



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ
КАФЕДРА РУССКОГО ЯЗЫКА, ЛИТЕРАТУРЫ И МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ
РУССКОМУ ЯЗЫКУ И ЛИТЕРАТУРЕ

**Современные игровые технологии на уроках русского языка
в начальной школе как средство формирования научно-
познавательного интереса обучающихся**

**Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.01 Педагогическое образование**

Направленность программы бакалавриата

«Начальное образование»

Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:

68 % авторского текста
Работа рецензия к защите

« 13 » мая 2021 г.
зав. кафедрой РЯ, Л и МОРЯ и Л
Шиганова Галина Александровна

Выполнила:

студентка группы ОФ-408/070-4-1
Соломенникова Анастасия Максимовна

Научный руководитель:
д.ф.н., профессор

Шиганова Галина Александровна

Челябинск

2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА ФОРМИРОВАНИЯ НАУЧНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ	8
1.1 Понятие научно-познавательного интереса обучающихся в начальной школе	8
1.2 Методика использования современных игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе	14
1.3 Характеристика основных видов современных игровых технологий и их классификация.....	22
Выводы по главе 1.....	29
Глава 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА ФОРМИРОВАНИЯ НАУЧНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ	34
2.1 Методики применения современных игровых технологий в начальной школе и выявление их эффективности	34
2.2 Разработка конспектов уроков по русскому языку с применением игровых технологий как средства формирования научно-познавательного интереса обучающихся	41
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	47
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	53
ПРИЛОЖЕНИЕ А	60
ПРИЛОЖЕНИЕ Б.....	62
ПРИЛОЖЕНИЕ В	63
ПРИЛОЖЕНИЕ Г	64
ПРИЛОЖЕНИЕ Д	65
ПРИЛОЖЕНИЕ Е.....	66
ПРИЛОЖЕНИЕ Ж	72
ПРИЛОЖЕНИЕ З	79
ПРИЛОЖЕНИЕ И	85
ПРИЛОЖЕНИЕ К	91

ВВЕДЕНИЕ

В современной парадигме образования личность ученика оценивается с позиции повышенных требований. Перед обучающимися стоят сложные для решения образовательные и воспитательные цели, которые облекаются принципами самостоятельности и самооценки, иногда данные цели достижимы только с деятельным участием педагога.

На данный момент педагогический состав современных российских школ может полноценно применять разнообразный функционал игровых технологий как полноправного субъекта не только непосредственно учебного, но также и воспитательного процесса.

Возникнув из необходимости реализации занимательности в обучении, игра на уроке привлекла внимание психологов и методистов. К настоящему времени она занимает прочное место в учебном процессе. Разработано много учебных игр. Уделено им внимание и в методике преподавания русского языка. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого учителя в начальной школе.

Является очевидным фактом, что уроки русского языка опосредуются рядом профильных сложностей, в частности, закреплением нового материала в багаже эмоционального осознания младших школьников, поэтому применение игровых технологий является полезным и практичным занятием, так как направлено не только на устранение указанных проблем, но и на формирование сильной познавательной привычки к обучению русскому языку. Имеет большое прикладное значение и то обстоятельство, что суть игры облекает такие необходимые в данном возрасте факторы как увеличение мироощущения, кругозора, мировосприятия обучающихся, пополнение словарного запаса младших школьников. Игра затрагивает и творческие уголки души подрастающего поколения, так как формирует доброжелательность, инновационность, благодушие, инициативность и другие полезные качества.

Актуальность темы заключается в том, что современные игровые технологии являются эффективным средством формирования научно-познавательного интереса обучающихся в начальной школе. Несмотря на данный факт, современные игровые технологии и их эффективность в процессе обучения на сегодняшний день исследованы в педагогической литературе не так хорошо, как традиционные, консервативные методы обучения.

Поэтому выбранная нами тема работы «Современные игровые технологии на уроках русского языка в начальной школе как средство формирования научно-познавательного интереса обучающихся» является актуальной и перспективной для изучения и исследования.

Степень разработанности проблемы. Состояние вопроса в практике современной системы образования можно назвать хорошо изученным. В целом вопрос применения игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе был предметом пристального внимания известных классиков русской педагогики. Данный вопрос в рамках теории учебной деятельности рассматривался в работах ведущих отечественных педагогов: К. Д. Ушинского, П. П. Блонского, С. Л. Рубинштейна, В. П. Беспалько, М. П. Горчаковой-Сибирской, М. В. Кларина, М. М. Левиной, В. М. Монахова, Д. Б. Эльконина.

В отечественной литературе присутствует достаточно большое количество педагогических работ, аналитических трудов, статей специалистов, посвящённых изучаемой теме. Данный вопрос исследован в следующих трудах:

- «Игра и её педагогическое значение» (Р.И. Жуковская) [15],
- «Основы педагогики и психологии высшей школы» (А.В. Петровский) [38],
- «Игровые технологии на уроках русского языка в младших классах как способ активизации познавательной деятельности обучающихся» (Т.П. Акаева) [3],

– «Использование игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе как средство повышения познавательной активности учащихся» (А.А. Трунова) [49], и другие.

Тем не менее, считаем, что изучаемая в выпускной квалификационной работе проблема нуждается в дополнительной проработке, учитывая, что тема вбирает в себя изучение не консервативных, а именно современных игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе, рассматривая их в узком смысле как средство формирования научно-познавательного интереса обучающихся.

В результате анализа научно-методической литературы мы сформулировали противоречие исследования между необходимостью использовать современные игровые технологии на уроках русского языка в начальной школе и недостаточным методическим обеспечением данного процесса.

Проблема исследования: каковы возможности современных игровых технологий как средства формирования научно-познавательного интереса обучающихся в начальной школе?

Цель исследования: изучить теоретические основы использования современных игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе для разработки фрагментов уроков по русскому языку с применением игровых технологий как средства формирования научно-познавательного интереса обучающихся.

Объект исследования: процесс использования современных игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе.

Предмет исследования: методы, приёмы, средства современных игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе.

В соответствии с целью работы решаются следующие **задачи:**

1. Дать характеристику основных видов современных игровых технологий и их классификация.
2. Рассмотреть методику использования современных игровых

технологий на уроках русского языка в начальной школе.

3. Раскрыть особенности формирования научно-познавательного интереса обучающихся в начальной школе.

4. Провести практическую работу по применению современных игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе и выявить их эффективность.

5. Разработать фрагменты уроков по русскому языку с применением игровых технологий как средства формирования научно-познавательного интереса обучающихся.

Гипотеза исследования: можно предположить, что формирование у младших школьников научно-познавательного интереса будет успешным, если разработать конспекты уроков по русскому языку с применением игровых технологий как средства формирования научно-познавательного интереса обучающихся в начальной школе.

Методы исследования:

– теоретические методы: анализ, синтез, дедукция, индукция, сравнение, классификация, моделирование,

– эмпирические методы: наблюдение, описание, математическая и графическая обработка данных, планирование и проектирование.

Этапы исследования:

1. Поисково-подготовительный этап.

На данном этапе проводился теоретический анализ психолого-педагогической, методической и специальной литературы по проблеме; уточнялись цели, объект, предмет, задачи и методы исследования.

2. Практический этап. На данном этапе подбирались методики применения современных игровых технологий в начальной школе и проводилось выявление их эффективности.

3. Обобщающий этап. На этом этапе формулировались окончательные выводы, оформлялась выпускная квалификационная работа.

База исследования: общеобразовательные учреждения г. Челябинска.

Теоретическая значимость: в выпускной квалификационной работе обобщены теоретические положения о современных игровых технологиях на уроках русского языка в начальной школе как средства формирования научно-познавательного интереса обучающихся.

Практическая значимость исследования: разработанные фрагменты уроков по русскому языку с применением игровых технологий как средства формирования научно-познавательного интереса обучающихся могут быть использованы широким кругом лиц: учителями начальных классов в своей педагогической деятельности, студентами педагогических вузов и колледжей, родителями, учителями русского языка основной школы для решения вопросов преемственности в обучении данному виду деятельности, а также данные фрагменты уроков могут быть полезны на курсах повышения квалификации или переподготовки слушателей по профилю «Начальное образование».

Структура исследования: выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений, содержит 75 страниц и 4 рисунка.

Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА ФОРМИРОВАНИЯ НАУЧНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

1.1 Понятие научно-познавательного интереса обучающихся в начальной школе

Познавательный интерес – краеугольный камень в процессе обучения, так как опосредуется эффективным инструментарием, который запускает (активирует) познавательную деятельность и мышление младших школьников, что позволяет действительно решать задачи развития личности обучающихся.

Как отмечает Ю. А. Ромашова, «развитие познавательного интереса школьников является важным условием успешности в обучении. Познавательный интерес как средство обучения становится эффективным тогда, когда используется в составе средств проблемного обучения и в ходе организации самостоятельной познавательной деятельности школьников» [41].

Совершенствование форм и методов, которые запускают познавательную деятельность обучающихся – это одна из важнейших задач процесса обучения в школе.

Как пишет М. В. Панкратова, «русский язык достаточно сложен для усвоения из-за огромного количества правил и исключений, вариативности норм и «размытости» многих языковых явлений, постоянного процесса развития языка (появление неологизмов, проникновение заимствованных слов, взаимовлияние функциональных стилей и др.)» [36]. В связи с этим учитель должен не только сформировать языковую и лингвистическую компетенцию школьников, орфографические и пунктуационные умения и навыки, грамотному и связному изложению собственных мыслей, но и обучить самостоятельному пополнению знаний о языке (сформировать у детей познавательный интерес).

Познавательный интерес – обширная категория, которая существует на стыке различных наук, в том числе педагогики и социологии. В нынешней парадигме российского образования формирование познавательного интереса подрастающего поколения является непреложным обстоятельством. Несмотря на этого, существуют споры посредством какого педагогического инструментария добиться его наилучшей эффективности. В этой ситуации представляется необходимым привести определения учёных, методистов, практиков из теоретического массива знаний о категории «познавательный интерес».

Так, И. С. Пологрудова под познавательным интересом понимает «эмоционально окрашенную потребность, прошедшую стадию мотивации и придающую деятельности человека увлекательный характер» [40].

На взгляд Г. И. Щукиной, «познавательный интерес – это «избирательная направленность личности, обращенная к области познания, к ее предметной стороне и самому процессу овладения знаниями» [50].

Однако в науке есть и более широкие толкования данного понятия. По мнению Н. Г. Морозовой, «познавательный интерес представляет собой активное эмоционально-познавательное отношение человека к миру» [32].

Исходя из представленных точек зрения учёных, методистов, практиков, мы видим, что авторы склоняются считать познавательный интерес как свойство личности, которое облекается такими качествами как избирательность, инициативность, целеустремлённость и активность, благодаря чему достигается целеполагание на окружающий мир. Данное свойство личности также вбирает в себя переживание позитивных эмоций, последовательное нарабатывание мотивации и формирование прикладной привычки узнавать что-то из социума, в частности, и вообще из окружающего мироздания, в целом.

Как отмечается, «процесс формирования и развития познавательного интереса возможен только в деятельности и прежде всего в учебной» [37].

Далее отметим те педагогические рельсы-пути, по которым педагоги осуществляют формирование познавательных интересов обучающихся:

– селекция, выбор того или иного наполнения учебных предметов в рамках школьной программы;

– непосредственные планирование, организация и проведение мероприятий в ходе деятельности младших школьников в познавательной сфере.

Таким образом, в ходе оценки мнений учёных, методистов, практиков из теоретического массива знаний о категории «познавательный интерес», мы можем сгруппировать воедино характерные нюансы данной педагогической категории.

1. Познавательный интерес облекается такими социально ориентированными процессами как желание узнать и ощутить что-то ранее неизведанное, непознанное о материальном мире, постараться разобраться в наполнении явлений и событий, распознать наличествующие зависимости.

2. Установлено, что формирование познавательного интереса напрямую облекается процессами получения сведений, информации из социума, в частности, и вообще из окружающего мироздания, в целом. Познавательный интерес напрямую направлен на то, чтобы знания были более системными и полными.

3. Познавательный интерес благотворно влияет на формирование системообразующих, важнейших психических процессов, в том числе воображения и восприятия детей младшего школьного возраста.

4. Чем больше мироощущение, мировосприятие личности, то можно заключить, что данный человек может похвастаться обширно сформированным познавательным интересом, потому что фактором его зарождения считается наличие взаимосвязи связей между практическим опытом и полученными (в этом случае младшими школьниками в общеобразовательной организации) знаниями.

Формирование предпосылок психологической готовности к школьному обучению обусловлено кризисом 6–7 лет, который Л.С. Выготский [7] объяснял утратой детской непосредственности и возникновением осмысленной ориентировки в собственных переживаниях (обобщением переживаний). Школьная ситуация развития выступает для младшего школьника как качественно новая, что требует существенной внутренней перестройки, обеспечивающей ребенку возможность осуществлять особую деятельность – учебную.

В начале обучения, когда обучающийся только-только обустроился на школьной скамье, учебная деятельность ещё не стартовала, не обросла необходимыми процессами, ей нужно набрать ход и развиваться. Данное обстоятельство обуславливает особенности задачи младшего школьного возраста. Основная трудность, встающая на этом пути – этот тот факт, что мотивация подрастающего поколения на старте обучения не обусловлена наполнением тех учебных мероприятий, выполнение которых в силу смысла и сути обучения, младшие школьники должны претворять, реализовывать. Как отмечает П. И. Пидкасистый, «ребенок хочет выполнять социально значимую и социально оцениваемую деятельность, а в школе нужна познавательная мотивация и познавательный интерес» [39].

На данном начальном этапе познавательный интерес не стоит во главе угла у младших школьников. Обучающихся данного возраста тянет к себе внешний лоск блеск предметов, участие в интересных, ярких мероприятиях. Необходимость показных впечатлений – системообразующий фактор формирования психических процессов детей младшего школьного возраста. В первые месяцы занятий в школе эта потребность подпитывается благодаря проведению тех мероприятий, что организуются педагогом. Учитель начальных классов знакомит детей с необычными, неизведанными областями жизнедеятельности и осуществляет педагогическую поддержку, чтобы школьник разобрался в возникших впечатлениях. Ниже мы приведем результаты научных

разработок учёных, которые пришли к однозначному выводу, что у детей младшего школьного возраста мотивация, основанная на учебной деятельности как таковой, не главенствует при выборе своего поведения и поступков.

По данным исследований Л. И. Божовича, «у первоклассников учебные мотивы занимают третье место, а у третьеклассников даже пятое место» [6]. По данным исследований Е. В. Кочановской, «первое место занимают широкие социальные мотивы, второе – узколичностные, третье – учебно-познавательные. В некоторых сложных случаях социальные мотивы учения могут стать важным фактором, буквально спасающим распадающуюся учебную деятельность» [23]. В этой связи показателен опыт работы Ю. А. Лях, который показывает, что «социальный мотив «не быть плохим учеником» может влиять на решимость ребенка прилежно учиться даже при отсутствии познавательного интереса» [27].

Ряд учёных пришли к выводу, что роль педагога при формировании познавательного интереса увеличивается в том ключе, когда он развивает у младших школьников полезную привычку к овладению соответствующими учебными знаниями.

Одним из главенствующих факторов в мотивации к формированию познавательного интереса у обучающихся выступает поставленная педагогом оценка за показанные знания. Правда, следует оговориться, что в первые месяцы нахождения в общеобразовательной организации, какая-то часть школьников неправильно осознают объективную роль и суть поставленной оценки.

Отметочная мотивация, как показано Ш. А. Амонашвили, В. И. Загвязинским и другими, «часто оказывает негативное влияние на познавательный интерес ребенка, что такая опасность формирования эгоистических побуждений, не относящихся к сущности учения, влияет на развитие отрицательных черт личности» [4; 16].

