

Ролдугина Ольга Николаевна,

учитель русского языка и литературы,
МБОУ гимназии №1 г. Липецка

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ – ОДИН ИЗ СПОСОБОВ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ

Аннотация. Какими средствами добиться реализации целевых установок новых образовательных стандартов? Как организовать достижение качественно иных образовательных результатов? Здесь неоценимую помощь может оказать использование в обучении игровых технологий. Через игру ребенок познает окружающий мир, находит пути реализации своих способностей, осваивает новые виды деятельности, учится самостоятельно строить траекторию своего развития. Игра, словно доктор, избавляющий от апатии и низкой мотивации, обособленности и педагогической запущенности.

Ключевые слова: игровые технологии, познавательная активность, дидактические игры, межпредметные связи, возрастные психологические особенности.

Работая последние годы в 5-6 классах, я обратила внимание на следующие особенности обучающихся:

- многие дети не посещали до гимназии детский сад;
- в играх предпочитают подвижный компонент;
- большая часть детей претендуют на роль лидера, не любят уступать и проигрывать. В случае неудачи быстро теряют интерес к занятию, предпочитают переключиться на другую деятельность;
- много учеников с несформированным произвольным компонентом деятельности. Им трудно принять задачу, включиться в поиск решения, любые незначительные факторы уводят их в сторону;
- высока степень утомляемости. На уроках постоянно приходится использовать методы активизации внимания, снятия напряжения;
- большинство детей воспитываются в атмосфере гиперопеки. Они не привыкли к самостоятельной деятельности, ждут постоянных указаний, помощи со стороны взрослого. Привыкли действовать по образцу, шаблону. В учебной деятельности такие дети испытывают затруднения.

Результаты наблюдений за учебным процессом показали необходимость применения игровой деятельности как одного из способов повышения познавательной активности. Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией, которая даётся изначально в готовом, ярком виде, не требующем дополнительной работы или осмысления. Приоритетной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации в соответствии с постав-

ленной задачей. Игровая деятельность в учебном процессе позволяет реализовать следующие **цели: дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; **воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных и мировоззренческих установок; **развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, рефлексии, умения находить оптимальные решения; **социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные.

На своих уроках я использую дидактические игры, классификация которых основана на тематическом принципе: игры распределяются по разделам лингвистики. **Виды дидактических игр:** фонетические, лексико-фразеологические, игры по морфемике и словообразованию, орфографические и пунктуационные, морфологические игры, синтаксические игры.

Игровые задания, направленные на отработку **орфоэпических норм.**

Задача: озвучить меню обеда, на который вы хотите пригласить своего друга (коллегу, знакомого). В меню, конечно, должны оказаться тЕфтели, щавЕль, пирожки с творогОм, борщ варила со свЕклойслИвовый или грУшевый компот и т.д. (другие слова, традиционно вызывающие трудности в произношении).

Для каждого предметника это может быть своя группа слов, в которых обучающиеся допускают ошибки в произношении: гЕнезис, урок начался, симмЕтрия и симметрИя, Августовский, квартАл, жалюзИ, откУпорить, рефлЕксия и т.д.

2. Лексико-фразеологические

Это могут быть следующие игры: «Собери фразеологизм», «Кто больше», «Угадай профессию», «Догадайся», «Переводчики», «Любопытный» и т.д.

Игра-конкурс «Лицедеи»

Необходимы три участника от каждой команды. Каждый участник по очереди вытаскивает карточку с заданиями-фразеологизмами. Задача: при помощи пантомимы изобразить написанное на карточке, а остальные участники – угадать показанный фразеологизм.

Задания на карточках:

Стоять на задних лапках.	Не находить места.
Прикусить язык.	Намылить шею.
Попасть не в бровь, а в глаз.	Зарубить на носу.
Ломать голову.	В рот воды набрал.

Игра "Следствие ведут знатоки"

Школьникам предлагается угадать, о какой профессии идет речь и доказать справедливость своей точки зрения. Игра обычно проводится при изучении темы "Профессиональная лексика". Она также позволяет реализовать межпредметные связи на уроке.

Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм: «Третий лишний»; «Я работаю волшебником»; «По щучьему велению»; «Справочное бюро»; «Словарный диктант»; «Диктант-шутка»; «Цифровой диктант»; «Найди пару»; «Умный редактор» и т.д.

