

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Саратовский национальный исследовательский
государственный университет имени Н. Г. Чернышевского»

Кафедра начального языкового и литературного образования

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ.

АВТОРЕФЕРАТ
БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА
студентки 5 курса 511 группы

направления 44.03.01 Педагогическое образование
Профиль подготовки «Начальное образование»

факультета психолого-педагогического и специального образования

Волковой Александры Александровны

Научный руководитель
канд. филол. наук, доц.

подпись, дата

Т. В. Бердникова

Зав. кафедрой
докт. филол. наук, доц.

подпись, дата

Л.И. Черемисинова

Саратов
2017

ВВЕДЕНИЕ

В современной школе возникает насущная надобность в расширении методического потенциал в целом, и в активных формах обучения в частности.

К таким активным формам обучения, недостаточно оснащённым в методике преподавания русского языка, относятся игровые технологии.

Одной из уникальных форм обучения, являются игровые технологии, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению русского языка. Увлекательный мир игры делает эмоционально интересной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игры активизирует все процессы и функции ребенка. Так же положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, а изученный материал проходит через практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность темы исследования заключается в том что при использовании игр и игровых ситуаций, на уроках возможны самые разнообразные приемы и формы работы. Все зависит от профессионализма и творчества учителя.

Объектом исследования является познавательная деятельность школьников при изучении нового материала на уроке русского языка

Предмет исследования игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности при изучении нового материала на уроках русского языка.

Гипотезой исследования является предположение о том, что изучение нового материала на уроках русского языка диктует целесообразность использования игровых технологий при изучении нового материала, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний.

Цель исследования заключалась в теоретическом обосновании и апробации методики использования игровых технологий как одной из форм организации познавательной деятельности школьников при изучении нового материала на уроках русского языка. Достижение этой цели требовало решения следующих **задач**:

1. Провести теоретический анализ различных подходов к пониманию игры на уроках в начальных классах.

2. исследовать отношение детей и учителей к использованию игровых технологий на уроках в школах.

3. Разработать игровые технологии, которые могут успешно использоваться при изучении нового материала на уроках русского языка в начальных классах.

Методы исследования: в соответствии с поставленными задачами применяются следующие методы исследования: изучение и анализ, индивидуальные беседы с детьми, анкетирование, качественный и количественный анализ полученных результатов, наблюдения.

База исследования МОУ СОШ с. Первомайское №1 3 классе.
Дипломная работа состоит из введения, двух частей, заключения, списка использованных источников, приложения.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Игровая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Развитие современного общества требует обобщения и систематизации опыта педагогических инноваций, результатов педагогических исследований. Одним из способов решения этих проблем является технологический подход к организации образовательной работы с детьми.

Уже давно обнаружено, - что игра не представляет из себя чего-либо случайного, она неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы [Выготский].

Игры организуют высшие формы поведения, бывают связаны с разрешением довольно сложных задач поведения, требуют от играющего напряжения, смыслённости и находчивости, совместного и комбинированного действия самых разных способностей и сил.

Игра как функция культуры наряду с трудом и учением является одним из основных видов деятельности человека Г.К.Селевко определяет игру как «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Таким образом, большинство исследователей сходятся во мнении, что в жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

- развлекательную (основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- по самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;
- терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социо-культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Игра настолько уникальное явление бытия, что она просто не могла не быть использована в различных сферах деятельности человечества, в том числе и в педагогической. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития. Г.К.Селевко отмечает: «В современной школе, делающей ставку на активизацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В учебном процессе школы до недавнего времени использование игры было весьма ограничено. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самодеятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — наличием чётко установленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Проблему игровой деятельности разрабатывали отечественной К.Д.Ушинский, П.П.Блонский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин, и другие. В их трудах, исследована и обоснована роль игры в роли личности, в развитии основных педагогических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, наконец, в процессах социализации — в усвоении и использовании человеком общественного опыта.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Для исследования игровых технологий в процессе обучения, я воспользовалась методами научно-педагогического исследования и для изучения практической стороны моей работы я обратилась к методам изучения опыта. При изучении педагогического опыта я использовала следующие методы:

- беседа;
- анкетирование;
- интервьюирование;

Исследования по использованию игровых технологий в учебном процессе проходили в школе МОУ СОШ с. Первомайское школа № 1.3 класс 16 учащихся.

Для выяснения целей и задач игры как метода обучения, в каких случаях и на каких этапах она проводится, было проведено анкетирование с учителями этой школы (см. ПРИЛОЖЕНИЕ А).

Анализ анкетирования учителей-предметников показал, что только 4 из 15 постоянно используют дидактическую игру в учебном процессе. От учителей, которые никогда не применяли дидактические игры были получены следующие ответы:

3 Учителя считают, что у них уже отработаны свои методы обучения и нет необходимости их менять;

4 Учителей полагают, что организовать процесс обучения, используя игры, довольно сложно и более приемлемо организовывать педагогический процесс в форме урока и использовать устоявшиеся методы обучения.

2 учителя считают что проведение игр отнимает много времени и их проведения не дает результатов.

Исследовательская работа проходила в трёх этапах: констатирующем, формирующем и контрольном.

