

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

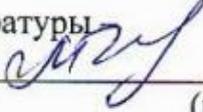
Балашовский институт (филиал)

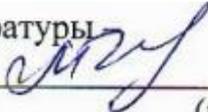
Кафедра русского языка и литературы

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДИК
ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ ПОВТОРЕНИЯ
НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В 7 КЛАССЕ
АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

студентки 5 курса 51 группы
направления 44.03.01 «Педагогическое образование»,
профиля «Русский язык и литература»,
филологического факультета
Коростелевой Татьяны Александровны

Научный руководитель –

Зав. кафедрой русского языка и литературы
доктор филологических наук _____  21.08.17 М. Р. Шумарина
(подпись, дата)

Зав. кафедрой русского языка и литературы
доктор филологических наук _____  21.08.17 М. Р. Шумарина
(подпись, дата)

Балашов

2017

ВВЕДЕНИЕ

Тема бакалаврской работы **актуальна** для преподавания русского языка в школе, так как связана с использованием актуальных для современной школы активных и интерактивных методик обучения, реализующих деятельностный подход к организации образовательного процесса. Несмотря на то, что игровая деятельность соответствует возрастным особенностям подростков и оказывает положительное влияние на результаты образовательной деятельности, учителю бывает трудно осуществлять игровое обучение систематически, на каждом уроке. В настоящее время появляется множество методических пособий, посвященных игровому обучению, в сети Интернет педагоги публикуют свои практические наработки – все это свидетельствует об актуальности проблемы, но каждый учитель должен уметь ориентироваться в этом море предложений и уметь отбирать игры с учетом возраста и интересов учащихся, изучаемого программного материала.

Объектом исследования в данной работе является процесс обучения русскому языку в 8 классе общеобразовательной школы.

Предмет исследования – возможности использования игровых технологий в процессе обучения русскому языку.

Цель работы – предложить систему игровых заданий для изучения раздела «Повторение изученного в 5–6 классах» в 7 классе общеобразовательной школы.

Задачи работы:

- охарактеризовать сущность игровых технологий и определить их место в дидактической системе современной школы;
- изучить виды лингвистических игр и методику их проведения;
- проанализировать нормативно-правовые документы, рабочую программу и учебник русского языка для 7 класса с точки зрения темы ВКР;
- выяснить, в чем состоят особенности возраста и конкретного класса, на примере которого выполняется работа;

– подобрать дидактические игры к каждому из уроков по разделу «Повторение изученного в 5–6 классах», обосновать их использование и описать методику проведения.

Теоретической базой исследования послужили труды отечественных ученых, посвященные психологии подростков, играм и технологиям игрового обучения.

Нормативно-правовой основой исследования явились следующие документы: Конвенция ООН о правах ребенка; Федеральный закон № 273 от 29.12.2012 г. «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции 19.12.2016 г.); Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 05.03.2004 № 1089 (в ред. приказа № 609 от 23.06.2015) «Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования»; Примерная основная образовательная программа основного общего образования; локальные нормативные акты МОУ СОШ № 9 имени П.А.Столыпина г. Балашова Саратовской области.

Практическая значимость данной работы заключается в возможности ее использования в преподавании русского языка в школе.

Структура работы соответствует поставленным задачам: ВКР состоит из введения, двух глав основной части, заключения, списка литературы, приложения.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

ГЛАВА 1. Игровое обучение и уроки русского языка в школе.

1.1. Игровые технологии в контексте модернизации школьного образования. Игра как вид деятельности была известна с самых древних времен. На разных этапах развития общества феномен игры развивался и приобретал разный общественно-культурный смысл. Педагоги всегда видели в игре источник развития ребенка, важный фактор личностного становления в детском возрасте. Психологи пытались объяснить механизмы воздействия игры на личность ребенка. Ценные замечания об источниках и роли игровой

деятельности в развитии ребенка находим в трудах К.Д.Ушинского, Ж.Пиаже, А.С.Макаренко, Л.С.Выготского, В.А.Сухомлинского, Д.Б.Эльконина, С.Л.Рубинштейна, А.Н.Леонтьева и других. Знакомство с этими трудами помогает осмыслить феномен игры как необходимый фактор развития личности ребенка.