Исходя из представленных точек зрения учёных, методистов, практиков, мы видим, что авторы склоняются считать, что если в начальном звене образования у школьников формируются крепкие познавательные интересы, то в будущем они определяющим образом повлияют на процессы воспитания и обучения подрастающих поколений. Данные интересы облекаются позитивными и полезными с точки зрения прикладной учебной деятельности намерениями демонстрировать инициативность, интеллектуальную активность, а также целенаправленно справляться с учебными сложностями, которые порой встречаются в учёбе. Надо подчеркнуть, что в своей массе учёные считают учебную мотивацию как явление, которое зиждется на крепком фундаменте развитых в школе познавательных интересов обучающихся.

И. А. Зайцевой установлено, что «с самого начала обучения в школе у детей происходят значительные изменения в направленности их интересов. Исследования показывают, что уже в конце дошкольного периода в результате целенаправленной образовательно-воспитательной работы у детей обычно формируется новая высшая потребность – учиться. В связи с этим появляется интерес к школе, к учению, ко всей школьной жизни. Успех, которым может сопровождаться школьное обучение, определяется стойким познавательным интересом ученика к объекту познания» [17].

Как пишет Т. П. Акаева, «в развитии познавательного интереса важное место принадлежит созданию благоприятной эмоциональной атмосферы, снимающей у ученика состояние тревожности, страха перед вызовом для ответа. Этому способствует спокойная ненапряженная обстановка на уроке, доброжелательный тон учителя. Также необходимо устранить состояние полной безучастности, безразличия к совершаемой работе» [3].

Делая вывод по параграфу, надо отметить, что познавательный интерес – обширная категория, которая существует на стыке различных

наук, в том числе педагогики и социологии. В нынешней парадигме российского образования формирование познавательного интереса подрастающего поколения является непреложным обстоятельством. Несмотря на это, существуют споры посредством какого педагогического инструментария добиться его наилучшей эффективности. В этой ситуации мы привели определения учёных, методистов, практиков из теоретического массива знаний о категории «познавательный интерес».

Исходя из представленных точек зрения, мы видим, что авторы склоняются считать познавательный интерес как свойство личности, которое облекается такими качествами как избирательность, инициативность, целеустремлённость и активность, благодаря чему достигается целеполагание на окружающий мир. Данное свойство личности также вбирает в себя переживанием позитивных эмоций, последовательное нарабатывание мотивации и формирование прикладной привычки узнавать что-то из социума, в частности, и вообще из окружающего мироздания, в целом.

1.2 Методика использования современных игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе

Среди современных технологий обучения учебная игра занимает одну из передовых позиций в дидактике преподавания любого предмета, в том числе и родного (русского) языка, так как подмечено, что «она интересна тем, что создает эмоциональный подъем, снимает психологическую напряженность и способна сделать процесс освоения учебного материала увлекательным и интересным» [10].

Уроки русского языка не очень популярны среди учащихся, для многих они сложны, что приводит к проблемам с грамотностью. Поэтому для повышения грамотности письма вводятся игровые моменты на различных этапах урока.

Уроки русского языка опосредуются рядом профильных сложностей, в частности, закреплением нового материала в багаже эмоционального

осознания младших школьников, поэтому применение игровых технологий является полезным и практичным занятием, так как направлено не только на устранение указанных проблем, но и на формирование сильной познавательной привычки к обучению русскому языку. Имеет большое прикладное значение и то обстоятельство, что суть игры облекает такие необходимые в данном возрасте факторы как увеличение мироощущения, кругозора, мировосприятия обучающихся, пополнение словарного запаса младших школьников. Игра затрагивает и творческие уголки души подрастающего поколения, так как формирует доброжелательность, инновационность, благодушие, инициативность и другие полезные качества.

В современной парадигме образования личность ученика оценивается с позиции повышенных требований. Перед обучающимися стоят сложные для решения образовательные и воспитательные цели, которые облекаются принципами самостоятельности и самооценки, иногда данные цели достижимы только с деятельным участием педагога.

На данный момент педагогический состав современных российских школ может полноценно применять разнообразный функционал игровых технологий как полноправного субъекта не только непосредственно учебного, но также и воспитательного процесса.

Возникнув из необходимости реализации занимательности в обучении, игра на уроке привлекла внимание психологов и методистов. К настоящему времени она занимает прочное место в учебном процессе. Разработано много учебных игр. Уделено им внимание и в методике преподавания русского языка. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого учителя в начальной школе.

Как отмечают О. И. Бескараваева, Л. А. Волынец, «в игре на уроке у учащихся развиваются психические процессы, а изучаемый материал усваивается и запоминается лучше, чем на обычных уроках» [5].

Как отмечается, «использование игровых технологий на уроках русского языка способствует снятию некоторых трудностей, которые связаны с заучиванием материала, с изучением и закреплением материала на уровне эмоционального осознания, что, естественно, способствует развитию познавательного интереса к русскому языку как к учебному предмету» [49].

Игровые технологии – действенный инструмент для возвращения познавательных процессов младших школьников и запуска (активирования) учебной деятельности детей. Игровые технологии обуславливают эффективные процессы тренировки памяти, что оказывает необходимое полезное содействие детям младшего школьного возраста в выработке речевых навыков и умений, что, конечно же, способствует преодолению пассивности на уроках русского языка и усилению работоспособности учащихся. Как правильно отмечает Т. И. Сигаилова, «игра способствует развитию фантазии, творчеству, учит детей добру и справедливости» [45].

Можно согласиться с мнением И. А. Корнеенко, что «игровые технологии могут быть использованы как элемент урока, при этом их легко подобрать исходя из тематического принципа для каждого раздела русского языка» [22].

Как отмечается, «целесообразное использование на уроке в начальной школе игровых технологий позволяет духовно обогатить учащихся и развивая образовательные навыки и умения применения их в жизненной ситуации» [33].

Рассмотрим важные, непреложные условия, которых необходимо придерживаться педагогу при применении в учебном процессе игровых технологий:

– тщательно донести до обучающихся цель игры, подробно рассказать о сюжете игровой деятельности, поведать о специфических особенностях правил игры;

– осуществлять подбор тех или иных игровых технологий исходя из уровня сформированности познавательного потенциала младших школьников;

– осуществлять подбор тех или иных игровых технологий исходя их учебных особенностей наполнения изучаемой темы урока, согласно поставленных для достижения цели и задач данного конкретного занятия;

– делать микс игровых технологий с традиционными, консервативными формами обучения, применять их в комплексе при подаче нового материала.

Хронологический период применения игровых технологий на конкретном занятии предопределяется исходя от нескольких обстоятельств, как-то сложность преподаваемого материала, уровень знаний и подготовленности младших школьников, поставленных цели и задач урока. Как правильно подмечено, «одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока» [31].

Методика использования игровых технологий на уроках русского языка в начальных классах имеет свои интересные педагогические особенности. В настоящее время современный учитель должен являться своеобразным «конструктором» уроков, отвечающих требованиям федерального государственного общеобразовательного стандарта второго поколения. Он должен не только конструировать урок с применением современных педагогических технологий, но и знать методику их применения на различных этапах урока. Если рассматривать уроки в начальной школе, то, как отмечает М. А. Калугин, «несомненно, они должны включать приёмы игровых технологий, так как дети приходят в школу после детских садов, где типом ведущей деятельности являлась игра» [20].

Учащиеся начальных классов особенно легко вовлекаются в игровую деятельность. Игровая технология является наиболее актуальной при работе с первыми и вторыми классами. Главная задача учителя начальных

классов организовать познание в игре. При соблюдении этого правила, период адаптации к школе у первоклассников протекает гораздо легче и занимает небольшой временной промежуток.

Стремление к образованию – это своего рода стартовое зажигание у двигателя обучения, исходя из этого, педагог должен сначала пробудить в учениках это чувство, чтобы оно стало полезной привычкой, а уж потом преподавать теоретический материал.

Новые социальные запросы, отраженные в ФГОС НОО [2], определяют цели образования как общекультурное, личностное и познавательное развитие учащихся, обеспечивающие такую ключевую компетенцию образования, как «научить учиться».

Чтобы построить урок, реализуя при этом требования стандартов второго поколения, «необходимо знать критерии результативности урока» [21]:

- цели урока задаются с тенденцией передачи функции от учителя к ученику;

- учитель систематически обучает детей осуществлять рефлексивное действие (оценивать свою готовность, обнаруживать незнание, находить причины затруднений и т. п.);

- используются разнообразные формы, методы и приемы обучения, повышающие степень активности учащихся в учебном процессе;

- учитель владеет технологией диалога, обучает учащихся ставить и адресовать вопросы;

- учитель эффективно (адекватно цели урока) сочетает репродуктивную и проблемную формы обучения, учит детей работать по правилу и творчески;

- на уроке даются задачи и формулируются четкие критерии самоконтроля и самооценки (происходит специальное формирование контрольно-оценочной деятельности у учащихся);

– учитель добивается осмысления учебного материала всеми учащимися, используя для этого специальные приемы;

– учитель стремится оценивать реальное продвижение каждого ученика, поощряет и поддерживает минимальные успехи;

– учитель принимает и поощряет, выражаемую учеником, собственную позицию, иное мнение, обучает корректным формам их выражения;

– стиль, тон отношений, задаваемый на уроке, создают атмосферу сотрудничества, сотворчества, психологического комфорта.

Исходя из этих обстоятельств, младшему школьнику необходимо брать на себя соответствующий объём учебной ответственности: намечать и добиваться целей, осуществлять самоконтроль и самооценку, отвечать за полученный результат. Таким образом, идёт смена ролей – используя театральные термины, можно сказать, что младший школьник вместо человека из массовки превращается в главного персонажа. Как пишет Е. Н. Лукьянова, «учитель на уроке – «дирижер», осуществляющий скрытое управление процессом обучения, вдохновитель учащихся. Творческая мастерская у каждого учителя своя. Каждый обладает большим разнообразием методических приемов и, возможно, уже сделал попытку их структурирования» [26].

В практике при конструировании урока можно использовать разные педагогические технологии.

Педагогическая технология – это такое построение деятельности учителя, в котором входящие в него действия представлены в определённой последовательности и предполагают достижение прогнозируемого результата. Игровая технология по праву считается современной и актуальной во все времена, так как именно в игре ученик чувствует себя комфортно, раскованно и возникает неугасающий интерес к изучаемому. При конструировании урока данная технология хороша тем, что её можно использовать на любом этапе урока.

Далее рассмотрим методику использования игровых технологий на уроках русского языка в начальных классах на примере конкретных игр.

1. «Я тебя нашел!» (Разведчик и ленивые человечки).

Эта игра помогает научить ребят находить и проверять безударные гласные, глухие и звонкие согласные.

Ход игры приведён в Приложении А.

2. «Игры с рифмами».

Рифмы можно использовать при изучении многих разделов орфографии.

Ход игры приведён в Приложении Б.

3. «Пальчики».

Несложная эта игра заключается в том, что ребята должны поднять столько пальцев, сколько в прочитанном учителем предложении мыслей (т.е. простых предложений), запятых или однородных членов.

Ход игры приведён в Приложении В.

4. Игра «Бинго».

Такую игровую ситуацию можно использовать на уроках русского языка, например, в темах о частях речи, грамматических признаках глагола, уроках развития речи и т. д.

Ход игры приведён в Приложении Г.

5. «Сказка о Прилагательных».

Ход игры приведён в Приложении Д.

Как пишет Е. П. Гарная, «игровые технологии можно успешно использовать на уроках разных типов в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля)» [11].

Делая вывод по параграфу, можно отметить, что игровые технологии – действенный инструмент для возвращения познавательных процессов младших школьников и запуска (активирования) учебной деятельности детей. Игровые технологии обуславливают эффективные процессы тренировки памяти, что оказывает необходимое полезное

содействие детям младшего школьного возраста в выработке речевых навыков и умений, что, конечно же, способствует преодолению пассивности на уроках русского языка и усилению работоспособности учащихся.

Уроки, проводимые в игровой форме или с элементами игры, дают учителю возможность вовлечь в работу одновременно всех учеников и установить добрые, доверительные отношения с классом. Игры позволяют сделать трудную работу по усвоению родного языка интересной и эффективной.

Мы рассмотрели важные, непреложные условия, которых необходимо придерживаться педагогу при применении в учебном процессе игровых технологий:

- тщательно донести до обучающихся цель игры, подробно рассказать о сюжете игровой деятельности, поведать о специфичных особенностях правил игры;

- осуществлять подбор тех или иных игровых технологий исходя из уровня сформированности познавательного потенциала младших школьников;

- осуществлять подбор тех или иных игровых технологий исходя их учебных особенностей наполнения изучаемой темы урока, согласно поставленных для достижения цели и задач данного конкретного занятия;

- делать микс игровых технологий с традиционными, консервативными формами обучения, применять их в комплексе при подаче нового материала.

Хронологический период применения игровых технологий на конкретном занятии предопределяется исходя от нескольких обстоятельств, как-то сложность преподаваемого материала, уровень знаний и подготовленности младших школьников, поставленных цели и задач урока.

1.3 Характеристика основных видов современных игровых технологий и их классификация

Игра имеет громадное значение для детей, которая опосредует их общественные отношения, является прочной связью с мироощущением, выполняет роль элемента развития личности ребёнка как полноправного субъекта социума, вырабатывает навыки овладения правилами поведения в обществе.

Как пишет Н. А. Осипова, «ещё с древних времён игра широко применялась в качестве одного из основных средств обучения и воспитания молодого поколения. Особое место игры в различных системах воспитания, видимо, определялось тем, что игра в чём-то созвучна природе ребёнка» [35].

Игровые технологии, будучи инновационными инструментами обучения, способствуют, на крепком фундаменте ранее полученных теоретических знаний, узнать о новых явлениях, событиях, дополнить эти знания испытанными в игре впечатлениями, прикладным опытом.

Данные обстоятельства помогут нам сгруппировать характерные особенности игры:

- предоставляет свободу формирования личности ребёнка, полноту выражения его эмоций и впечатлений от игровой деятельности;
- являет собой весёлый, увлекательный перерыв в школьной деятельности, которая иногда бывает трудной, заунывной;
- формирует такие полезные для будущей жизнедеятельности качества как тщательность, ответственность, дисциплинированность, потому что условия игры содержат обязательные для выполнения всеми участниками игры компоненты, за нарушение которых следует отстранение от продолжения игры, игровая дисквалификация;
- развивает привычку к чтению литературы, формирует интерес к жизни и поступкам персонажей книг, художественных произведений, потому что ролевая игра базируется на основе сюжетной линии

литературного произведения, как правило довольно-таки известного для широкого круга читателей;

– развивает основные психические процессы, например, воображение, что полезно в прикладном плане, потому что воображение необходимо для моделирования игровых ситуаций, для назревшего изменения правил игры;

– наполняет практичными полезными знаниями, которые помогут сделать правильный выбор в тех или иных зачастую трудных жизненных ситуациях, например, в уличной обстановке, так как младшие школьники с помощью игр уже прочувствовали эти ситуации на себе в сюжетных, ролевых играх, имея таким образом необходимый опыт поведения;

– формирует потенциалы для становления, закрепления психических процессов, например восприятия детей, что облекается способностью обрести необходимые коммуникативные навыки с представителями разных поколений, не только со своими ровесниками;

– развивает здоровую привычку всегда стремиться вперёд, развиваться, быть гармоничной личностью, формирует познавательный интерес к новым знаниям.

Целью обращения к игровым технологиям на уроке русского языка является, как пишет Ю. В. Малахова, «приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне методики, перевод знаний в опыт» [29].

Можно согласиться с мнением В. Г. Тропиной, что «любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии» [48].

Термин «игровые педагогические технологии» в широком смысле являет собой большую группу методов и приёмов организации

педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр. Нужно заострить внимание, что имеются важные различия между игрой как таковой и педагогической игрой, последняя облекается выверенными целями и задачами образования и ожидаемым результатом.

Игровые технологии, как правильно указывает М. М. Смирнова, «позволяют развить мотивацию ребенка к учению и его творческие способности, формируют устойчивые коммуникативные навыки» [46].