Цель констатирующего этапа - изучить недостатки работы учителя выявить уровень использования игровых технологий на уроках русского языка в начальных классах, выявить уровень усвоения учащимися материала. На этом этапе был рассмотрен урок русского языка на котором не применялись игровые технологии.

В ходе провиденного урока были получены следующие результаты:

Наблюдение данного урока отметило недостатка работы учителя не использовавшего игровых технологий на уроке русского языка , что повлекло за собой следующие результаты: были плохо достигнуты цели урока, поставленные учителем, а некоторые из них вообще недостигнуты; дети часто отвлека-

лись и мало понимали о чём говорит учитель; уровень усвоения нового материала, проверенный в конце урока, оказался очень низким; не удалось активизировать и творческую деятельность, развить творческие способности.

Цель формирующего этапа - повысить уровень активности и усвоения нового материала. На этом этапе исследования учитель провел занятия с применением игровых технологий.

В ходе проведённого занятия были получены результаты: данный урок является одним из немногих, использовавший игровые технологии на уроке русского языка в начальных классах; на нем активизировалась творческая деятельность учащихся. Материал, изученный на этом уроке дал качественный показатель усвоения материала; цели были реализованы – этому способствовало достаточное количество используемых игровых технологий и правильная их организация.

Цель контрольного этапа: понять, нравятся ли учащимся урок в игровой форме. Для достижения цели было проведено анкетирование. В анкетирование участвовало 16 учеников 3 класса.

Анализ ответов учащихся этого класса дал следующие результаты:

- 1) 16 учащихся ответили что им нравится урок в игровой форме.
- 2) 13 учащихся хотели бы играть на каждом уроке, но если только эта игра им интересна.
- 3) 10 учащихся нравится играть в группах.
- 4) На уроке математики ,русском языке и на уроке изобразительного искусства.
- 5) учеников ответили что да, случаи были.
- 6) Нет учитель старается применять игры в разных формах.
- 7) 16 Учеников ответили что урок во время игры проходит очень интересно и им он очень нравится.

1. Дети больше всего любят групповую форму игр. По-видимому это объясняется стремлением к общению со сверстниками, стремлением поделиться с ними

своими мыслями, фантазиями, а также утвердить свой авторитет среди товарищей.

2. Учащимся может не нравиться игра, в случае, если при организации игры не учитываются интересы учащихся.

3. Желание учеников участвовать в игре очень часто зависит от их взаимоотношений с учителем, вследствие чего учителю необходимо четко продумывать свои действия, прослеживать реакцию учеников на эти действия и делать выводы.

4. Большинству учеников нравится в игре побеждать. По-моему мнению, это стремление к победе обеспечивает обучение и развитие учащихся в игровой деятельности.

Таким образом, анализ наблюдений за игровой деятельностью и её результатов позволил выявить, что использование игровых форм обучения не всегда является эффективным методом для укрепления или расширения знаний.

Для учителей и педагогов, которые применяют игры в учебном процессе, были разработаны следующие рекомендации:

* Во-первых, при выборе ИФО нельзя спешить и действовать в одиночку.

Также никогда не надо принимать чужие игры на веру, без надлежащей проверки. Необходимо самому убедиться в эффективности привлекательности ИФО, и поиграв с коллегами и хорошо играющими детьми.

* Во-вторых, разработанные игры не стоит сразу нести в класс. Часто бывает так, что игра останавливается внезапно на самом интересном месте и никакое восстановление не сможет вернуть прежний ход игры. Чтобы этого не произошло, необходимо поработать с коллегами ещё раз, посмотреть какие были трудности, особенно в коллективных играх, ещё раз проверить – кто из учащихся может быть главным помощником в игре.

* В-третьих, нигде никогда и никого нельзя заставлять играть. Все люди равны перед арбитром и всё должно быть построено на добровольном сотрудничестве.

* В-четвертых, нельзя себе позволять играть с детьми свысока или

идти у них на поводу. При этом, как бы ни было смешно и весело в игре, необходимо соблюдать все внешние признаки строгости и безотказной требовательности.

На основе анализа литературы были раскрыты такие аспекты темы, как история игр, технология разработки и организации игровых форм обучения.

В практической части, на основе анализа результатов исследований процесса игровой деятельности учащихся и опыта работы учителя, были сделаны следующие выводы по задачам, поставленным в начале работы:

* назначением игровой деятельности в процессе обучения является помощь учащимся в расширении их кругозора и закреплении учебного материала, а также развитие личностных качеств;

* в школах довольно часто используют игровые формы обучения на уроках, но этот метод не всегда бывает эффективным, т. к. помимо положительных сторон в использовании игр существуют и негативные стороны, что не всегда принимается во внимание учителями при организации игровой деятельности.

В ходе экспериментального исследования мы доказали, что игровые технологии эффективно влияют на процесс обучения и воспитания. Все показатели были зафиксированы и проанализированы в экспериментальной части данной работе.

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

Таким образом, гипотеза, которая была выдвинута в начале дипломной работы была подтверждена. Игровые технологии при изучении нового матери-

ала на уроке русского языка способствует активизации познавательной деятельности учащихся и ведет к более осмысленному усвоению знаний.

Исследование показало, что игры активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения нового материала, используя возможности методических прием и методов обучения.