В современных условиях, когда российское образование претерпевает значительные изменения и в целях, и в содержании, и в технологиях деятельности, игра как ресурс образовательной деятельности приобретает все большее значение. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» прямо определяет, что образовательные организации должны обеспечивать соответствие применяемых форм, средств, методов обучения и воспитания возрастным, психофизическим особенностям, склонностям, способностям, интересам и потребностям обучающихся. Федеральный компонент Государственного образовательного стандарта общего образования также рекомендует участие обучающихся «в обучающих играх (ролевых, ситуативных, деловых)» для достижения результатов обучения.

Требования федеральных документов соответствуют международным обязательствам Российской Федерации, присоединившейся к Конвенции ООН о правах ребенка. Статья 31 Конвенции устанавливает право ребенка на игровую деятельность.

Психолого-педагогическая ценность игры и перспективы ее распространения как образовательной технологии очевидны, однако многие педагоги относятся к игровым технологиям с недоверием, считая, что игры не могут решать серьезных образовательных задач. Педагоги старой школы считают, что игра – это развлечение, а школа должна в первую очередь учить, давать знания, а не развлекать ребенка. Значительная часть учителей психологически не готова организовывать игровую деятельность, а тем более – принимать в ней участие.

Для того чтобы спроектировать использование тех или иных технологий на уроках, необходимо установить не только требования к содержанию и

результатам образования, но и составить представление о том, для каких именно учащихся планируется такая работа. В процессе выполнения ВКР были изучены возрастные особенности семиклассников, а также специфика седьмого класса, на примере которого проводилось исследование. МОУ СОШ № 9 имени П. А. Столыпина г. Балашова Саратовской области с 2006 года обучается по раздельно-параллельной модели учебно-воспитательного процесса, которая предусматривает создание классов мальчиков и девочек. В учебном процессе учителя применяют различные подходы при работе в данных классах. Внеурочная деятельность предполагает организацию совместных мероприятий.

Особенности класса изучались методом непосредственного наблюдения, а также с помощью диагностики параметров индивидуального стиля учебной деятельности учащихся в классе. Результаты этой диагностики были представлены в виде матрицы параметров учебного успеха, которая использовалась затем при планировании занятий.

1.2. Дидактические игры в обучении русскому языку. Дидактические, или познавательные игры – это специально создаваемые педагогом учебные ситуации, которые так или иначе моделируют реальность, некую проблему, и из которых учащимся предлагается найти выход. Главное назначение игры в обучении – стимулировать познавательную деятельность учащихся. В игре ученик выступает активным субъектом, мобилизует все свои возможности и способности. В данном параграфе анализируются существенные признаки игровых технологий, структура дидактической игры, типы игр (классификация по признакам вида активности детей, соотнесения с этапами учения, характера педагогических целей, степени самостоятельности, особенностей игровой методики, организации игровой среды), влияние игр разных типов на активизацию познавательной деятельности обучающихся.

Виды уроков с использованием игровых технологий. Специалисты предлагают новую типологию уроков, основанную на признаке использования игровых технологий. В этой типологии есть такие типы: а) ролевые и

сюжетно-ролевые игры, которые являются основным содержанием урока;

б) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН);

в) игровая организация учебного процесса с использованием отдельных заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.), но с элементами соревнования;

г) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного).

Игры, используемые на уроках русского языка, можно разделить, во-первых, по признаку количества решаемых дидактических задач: 1) фрагментарные, или частные дидактические игры, когда в основе игры лежит решение одной дидактической задачи, связанной с конкретным элементом содержания учебного материала; 2) целостно-тематические дидактические игры – они связаны с решением нескольких обучающих задач в рамках одной темы; 3) комплексные педагогические игры – в них решается комплекс образовательных задач, используется материал по нескольким темам или разделам. Нередко в таких играх сочетается репродуктивная и продуктивная, творческая деятельность учащихся.

Во-вторых, классификация дидактических игр по русскому языку может быть основана на тематическом принципе: 1. Фонетические игры (игра с буквами и звуками, со слогами). 2. Лексико-фразеологические игры. 3. Игры по морфемике и словообразованию. 4. Морфологические игры. 5. Синтаксические игры. 6. Игры по орфографии и пунктуации. 7. Игры с текстовым материалом. 8. Различные комплексные виды урочной и внеурочной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели и даже между разными параллелями.

Одна из причин недостаточно регулярного использования дидактических игр на уроках – это трудности организации. Чтобы игра была успешно

проведена и достигла дидактической цели, нужно выполнить ряд важных условий. Педагог должен обладать необходимыми знаниями и умениями, понимать сущность и функции дидактических игр, владеть методикой их проведения. Игра должна вносить оживление, быть веселой. Это обеспечивает интерес учащихся, желание участвовать в игре.

