.
19. Львов, М. Р. Работа над сочинением / М. Р. Львов. – Москва : Просвещение, 2014. – 248 с.
20. Ляшенко, А. А. Модели смешанного обучения: потенциал личностной ориентированности / А. А. Ляшенко // Научное наследие. – 2021. – №69. – С. 9-12.
21. Мансурова, Т. Т. Основные вопросы методики начального обучения русскому языку / Т. Т. Мансурова // Академические исследования в области педагогических наук. – 2021. – №6. – С. 1085-1090.
22. Мамадалиев, К. Р. Инновационные технологии в обучении / К. Р. Мамадалиев // Молодой ученый. – 2012. – № 11. – С. 450-452.

23. Мухина, В. С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: Учебник для студ. вузов. – 7-е изд., стереотип / В. С. Мухина. – Москва : Издательский центр «Академия», 2013. – 105 с.
24. Монахов, В. М. Теория педагогических технологий: методологический аспект / В. М. Монахов // Известия ВГПУ. – 2006. – №1. – 59-62.
25. Муталиева, А. Ш. Педагогика XXI века: инновационные методы обучения / А. Ш. Муталиева, С. К. Ахтанова // Универсум: Психология и образование: электрон. научный журнал. – 2020. – № 3. – С. 19-21.
26. Орешко, С. А. Инновационные педагогические технологии: активные и интерактивные методы обучения / С. А. Орешко // Проблемы науки. – 2019. – №1. – С. 9-10.
27. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение / А. П. Панфилова. – Москва : Академия, 2017. – 192 с.
28. Плотникова, С. В. Теория и технология начального языкового образования: учебное пособие для студентов Института педагогики и психологии детства / С. В. Плотникова, В. А. Шуритенкова. – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т., 2015. – 277 с.
29. Подымова, Л. С. Педагогика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Л. С. Подымова, В. А. Сластенин. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 246 с.
30. Рамзаева, Т. Г. Методика обучения русскому языку в начальных классах / Т. Г. Рамзаева, М. Р. Львов. – Москва : Просвещение, 2017. – 329 с.
31. Сабаткоева, Р. Б. Теория и практика обучения русскому языку: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / Р. Б. Сабаткоева. – Москва : Академия, 2005. – 320 с.
32. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии. Учебное пособие / Г. К. Селевко. – Москва : Народное образование, 1998. – 256 с.

33. Сиденко, А. С. Психолого-педагогические основы введения и реализации ФГОС в образовательных организациях / А. С. Сиденко, Е. А. Сиденко // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2015. – №3. – С. 53-63.
34. Скаткин, Н. М. Совершенствование процесса обучения / Н. М. Скаткин. – Москва : Педагогика, 1971. – 208 с.
35. Слостенин, В. А. Педагогика: Учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений / В. А. Слостенин. – Москва : Изд. Центр «Академия», 2014. – 576 с.
36. Сорокоумова, Е. А. Психология детей младшего школьного возраста / Е. А. Сорокоумова. – Москва : Юрайт, 2019. – 216 с.
37. Талызина, Н. Ф. Формирование познавательной деятельности учащихся / Н. Ф. Талызина. – Москва : Педагогика, 2013. – 400 с.
38. Текучев, А. В. Методика русского языка в средней школе. – 3-е изд., перераб. / А. В. Текучев. – Москва : Просвещение, 2014. – 414 с.
39. Темиров, У. Х. Условия повышения эффективности проблемного обучения / У. Х. Темиров // Проблемы педагогики. – 2020. – № 1. – С. 37-38.
40. Тихеева, Е. И. Развитие речи детей / Е. И. Тихеева. – Москва : Просвещение, 2015. – 159 с.
41. Третьякова, В. С. Игра в социальном и культурном аспекте / В. С. Третьякова // Социальная педагогика. – 2019. – №2. – С. 51-53.
42. Ушинский, К. Д. Моя система воспитания / К. Д. Ушинский. – Москва : Изд. АСТ. 2018. – 572 с.
43. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Москва : Просвещение, 2010. – 31 с.
44. Хасанова, А. С. Педагогические инновационные технологии в образовательном учреждении (школа) / А. С. Хасанова // Молодой ученый. – 2021. – № 2. – С. 344-345.

45. Царева, С. Е. Учебная деятельность и умение учиться в современных условиях / С. Е. Царева // Начальная школа. – 2019. – № 5. – С. 13–17.
46. Чиркова, Е. Б. Развитие универсальных учебных действий в проектно-исследовательской деятельности / Е. Б. Чиркова // Начальная школа. – 2019. – № 12. – С. 55–58.
47. Чубисова, А. А. Постановка и решение проблем на уроках русского языка в начальных классах / А. А. Чубисова // Русский язык. – 2013. – № 2. – С.177-180.
48. Щуркова, Н. Е. Педагогика. Игровые методики в классном руководстве / Н. Е. Щуркова. – Москва : Юрайт, 2019. – 168 с.
49. Эльконин, Д. Б. Психология игры: науч. изд. / Д. Б. Эльконин. – Москва : Книга по Требованию, 2012. – 228 с.
50. Эльконин, Д. Б. Психология обучения младшего школьника / Д. Б. Эльконин. – Москва : Просвещение, 2015. – 367 с.
51. Ядров, К. П. Инновационные процессы в образовании как фактор развития детей младшего возраста / К. П. Ядров // Мир науки, культуры, образования. – 2020. – №1. – С. 171-173.

