

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Usmonova Manzura Isakovna

Senior Teacher of the Russian Language Department of the Uzbek Language and Literature, Tashkent State Technical University named after Islom Karimov

Umarova Nasiba Erkinovna,

Senior Teacher of the Russian Language Department of the Uzbek Language and Literature, Tashkent State Technical University named after Islom Karimov

Аннотация:

На современном этапе главной задачей образовательной процесса является создание условий для достижения нового качества образования в соответствии с перспективными потребностями современной жизни, обеспечение доступности образования для всех детей.

Ключевые слова: игра, русский язык, дидактическая игра, учебная деятельность, урок.

GAMING TECHNOLOGIES AT THE LESSONS OF RUSSIAN LANGUAGE

Annotation:

At the present stage, the main task of the educational process is to create conditions for achieving a new quality of education in accordance with the long-term needs of modern life, ensuring access to education for all children.

Key words: game, Russian language, didactic game, educational activity, lesson.

Глубокие перемены, происходящие в современном образовании, выдвигают в качестве приоритетной проблему использования новых технологий обучения и воспитания. У учителя есть возможность выбрать методы и технологии обучения, которые, по его мнению, наиболее оптимальны для построения и конструирования конкретного урока. Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние.

Психологи утверждают, что личность в своем развитии проходит определенные этапы. Учебной деятельности предшествует деятельность игровая. Лишая учащихся игровой деятельности, мы, педагоги, отнимаем у них наиболее органичный способ познания. Игра приоткрывает ребёнку незнакомые грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у

школьников интереса к учебному предмету, значит, процесс обучения становится более эффективным.

Учащимся трудно привыкнуть к нескольким предметникам вместо одной учительницы, к новым формам работы. Задача любого учителя, в том числе и словесника, постараться им помочь, смягчить переход из начальной школы в среднее звено. Играя, устанавливаются доверительные отношения с классом, тем самым поднимается авторитет учителя, способного понять своих учеников, посмеяться и пошутить вместе с ними. Кроме того, коллективная игра дает каждому ученику возможность взаимодействовать с ребятами в группе или в классе. Ребята узнают друг друга с новой стороны, проявляют инициативу, настойчивость, целеустремленность, ищут решение в нестандартной ситуации, тем самым раскрывая свой творческий потенциал.

Также использование игровых технологий на уроках русского языка помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к русскому языку как к учебному предмету. Немаловажно также и то, что игра на уроках русского языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно- познавательной направленностью.

Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. Педагогические игры имеют следующую классификацию. По виду деятельности:

- физические,
- интеллектуальные,
- трудовые,
- социальные,
- психологические.

По характеру педагогического процесса:

- 1 группа - обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- 2 группа - познавательные, воспитательные, развивающие;
- 3 группа - репродуктивные, продуктивные, творческие;

4 группа - коммуникативные, диагностические, профориентационные и др. По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д. По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и др. Игра состоит из следующих основных этапов:

- ориентировочный (для учителя);
- подготовительный;
- игровой;
- заключительный; анализ результатов (рефлексия)

Предъявляются следующие требования к подбору игр:

- игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта;
- игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей;
- игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

По характеру игровой методики:

- дидактические игры;
- деловые игры;
- ролевые игры.

В своей педагогической практике используем в зависимости от возрастных особенностей детей и целей конкретного урока различные игровые технологии.

Дидактическая игра - это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи. Выделяют следующие виды дидактических игр: Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез. Учащиеся пишут дневники, пишут письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. Отличительная черта этих игр - активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности.

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

Дидактическая игра - это игра, предназначенная для обучения, и на уроке-зачете она используется для уточнения, закрепления и приведения в систему полученных знаний, а также для проверки сформированности умений и навыков учащихся.

Введение игрового сюжета позволяет привлечь активное внимание класса. При организации урока-зачета в форме заочной экскурсии положительным является не только то, что повторяемая часть речи анализируется комплексно (с точки зрения значения, формы, возможностей функционирования в тексте), но и то, что канву урока составляют учебные тексты, связанные тематически, позволяющие сочетать задачи зачета с задачами развития устной и письменной речи учащихся, с задачами воспитания.

Таким образом, органическое соединение в дидактической игре мышления, речи, воображения повышает концентрацию внимания учащихся на уроке, посвященном повторению такой «скучной» части речи, какой «принято» считать имя числительное. Введение в урок игры повышает активность класса, игра увлекает ребят за собой так, что они не замечают, как вместе с игрой идет усвоение нового, подчас нелегкого материала. При закреплении ребятам гораздо интереснее выполнять задания в игровой форме, нежели делать скучные однотипные упражнения из учебника. Игры - соревнования - незаменимая работа, потому что видишь работу всего класса и можешь безошибочно определить ученика, который допустил ошибку. Учитель учитывает самостоятельность, оперативность выполнения задания. Учитель оценивает работу и каждой команды, и каждого ученика в отдельности. Первые соревнования проводят на материале одной орфограммы или пунктограммы, а потом можно включить материалы целого раздела. Игровые формы подбираем по тематическому принципу для каждого раздела: игровые задания, направленные на отработку и закрепление орфоэпических норм; лексико-фразеологические игры; игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм; игры по морфемике и словообразованию. Определение характера игры на уроке русского языка необходимо для того, чтобы поставить перед учащимися цель, а также проанализировать, достигается ли эта цель в результате проведения игры.

Использованные источники:

1. Львов М. Р. Словарь-справочник по методике преподавания русского языка: Пособие для студентов педагогических вузов и колледжей. - М.: Издательский центр «Академия»; Высшая школа, 1999.
2. Методы научно-педагогического исследования. <http://www.studfiles.ru/preview/> [Электронный источник] (дата обращения).