

# **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

**Мерзлякова С.Ю.**

студентка 5 курса

Социально-педагогического института

golovasvet201113@yandex.ru

**Юрьева М. В.**

Доцент кафедры психологии и педагогики, к.п.н.

titdino@mail.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, РФ.

**Аннотация:** В данной статье отмечена роль игры, которая является ценным средством воспитания умственной активности детей на уроках русского языка в начальной школе, она вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания, помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний, особенно при использовании информационно - коммуникативных технологий.

**Ключевые слова:** обучение в начальной школе, ФГОС, учебный процесс, русский язык, игра, игровые технологии, познавательная деятельность, ИКТ.

В XXI веке перемены, происходящие в современном образовании, связанные с введением ФГОС основного общего образования, выдвигают в качестве важной проблему использования новых технологий обучения и воспитания, в том числе и игровых.

Основой федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования выступает «системно - деятельностный подход, предусматривающий разнообразие организационных форм и учет индивидуальных особенностей каждого обучающегося, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности» [1, 3, 6].

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению русского языка. Занимательность условного мира игровых технологий делает положительно эмоционально окрашенную монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игровых технологий является то, что они способствуют использованию знаний в новой ситуации, т.о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс [7-10].

Игровые технологии - это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игровых технологий, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

При требованиях ФГОС педагог служит путеводителем учащихся в мир новых знаний. «В начальной школе особо актуально использование информационно-коммуникативных технологий (ИКТ), так как у учащихся 7-10 лет преобладает наглядно-образное мышление и здесь задача педагога в том, чтобы увлечь их в процесс познания нового, путем возбуждения зрения,

воображения, слуха и даже обоняния» [5, с. 56].

Данное направление в методике обучения языку актуально в данной ситуации, так как обусловлено свежими требованиями образовательного стандарта, большой практической значимостью познавательной деятельности в общем составе учебной деятельности и появляющимися на практике проблемами выполнения данной задачи из-за направления процесса обучения в основном на овладение учащимися большого объема учебного материала на репродуктивном уровне.

Большинство педагогов приходят к мысли о том, что «использование игровых приемов на уроках русского языка в начальной школе благоприятствует активизации не только познавательной деятельности младших школьников, но и более качественному и прочному усвоению знаний» [4, с. 126].

При выборе игровых технологий на уроке русского языка учитель должен учесть учебно-воспитательные цели данного урока. Затем важное условие - доступность игровых технологий для учащихся данного возраста, соответствие их потребностям и интересам. Непосильное младшему школьнику задание убивает его интерес к игровым технологиям; очень простое воспринимается, как развлечение и не притягивает за собой желаемого результата. Игровые технологии должны быть посильными и в то же время содержать некоторые трудности, требующие напряжение внимания, памяти, анализа фактов языка.

Учебная деятельность всегда познавательная. Активизировать познавательную деятельность учащихся без развития познавательного интереса не только нереально, но практически и невозможно. «Информационно-компьютерные технологии, применяемые на уроках русского языка, повышают интерес к изучаемому предмету, активизируют познавательную деятельность учеников, развивают их творческий потенциал, позволяют эффективно организовать групповую и самостоятельную работу, осуществляют индивидуально-дифференцированный подход в обучении, способствуют совершенствованию практических умений и навыков школьников» [2]. ИКТ должны становиться

вспомогательным элементом учебного процесса, а не основным. Уделяя особое внимание психологическим особенностям младшего школьника, работа с использованием ИКТ должна быть точно определена и дозирована, должна носить не причиняющий вреда характер.

«Современное обучение необходимо организовать таким образом, чтобы у учащихся формировался интерес к знаниям, появлялась потребность в более полном и глубоком их усвоении, поднималась инициатива и самостоятельность в работе. В процессе обучения учащиеся должны не только освоить установленной системой научных знаний, умений и навыков, но и совершенствовать свои познавательные способности и творческие силы».

С целью изучения возможностей использования игровых технологий в учебном процессе начальной школы на уроках русского языка нами был проведен эксперимент. Контрольным был определен 1 «б» класс, экспериментальным - 1 «а» класс данной школы. В количественном соотношении классы равны: наполняемость классов - 25 человек.

Эксперимент проводился с использованием ИКТ на уроках русского языка. В данный период учащиеся изучали следующие темы: «Правописание буквосочетаний жи-ши, ча-ща, чу-щу», «Правописание буквосочетаний чк, чн, чт», «Заглавная буква в именах собственных».

Для проверки гипотезы в 1 «а» классе использовались при разъяснении нового материала игровые технологии.

Оборудование: компьютер, экран, мультимедийный проектор, цветные сигналы, мультимедийные слайды. Вот пример одного из заданий, которые использовались при изучении данных тем: составь слова с буквосочетаниями жи/ши, запиши в тетрадь, подчеркни орфограммы: ер..., стри..., лу..., е..., но..., мы..., кры... В других заданиях ученикам предлагалось соединить стрелочками со словами жи/ши и прочитайте скороговорку; соединить стрелочками слова с ча/ща, прочитайте загадки, запишите отгадки в тетрадь; соединить линией полное и сокращенное имя.

В 1 «б» классе игровые технологии не применялись. Большой объем

информации ученики воспринимали на слух.

В завершении изученных тем ученики писали диктант по изученным орфограммам.