Опросник Ч.Л. Спилберга

1. Умеет получать вывод из информации, а затем «развернуть» его в текст, с движением от главной мысли до конкретного завершения
2. Умеет моделировать ход суждения, твердо удерживая внутренний план действия
3. Умеет выделить сущность в процессах, явлениях на основе анализа, установления закономерностей
4. Обобщает «с места», не имея при этом низкой дополнительной информации.
5. Приводит знания в движение, открывая новые знания изучаемого явления, формируя новые обобщения, делая новые выводы.
6. Испытывает непрерывную потребность в получении новых знаний.
7. Рассматривает один и тот же факт, явление с разных точек зрения, проявляя глубокий интерес к научным открытиям
8. Содержательно высказывает свою мысль, идею.
9. Легко генерирует идеи.
10. Имеет большой словарный запас слов. Обладает культурой речи.
11. В ходе работы пытается получить пробные выводы и варианты решения.
12. Система знания представлены отдельной ассоциативной информацией, но не базируется на выводах, заключении
13. Может охватить большой объем информации владеет умениями систематизации и классификации материала, а также изложения в форме тезисов и конспективной форме
14. Предпринимает в ходе закрепления попытку в открытии нового знания, но она заканчивается в основном неудачей.
15. Овладение материалом происходит в том же объеме и порядке, в каком излагается в учебнике без всяких изменения. В случае изменения ученик не испытывает трудности.
16. Видит пути совершенствования
17. Может проявить собственное отношение к фактам.
18. Не испытывает трудности в широком переносе знаний из одной темы в другую.

Анкета для оценки уровня школьной мотивации Н. Лускановой

1. Тебе нравится в школе?

не очень

нравится

не нравится

2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?

- чаще хочется остаться дома

- бывает по-разному

- иду с радостью

3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, что желающие могут остаться дома, ты пошел бы в школу или остался дома?

- не знаю

- остался бы дома

- пошел бы в школу

4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?

- не нравится

- бывает по-разному

- нравится

5. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?

- хотел бы

- не хотел бы

- не знаю

6. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?

- не знаю

- не хотел бы

- хотел бы

7. Ты часто рассказываешь о школе родителям?

- часто

- редко

- не рассказываю

8. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?

- точно не знаю

- хотел бы

- не хотел бы

9. У тебя в классе много друзей?

- мало

- много

- нет друзей

10. Тебе нравятся твои одноклассники?

- нравятся

- не очень

- не нравятся

Комплекс игр

1. Игра «Лото».

Оборудование: несколько листов бумаги в крупную клетку, в каждой клетке написаны слова с непроверяемым написанием, например: кАпуста кАртофЕль Огурец пОмИдор; карточки размером с клетку листа, содержащие загадки к словам, написанным в клетке.

Задача игры – заполнить все клетки карточками.

Дидактическая задача – запомнить написание слов графически.

Действия учеников: отгадывают загадки, находят слова-отгадки, заполняют карточки.

Правила игры: школьникам дается определенное количество больших листов (1-2). Ведущий читает вслух загадки с карточек. Каждый ученик ищет на своем листе отгадку, и тот кто правильно отгадал загадку, получает карточку и закрывает ей клетку листа.

Результат игры – побеждает ученик, первым закрывший все клетки.

Формируемые познавательные УУД: логические - анализ и синтез.

2. Игра «Раздели на группы»

Оборудование: листы бумаги, ручки.

Задача игры – разделить слова по группам, дать названия этим группам.

Дидактическая задача – формирование умения классифицировать слова по определенным признакам и свойствам, запоминание слов.

Действия учеников: делят на группы слова, данные учителем.

Правила игры: ученики должны самостоятельно определить, на основе какого принципа разделить слова.

Список слов: январь, воробей, заяц, сорока, февраль, ворона, медведь, апрель, обезьяна, снегирь, декабрь, лисица.

Слова можно разделить на следующие группы:

«Месяцы»: январь, февраль, апрель, декабрь.

«Звери»: заяц, медведь, обезьяна, лисица.

«Птицы»: воробей, сорока, ворона, снегирь.

Результат игры – после разделения на группы учащиеся должны аргументировать свой выбор, что позволяет развивать умение рассуждать, доказывать правильность своих действий.

Формируемые познавательные УУД: логические – умение классифицировать объекты и понятия по определенным свойствам; общеучебные – осознанное построение устного высказывания.

3. Игра «Разгадай филворд»

Оборудование: бумага, ручки, цветные карандаши.