Моделирование игровых приёмов и ситуаций на уроке позволяет создать игровую форму.

Игра обладает многими полезными качествами, которые порой не видны на первый взгляд, но тем не менее игра эффективно облекает следующие процессы:

- развитие представителей подрастающего поколения как полноправных участников общественных отношений, обеспечение их действенного, гармоничного существования в социуме;

- результативность процессов адаптации детей в ранее неизведанных, необычных ситуациях, благодаря чему достигается полезный практический опыт развития;

- сохранение и приумножение здоровья ребёнка, причём во всех направлениях: физическом, нравственном, психическом.

Игровые технологии, как отмечают Н. А. Ротова и К. И. Кадурин, «помогают сделать учебный материал увлекательным, облегчает процесс усвоения знаний и создает рабочее настроение для детей младшего школьного возраста» [42].

Игровые технологии, несмотря на своё наименование и сущностное предназначение, тем не менее, это не развлекательный элемент образовательного процесса, а вполне серьёзный, педагогически обоснованный компонент, с помощью которого педагог решает намеченные к выполнению на данном уроке учебные цели и задачи.

Сгруппируем воедино те задачи, что решают игровые педагогические технологии:

- развивающие (развитие главенствующих психических процессов, среди которых внимание, мышление и память);

- обучающие (формирование конкретных, обусловленных целями и задачами применения игровых технологий, умений и навыков, увеличение объёма мировосприятия обучающихся);

- воспитывающие (формирования способности обрести необходимые коммуникативные навыки общения с представителями разных поколений, не только со своими ровесниками, развитие терпения, чувства товарищества).

Как правильно отмечает И. Л. Гуторова, «игра выполняет мотивационную функцию: побуждает к применению полученных знаний, умений и навыков; к проявлению самостоятельности и инициативы» [12].

Нынешняя парадигма образования вбирает в себя широкий круг методов и приемов организации учебного процесса посредством использования различных форм педагогических игр. По игровой методике можно выделить: предметную игру, ролевою, имитационную, сюжетную, игру-драматизацию.

Как отмечает А. В. Калиниченко, «применение игры позволяет:

- больше реализовывать ситуаций для учеников и учителей,
- осуществить накопление, обмен мнениями в непроизвольной форме,

- повышается мотивация и интерес к учению,

- притягательность к предмету,

- повышается самостоятельность в обучении, без участия учителя в выполнении домашнего задания» [19].

Игра, как главенствующая деятельность младшего школьника, облекается широким кругом воспитательных и обучающих потенциалов,

благодаря чему в психике детей младшего школьного возраста осуществляются благоприятные изменения.

Можно выделить следующие виды игровых технологий:

- ролевые игры на уроке,
- игровая организация учебного процесса (урок-конкурс, урок-соревнование, урок-КВН, урок-путешествие),
- различные виды внеклассной работы по русскому языку (экскурсии, вечера, олимпиады, КВН и т.д.).

Рассмотрим указанные виды игровых технологий более подробно.

1) Ролевые игры на уроке.

Ролевая игра имеет комплексный характер, облекаясь речевыми, учебными, игровыми компонентами деятельности. Цель игры на уроках русского языка – формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся. С точки зрения младших школьников, ролевая игра – это игровая деятельность, в ходе которой, они словно в школьном спектакле, они выступают в роли определённых персонажей, примеривая на себя их характер и мировоззрение.

По мнению Р. И. Жуковской, «ролевая игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Она социальна по своему происхождению, по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе» [15].

2) Игровая организация учебного процесса (урок-конкурс, урок-соревнование, урок-КВН, урок-путешествие).

Методисты в один голос считают игру как эффективный инструмент для реализации учебного процесса, не без оснований полагая, что методически правильное применение игровых технологий на занятиях, позволит сделать урок более захватывающим.

Как правильно подмечает Т. Г. Олифиренко, «особенно важно использовать дидактическую игру на уроках обобщения и систематизации материала, на уроках повторения в конце четверти или учебного года» [34]. Действительно, дети к этому времени утомлены, менее внимательны, занятия идут вяло. Вот тогда и стоит объявить о том, что будет проводиться игра, – и в глазах учеников появляется огонёк интереса. Во время игры школьники усваивают тот же программный материал, но охотно и более прочно.

3) Различные виды внеклассной работы по русскому языку (экскурсии, вечера, олимпиады, литературная гостиная и т.д.).

Внеклассная работа по русскому языку – важная часть профессиональной деятельности учителя начальных классов. Как отмечается, «внеклассная работа предоставляет педагогу большие возможности для того чтобы заинтересовать учеников русским языком, сделать его любимым предметом» [12].

Как отмечает У. Д. Зарипова, «на данном этапе важно сочетание широты и глубины содержания, предпочтения массовых форм работы, непродолжительных по времени, и учета индивидуальных особенностей учеников, разнообразия форм занятий и гибкости их использования» [18].

Одна из основных задач внеклассной работы в начальной школе – пробудить интерес к русскому языку у каждого школьника – требует проведения занятий со всем классом. Действенность мероприятий во внеурочное время достигается тем обстоятельством, что занятия проводятся не периодически (циклически), а планомерно при стабильном составе класса.

Делая вывод по параграфу, можно отметить, что термин «игровые педагогические технологии» в широком смысле являет собой большую группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр. Нужно заострить внимание, что имеются важные различия между игрой как таковой и педагогической

игрой, последняя облекается выверенными целями и задачами образования и ожидаемым результатом.

Игровые технологии, будучи инновационными инструментами обучения, способствуют, на крепком фундаменте ранее полученных теоретических знаний, узнать о новых явлениях, событиях, дополнить эти знания полученными в игре впечатлениями, прикладным опытом.

Данные обстоятельства помогли нам сгруппировать характерные особенности игры:

- предоставляет свободу формирования личности ребёнка, полноту выражения его эмоций и впечатлений от игровой деятельности;

- являет собой весёлый, увлекательный перерыв в школьной деятельности, которая иногда бывает трудной, заунывной;

- формирует такие полезные для будущей жизнедеятельности качества как тщательность, ответственность, дисциплинированность, потому что условия игры содержит обязательные для выполнения всеми участниками игры компоненты, за нарушение которых следует отстранение от продолжения игры, игровая дисквалификация;

- развивает привычку к чтению литературы, формирует интерес к жизни и поступкам персонажей книг, художественных произведений, потому что ролевая игра базируется на основе сюжетной линии литературного произведения, как правило довольно-таки известного для широкого круга читателей;

- развивает основные психические процессы, например, воображение, что полезно в прикладном плане, потому что воображение необходимо для моделирования игровых ситуаций, для назревшего изменения правил игры;

- наполняет практичными полезными знаниями, которые помогут сделать правильный выбор в тех или иных зачастую трудных жизненных ситуациях, например, в уличной обстановке, так как младшие школьники с

помощью игр уже прочувствовали эти ситуации на себе в сюжетных, ролевых играх, имея таким образом необходимый опыт поведения,

– формирует потенциалы для становления, закрепления психических процессов, например восприятия детей, что облекается способностью обрести необходимые коммуникативные навыки с представителями разных поколений, не только со своими ровесниками;

– развивает здоровую привычку всегда стремиться вперёд, развиваться, быть гармоничной личностью, формирует познавательный интерес к новым знаниям.

Выводы по главе 1

1. Познавательный интерес – обширная категория, которая существует на стыке различных наук, в том числе педагогики и социологии. В нынешней парадигме российского образования формирование познавательного интереса подрастающего поколения является непреложным обстоятельством. Несмотря на этого, существуют споры посредством какого педагогического инструментария добиться его наилучшей эффективности. В этой ситуации мы привели определения учёных, методистов, практиков из теоретического массива знаний о категории «познавательный интерес».

Исходя из представленных точек зрения, мы видим, что авторы склоняются считать познавательный интерес как свойство личности, которое облекается такими качествами как избирательность, инициативность, целеустремлённость и активность, благодаря чему достигается целеполагание на окружающий мир. Данное свойство личности также вбирает в себя переживание позитивных эмоций, последовательное нарабатывание мотивации и формирование прикладной привычки узнавать что-то из социума, в частности, и вообще из окружающего мироздания, в целом.

2. Методика использования игровых технологий на уроках русского

языка в начальных классах имеет свои интересные педагогические особенности. В настоящее время современный учитель должен являться своеобразным «конструктором» уроков, отвечающих требованиям федерального государственного общеобразовательного стандарта второго поколения. Он должен не только конструировать урок с применением современных педагогических технологий, но и знать методику их применения на различных этапах урока.

Уроки русского языка опосредуются рядом профильных сложностей, в частности, закреплением нового материала в багаже эмоционального осознания младших школьников, поэтому применение игровых технологий является полезным и практичным занятием, так как направлено не только на устранение указанных проблем, но и на формирование сильной познавательной привычки к обучению русскому языку. Имеет большое прикладное значение и то обстоятельство, что суть игры облекает такие необходимые в данном возрасте факторы как увеличение мироощущения, кругозора, мировосприятия обучающихся, пополнение словарного запаса младших школьников. Игра затрагивает и творческие уголки души подрастающего поколения, так как формирует доброжелательность, инновационность, благодушие, инициативность и другие полезные качества.

Игровые технологии – действенный инструментарий для возвращения познавательных процессов младших школьников и запуска (активирования) учебной деятельности детей. Игровые технологии обуславливают эффективные процессы тренировки памяти, что оказывает необходимое полезное содействие детям младшего школьного возраста в выработке речевых навыков и умений, что, конечно же, способствует преодолению пассивности на уроках русского языка и усилению работоспособности учащихся.

Уроки, проводимые в игровой форме или с элементами игры, дают учителю возможность вовлечь в работу одновременно всех учеников и

установить добрые, доверительные отношения с классом. Игры позволяют сделать трудную работу по усвоению родного языка интересной и эффективной.

Мы рассмотрели важные, непреложные условия, которых необходимо придерживаться педагогу при применении в учебном процессе игровых технологий:

- тщательно донести до обучающихся цель игры, подробно рассказать о сюжете игровой деятельности, поведать о специфичных особенностях правил игры;

- осуществлять подбор тех или иных игровых технологий исходя из уровня сформированности познавательного потенциала младших школьников;

- осуществлять подбор тех или иных игровых технологий исходя их учебных особенностей наполнения изучаемой темы урока, согласно поставленных для достижения цели и задач данного конкретного занятия;

- делать микс игровых технологий с традиционными, консервативными формами обучения, применять их в комплексе при подаче нового материала.

Хронологический период применения игровых технологий на конкретном занятии предопределяется исходя от нескольких обстоятельств, как-то сложность преподаваемого материала, уровень знаний и подготовленности младших школьников, поставленных цели и задач урока.

3. Термин «игровые педагогические технологии» в широком смысле являет собой большую группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр. Нужно заострить внимание, что имеются важные различия между игрой как таковой и педагогической игрой, последняя облекается выверенными целями и задачами образования и ожидаемым результатом.

Игровые технологии, будучи инновационными инструментами

обучения, способствуют, на крепком фундаменте ранее полученных теоретических знаний, узнать о новых явлениях, событиях, дополнить эти знания испытанными в игре впечатлениями, прикладным опытом.

Данные обстоятельства помогут нам сгруппировать характерные особенности игры:

- предоставляет свободу формирования личности ребёнка, полноту выражения его эмоций и впечатлений от игровой деятельности;

- являет собой весёлый, увлекательный перерыв в школьной деятельности, которая иногда бывает трудной, заунывной;

- формирует такие полезные для будущей жизнедеятельности качества как тщательность, ответственность, дисциплинированность, потому что условия игры содержит обязательные для выполнения всеми участниками игры компоненты, за нарушение которых следует отстранение от продолжения игры, игровая дисквалификация;

- развивает привычку к чтению литературы, формирует интерес к жизни и поступкам персонажей книг, художественных произведений, потому что ролевая игра базируется на основе сюжетной линии литературного произведения, как правило довольно-таки известного для широкого круга читателей;

- развивает основные психические процессы, например, воображение, что полезно в прикладном плане, потому что воображение необходимо для моделирования игровых ситуаций, для назревшего изменения правил игры;

- наполняет практичными полезными знаниями, которые помогут сделать правильный выбор в тех или иных зачастую трудных жизненных ситуациях, например, в уличной обстановке, так как младшие школьники с помощью игр уже прочувствовали эти ситуации на себе в сюжетных, ролевых играх, имея таким образом необходимый опыт поведения;

- формирует потенциалы для становления, закрепления психических процессов, например восприятия детей, что облекается способностью

обрести необходимые коммуникативные навыки с представителями разных поколений, не только со своими ровесниками;

– развивает здоровую привычку всегда стремиться вперёд, развиваться, быть гармоничной личностью, формирует познавательный интерес к новым знаниям.

В первой главе выпускной квалификационной работы мы рассмотрели методику использования игровых технологий на уроках русского языка в начальных классах на примере конкретных игр:

- «Я тебя нашел!» (Разведчик и ленивые человечки),
- «Игры с рифмами»,
- «Пальчики»,
- Игра «Бинго»,
- «Сказка о Прилагательных».

Глава 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА ФОРМИРОВАНИЯ НАУЧНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

2.1 Методики применения современных игровых технологий в начальной школе и выявление их эффективности

Можно сказать, что на сегодняшний день методики применения современных игровых технологий в начальной школе на уроках русского языка условно подразделяются на два больших направления, которые можно разграничить по применяемому инструментарию: это классические методики, где педагоги используют в качестве методического обеспечения (оборудования) наглядные материалы – карточки, рисунки, слайды на видеопроекторе и инновационные методики, где применяются компьютерные технологии и средства информационно-коммуникационной сети «Интернет».

Рассмотрим далее эти направления на конкретных методиках более подробно и выявим эффективность их применения в начальной школе.

1) Классические методики.

Рассмотрим классические методики на примере методики Л. Ю. Бушуевой и А. М. Окуловой в статье «Обучающие и развивающие игры на уроках русского языка» [19].

Как отмечают авторы методики, «цель игры – помочь серьезный, напряженный труд сделать занимательным и интересным для учащихся. Особенности их использования состоят в том, что игру вводят в определенную часть урока в соответствии с его дидактическими задачами». Таким образом, исходя из слов Л.Ю. Бушуевой и А.М. Окуловой, можно сделать вывод, что игра вводится в образовательный процесс, но ни в коем случае не должна становиться основной деятельностью обучающихся. Немаловажно и то, что игра должна сочетать в себе определенные цели и задачи урока, которые отвечают материалу

школьной образовательной программы.

В статье «Обучающие и развивающие игры на уроках русского языка, авторами которой являются Л. Ю. Бушуева и А.М. Окулова, приведены следующие примеры игр.

«Театр одного актёра»

Игра нацелена на то, чтобы дети учились управлять тембром голоса вследствие любой поставленной речевой задачи. Таким образом, обучающийся будет развивать умения в оценивании условий общения и планировании собственной речи.

«Как живёшь?»

Данная игра помогает детям совершенствовать умения в формулировке своих мыслей, построении умозаключения, выражении собственных эмоций для осуществления здоровой коммуникации и общения.

«Любопытный Буратино»

В ходе этой игры одному из обучающихся задаются вопросы. Остальные выслушивают и анализируют ответ. Игра способствует формированию аналитических способностей детей, построению умозаключений и связной речи.

Эти игры эффективно влияют на выстраивание взаимоотношений между младшими школьниками. Помогают в умении общаться и социализироваться. К тому же применяя данные игры можно повысить уровень заинтересованности, вовлеченности и мотивации в образовательный процесс за счёт занимательности и комфортной атмосферы в классе. Таким образом, проанализировав информацию выше, можно сделать вывод, что представленные игры могут гарантировать совершенствование личностных, регулятивных, познавательных и коммуникативных учебных универсальных действий; помогут развить мыслительные операции (анализ, сравнение и так далее).

2) Инновационные методики.