Таблица 1

Результаты проведения диктанта в 1 классах

ОРФОГРАММА/ПРАВИЛО ПОСТАНОВКИ ЗНАКОВ ПРЕПИНАНИЯ	КОЛИЧЕСТВО ДЕТЕЙ, ДОПУСТИВШИХ ОШИБКИ В 1 «А» КЛАССЕ	КОЛИЧЕСТВО ДЕТЕЙ, ДОПУСТИВШИХ ОШИБКИ В 1 «Б» КЛАССЕ
1. Сочетания жи-ши, ча-ща, чу-щу	2	5
2. Границы предложений	0	0
3. Прописная буква в именах собственных	0	1
4. Сочетания чк-чн	0	0
5. Проверяемые безударные гласные в корне слова	1	1
6. Проверяемые согласные в корне слова	0	1

Так как в 1 «б» классе игровые технологии не использовались, ученики хуже в ней ориентировались. Проверка самостоятельных работ показала, что в 1 «а» классе результаты выше.

Диктант показал, что лучшие результаты в 1 «а» классе, где при объяснении новой темы использовались игровые пособия. Применение различных средств игр активизирует учащихся, возбуждает их внимание и тем самым помогает их развитию, способствует более прочному усвоению изучаемого материала, дает возможность экономить время.

Фронтальные занятия, в ходе которых использовались игровые технологии, создание различных игровых приемов у детей экспериментальной группы вызвали огромный интерес, оживление, радость, что поддерживало

постоянно положительный эмоциональный настрой. Также применение игровых средств на наших занятиях в течение длительного времени позволяло удерживать работоспособность на высоком уровне даже у детей с неустойчивым вниманием. Создание игровых технологий на занятиях обеспечивало легкое и быстрое усвоение программного материала.

Уже не представляется школьная жизнь без интернета, презентаций, электронной доски. У учащихся появляются более высокие требования и как следствие - учитель старается найти новые подходы, новые пути к тому как «учить их учиться». «В процессе развития инновационных педагогических технологий и их внедрения в образовательный процесс, а также быстрого обмена и совершенствования информационных технологий каждый педагог-учитель должен развивать свою профессиональную подготовку, педагогическое мастерство» [10, с. 43].

### **Список литературы**

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009 г. № 373) (посл. изм. от 31 декабря 2015 г.) // Учительская газета. 2012. - 11 сентября.

2. Емельянова И.А. Применение инновационных технологий обучения на уроках русского языка в начальной школе // Инновационные педагогические технологии: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Казань, май 2016 г.). - Казань: Бук, 2016. - С. 51-51. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/190/10282>

3. Захарова М.М. К вопросу о формировании у дошкольников технических навыков рисования / М.М. Захарова // Актуальные проблемы науки и образования: сборник статей по итогам научно-исследовательской и инновационной работы Социально-педагогического института ФГБОУ Мичуринский ГАУ за 2017 год. - Мичуринск: Издательство Мичуринского ГАУ, 2017. - С. 7-10.

4. Захарова М.М. Проблема идентичности линий в графической

деятельности: письмо и рисование / М.М. Захарова, М.В. Юрьева // Вестник Мичуринского государственного аграрного университета. - 2014. - № 6. - С. 116-119.

5. Лаврова В.П., Пестерева С.Н. Развитие учебно-познавательной деятельности учащихся на внеклассных занятиях по технологии // Научно-методический электронный журнал «Концепт». - 2017. - Т. 11. - С. 125-127.

6. Лызенцова Л.А., Краснова Г.Р. Инновационные технологии в начальной школе // Интерактивная наука. - 2017. - № 11. - С. 56-57.

7. Обносков, В.Н. Психолого-педагогическая характеристика детей младшего школьного возраста с задержкой психического развития / В.Н. Обносков, П.С. Степанова // Наука и образование. - 2019. - № 3. - С. 33.

8. Полунина, Л.И. Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках русского языка / Л.И. Полунина, А. Свиридова // Экология языка и речи. Материалы V международной научной конференции. Отв. ред. А.С. Щербак. - Тамбов: Изд-во ТГУ, 2016. - С. 444-446.

9. Полунина, Л.И. Нравственное воспитание школьников в процессе игровой деятельности / Л.И. Полунина, Г.А. Баудер // Молодежь: свобода и ответственность. Материалы VI Владимирских духовно-образовательных чтений. - Мичуринск: Изд-во Мичуринского ГАУ, 2019. - С. 60-63.

10. Юрьева, М.В. Организация обучения в малых группах на уроках русского языка // Современные педагогические технологии в организации образовательного пространства региона: сборник материалов Областной научно-практической конференции. - Мичуринск: Изд-во ООО «БиС», 2018. - 284 с.

# GAME TECHNOLOGIES IN RUSSIAN LANGUAGE LESSONS IN ELEMENTARY SCHOOL

**Merzlyakova S.Y.**

5 year student

Social - Pedagogical Institute

Michurinsk State Agrarian University,

Michurinsk, Russia.

golovasvet201113@yandex.ru

**Yuryeva M.V.**

Michurinsk State Agrarian University,

Michurinsk, Russia.

titdino@mail.ru

**Annotation.** This article notes the role of the game, which is a valuable tool for raising the mental activity of children in the Russian language lessons in elementary school, it arouses a keen interest in students in the learning process, helps to make any learning material fun, arouses deep satisfaction among students, creates a joyful working mood, facilitates the process of assimilation of knowledge, especially when using information and communication technologies.

**Key words:** elementary school education, GEF, educational process, Russian language, game, game technologies, cognitive activity, ICT.