Задача игры – определить слова с непроверяемым написанием и раскрасить все слова разными цветами.

Дидактическая задача – формирование умения определять слова с непроверяемым написанием и составлять из частей единое целое.

Действия учеников: ученики находят словарные слова, и раскрашивает их.

Правила игры: слова могут ломаться в любом направлении по вертикали или горизонтали, но не по диагонали. Каждая буква может быть использована только один раз. После вычеркивания всех слов пустых клеток остаться не должно.

Результат игры – найдены все слова с непроверяемой орфограммой.

Формируемые познавательные УУД – логические (синтез).

4. Игра «Игра «Нарисуй рисунок»».

Дидактическая задача – сформировать умение правильно вставлять буквы в словах с непроверяемым написанием.

Задача игры – вставить пропущенные буквы в столбике со словарными словами, в той же строке закрасить все клетки с буквой, которую вставили.

Действия учеников: вставить букву, найти букву в столбике и ее раскрасить.

Правила игры – у каждого ученика лежит карточка с таблицей, вспомнить словарные слова, правильно закрасить вставленную букву.

Результат игры – при правильном выполнении получается рисунок.

Формируемые познавательные УУД – логические (анализ).

5. Игра «Найди лишнее».

Дидактическая задача – сформировать умение находить слова с непроверяемым написанием.

Задача игры – вычеркнуть лишнее слово в каждом ряду.

Действия учеников: у каждого ряда на доске висит своя карточка. К доске выбегают по очереди от каждого ряда и вычеркивают лишнее слово.

Правила игры – вычеркнуть лишнее слово из каждого ряда.

Результат игры – чей ряд быстрее и правильно выполнит задание.

Формируемые познавательные УУД – общеучебные (поиск и выделение необходимой информации).

Тарелка, вечер, товарищ, щавель.

Январь, февраль, картина, апрель.

Город, улица, Россия, отец.

Топор, месяц, мебель, сахар.

6. Игра «Синонимы».

Дидактическая задача – сформировать умение подбирать синонимы к слову.

Задача игры – назвать синонимы к определенному слову.

Действия учеников: называют синонимы к слову «дорога».

Правила игры – Писатель М.Горький считал, что у слова «хороший» 30 синонимов (с тем же значением). Попробуй за 3 минуты назвать как можно больше синонимов к слову дорога. (Путь, трасса, шоссе, улица, тротуар, путешествие, тропа, тракт, магистраль, аллея, тропинка и т.д).

Результат игры – научатся подбирать синонимы к определенному слову.

Формируемые познавательные УУД – общеучебные (осознанное построение речевого высказывания в устной речи).

7. Игра «Слово на ладошке».

Дидактическая задача – сформировать умение называть слова по определенному признаку.

Задача игры – вспомнить и записать как можно больше слов по теме.

Действия учеников: ищут слова в определенном месте (например, в огороде: морковь, капуста, щавель; в школе: карандаш, пенал, дежурный и т.д).

Правила игры: после прочтения слов учителем школьникам нужно вспомнить и записать слова по теме. «Я найду слова везде, и на небе, и в воде, на полу, на потолке, на носу и на руке. Вы не слышали такого? Не беда! Играем в слова!» Давайте поищем 32 слова в.....огороде (морковь, капуста, щавель), в школе (карандаш, пенал, дежурный, ученик, ученица, учитель, учительница, алфавит, девочка...).

Результат игры – научатся называть слова по определенному признаку.

Формируемые познавательные УУД – общеучебные (осознанное построение речевого высказывания в устной речи).

8. Игра «Кто быстрее найдет».

Дидактическая задача – сформировать умение находить слова с непроверяемым написанием в тексте.

Задача игры – подчеркнуть все слова с непроверяемым написанием, которые встретятся в тексте.

Действия учеников: кто быстрее найдет слова с непроверяемым написанием.

Правила игры – на карточках тексты со словарными словами.

Результат игры – научатся находить слова в тексте с непроверяемым написанием.

Формируемые познавательные УУД – общеучебные (извлечение необходимой информации из текстов)

а) Был сильный мороз. На льду речки у проруби весело пела птичка. Это водяной воробей – оляпка.

б) Если видишь: на картине Нарисована река, Или ель и белый иней, Или сад и облака, Или снежная равнина, Или поле и шалаш, То подобная картина Называется: пейзаж.

9. Игра «Слово потерялось».

Дидактическая задача – сформировать умение подбирать слова с непроверяемым написанием к фразеологизмам и пословицам.

Задача игры – правильно составить фразеологизмы и пословицы с пропущенными словами с непроверяемым написанием.

Действия учеников: работа с таблицей, правильно вставить слова с непроверяемым написанием в предложение.

Правила игры – найти пропущенное слово во фразеологизмах и пословицах. Провести стрелочки.

Результат игры – запомнят фразеологизмы и пословицы, в которых встречаются слова с непроверяемым написанием. Чей ряд быстрее выполнит задание.

Формируемые познавательные УУД – логические (синтез).