Компьютерные обучающие игры стали использоваться в образовании более 10 лет назад. В настоящее время они являются его неотъемлемой частью.

Компьютерные игровые технологии – это технологии, применяемые в целях обработки и передачи информации с помощью компьютера.

Все компьютерные обучающие игры можно подразделить на следующие категории [7]:

- «обучаем и отрабатываем»,
- игры-пазлы,
- средства интерактивного обучения,
- ролевые игры,
- стратегии,
- квест-игры,
- экшн/приключения,
- симуляторы.

Эффективность компьютерных игр в образовательной деятельности заключается в том, что они позволяют младшим школьникам повторять в интересной и занимательной форме изученный материал. При этом, как отмечается, «дети с большим вниманием относятся к таким упражнениям» [11].

При составлении компьютерных игр могут использоваться алгоритмы, построенные учеником самостоятельно или под руководством педагога. Как пишет М. И. Ларских, «используя алгоритм можно создавать компьютерные игры на закрепление полученного материала» [12].

Приведем примеры компьютерных игр, которые могут применяться на уроках русского языка в начальной школе.

В этой связи отметим, современные игровые технологии Российской образовательной платформы «Яндекс. Учебник» <https://education.yandex.ru>.

Интернет-сервис «Яндекс.Учебник» включает инструменты удаленного проведения уроков по выбранному предмету, включая

интерактивные видеотрансляции и голосовые сообщения. Работать с данным интернет сервисом можно на следующих доступных устройствах: настольный компьютер; ноутбук; планшет и смартфон (рисунок 1).

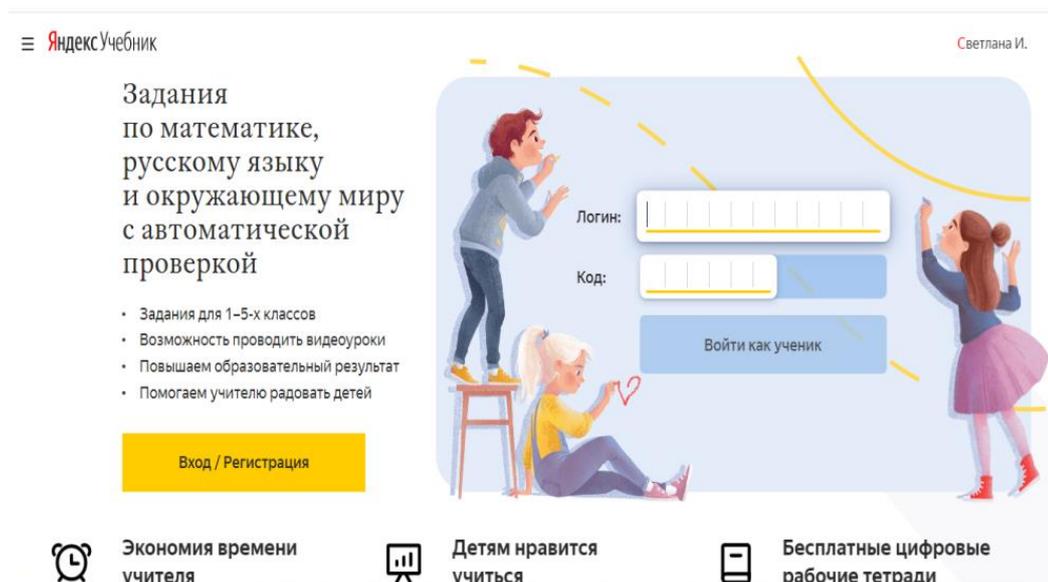


Рисунок 1 – Задания Российской образовательной платформы «Яндекс. Учебник» <https://education.yandex.ru>.

Представленные интерактивные задания по русскому языку на сервисе «Яндекс.Учебник» сформулированы корректно и носят универсальный характер, допускающий применение с разными учебно-методическими комплектами и авторскими программами (рисунки 2 и 3).

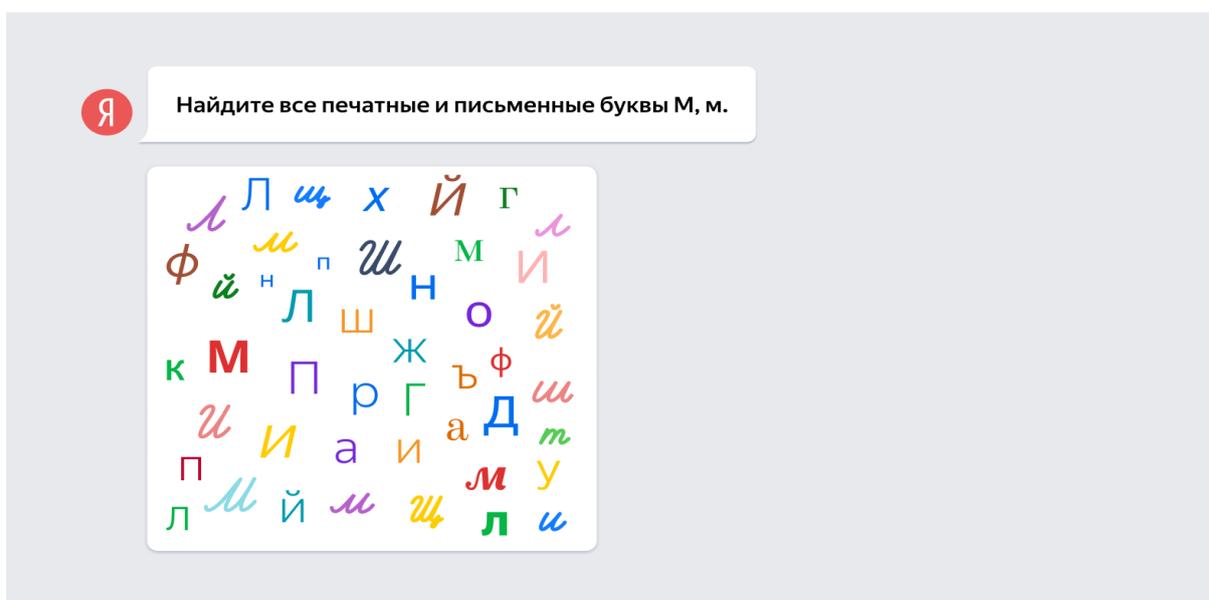


Рисунок 2 – Творческое упражнение по русскому языку образовательной платформы «Яндекс. Учебник» <https://education.yandex.ru>.

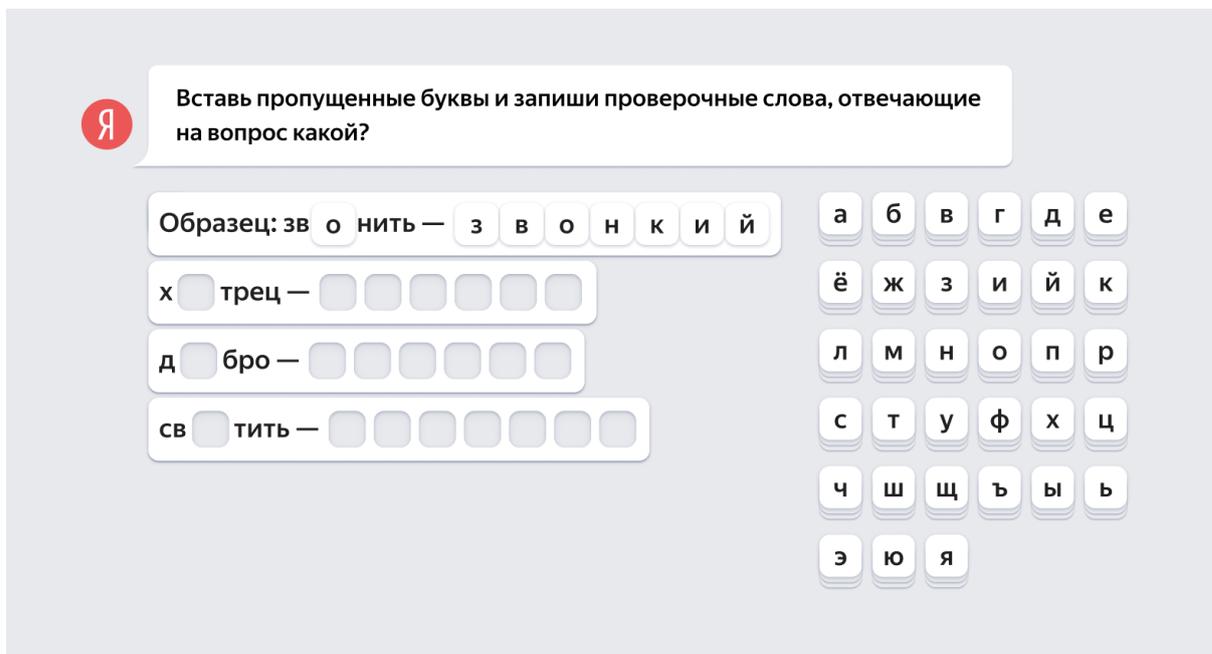


Рисунок 3 – Творческое упражнение по русскому языку образовательной платформы «Яндекс. Учебник» <https://education.yandex.ru>.

Также отметим игровые упражнения («День знаний», «Город-герой» и другие) на образовательной онлайн-платформе Учи.ру <https://uchi.ru/>.

Учи.ру является интерактивной образовательной онлайн-платформой, основанной в 2012 году, которая предлагает интерактивные курсы для обучающихся по основным изучаемым предметам и подготовке к выпускным проверочным работам, а учителям и родителям дает возможность проходить тематические вебинары по повышению цифровой грамотности и организации дистанционного обучения.

На сервисе представлена тематическая подборка заданий по каждому классу с разным уровнем сложности изложения материала. Интерактивные задания охватывают все основные темы по изучаемой программе.

Здесь представлены игровые упражнения: игра «День знаний», игра «Город-герой» и др. (рисунок 4).



Рисунок 4 – Игровые упражнения («День знаний», «Город-герой» и другие) образовательной онлайн-платформы Учи.ru <https://uchi.ru/>.

Время применения компьютерных игр на уроке ограничено. Их рекомендуется проводить с ограничением времени (до 10 минут), в течение которого выполняется задание. Но, как отмечается, «это не является отрицательным моментом, а наоборот, позволяет внести в игру соревновательный мотив и придать ей дополнительный азарт» [14].

Стоит отметить, что компьютерные игры позволяют организовать все виды учебных занятий на уроке (индивидуальная деятельность, работа в паре, в группе, фронтальная работа и т. д.). А также позволяет детям с повышенным уровнем тревожности во время проверки знаний снизить стрессовый фактор и продемонстрировать реальные возможности. Помимо этого, компьютерные игровые технологии на уроках русского языка позволяют повысить уровень мотивации учеников начальной школы, а это в свою очередь говорит о формировании познавательной активности к предмету.

Нами было проведено исследование, в котором мы сравнили классические и инновационные методики для того, чтобы выявить какие методики являются более эффективными. Мы разработали два конспекта урока по русскому языку. В первом конспекте мы использовали классическую методику игровых технологий на уроках русского языка. Ход урока указан в приложении Е. Во втором конспекте – игровые

технологии инновационной методики. Ход урока представлен в приложении Ж. Для оценки эффективности методик нами были разработаны основные критерии эффективности методик современных игровых технологий в начальной школе, относительно которых мы произвели сравнение. На основе данного исследования мы разработали наиболее эффективные конспекты уроков по русскому языку с применением обоих видов игровых технологий как средства формирования научно-познавательного интереса обучающихся.

Рассмотрим далее критерии эффективности методик применения современных игровых технологий в начальной школе, определив, что эффективность измеряется от 0 до 10 баллов, где 10 – это наивысший балл (таблица 1).

Таблица 1 – Критерии эффективности методик применения современных игровых технологий в начальной школе

Критерии	Классические методики	Инновационные методики
Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность, применение определённых умений и навыков, необходимых в знании в практике, формирование практической деятельности, развитие универсальных учебных действий, развитие трудовых навыков	8	8
Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества, коллективизма, коммуникативности.	9	8
Развивающие: развитие, внимания, памяти, речи, мышления (умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии), творческие способности, умение находить оптимальные решения, развитие мотивации;	7	9
Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды, стрессовый контроль, саморегуляция, обучение общению.	7	8
Итого:	31	32

После сопоставления методик можно прийти к выводу, что инновационные методики применения современных игровых технологий в начальной школе более эффективны. Наблюдая за процессом обучения в ходе традиционного урока русского языка, можно заметить, что многие из обучающихся теряют мотивацию и познавательный интерес из-за сложности в восприятии и понимании материала. Ввод игровых технологий на различных этапах урока позволит повысить интерес к знаниям, вследствие чего повысится уровень усвоения материала и грамотность обучающихся. Еще более эффективными в этом окажутся инновационные методики игровых технологий. Они обладают большим педагогическим потенциалом, так как обучающий процесс проходит при их применении активно, а не только в форме пассивного слушания или чтения.

Таким образом, в данном параграфе мы рассмотрели примеры методик:

– классические методики, где педагоги используют в качестве методического обеспечения (оборудования) наглядные материалы – карточки, рисунки, слайды на видеопроекторе;

– инновационные методики, где применяются компьютерные технологии и средства информационно-коммуникационной сети «Интернет».

2.2 Разработка конспектов уроков по русскому языку с применением игровых технологий как средства формирования научно-познавательного интереса обучающихся

С учётом выявленных в предыдущем параграфе методических направлений применения игровых технологий в начальной школе, разработаем конспекты уроков по русскому языку с применением современных игровых технологий. В данных уроках мы совместим как классические методики, так и инновационные методики (с применением компьютерных технологий).

Вспомним классификацию уроков по дидактическим целям:

- комбинированный урок,
- урок совершенствования знаний, умений, навыков,
- урок изучения нового материала,
- урок контроля,
- урок обобщающего повторения.

Составим конспекты по русскому языку к уроку изучения нового материала, к уроку совершенствования знаний, умений, навыков и к уроку обобщающего повторения. На примере данных конспектов мы покажем, как можно применять современные игровые технологии на уроках русского языка, чтобы сделать процесс обучения более интересным и эффективным.

1) Конспект № 1.

Тема урока: «Изменение имен существительных по падежам»

Базовый учебник: «Русский язык 3 класс» часть 2. Учебник «Русский язык 3 класс», Л. Ф. Климанова, Т. В. Бабушкина.

Цель урока: сформировать новые знания, умения и навыки по теме: «Изменение имен существительных по падежам».

Тип урока: урок изучения нового материала (игровые технологии, направленные на изучение нового материала).

Формы работы: фронтальная, парная, индивидуальная.

Ход урока представлен в Приложении Е.

2) Конспект № 2.

Тип урока: урок совершенствования знаний, умений, навыков.

Тема урока: «Написание безударных окончаний глагола».

Базовый учебник: «Русский язык 4 класс» часть 1. Учебник «Русский язык 2 класс», С. В. Иванова.

Цель урока: в игровой форме совершенствовать умения безошибочного написания безударных окончаний глагола, расширять речевой опыт детей.

Формы работы: индивидуальная, групповая.

Ход урока представлен в Приложении Ж.

4) Конспект № 3.

Тип урока: урок обобщающего повторения.

Базовый учебник: «Русский язык 2 класс» часть 2. Учебник «Русский язык 2 класс», В. П. Канакина, В. Г. Горецкий.

Тема урока: «Повторение пройденного материала по теме части речи. Обобщение»

Цель урока: обобщить знания учащихся о частях речи, вспомнить правило написания сочетаний -чк-, -чн-, жи – ши, ча – ща.

Формы работы: индивидуальная, групповая.

Игра – удобная форма актуализации знаний (в начале урока или перед началом изучения новой темы); «разминки», необходимой по ходу урока, контроля в конце учебного занятия. В игровой форме может пройти и целый урок (можно назвать свои уроки по-разному: уроки-конференции, аукционы, диспуты, путешествия, КВНы, экзамены). На таких уроках ученики работают более активно. Особенно радует, что учащиеся, которые испытывают трудности в учёбе, тоже работают с большим увлечением. Если урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь определённые знания.