«Орфографические джунгли»

Это ролевая игра. Играющие делятся на три группы: «джунгли», «первопроходцы» и «первопоселенцы». Группа «джунгли» готовит орфографический материал по той или иной части речи по изученным орфограммам. Каждое задание – заросли – этап прохождения джунглей. Задача группы «джунглей» приготовить задания как можно запутаннее и сложнее, чтобы остановить группу «первопроходцев». Группа «первопоселенцев» проверяет, как группа «первопроходцев» выполняет задания. Если задание выполнено правильно, «первопоселенцы» строят дом и готовят защиту дома – вопрос группе «джунглей».

Очень важно в процессе преподавания использовать межпредметные связи, которые функционируют в процессе обучения как существенный фактор активации учебно-познавательной деятельности учащихся и качественно преобразуют все ее компоненты. В связи с этим могут быть предложены следующие примеры игр:

Путешествие по Липецкому краю

Задание: разработать туристический маршрут по Липецкому краю продолжительностью 5 дней. Учитываются три аспекта – культурный (обоснование выбора посещаемых достопримечательностей), географический (обоснование выбора маршрута), экономический (подсчет необходимых расходов).

«Словесный портрет»

Каждая команда получает репродукцию известного художника. По ней составляется словесный портрет, а другие должны узнать по описанию черты и характеры людей. Но я чаще использую репродукции картин художников к литературным произведениям. Одна команда составляет словесный «портрет» картины, а другая угадывает, что изображено на картине.

«Икра черная, икра красная, икра заморская баклажанная...»

По сюжету каждая группа – владелец ресторана, обслуживающего работников посольств. Необходимо, используя карту центров происхождения культурных растений и энциклопедии стран и народов мира, составить меню, в которое входили бы национальные блюда, приготовленные из растений и животных различных стран, а также подготовить развлекательную программу, отражающую культурные традиции разных народов.

Можно отметить следующие положительные и отрицательные стороны использования игровых технологий.

Положительные:

- ✓ высокий уровень сформированности коммуникативной компетенции;
- ✓ повышение интереса, активизация и развитие мышления;
- ✓ прочное и неформальное усвоение знаний;
- ✓ повышение результативности обучения;
- ✓ передача опыта старшего поколения младшим;
- ✓ использование знаний в новой ситуации;
- ✓ объединение коллектива и формирование ответственности;
- ✓ естественная форма труда ребенка, приготовление к будущей жизни;
- ✓ здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;
- ✓ активизация творческой деятельности – желания участвовать в различных конкурсах, олимпиадах.

Отрицательные:

- ✓ сложность в организации и проблемы с дисциплиной;
- ✓ подготовка игры требует больших затрат времени, нежели ее проведение;
- ✓ увлекаясь игровой оболочкой, можно потерять образовательное содержание;
- ✓ невозможность использования на любом материале;
- ✓ сложность в оценке учащихся.

Естественно, характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами. В активной природе младшего школьника игра, расширяя интерес и знания, становится понятной ребенку в том случае, если усвоение их происходит активно. А вот ученики постарше увлекаются играми, в которых нужно раскрыть тайну или сделать открытие, поэтому в игровые ситуации следует закладывать элементы романтики, совместного поиска, совместной творческой работы.

Ребята подросткового возраста стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются словарными играми, состязаниями. Для них организуются игры, сюжеты которых взяты из исторических и приключенческих книг.

IV Международная научно-практическая конференция
«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ»

Для старшеклассников характерна ориентация на свою будущую роль в обществе. Их интересуют социальные явления. В этом возрасте развивается личностная рефлексия. Для учеников 10–11-х классов характерны потребность в диалоге, поиск решения проблемы не только с целью найти истину, но и самоутвердиться. Особенностью игровой технологии для старшеклассников является ориентация на групповой характер игр, а также вовлечение в игру посторонних лиц в качестве зрителей, слушателей, экспертов. О возрастных особенностях учитель должен помнить при организации игр.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Барина И.И. Современный урок русского языка. Ч.2. Методические разработки уроков с использованием новых педагогических технологий обучения. – М.: Школа-Пресс, 2001.*
- 2. Занько С.Ф., Тонников Ю.С., Тюнникова С.М. Игра и учение // Теория, практика и перспективы игрового обучения. - М., 1992. - Ч. 1. - 128 с.*
- 4. Кларин М.В. Игра в учебном процессе // Советская педагогика. - 1985. - №6. - С. 57-61.*
- 5. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. - М.: Новая школа, 1994. - 144 с.*