

## ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ

**Введение.** Серьезное внимание дидактов к роли игры в жизни ребенка не случайно. «Игра ребенка – это жизненная лаборатория» – говорил С.Т. Шацкий. Слово «игра» или «играть» в русском языке имеют множество значений. Слово «игра» употребляется в значении развлечения, в переносном смысле означает что-то необычное – «игра природы» или случайное – «игра судьбы» [6; с. 13].

Трудно установить, какие виды деятельности и их признаки входили в первоначальное значение этих слов и как, по каким линиям оно насыщалось все новыми и новыми значениями.

Наиболее раннее систематическое описание детских игр принадлежит Е.А. Покровскому. Свою книгу, посвященную детским играм, он начинает так: «... в этот всеобъемлющий круг, соответственно современным понятиям, стало входить все, начиная от детской игры в солдатики до трагического воспроизведения героев на сцене театра, от детской игры на орехи до биржевой игры на червонцы, от беганья на палочке верхом до высшего искусства скрипача и т.д.» [6; с. 14].

В учебном пособии Г.К. Селевко представлена классификация педагогических игр в зависимости от их целевых ориентаций. Там представлены:

- дидактические: расширение кругозора, познавательная активность; применение знаний, умений и навыков в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков;
- воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности;
- развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности;
- социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия [5; с. 58].

Игра имеет большое значение для человека, а особенно для ребенка, когда он только начинает свое развитие. Ведь с помощью игры ребенок познает мир, осваивает новые социальные роли, вливается в социум. Также дети во время игры исследуют свое окружение, выражают эмоции и пополняют словарный запас. С возрастом игры меняют свое значение для человека.

Младшие школьники только что вышли из периода, когда ролевая игра была ведущим типом деятельности (т.е. деятельностью, определяющей особенности психического и социального развития на данном возрастном этапе). Для возраста 6-10 лет характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети только что покинули мир сказки, игры, игрушек – обязательных атрибутов дошкольного детства.

Непосредственность младших школьников и быстрота реакции именно в игровых ситуациях проявляется наиболее ярко [1, с. 40]. Благодаря высокой восприимчивости, отзывчивости и доверчивости младших школьников их легко вовлечь в любую деятельность, а в игровую особенно.

Игра необходима и для сохранения преемственности между детским садом и школой, и для снижения психических и физических перегрузок. Ведь первые дни в школе являются трудными для всех без исключения, как бы отлично ни справлялись дети со своими школьными обязанностями, как бы восторженно ни описывали они новую школьную жизнь. Игра помогает детям расслабиться после учебного дня, адаптироваться в новых условиях, выстроить взаимоотношения со сверстниками. Именно поэтому включение игры, игровых действий и элементов в учебный процесс способствует лучшему усвоению учебного материала, делает урок не скучной и монотонной повинностью, а интересным и познавательным времяпрепровождением.

Игра или игровые приемы на уроке формируют стойкий интерес к получению знаний. Психологами же доказано, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственными положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными – это мертвый груз.

Ученик на уроке пишет, читает, отвечает на вопросы, но эта работа не затрагивает его мыслей, не вызывает интереса. Он пассивен. Конечно, что-то он усваивает, но пассивное восприятие и усвоение не могут быть опорой прочных знаний. Дети запоминают слабо, т.к. учеба не захватывает их.

Занимательность и интерес у учащихся может быть вызван неожиданной формулировкой вопроса, созданием проблемной ситуации или необычной формой проведения урока (урок-путешествие, опрос в виде интервью и т.п.). Всегда можно отыскать что-то интересное и увлекательное, а тем более в русском языке.

В играх часто используются различные предметы, игрушки, рисунки, карточки, таблицы, плакаты, модели, карты, подготовленные сценарии, диалоги, заученные отрывки стихов, словицы, поговорки и другие материалы. Школьники вовлекаются в подготовку этих дидактических средств. Они обращаются к различным источникам: художественным произведениям, словарям, справочникам, описаниям, исторической и научно-популярной литературе и т.д. Это воспитывает интерес к предмету [2, с. 7].

О роли игры на уроках русского языка можно сделать следующие выводы:

- 1) игра – один из приемов обучения русскому языку, помогающий создать на уроке речевую ситуацию; следовательно, игра – средство активизации деятельности учащихся на уроке;
- 2) игра, правильно организованная с учетом специфики материала, 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 детей;
- 5) игра воспитывает у школьников дисциплинированность, организованность, ответственность и коллективизм.

Все вышеуказанное обусловило актуальность проведенного нами исследования.

**Цель** данного исследования – доказать эффективность использования игровых технологий на уроках русского языка для повышения познавательного интереса учащихся, ведущего к более осмысленному усвоению знаний.

Для исследования мы выбрали учащихся 4 «Г» и 4 «Д» классов ГУО «Средняя школа № 12 г. Витебска имени Л.Н. Филипенко». В 4 «Д» классе был проведен урок-закрепление материала по теме «Склонение имен существительных» с применением игровых технологий, которые, по предположению, должны были помочь детям лучше усвоить материал.