Особенность использования игры состоит в том, что её вводят в определённую часть урока в соответствии с его задачами. В игровую структуру входит целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов, присутствует элемент состязания, а успешность выполнения задания связывается с игровым результатом.

Виды игровых заданий на уроках русского языка, направленных на актуализацию знаний.

1. Шуточная разминка по теме «Омонимы».

Какую строчку нельзя прочесть? (швейную)

Каким гребнем голову не расчешешь? (петушиным)

Из какого крана нельзя напиться? (подъемного)

В каких лесах не водится дичь? (в строительных)

Какой город не летает? (Орел)

Какую страну носят на голове? (Панама)

2. «Составь слово» (при изучении темы «Морфемика»).

Приставка – как в слове подсолнечник,

Корень – как в слове осинка,

Суффикс – как в слове малиновый,

Суффикс – как в слове домики,

Окончание – как в слове стол (подосиновик).

Такой способ можно использовать и для составления предложения (из одного предложения берем подлежащее, из другого – сказуемое, из третьего – определение и т.д.)

3. «Снежный ком» (тема «Однокоренные слова»).

Детям можно раздать небольшие листочки в виде снежинок, на которых нужно написать однокоренные слова с корнем снег- //-снеж-. Кто придумает больше слов, тот и слепил из «снежинок» самый большой снежный ком.

4. «Найди лишнее» (при изучении любой темы, можно использовать и как орфографическую пятиминутку на любом уроке).

...дание, ...делать, ...десь.

Ш...в, ш...пот, ш...рох.

Р...стение, р...сток, растительность.

или

Дополнение, подлежащее, определение.

Предлог, наречие, местоимение.

Союз, сказуемое, глагол.

5. Можно использовать это задание по принципу «продолжи ряд».

*** Расставьте слова в порядке возрастания количества звуков: ежик,

ямы, день, счастье, мы.

(мы – 2 зв., день – 3 зв., ямы – 4 зв., ежик – 5 зв., счастье – 6 зв.)

Таким образом, мы вспомнили классификацию уроков по дидактическим целям:

- комбинированный урок,
- урок совершенствования знаний, умений, навыков,
- урок изучения нового материала,
- урок контроля,
- урок обобщающего повторения.

Мы составили конспекты по русскому языку к уроку изучения нового материала, к уроку совершенствования знаний, умений, навыков и к уроку обобщающего повторения. На примере данных конспектов мы показали, как можно применять современные игровые технологии на уроках русского языка, чтобы сделать процесс обучения более интересным и эффективным.

Выводы по главе 2

Итак, во второй главе выпускной квалификационной работы, с учётом выявленных методических направлений применения игровых технологий в начальной школе, нами разработаны конспекты уроков по русскому языку с применением современных игровых технологий.

В данных уроках мы совместили как классические методики, так и инновационные методики (с применением компьютерных технологий).

Мы разработали критерии эффективности методик применения современных игровых технологий в начальной школе.

После сопоставления методик мы пришли к выводу, что инновационные методики применения современных игровых технологий в начальной школе более эффективны. Традиционные уроки русского языка у многих учащихся зачастую не вызывают повышенного интереса. Чтобы пробудить интерес к занятиям, повысить грамотность письма нужно вводить игровые моменты на разных этапах урока, а компьютерные игры

(инновационные методики) обладают большим педагогическим потенциалом, так как обучающий процесс проходит при их применении активно, а не только в форме пассивного слушания или чтения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Познавательный интерес – обширная категория, которая существует на стыке различных наук, в том числе педагогики и социологии. В нынешней парадигме российского образования формирование познавательного интереса подрастающего поколения является непреложным обстоятельством. Несмотря на этого, существуют споры посредством какого педагогического инструментария добиться его наилучшей эффективности. В этой ситуации мы привели определения учёных, методистов, практиков из теоретического массива знаний о категории «познавательный интерес».

Исходя из представленных точек зрения, мы видим, что авторы склоняются считать познавательный интерес как свойство личности, которое облекается такими качествами как избирательность, инициативность, целеустремлённость и активность, благодаря чему достигается целеполагание на окружающий мир. Данное свойство личности также вбирает в себя переживание позитивных эмоций, последовательное нарабатывание мотивации и формирование прикладной привычки узнавать что-то из социума, в частности, и вообще из окружающего мироздания, в целом.

Методика использования игровых технологий на уроках русского языка в начальных классах имеет свои интересные педагогические особенности. В настоящее время современный учитель должен являться своеобразным «конструктором» уроков, отвечающих требованиям федерального государственного общеобразовательного стандарта второго поколения. Он должен не только конструировать урок с применением современных педагогических технологий, но и знать методику их применения на различных этапах урока.

Уроки русского языка опосредуются рядом профильных сложностей, в частности, закреплением нового материала в багаже эмоционального осознания младших школьников, поэтому применение игровых технологий

является полезным и практичным занятием, так как направлено не только на устранение указанных проблем, но и на формирование сильной познавательной привычки к обучению русскому языку. Имеет большое прикладное значение и то обстоятельство, что суть игры облекает такие необходимые в данном возрасте факторы как увеличение мироощущения, кругозора, мировосприятия обучающихся, пополнение словарного запаса младших школьников. Игра затрагивает и творческие уголки души подрастающего поколения, так как формирует доброжелательность, инновационность, благодушие, инициативность и другие полезные качества.

Игровые технологии – действенный инструмент для возвращения познавательных процессов младших школьников и запуска (активирования) учебной деятельности детей. Игровые технологии обуславливают эффективные процессы тренировки памяти, что оказывает необходимое полезное содействие детям младшего школьного возраста в выработке речевых навыков и умений, что, конечно же, способствует преодолению пассивности на уроках русского языка и усилению работоспособности учащихся.

Уроки, проводимые в игровой форме или с элементами игры, дают учителю возможность вовлечь в работу одновременно всех учеников и установить добрые, доверительные отношения с классом. Игры позволяют сделать трудную работу по усвоению родного языка интересной и эффективной.

Мы рассмотрели важные, непреложные условия, которых необходимо придерживаться педагогу при применении в учебном процессе игровых технологий:

– тщательно донести до обучающихся цель игры, подробно рассказать о сюжете игровой деятельности, поведать о специфических особенностях правил игры;

- осуществлять подбор тех или иных игровых технологий исходя из уровня сформированности познавательного потенциала младших школьников;

- осуществлять подбор тех или иных игровых технологий исходя их учебных особенностей наполнения изучаемой темы урока, согласно поставленных для достижения цели и задач данного конкретного занятия;

- делать микс игровых технологий с традиционными, консервативными формами обучения, применять их в комплексе при подаче нового материала.

Хронологический период применения игровых технологий на конкретном занятии предопределяется исходя от нескольких обстоятельств, как-то сложность преподаваемого материала, уровень знаний и подготовленности младших школьников, поставленных цели и задач урока.

Термин «игровые педагогические технологии» в широком смысле являет собой большую группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр. Нужно заострить внимание, что имеются важные различия между игрой как таковой и педагогической игрой, последняя облекается выверенными целями и задачами образования и ожидаемым результатом.

Игровые технологии, будучи инновационными инструментами обучения, способствуют, на крепком фундаменте ранее полученных теоретических знаний, узнать о новых явлениях, событиях, дополнить эти знания испытанными в игре впечатлениями, прикладным опытом.

Данные обстоятельства помогли нам сгруппировать характерные особенности игры:

- предоставляет свободу формирования личности ребёнка, полноту выражения его эмоций и впечатлений от игровой деятельности;

- являет собой весёлый, увлекательный перерыв в школьной деятельности, которая иногда бывает трудной, заунывной;

– формирует такие полезные для будущей жизнедеятельности качества как тщательность, ответственность, дисциплинированность, потому что условия игры содержит обязательные для выполнения всеми участниками игры компоненты, за нарушение которых следует отстранение от продолжения игры, игровая дисквалификация;

– развивает привычку к чтению литературы, формирует интерес к жизни и поступкам персонажей книг, художественных произведений, потому что ролевая игра базируется на основе сюжетной линии литературного произведения, как правило довольно-таки известного для широкого круга читателей;

– развивает основные психические процессы, например, воображение, что полезно в прикладном плане, потому что воображение необходимо для моделирования игровых ситуаций, для назревшего изменения правил игры;

– наполняет практичными полезными знаниями, которые помогут сделать правильный выбор в тех или иных зачастую трудных жизненных ситуациях, например, в уличной обстановке, так как младшие школьники с помощью игр уже прочувствовали эти ситуации на себе в сюжетных, ролевых играх, имея таким образом необходимый опыт поведения;

– формирует потенциалы для становления, закрепления психических процессов, например восприятия детей, что облекается способностью обрести необходимые коммуникативные навыки с представителями разных поколений, не только со своими ровесниками;

– развивает здоровую привычку всегда стремиться вперёд, развиваться, быть гармоничной личностью, формирует познавательный интерес к новым знаниям.

В первой главе выпускной квалификационной работы мы рассмотрели методику использования игровых технологий на уроках русского языка в начальных классах на примере конкретных игр:

– «Я тебя нашел!» (Разведчик и ленивые человечки),

- «Игры с рифмами»,
- «Пальчики»,
- Игра «Бинго»,
- «Сказка о Прилагательных».

Во второй главе выпускной квалификационной работы, с учётом выявленных методических направлений применения игровых технологий в начальной школе, нами разработаны конспекты уроков по русскому языку с применением современных игровых технологий.

В данных уроках мы совместили как классические методики, так и инновационные методики (с применением компьютерных технологий).

Мы разработали критерии эффективности методик применения современных игровых технологий в начальной школе и проверили эффективность, сравнив применение классических методик и компьютерных технологий на уроке.

Наблюдая за процессом обучения в ходе традиционного урока русского языка, можно заметить, что многие из обучающихся теряют мотивацию и познавательный интерес из-за сложности в восприятии и понимании материала. Ввод игровых технологий на различных этапах урока позволит повысить интерес к знаниям, вследствие чего повысится уровень усвоения материала и грамотность обучающихся. Еще более эффективными в этом окажутся инновационные методики игровых технологий. Они обладают большим педагогическим потенциалом, так как обучающий процесс проходит при их применении активно, а не только в форме пассивного слушания или чтения.

По ходу выпускной квалификационной работы была решена проблема исследования: выявлены возможности современных игровых технологий как средства формирования научно-познавательного интереса обучающихся в начальной школе.

Таким образом, цель исследования, а именно – изучить теоретические основы использования современных игровых технологий на

уроках русского языка в начальной школе для разработки фрагментов уроков по русскому языку с применением игровых технологий как средства формирования научно-познавательного интереса обучающихся, в данной выпускной квалификационной работе достигнута, задачи выполнены.

Перспективы дальнейшего решения проблемы исследования в соответствии с полученными результатами, заключаются в необходимости дальнейшей разработки методического обеспечения современных игровых технологий как средства формирования научно-познавательного интереса обучающихся в начальной школе.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Об образовании в Российской Федерации [Текст] : федеральный закон [принят Гос. Думой 21 декабря 2012 г.; одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 г.] // Собрание законодательства РФ. – 31.12.2012. – № 53 (ч. 1). – Ст. 7598.
2. Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования [Текст] : приказ Минобрнауки России от 06.10.2009 г. № 373 // Бюллетень нормативных актов федеральных органов исполнительной власти. – 2010. – 22 марта. – № 12.
3. Акаева, Т. П. Игровые технологии на уроках русского языка в младших классах как способ активизации познавательной деятельности обучающихся [Текст] / Т. П. Акаева // В сборнике: Педагогика и психология : актуальные вопросы теории и практики / Сборник материалов V Международной научно–практической конференции. – Чувашский государственный университет имени И. Н. Ульянова, Харьковский государственный педагогический университет имени Г. С. Сковороды, Актюбинский региональный государственный университет имени К. Жубанова, Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс». – 2015. – С. 78–81.
4. Амонашвили, Ш. А. Паритеты, приоритеты и акценты в теории и практике образования [Текст] / Ш. А. Амонашвили, В. И. Загвязинский // Педагогика. – 2000. – № 2. – С. 14–16.
5. Бескараваева, О. И. Использование игровых технологий на уроках русского языка в начальных классах [Текст] / О. И. Бескараваева, Л. А. Волынец // Вестник научных конференций. – 2019. – № 12–2 (52). – С. 21–22.
6. Божович, Л. И. Проблемы формирования личности: Избранные труды [Текст] / под ред. Д. И. Фельдштейна. – Москва : Педагогика-Пресс, 2001. – 352 с.

7. Выготский, Л. С. Психология развития ребёнка [Текст] / Л. С. Выготский. – Москва : Смысл, 2005. – 217 с.
8. Выготский, Л. С. К вопросу о психологии и педологии [Текст] / Л. С. Выготский // Культурно-историческая психология. – 2007. – № 4. – С. 101–112.
9. Выготский, Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте [Текст] / Л. С. Выготский. – Санкт-Петербург : Союз, 2014. – 305 с.
10. Вовк, С. М. Игровые технологии как средство повышения эффективности урока русского языка в современной школе [Текст] / С. М. Вовк // В сборнике : Теоретические и методологические проблемы обучения современному русскому языку. – Материалы Межрегиональной конференции. – Отв. редактор М. А. Мищерина. – 2020. – С. 107–110.
11. Гарная, Е. П. Игровые технологии как средство повышения интереса учащихся к изучению русского языка и литературы [Текст] / Е. П. Гарная // Современное образование Витебщины. – 2018. – № 1 (19). – С. 23–28.
12. Гуторова, И. Л. Применение игровых технологий на уроках русского языка в школе I–II вида [Текст] / И. Л. Гуторова // В сборнике : Актуальные вопросы обучения русскому (родному) языку Межрегиональная конференция. Ответственный редактор: О. А. Скрябина. – 2015. – С. 186–187.
13. Елисеева, В. В. Внеклассная работа по русскому языку в начальных классах как средство развития познавательного интереса учеников [Текст] / В. В. Елисеева, А. А. Филиппова, А. А. Мирошниченко // Педагогика и психология : актуальные вопросы теории и практики. – 2016. – № 3 (8). – С. 92–93.
14. Жигалина, Е. В. Использование компьютерных игр на уроках в начальной школе [Текст] / Е. В. Жигалина // Вестник Науки и Творчества. – 2016. – № 9 (9). – С. 23–27.
15. Жуковская, Р. И. Игра и её педагогическое значение [Текст] / Р. И. Жуковская. – Москва : Педагогика, 1975. – 263 с.

16. Загвязинский, В. И. Методология и методы психолого-педагогического исследования [Текст] / В. И. Загвязинский. – Москва : Академия, 2005. – 208 с.

17. Зайцева, И. А. Формирование познавательного интереса к учению как способ развития креативных способностей личности [Текст] / И. А. Зайцева. – Ноябрьск, 2005. – 124 с.

18. Зарипова, У. Д. Пути эффективной организации внеклассной работы по русскому языку [Текст] / У. Д. Зарипова // Ямальский вестник. – 2018. – № 1 (11). – С. 58–59.

19. Калиниченко, А. В. Развитие игровой деятельности школьников [Текст] / А. В. Калиниченко, Ю. В. Микляева. – Москва, 2004. – 188 с.

20. Калугин, М. А. Развивающие игры для 1-4 классов [Текст] / М. А. Калугин. – Ярославль, 2006. – 60 с.

21. Карпова, Е. В. Дидактические игры в начальной школе [Текст] : популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль : Академия развития, 1997. – 77 с.

22. Корнеенко, И. А. Игровые технологии на уроках русского языка [Текст] / И. А. Корнеенко // Аллея науки. – 2018. – Т. 2. – № 10 (26). – С. 123–126.

23. Кочановская, Е. В. Формирование познавательной самостоятельности у школьников [Текст] : дисс. канд. пед. наук / Е. В. Кочановская. – Калининград, 2000. – 197 с.