Необходимо, чтобы сам педагог включался в игру, что психологически для педагога не всегда легко. Но игра успешно проходит тогда, когда учитель является и участником, и руководителем игры. Педагог должен обеспечить развитие игры в соответствии с образовательными задачами, но при этом не должен оказывать давление, незаметно для детей направлять игровые действия в нужное русло.

Необходимо уметь оптимально сочетать при проведении игры занимательность и решение учебных задач. Педагог должен постоянно помнить, что игра – это двоякий процесс: по форме игра является развлечением, но по содержанию – это учебная работа. Средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач.

Очень важно добиваться того, чтобы между учителем и детьми было взаимное уважение, взаимопонимание, доверие и сопереживание.

Используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой и функциональной.

ГЛАВА 2. Игровое обучение в 7 классе при освоении раздела «Повторение изученного в 5-6 классах».

2.1. Содержание раздела «Повторение изученного в 5–6 классах» в программе 7 класса и требования к его освоению. В данном параграфе дается анализ рабочей программы по предмету и учебника «Русский язык» для 7 класса (авторы – М.Т.Баранов, Т.А.Ладыженская и др.). Раздел «Повторение изученного в 5–6 классах» включает семь тематических блоков и изучается в течение 12 уроков. Были изучены требования к знаниям, умениям и навыкам учащихся в результате изучения раздела.

2.2. Использование дидактических игр при изучении раздела «Повторение изученного в 5–6 классах». В этом параграфе описаны игры, которые были использованы на каждом из двенадцати уроков при изучении раздела «Повторение изученного в 5–6 классах». Это игры «Собираем грибы», «Брейн-ринг», «Шаг вперед – шаг назад», «Путаница», «Твердый – мягкий», «Разведчики», «Найди пропажу», «Лишний вагон», «Чудо-дерево», «Поработай учителем», «Редакторы», «Генеральная уборка».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние. 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.

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. Игра на уроках русского языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор.

Она несёт в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации.

Игра обладает свойствами, которые делают ее ценным дидактическим средством.

1. Игра связана с развитием качеств, особо важных для учебы (внимание, дисциплина, умение слушать).

2. Игра не знает возрастных границ.

3. Игра полиэтнична и может даже преодолевать языковой барьер.
4. Игра – более активная форма работы с учениками. Она позволяет играющим чувствовать себя субъектами процесса.
5. Игра подключает все каналы восприятия информации (и логику, и эмоции, и действия), а не опирается на одну лишь память и воспроизведение.
6. Игра есть сочетание теории и практики, а значит, является более объективным отражением действительности.
7. Наконец, игра – надежный способ усвоения знаний. Все освоенные нами в детстве игры, в отличие от освоенных знаний, мы помним всю жизнь.

Дидактическая игра отличается от обыкновенной игры тем, что участие в ней обязательно для всех учащихся. Она может послужить отправной точкой в возникновении интереса к математике у учащихся, ранее его не проявивших. Игровые ситуации активизируют деятельность учащихся, делают восприятие более активным, эмоциональным, творческим.

Использование дидактической игры дает наибольший эффект в классах, где преобладают ученики с неустойчивым вниманием, пониженным интересом к предмету. Они повышают интерес к математике, вносят разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу, снимают утомление, развивают внимание, сообразительность, чувство соревнования, взаимопомощь.

Дидактические игры положительно влияют на развитие школьников, поскольку соответствуют их возрастным особенностям. Подросткам предоставляется возможность работать в группе, решать различные учебные задачи, высказывать свое мнение, анализировать ситуацию, искать пути решения. Следовательно, игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, речи, воображения.

В процессе игры воспитываются и нравственные качества, работая в группе, ребенок учится общаться, т.е. развиваются его коммуникативные способности, учится помогать одноклассникам, что воспитывает чувство товарищества, взаимопомощи. Игры положительно влияют на формирование и сплочение коллектива.

Таким образом, включение дидактических игр в процесс обучения школьников способствует повышению познавательной активности и интереса к русскому языку, способствует более качественному усвоению знаний.

В ходе выполнения ВКР мы подобрали и включили в учебный процесс дидактические игры к каждому уроку раздела «Повторение изученного в 5–6 классах» для 7 класса.

Были использованы игры-упражнения, игры-соревнования, деловые игры, подвижные игры.

Таким образом, задачи работы выполнены.