Была применена такая форма урока, как урок-путешествие. Игровая организация учебного процесса предполагала использование заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке:

«Учитель: Здравствуйте, ребята. Сегодня мы отправимся в интересное путешествие по стране имени Существительного, а на какой именно остров мы сегодня попадем, вы узнаете, отгадав мой шифр. Нужно вставить пропущенные буквы в слова и их подчеркнуть. А из подчеркнутых букв у нас получится название острова, который мы сегодня будем изучать.

Пас\_ажир, во\_зал, со\_нце, \_гонь, медлен\_о, \_щё, один\_адцать, д\_ван, \_жевика.

Учитель: Ребята, какое слово у нас получилось?»

Также были применен словесный метод – рассказ о том, откуда пошли названия падежей (фрагмент):

Откуда пошли названия падежей

Он еще не родился, а уже думали, какое дать ему имя, и решили назвать – именительный.

Родился – стал родительный. Это имя ему еще больше понравилось.

Он был малышом, ему все давали, и он стал дательным.

Но он был и большим озорником, за всяческие проделки его винули, и он стал винительным.

Также использовался такой прием, как письменные упражнения в игровой форме. Учащимся было предложено распределить слова в три столбика, по склонениям. Тематическая физкультминутка стала хорошим этапом в усвоении и закреплении знаний учащимися:

«Учитель: Сейчас у нас физкультминутка «Слушай, думай, хлопай».

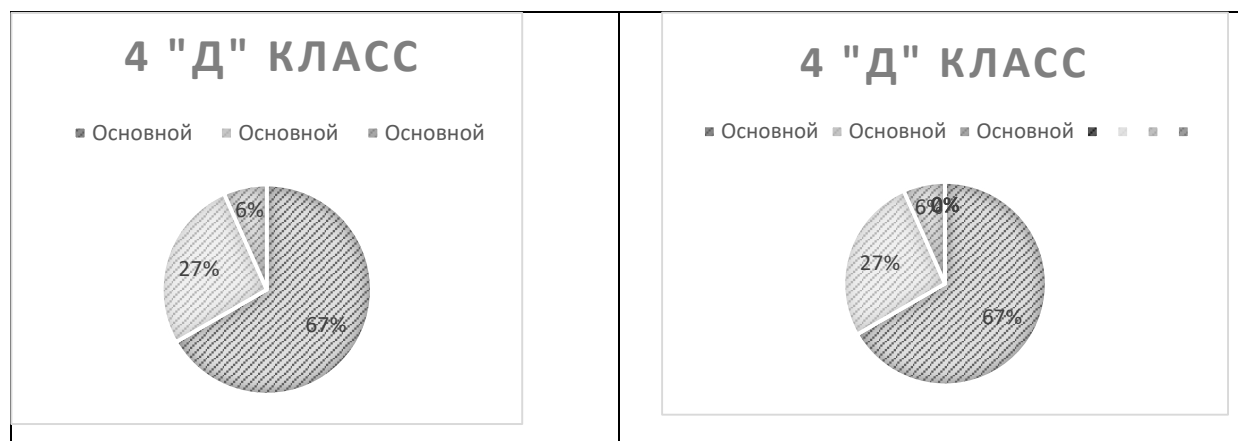
Вам нужно хлопнуть, если слово 1-го склонения, топнуть, если 2-го и подпрыгнуть, если 3-го. Итак, слушайте внимательно: ремонт (2), облако (2), тетрадь (3), газета (1), карнавал (2), глушь (3), листва (1), капля (1), кровать (3), колено (2), цитата (1), рояль (2)».

Различные игровые технологии и приемы успешно повлияли на закрепление ранее изученного материала учащимися (Рис. 1).

По окончании урока-закрепления была проведена самостоятельная работа в 4 «Г» и 4 «Д» классах, по итогам которой был проведен анализ работ учащихся.

В 4 «Д» классе, где был проведен урок на закрепление, были следующие результаты:

Отметку «10» получило десять учащихся класса. Отметку «9» – четверо учащихся, «8» получил только один учащийся. Ниже отметок получено не было.



**Рисунок 1 – Результаты самостоятельной работы (отметки)**

В 4 «Г» классе, где не проводилась экспериментальная работа, результаты ниже. Так, учащимися 4 «Г» класса были получены следующие отметки: «9» – 1 учащийся; «8» – 4 учащиеся; «7» – 1 учащийся;

- «6 баллов» - 4 учащихся;
- «5 баллов» - 1 учащийся;
- «4 балла» - 2 учащихся;
- «3 балла» - 2 учащихся.

**Закключение.** Таким образом, эффективность рассматриваемой нами игровой технологии, подкрепленная результатами самостоятельной работы учащихся, проведенной в обоих классах, позволяет нам сделать вывод, что игровые технологии на уроках русского языка значительно повышают успеваемость детей и улучшают запоминание и понимание учебного материала.

Список цитированных источников:

1. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
2. Баев, П.М. Играем на уроках русского языка: Пособие для преподавателей зарубежных школ. – М.: Рус. яз., 1989. – 86 с.
3. Волина, В.В. Игровые технологии на уроках русского языка. 1-4 классы: игры со словами, разработки уроков, 2001 г.
4. Волина, В.В. Учимся играя. – М.: Новая школа, 1994. – 448 с.
5. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
6. Эльконин, Д.Б. Психология игры. – 2-е изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.