24. Ларских, М. И. Формирование логических операций с помощью компьютерных игр в процессе работы в 4 классе над правилом правописания безударных гласных в окончаниях существительных [Текст] / М. И. Ларских, С. С. Николаева // В сборнике : Вестник Елецкого государственного университета им. И. А. Бунина. – 2015. – С. 89–98.

25. Леонтьев, А. Н. Психологические основы развития ребенка и обучения [Текст] / А. Н. Леонтьев. – Москва : Смысл, 2009. – 320 с.

26. Лукьянова, Е. Н. Эффективное использование игровых

педагогических технологий в практике начальной школы [Текст] / Е. Н. Лукьянова // В сборнике : Преподаватель года 2020. – Сборник статей Международного профессионально-исследовательского конкурса. – Петрозаводск, 2020. – С. 153–158.

27. Лях, Ю. А. Формирование познавательной самостоятельности школьников в воспитательно-образовательном процессе гимназии [Текст] : автореф. дис. канд. пед. наук / Ю. А. Лях. – Кемерово, 2004. – 74 с.

28. Макеева, С. Г. Использование компьютерных дидактических игр в процессе обучения русскому языку в начальной школе [Текст] / С. Г. Макеева, А. В. Воронина // В книге : Дошкольное и начальное образование : вариативность подходов материалы международной конференции «Чтения Ушинского» педагогического факультета ЯГПУ. – ФГБОУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского». – 2016. – С. 221–225.

29. Малахова, Ю. В. Игровые технологии на уроках русского языка и литературы [Текст] / Ю. В. Малахова // Вестник научных конференций. – 2015. – № 2–5 (2). – С. 89–91.

30. Маркова, А. К. Формирование интереса к учению у школьников [Текст] / А. К. Маркова. – Москва, 2015. – 191 с.

31. Матяш, Н. В. Инновационные педагогические технологии: Проектное обучение [Текст] : учебное пособие / Н. В. Матяш. – 5-е изд. – Москва : Академия, 2016. – 160 с.

32. Морозова, Н. Г. Учителю о познавательном интересе [Текст] / Н. Г. Морозова. – Москва : Знание, 2009. – 246 с.

33. Мукаева, А. Ш. Организационно-педагогические условия внедрения современных игровых технологий обучения в начальной школе [Текст] / А. Ш. Мукаева // В сборнике : Актуальные проблемы современной науки. Сборник научных трудов по материалам Международной научно-методической конференции. – 2019. – С. 56–60.

34. Олифиренко, Т. Г. Использование игры на уроках русского языка как

одно из средств повышения интереса к языку [Текст] / Т. Г. Олифиренко // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2016. – № 7–3. – С. 57–60.

35. Осипова, Н. А. Игровая технология на уроках русского языка как эффективное средство активизации познавательной деятельности [Текст] / Н. А. Осипова // Обучение и воспитание: методики и практика. – 2013. – № 8. – С. 26–31.

36. Панкратова, М. В. Развитие познавательного интереса школьников к русскому языку как учебному предмету [Текст] / М. В. Панкратова // В сборнике : Теоретические и методологические проблемы обучения современному русскому языку. – Сборник материалов Межрегиональной конференции. – Отв. ред. и сост. Н. Б. Самсонов. – 2017. – С. 102–106.

37. Пастушкова, М. А. Формирование познавательных интересов младших школьников в учебной деятельности [Текст] : автореф. дис. канд. пед. наук / М. А. Пастушкова. – Москва, 2009. – 77 с.

38. Петровский, А. В. Основы педагогики и психологии высшей школы [Текст] / А. В. Петровский. – Москва : издательство Московского университета, 1986. – 640 с.

39. Пидкасистый, П. И. Психология и педагогика [Текст] / П. И. Пидкасистый. – Москва : Высшее образование, 2010. – 714 с.

40. Пологрудова, И. С. Теоретические подходы к изучению «познавательного интереса» в психолого-педагогической литературе [Текст] // Молодой учёный. – 2012. – № 4. – С. 366–367.

41. Ромашова, Ю. А. Формирование познавательного интереса у младших школьников в ходе самостоятельной работы на уроках русского языка [Текст] / Ю. А. Ромашова // Молодой учёный. – 2016. – № 25 (129). – С. 582–584.

42. Ротова, Н. А. Игровые технологии как средство формирования коммуникативных УУД у детей младшего школьного возраста на уроках русского языка [Текст] / Н. А. Ротова, К. И. Кадурина // В сборнике :

Студент года 2018 – сборник статей VII Международного научно-исследовательского конкурса. – В 2 частях. Ответственный редактор Г. Ю. Гуляев. – 2018. – С. 173–177.

43. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии [Текст] / С. Л. Рубинштейн. – Санкт-Петербург : Питер, 2002. – 720 с.

44. Русский язык. Литература. 5–11 классы : технологии проблемного и развивающего обучения [Текст] / сост. Л.Ф. Стрелкова. – Волгоград : Учитель. – 2012. – 189 с.

45. Сигайлова, Т. И. Игровые технологии на уроках русского языка в формировании познавательного интереса младших школьников [Текст] / Т. И. Сигайлова // В сборнике : Технологии и инновации в практике работы общеобразовательной школы. – Сборник научных трудов. – Сост. Е. М. Акишина, Д. В. Польш, Е. В. Романова; Институт художественного образования и культурологии Российской академии образования. – Москва, 2016. – С. 271–278.

46. Смирнова, М. М. Игровые технологии как средство развития языковой и речевой культуры школьников на уроках русского языка [Текст] / М. М. Смирнова // Конференциум АСОУ : сборник научных трудов и материалов научно-практических конференций. – 2015. – № 4. – С. 1018–1028.

47. Тельнова, Ж. Н. Развитие познавательной активности детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста в разных формах и методах обучения [Текст] : автореф. дис. канд. пед. наук / Ж. Н. Тельнова. – Омск, 2003. – 80 с.

48. Тропина, В. Г. Элементы игровой технологии как средство развития творческой личности на занятиях по русскому языку и культуре речи [Текст] / В. Г. Тропина // Интерэкспо Гео-Сибирь. – 2013. – Т. 6. – № 2. – С. 101–104.

49. Трунова, А. А. Использование игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе как средство повышения

познавательной активности учащихся [Текст] / А. А. Трунова // В сборнике : Педагогический опыт: от теории к практике сборник материалов VII Международной научно-практической конференции. – 2018. – С. 62–66.

50. Щукина, Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе [Текст] / Г. И. Щукина. – Москва : Фортуна, 2013. – 207 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Игра «Я тебя нашел!» (Разведчик и ленивые человечки)

Эта игра помогает научить ребят находить и проверять безударные гласные, глухие и звонкие согласные. Лучше всего она идет, когда этот навык уже как-то отработан. Кроме упражнений по любому из учебников, которыми пользуется учитель, и комментированного письма, очень эффективна проверка гласных и согласных, выделенных учителем. Для этого можно использовать любой подходящий текст, который есть на руках у ребят.

На первом этапе учитель сам говорит, какие буквы нужно подчеркнуть. Ученик, списывая текст, должен правильно подыскать и написать в скобках проверочное слово. На втором этапе ребята находят гласные и согласные, которые нужно проверить, самостоятельно. И только после двух-трех недель такой работы учитель подключает игру. Сначала надо отрабатывать в игре правописание гласных букв.

Игре предшествует маленькая «Сказка о ленивых человечках»:

В одной волшебной стране жили маленькие-маленькие человечки величиной с букву. Они были очень ленивыми. Жили они на красивой, усеянной цветами полянке, но никто не хотел убирать ее. Человечки ленились даже полностью произносить, свои имена и называли друг друга первыми буквами имен. Алексея или Алену называли просто А, Олега или Ольгу – О, Ивана или Ирину – И, Евгения или Евдокию – Е... Каждое утро специальный разведчик отправлялся на поиски дежурных, которые, не желая работать, прятались и выдавали себя за кого-нибудь другого. Человечек А, например, выдавал себя за человечка О, а Е уверял, что он – И. Если разведчика обмануть не удавалось, если он мог доказать, что перед ним тот, кого он ищет, человечек отправлялся убирать полянку...

Дальше начинается игра. Сначала учитель играет сам и за «разведчика», и за «человечков». Потом вызывает двух учеников.

«Разведчик» – поначалу сильный ученик. Учитель диктует по слогам, чтобы предупредить ошибки (ведь за «разведчиком» пишет класс), предложение, где есть несколько слов с безударными гласными. Например: Мы попросили показать нам лесную тропинку.

«Разведчик» находит и подчеркивает безударные гласные в корнях слов, восклицая:

– Я тебя нашел (нашла)! Тебя зовут О!

– А вот и нет! – хитрит «человечек». – Меня зовут А.

«Разведчик» возражает:

– – Неправда, ты О, потому что просят, а не «прасят»!

Дальше диалог продолжается примерно так же. Игрокам ставится условие: говорить выразительно, играть эмоционально. Когда игра освоена, ее можно немного усложнить. Теперь «разведчик» должен сделать вид, что хочет проверить гласную в суффиксе, можно включить в игру слова с глухими и звонкими согласными.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

«Игры с рифмами»

Рифмы можно использовать при изучении многих разделов орфографии. Например, дать ребятам задание придумать существительные мужского, а потом женского рода на шипящую, которые рифмовались бы с заданным словом. Такая игра проходит живо и весело: врач – грач – мяч ... ночь – дочь.

Потом можно усложнить игру: задать первую строчку, которую нужно продолжить так, чтобы получилось мини-стихотворение на данное правило.

Можно использовать игру и при изучении мягкого знака в глаголах 2-го лица настоящего времени: несешь – берешь – идешь ... смеешься – берешься – дерешься...

Учитель предлагает классу строчку стихов, включающую слова на определенное правило, а ребята должны продолжить в рифму. Получается, например, следующее:

Куда ты несешься, Зачем ты дерешься!

На лугу траву ты косишь, Печку топишь, воду носишь.

Давая на дом задание, придумать предложения на какое-либо правило, можно предложить учащимся попробовать составить маленький стихотворный рассказ.

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Игра «Пальчики»

Несложная эта игра заключается в том, что ребята должны поднять столько пальцев, сколько в прочитанном учителем предложении мыслей (т.е. простых предложений), запятых или однородных членов. Если запятых нет, ребята изображают пальцами кружок – ноль. Даже пятиклассники легко схватывают, что, скажем, в предложении: Стемнело, и мы остановились на ночлег – две мысли, потому что одна – про то, что в природе, а другая – про людей. Или что в предложении: Учитель вошел, и мы встали – тоже две мысли, потому что одна – про учителя, а другая – про ребят.

Только хорошенько натренировав ребят на распознавание сложных предложений и однородных членов при помощи «пальчиков», можно провести диктант на знаки препинания. Скоро дети начинают понимать, что если предложение сложное (две или больше мыслей), то никакие союзы ничего не меняют в смысле знаков препинания.

Игру в «пальчики» можно использовать не только при изучении синтаксиса.

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Игра «Бинго»

Такую игровую ситуацию можно использовать на уроках русского языка, например, в темах о частях речи, грамматических признаках глагола, уроках развития речи и т. д.

У каждого ребёнка на парте лежит листок с таблицей. В её строках записаны опорные слова, имеющие отношение к изучаемой теме. Это те слова, идеи, которые я буду обязательно использовать на уроке в момент объяснения нового материала. Выстраивая свой рассказ, я обязательно использую слова из таблицы. Задача каждого участника игры – отмечать по ходу рассказа в таблице те слова, которые они слышали из моего повествования. По ходу игры каждый участник должен быть начеку. Тот, кто первым полностью заполнит таблицу, даёт об этом знать – громко на весь класс кричит «Бинго!». Заполнение таблиц прекращается. Начинается общее обсуждение, которое выстраивается в цепочку воспоминаний: в каком контексте прозвучало то или иное слово на уроке. По этой таблице ребята могут воссоздать рассказ об изучаемом предмете.

Игра «Бинго» позволяет повысить интерес к изучаемой теме, включить каждого ученика в процесс восприятия, активизировать внимание ребят в классе при объяснении нового материала.

ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Игра «Сказка о Прилагательных»

Родились Прилагательные с покладистым характером, и с удовольствием они согласовывались с Существительным, да вот неудача: не было у Прилагательных собственных рода, числа, падежа. «Что если нам попросить их у существительного, хотя бы на время?» – догадались как-то Прилагательные. Существительному пришлось по душе скромные просители, захотело оно иметь новых друзей и поделилось грамматическими значениями рода, числа и падежа. Так и живут до сих пор Прилагательные. Вместе – служба, вместе – и дружба! А теперь давайте посоревнуемся!

Дайте оценку следующим предметам с помощью прилагательных. Интересно, кто из вас окажется наблюдательней и у кого в запасе больше слов. Яблоко – душистое, спелое, кисловатое, антоновское, налитое, сочное, вкусное, жёлтобокое, великолепное.

А теперь кто быстрее составит 3 предложения, используя получившиеся словосочетания. Время 3 минуты.

ПРИЛОЖЕНИЕ Е

Конспект урока с использованием классической методики игровых технологий

Тема урока: Прилагательные близкие и противоположные по значению.

Урок русского языка во 2-м классе (игровые технологии).

Цели урока:

– формировать навыки правописания слов с буквосочетаниями ЖИ-ШИ, ЧА-ЩА, ЧУ-ЩУ;

– способствовать развитию фонематического слуха, памяти, внимания;

– воспитывать интерес к родному языку, прививать любовь к труду.

Планируемые результаты: учащиеся научатся характеризовать непарные твёрдые и мягкие согласные звуки русского языка; применять правила правописания, подбирать примеры с определённой орфограммой.

Оборудование: учебник «Русский язык», (авторы: В.П. Канакина, В.Г. Горецкий), «лента букв», диск к учебнику, мультимедийный проектор, экран.

Таблица Е.1 – Ход урока

Этапы урока	Содержание урока	Использование современных образовательных технологий	Используемые наглядные пособия и раздаточный материал
Организационный момент	У нас необычный урок сегодня урок, Выяснить надо, кто в классе знаток? Да-да! Знаток русского языка!		
Актуализация знаний	– Дополните мои высказывания: – Звуки мы		«Лента букв».

<p>Повторение пройденного.</p> <p>Работа по «ленте букв».</p>	<p>(слышим), а буквы (пишем).</p> <p>Сегодня нам предстоит освежить свои знания и всё вспомнить, что мы знаем о согласных звуках.</p> <p>– Согласные звуки верхнего ряда, какие они? (Звонкие).</p> <p>– Охарактеризуйте согласные звуки нижнего ряда. Какие они? (Глухие).</p> <p>– Прочитайте буквы, обозначающие парные согласные звуки (б – п, в – ф, г – к, д – т, ж – ш, з – с).</p> <p>– Какие «особенные» согласные звуки вы знаете? ([ж], [ш],[ц], [ч'], [щ']).</p> <p>– На какие группы можно разделить эти согласные звуки? (Звонкие и глухие, твёрдые и мягкие).</p> <p>– Назовите всегда мягкие согласные звуки ([ч'], [щ']).</p> <p>– Назовите всегда твёрдые согласные звуки ([ж], [ш],[ц]).</p> <p>Послушайте грамматическую сказку про эти согласные звуки.</p> <p>Жили на свете шипящие Ж, Ш, Ч, Щ, а неподалёку жили гласные У, Ю, Ы, И, А, Я. Жили они очень дружно. И вот однажды решили буквы поиграть в прятки. Выпало водить шипящим, остальные побежали прятаться. Сидят буквы в потайных местах, ждут, когда их искать начнут. Шипящие во все щели заглянули, хорошо ищут, шуршат кругом – нашли уже многих. Вот только никак не могут найти три гласные -Ы, Ю, Я. Искали-искали, с ног сбились, до вечера проискали. И вот,</p>		
---	--	--	--

	<p>спотыкаясь, обиженные, усталые, голодные, решили пойти домой спать. Дело было уже вечером.</p> <p>Проходят мимо соседнего домика и видят, что Ы, Ю, Я как ни в чём не бывало сидят, смеются, телевизор смотрят, чай пьют с пряниками. Обиделись шипящие – с тех пор у них и дружба врозь.</p> <p>Никогда не стоят они вместе, а только так: ЖИ-ШИ, ЧА-ЩА, ЧУ-ЩУ.</p>		
Определение темы и целей урока.	<p>– Определите тему сегодняшнего урока.</p> <p>– Откройте учебник на с.10 и прочитайте тему.</p>		
Работа по теме урока 1. Комментированное письмо.	<p>А) Упр.11(с.10). Выполнение с комментированием.</p>		
2. Словарная работа.	<p>– Посмотрите на условный значок на полях. Какое новое слово встретилось в тексте? (Товарищ).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Товарищ (в ж.р. товарка) — человек, связанный с другими лицами, принадлежностью к одному коллективу, организации, группе, среде и т. п.; человек, которого объединяют с кем-нибудь общие занятия, деятельность, взгляды, условия жизни и пр.; ровня в чём-либо. • Товарищ — форма обращения. Слово 		

	<p>“товарищ” является уставным обращением в Российской Армии и КПРФ, а женская форма слова (товарка) никогда не применялась в качестве обращения – обращались так же, как к мужчине.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Товарищ (в гражданском праве) — участник коммерческого товарищества. <p>Любого ли товарища можно назвать другом? Б) Упр.13 (с.10) Устное выполнение. – Какие буквосочетание встретились? Как будете писать данные буквосочетания?</p>		
3. Игра “Кто больше?”	В) Кто больше подберёт слов, в которых встречаются слоги или буквосочетания ЖИ-ШИ, ЧА-ЩА, ЧУ-ЩУ.	Игровые технологии.	
4. Чтение правила.	<p>– Прочитайте слова тётушки Совы на с. 11.</p> <p>– С какими орфограммами познакомились?</p> <p>– Как пишутся данные орфограммы?</p> <p>– Приведите примеры слов, которые ещё не встречались сегодня на протяжении урока.</p>		
Физкультминутка	<p>Покачайтесь, покружитесь, Потянитесь, распрямитесь, Приседайте, приседайте, Пошагайте, пошагайте, Встаньте на носок, на пятку, Поскачите-ка вприсядку, Глубоко теперь вздохните,</p>	Здоровьесберегающие технологии.	

	<p>Сядьте тихо, отдохните. Всё в порядок приведите И писать, друзья, начните!</p> <p>Какие слова с изученными сегодня буквосочетаниями встретились в физкультминутке? (Покружитесь).</p>		
<p>Закрепление изученного материала.</p>	<p>А) Игра “Орфографический мяч”. (Учитель показывает форму единственного числа, дети множественного числа), орфограмму комментируют). Лужа –, стриж – , мышь. –, крыша –, нож –, чаша –, стужа - </p> <p>Б) Упр.14 (с11) (Выполняется самостоятельно после предварительного разбора по шагам. Проверка: один ученик читает выписанные слова, остальные учащиеся проверяют себя. Если задание выполнено верно, то на полях ставят знак “+”).</p> <p>В) Письмо под диктовку. (Учащиеся выполняют деление слов для переноса, один учащийся работает у доски.) Слова: <i>вышить, шила, чайник, кувшин, щука, чашка, уши, лыжи, чай.</i> Взаимопроверка. Ученик, работающий у доски, открывает решение. Остальные учащиеся меняются тетрадями, проверяют работы по образцу на доске, ошибки исправляют карандашом) – Правильно ли написал ваш сосед по парте?</p>	<p>Игровые технологии.</p>	

	<p>Оцените его работу. “!” – молодец, ты всё написал правильно. “+” – хорошо, но ещё немного ошибаешься. “-” – тебе нужна помощь учителя.</p>		
	<p>В) Работа с диском – приложение к учебнику “Русский язык”</p>	<p>Игровые технологии.</p>	<p>Мультимедийный проектор, диск.</p>
<p>Обобщение по теме урока. Рефлексия.</p>	<p>– Что нового узнали на уроке? – Чему научились? – Какое задание показалось самым интересным?</p>		

ПРИЛОЖЕНИЕ Ж

Конспект урока с использованием инновационной методики игровых технологий

Тема: «Когда написание букв, обозначающих безударные гласные звуки в корне слов, надо запомнить?»

Цель: создание благоприятных условий для формирования умения видеть и проверять безударные гласные в корне слова; развивать письменную речь, умение точно отвечать на вопросы.

Задачи:

Образовательные: способствовать продуктивному осуществлению познавательной деятельности по формированию проверять безударные гласные в корне.

Развивающие: содействовать развитию у детей умения проверять безударные гласные в корне слова, развитию связной и письменной речи, оперативной памяти, произвольного внимания, наглядно-образного мышления.

Воспитательные: средствами учебного занятия создать условия для формирования культуры межличностного общения через организацию фронтальной работы.

Здоровьесберегающие: соблюдение СанПиН, гигиенических условий в кабинете, чередование видов деятельности, применение методов, способствующих активизации учебной деятельности обучающихся, создание положительного эмоционального микроклимата (позитивного психического и эмоционального микроклимата), применение на уроке ТСО и ИКТ в соответствии с гигиеническими нормами, проведение физминуток, гимнастики для глаз, для мелкой моторики пальцев кисти руки.

Планируемые УУД:

Личностные: умение ценить и принимать следующие базовые ценности: совместный труд, терпение, уважение к мнению

одноклассников; актуализировать личностный смысл учащихся к изучению темы, осознать ценность совместной работы.

Метапредметные:

Формирование познавательных УУД: умение ориентироваться в своей системе знаний; отличать новое от уже известного с помощью учителя; выстраивать логическую цепочку рассуждений; добывать новые знания; находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке.

Формирование регулятивных УУД: умение формулировать цель и задачи урока на основе соотнесения того, что уже известно с помощью учителя; проговаривать последовательность действий на уроке; оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной оценки; планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей; вносить коррективы в действие после его завершения, на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; высказывать своё предложение.

Формирование коммуникативных УУД: умение оформлять свои мысли в устной форме; слушать и понимать речь других; готовность слушать собеседника и вести диалог.

Предметные: умение сформировать позитивного отношения к правильной устной и письменной речи; овладение первоначальными представлениями о нормах русского языка.

Межпредметные связи: литературное чтение, окружающий мир.

Образовательные ресурсы: Русский язык: 2 класс: учебник для общеобразовательных учреждений: Ч1 (Р.Н. Бунеев, Е. В. Бунеева.). Smart доска, пульта для доски. Нетбуки с текстами у обучающихся, учебник, демонстрационная опорная схема. Презентация учителя.

Организация пространства: Фронтальная работа, индивидуальная работа, работа в парах.

Ход урока:

I. Организация начала урока

1) Приветствие

У: Здравствуйте, дети! Меня зовут Марина Викторовна, и сегодня урок русского языка у вас проведу я. Садитесь

2) Проверка готовности к уроку

У: Проверьте свое рабочее место, все ли у вас готово к уроку: учебник, рабочая тетрадь, ручка, карандаш, дневник.

3) Мотивация

У: Ребята, начинаем урок русского языка.

У: Кто готов работать на уроке активно? Поднимите руки.

Кто готов помогать друг другу?

Кто готов рассуждать, доказывать свое мнение?

Это нам необходимо, чтобы у нас всё получилось. Ну а теперь приступаем к работе.

II. Актуализация умений и знаний

1) Проверка домашнего задания

2) индивидуальная работа

У: Возьмите в руки пульты и выполните задание, для примера:

У: Тарелка, чашка, блюдце — одним словом.

О: Посуда.

У: *(Приложение 1)*

Домашнее животное, друг человека. (Собака.)

Человек, который охраняет лес. (Лесник.)

Дикое животное с длинными ушами. (Заяц.)

Ребёнок женского пола. (Девочка.)

Человек, который собирает грибы. (Грибник.)

Сильный холод. (Мороз.)

Маленькая городская птица, забияка и воришка. (Воробей.)

Столица России. (Москва.)

Крупное рогатое домашнее животное. (Корова.)

Страна, в которой мы живём. (Россия.)

III. Открытие новой темы. Целеполагание

У: Все эти слова разные, но что их объединяет?

О: Это словарные слова.

У: Какие слова называют словарными?

О: Это слова с непроверяемым написанием, их следует запомнить или проверить написание по словарю.

У: Мы продолжаем работать над темой «Ударные и безударные гласные звуки».

Познакомится ...

Узнать ...

Запомнить ...

О: дополняют ответы.

У: Отлично!

IV. Открытие новых умений и знаний

1. Работа с учебником

У: Выполните задание на слайде. И ответьте мне на вопрос:

В чем особенность слов с пропущенными буквами?

<https://learningapps.org/10165013>

О: дают ответы.

У: Ребята, открываем учебники на стр. 103 упр.162 Выразительно прочитаем стихотворение В. Орлова.

(читает сначала учитель, затем ученики)

О: читают.

У: Соответствует ли заголовок стихотворения данному тексту?

О: варианты ответов

У: В каких словах написание выделенных букв вы можете проверить?

О: Окном – окна;

Ветерок – ветер, вторую букву запомнить;

Веселится – весело, веселье;

Притаится – тайна;

Листочки – листья;

Бегут – бег;

У: В каких словах написание выделенных букв вы не смогли проверить?

О: Дорожке – словарное слово;

Жёлтый – словарное слово.

У: Почему? Где можно проверить написание таких слов?

О: В словаре.

У: Откроем стр.104 и прочитаем рубрику «Вспомнить»

О: читают.

У: Переходим к упр. 163. Прочитайте слова, по какому признаку распределены слова в группы? (*один у Smart доске остальные в тетради*)

О: В каждой из групп нужно проверить одну и ту же букву.

У: Запишите группы слов в алфавитном порядке. Проверьте себя по словарю в конце учебника.

О: выполняют задание.

У: Выберите слово и составьте предложение.

О: Предлагают свои варианты.

У: Много вы придумали предложений, но запишем которое подготовила я: *На болоте квакают лягушки. / Заяц живёт в лесу. / Одежда висит в шкафу.*

О: Записывают, один у доски остальные в тетради.

У: Подчеркните подлежащие и сказуемое.

У: Посмотрите на доску и выполните задание. (*по очереди дети выходят к доске*)

<https://learningapps.org/6744839>

V. Физкультминутка

У: Все встали. Выше –выше подтянулись.

В лево, в право повернулись.

Сели, встали, снова сели, встали

И на месте побежали.

Молодцы. Садитесь.

VI. Открытие новых умений и знаний (продолжение)

1) Работа с учебником

У: Отгадайте загадку.

Я капелька лета на тоненькой ножке.

Плетут для меня кузовки и лукошки.

Кто любит меня, тот и рад поклониться.

А имя дала мне родная земляца. (*Земляника*)

У: Ребята, а кто знает почему ягоду назвали «Земляникой»?

О: ответы детей.

У: Давайте прочитаем текст. Прочитаем текст в упр. 164.

О: читают текст.

У: А можете ли вы объяснить происхождение названий таких ягод, как черника, голубика, костяника?

О: ответы детей.

У: Найдите в тексте три словарных слова. Запишите их. Подчеркните буквы, написание которых надо запомнить.

VII. Закрепление открытых умений и знаний

1) Самостоятельная работа в рабочих тетрадях

У: На нетбуках у Вас уже открыто задание самостоятельно выполняем его.

П..тнистый, кр..чать, ст..кольный, ..довитый, сл..дить, оп..риться, м..довый, ш..рокий, цв..тной, гл..деть, сп..шат, гл..зной, н..га, с..стра, м..сной, л..ства, кр..чать, т..многа, д..ждливый, цв..тет, скр..пит.

О: выполняют задания.

У: Молодцы.

VIII. Итог урока. Рефлексия

У: Итак, мы подошли к итогу урока. Обратимся к нашим словам-помощникам (приложение 2)

Познакомиться ...

Узнали ...

Запомнили ...

О: дополняют ответы.

У: Ребята, если вы считаете, что успешно справились сегодня на уроке со всеми заданиями, то нарисуйте ту улыбку вашему смайлу, которую считаете нужной.

О: рисуют, показывают.

У: Урок окончен. Спасибо!

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Урок № 1 на тему: «Изменение имен существительных по падежам».

Оборудование: компьютер, мультимедийный проектор, экран.

Познавательные УУД:

1. Искать необходимую информацию для выполнения учебных заданий.
2. Работать с информацией, представленной в разных формах (текст, таблица, рисунок).
3. Выявлять сущность, особенности объектов.
4. Делать выводы на основе анализа объектов.
5. Обобщать и классифицировать по признакам.
6. Устанавливать аналогии.

Регулятивные УУД:

1. Принимать и сохранять учебную задачу.
2. Планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей.
3. Определять цель деятельности на уроке.
4. Осуществлять познавательную и личностную рефлексию.

Коммуникативные УУД:

1. Допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с собственной
2. Формулировать своё мнение, свою позицию.
3. Оформлять свои мысли в устной форме.
4. Договариваться о правилах общения и поведения.

Личностные результаты:

1. Определять и высказывать самые простые, общие для всех людей правила.
2. Понимать чувства других людей, сопереживать.

Ход урока:

Организационный момент.

Учитель приветствует учащихся.

- Ребята, я рада приветствовать вас на уроке русского языка.

Посмотрите друг на друга, улыбнитесь.

Пожалуйста, повернитесь ко мне и подарите вашу улыбку мне. Ведь улыбка украшает человека, дарит всем настроение радости, оно нам понадобится сегодня для работы.

Учащиеся приветствуют учителя, дарят друг другу и учителю свои улыбки.

Мотивационный этап.

- Для чего мы изучаем русский язык?

- Правильно, знание русского языка поможет нам правильно говорить и грамотно писать.

Я тетрадь свою открою

Уголочком положу

Я, друзья, от вас не скрою

Ручку правильно держу!

Сяду прямо, не согнусь

За работу я возьмусь.

Работа в тетрадях.

Самоопределение к деятельности

Игра «Отгадай загадку!»

- Как вы думаете, мы всё узнали об имени существительном? У меня есть загадка!

В немецком языке 4, у финнов – 15, в грамматике Венгрии целых 22. А вот в китайском языке их нет!

- Вы хотите найти ответ на этот вопрос, тогда вперёд к знаниям!

Используя электронный ресурс, учитель подводит обучающихся к изучению новой темы урока.

Демонстрация задания.

Постановка учебной задачи.

- Прочитайте название раздела.

- Мы уже изменяли имя существительное по вопросам и сделали вывод, что при этом изменяется его окончание.

- А что такое падеж, склонение?

Ответы учеников.

- А теперь поиграем немного с котом!

Ученики воспринимают информацию, наблюдают за изменением слова КОТ.

Дети затрудняются ответить.

На компьютере демонстрируется анимация.

Как изменяется слово КОТ



Рисунок 5 – Анимация «Слово «Кот»»

Целеполагание

- Какова тема нашего урока?

- Какую цель поставим себе на этот урок? (позже – узнать названия падежей, вопросы каждого падеж, предлоги, учиться определять падеж.)

Ученики формулируют тему и цель урока.

- Узнать, что такое изменение имен существительных по падежам и что такое склонение.

Изучение нового материала.

Демонстрируется ресурс, с помощью которого происходит знакомство с падежами, падежными вопросами и словами, помогающими запомнить падежи.

В ходе объяснения используется таблица «Падежи», по ходу учитель задаёт вопросы, организует обсуждение нового материала.

Воспринимают информацию. Отвечают на вопросы учителя.

По ходу демонстрации нового материала ученики делают записи в тетрадях, где записывают названия падежей, вспомогательные слова, падежные вопросы.

На компьютере появляются картинки (рисунки 6 и 7).

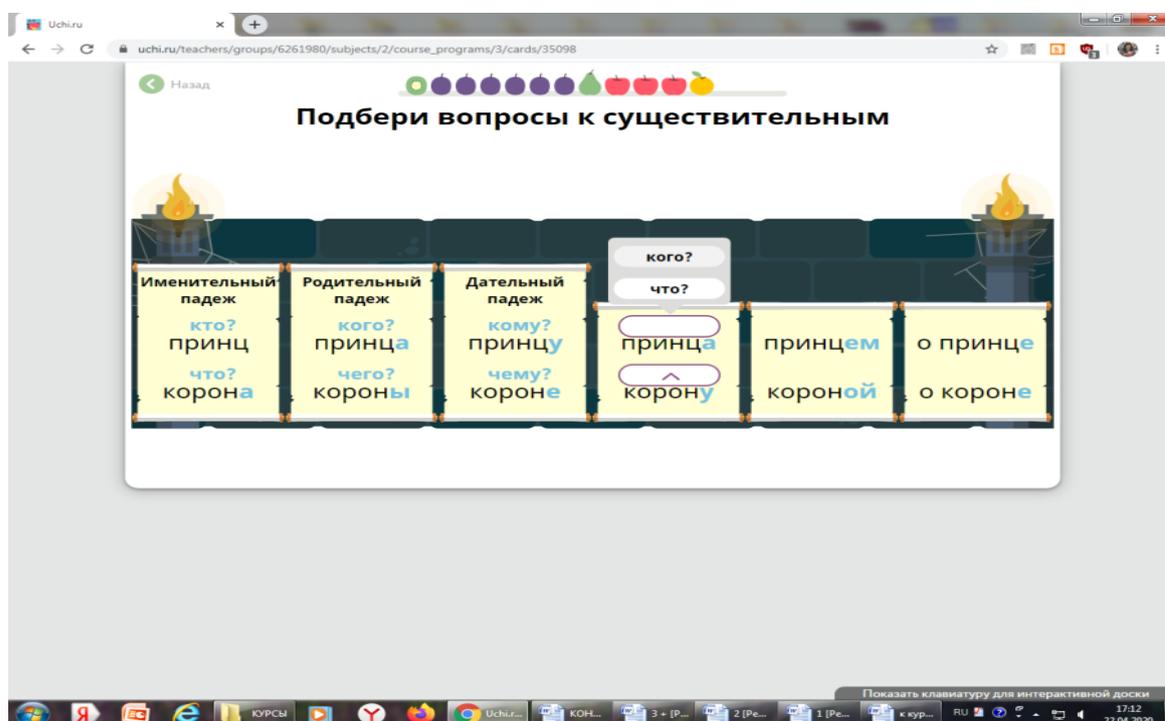


Рисунок 6 – Задание «Подбери вопросы к существительным»



Рисунок 7 – Задание «Запомни падежи, падежные вопросы и вспомогательные слова»

Далее идёт закрепление изученного материала.

С помощью таблицы «Падежи» ученики записывают имена существительные КОТ и СОСНА (по вариантам), уточнив лексическое значение этих слов, объектами какой природы они являются? (элемент интеграции).

Игра «Узнай падеж!».



Рисунок 8 – Игра «Узнай падеж!»

Подведение итога урока (рефлексия)

А помните игру-загадку?

- В немецком языке 4, у финнов – 15, в грамматике Венгрии целых 22. А вот в китайской грамматике их нет! Кто, догадался о чём речь?

- Правильно! Это падежи. А сколько их в русском языке?

- Какую цель мы поставили на уроке? Достигли её или нет?

- Какие знания, опыт каждый из вас сегодня получил?

Ученики отвечают на вопросы учителя, дают собственную оценку полученным знаниям и ставят задачи на следующий урок.

ПРИЛОЖЕНИЕ И

Урок №2 на тему: «Написания безударных окончаний глагола».

Оборудование: учебник М.С. Соловейчик, Н.С. Кузьменко «Русский язык 4 класс», тетрадь «Русский язык 4 класс», компьютер, проектор, флипчарт.

Задачи:

Образовательные:

- закрепить навыки правописания глаголов, учить применять полученные знания в конкретной языковой ситуации;
- систематизировать знания детей о глаголе, как части речи.

Развивающие:

- развивать у учащихся умение быстро и верно определять тип спряжения глагола, верно изменять глагол по лицам и числам, правильно употреблять глаголы в устной и письменной речи, устанавливать их связь с именами существительными, развивать орфографическую зоркость; развивать внимание, память, речь учащихся.

Воспитательные:

- прививать интерес и уважение к родному языку, воспитывать самостоятельность, аккуратность, усидчивость, формировать умение слушать и слышать своих сверстников и учителя, бережное отношение к природе.

Ход урока:

1. Организационный момент.

Давайте настроимся на работу и улыбнёмся нашим гостям, поприветствуем их и друг друга.

Мы пришли сюда ... (учиться)

Не лениться, а... (трудиться.)

Только тот, кто много ... (знает)

В жизни что-то ... (достигает). Молодцы!

- Садитесь!

- Скажите, а какой частью речи являются слова, которые Вы сейчас произнесли? (Глаголы)

- Сегодня на уроке, мы продолжим говорить об этой части речи.

2. Мотивация к учебной деятельности.

- Каким бы сегодня вы хотели увидеть урок? (интересным, познавательным)

- Чтобы урок получился таким, мне необходима ваша помощь. Какими должны быть ученики? (активными, внимательными)

3. Проверка домашнего задания. (на экране)

- Откройте тетради. Внимание на экран.

- Ребята, поднимите руки, кто выполнил домашнее задание без единой ошибки, у кого точно также, как и на экране?

- Молодцы! Я могу сделать вывод, что вы усвоили материал.

- Кому легко было выполнять задание, на полях поставьте Л, кому трудно – Т.

- Дети, а о ком этот текст? (О гусе, о птице)

- Сегодня на уроке, мы встретимся ещё с одной птицей.

4. Работа по теме урока.

- Ребята, скажите, о какой части речи мы говорили в начале урока? (О глаголе)

- А что мы знаем о глаголе?

Откройте учебник на с.162, он будет вашим помощником на протяжении всего урока.

- Что надо знать, чтобы правильно писать окончания глаголов? (Спряжение)

- Что такое спряжение? (Изменение глагола по числам и лицам)

- Мы умеем определять спряжение глаголов? (Да)

- Значит, что будем делать сегодня на уроке? (Закреплять знания о

спряжениях, отрабатывать навыки определения спряжения глаголов и написания их личных окончаний)

- Где нам пригодятся эти знания? (Чтобы грамотно писать безударные окончания глаголов)

- Что мы должны знать, чтобы правильно определить спряжение? (порядок определения спряжений)

- Сколько спряжений в русском языке? (1 и 2 спряжения)

- Какие личные окончания относятся к 1 спряжению? (на –е,ё, ут, ют). Ко второму спряжению?(на –и, ат, ят).

-Давайте составим алгоритм определения спряжения, расположив карточки в нужном порядке (на экране).

1)Если окончание ударное, спряжение определить легко.

2) Поставь глагол в начальную форму, если личное окончание глагола безударное.

3)Если в начальной форме глагол заканчивается на –ИТЬ (кроме брить, стелить), то это глагол II спряжения.

4) Если в начальной форме глагол не оканчивается на –ИТЬ и не относится к глаголам-исключениям, то это глагол I спряжения.

-Вы, молодцы!

- Давайте ваши знания применим на нашем уроке.

5. Работа в тетради.

- Откройте тетради. Запишем число. Классная работа.

1) Каллиграфическая минутка.

ешь

ишь

2) Игра «Ярмарка спряжений». (по вариантам)

Для игры на экране записаны слова:

Рису.шь, постро.шь, бор.шься, чист.шь, послуша.шь, услыш.шь, мо.шь, готов.шь, чита.шь, шепч.шь, постел.шь, заруб.шь, наблюда.шь, покорм.шь, увид.шь, потеря.шь, прогон.шь, постав.шь.

- Ребята, нужно распределить глаголы в нужные корзины(– ешь и – ишь).

Проверка.(на экране)

1в. - Рисуешь, борешься, послушаешь, моешь, читаешь, шепчешь, постелешь, наблюдаешь, потеряешь.

2в - Построишь, чистишь, услышишь, готовишь, зарубишь, покормишь, увидишь, прогонишь, поставишь.

- Что заметили при выполнении задания? Что это за глаголы?
(Глаголы – исключения)

- Давайте вспомним глаголы-исключения второго спряжения.

Физминутка:

Гнать (круговые движения руками перед грудью)

Держать (обхватывают себя руками – «обнимают»)

Дышать (делают глубокий вдох)

И слышать (подносят ладони рук к ушам)

Смотреть (соединяют пальцы рук – смотрят в «бинокль»)

Видеть (подносят ладонь ко лбу, всматриваясь вдаль)

Ненавидеть (крутят головой влево – вправо)

И обидеть (соединяют кулаки обеих рук)

И терпеть (соединяют ладони перед грудью)

И зависеть (стоят ровно – руки вниз)

И вертеть (поворот вокруг себя)

б. Работа с текстом.

- Во время проверки домашнего задания мы говорили о птице.

О какой (о гусе, о домашней птице). Сейчас вы прочитаете текст ещё об одной птице.

(Текст напечатан на экране.)

На улице лютый мороз. Метель заметает дорожки. Ты сидишь в тепле и готовишь уроки. Вдруг слышишь в стекло тоненький стук. За оконной рамой ты видишь птичку. Синичка ходит по снежку. Через стекло на тебя

смотр.т глазки-бусинки. Птица просит о помощи. Бедняжка сильно голода.т.

Кто помож.т синичке выжить в зимнюю пору?

Ты открыва.шь форточку, броса.шь горстку зерна. Потом отреза.шь сало и привязыва.шь кусочки за окном. Птичка отплат.т тебе добром. В твоём огороде не будет вредителей. Ты встрет.шь весну с радостной песней птиц.

Текст читает вслух один ученик.

- О ком этот текст? (О синице, эта птица из мира дикой природы)

Задания к тексту.

1. Спиши текст, вставляя пропущенные буквы.

Самопроверка задания (с эталоном на экране).

2. Определи лицо глаголов.

3. Выполни синтаксический разбор выделенного предложения.

(1 ученик у доски с тетрадкой)

4. Выполни разбор глагола отплат.т

-по составу _____ (1 ученик у доски)

-как части речи _____

(Проверка разбора как части речи с карточки 1ученика под док. камерой)

Выставление оценок.

- Вы очень хорошо поработали с текстом и выполнили все задания.

Скажите, а чему нас учит этот текст, в чём заключается его главная мысль?

(Нужно бережно относиться к природе, беречь птиц.)

7. Физминутка для глаз:

На доске хаотично расположены карточки со словами: карандашом ... глазами ...,ушамикраскамиголовой и с др. словами (словами... рукой... печеньем... веником)

-Ребята, найдите глазками слово «карандашом» (найденное слово

располагаю последовательно одно под другим)

Работа со словами:

-Выполните задание. Подберите к существительным подходящие по смыслу глаголы. Запишите. Обозначьте спряжение глаголов, выделите окончания.

Карандашом ... , глазами ..., ушами, красками, головой

8. Итог урока

-Ребята, вспомните, какую цель ставили на уроке? (Закреплять знания о спряжениях, отрабатывать навыки определения спряжения глаголов и написания их личных окончаний)

9. Рефлексия

Продолжите предложения:

Я выполнял задания.....

Было трудно.....

Я понял, что.....

Теперь я могу.....

Я научился.....

У меня получилось.....

Домашнее задание: с. 55 упражнение 458.

-Урок закончен.

-Спасибо за работу.

ПРИЛОЖЕНИЕ К

Ход урока № 3 на тему: «Повторение пройденного материала по теме части речи. Обобщение»

Оборудование: картина «Весенний лес», животные, птицы, каточки для картинного диктанта, смайлики, солнышко, учебник «Русский язык» В. П. Канакина В. Г. Горецкий, рабочие тетради.

Задачи:

Образовательные:

- обобщить знаний учащихся развивать умение правильно применять изученные правила на письме.

Развивающие:

- развивать умение работать в доброжелательности и уважения к чужому мнению, преодолевать трудности;

- развивать мышление при помощи умения анализировать, обобщать и систематизировать;

Воспитательные:

- воспитывать у учащихся любовь к родному языку;

- воспитывать у учащихся чувство ответственности за выполнение заданий;

- воспитывать бережное отношение к природе;

Ход урока:

1. Организационный момент.

В природе есть солнце.

Оно светит

и всех нас любит и греет.

Так пусть же каждый его лучик

заглянет к нам в класс

и не только обогреет нас,

но и придаст сил,

аккуратности, уверенности в знаниях.

- Ребята, вы любите ходить в поход? Хотите отправиться в весенний лес. Жители этого леса приготовили для нас игры и задания. Готовы? (ответы детей)

- Какие правила мы должны соблюдать во время похода? (не шуметь, не ссориться, друг другу помогать - так будет легче)

2. Сообщение темы и задач урока

- Сегодня на уроке мы должны вспомнить о частях речи, вспомним правило написания сочетаний *-чк-, -чн-, жи – ши, ча – ща*, все то, что узнали на протяжении всего учебного года.

3. Чистописание.

- Посмотрите на картинку и скажите что изображено на ней, какое это время года?

- Правильно, это весна, какая буква идет по весенней дорожке, на пригорки поднимается, в овражки спускается.

е е е е е

весна (назовите безударную гласную, подберите проверочное слово).

- Вот мы уже и приблизились к нашему весеннему лесу, посмотрите нас встречают лесные жители.

Картинный диктант. Запишите слова.

Сорока, медведь, снегирь, воробей, заяц, лисица, ворона.

На какие две группы можно разделить эти слова? (птицы, звери)

- К какой части речи относятся эти слова? (существительное)

- Какие части речи вы еще знаете? (глаголы и прилагательные)

4. Вот и первый наш привал.

Жители леса предлагают вам поиграть в игру, которая называется «Домино»(или «Найди ответ») 10 вопросов. Каждый вопрос записывается на отдельных листочках (билеты). Ответы на вопросы тоже записываются на отдельных листочках и размещается на столе так, чтобы они находились в поле зрения каждого участника. Затем участники по очереди вытаскивают билеты, озвучивают вопрос и располагают билет в центре.

Задача каждого участника: быстро найти правильный ответ и закрыть билет.

Вопросы:

1. Слово переносится по(слогам)
2. Именяемая часть слова- это ...? (окончание)
3. Общая часть родственных слов называется....? (корнем)
4. Часть слова, которая находится перед корнем и служит для образования новых слов – это? (приставка)
5. Часть слова, которая стоит за корнем и служит для образования новых слов- это...? (суффикс)
6. Часть речи, которая обозначает предмет и отвечает на вопросы *кто* или *что*? (Имя существительное)
7. Часть речи, которая называет признаки предметов и отвечает на вопросы *какой?* *какая?* *какие?* *какое?* (Имя прилагательное)
8. Часть речи, которая обозначает действие предмета и отвечает на вопросы *что делать?* *что сделать?*(глагол)
9. Главные члены предложения – это.....? (подлежащие и сказуемое)
10. Часть речи, пишется со словами раздельно –это...? (предлог)

- Отлично! Ответили на все вопросы и вспомнили все изученные правила.

-А теперь продолжим наше путешествие.

Работа по учебнику.

-Ребята жители леса приготовили для вас вот какое задание, они спрятали слоги, а вы должны их найти и дописать стр.207. упр.548. (*жи-ши, ча –ца, чу-щу*). (*Дети выполняют задание.*)

5. *Физкультминутка.*

- Давайте мы с вами представим, что мы ёжики с иголками на спинке, и мы гуляем по лесу.

"По сухой лесной дорожке
Топ-топ-топ топочут ножки.
Ходит-бродит вдоль дорожек
Весь в иголках серый ежик".

"Ищет ягодки, грибочки
Для сыночка, и для дочки".

"Если подкрадется волк
Превратится еж в клубок".

- Давайте мы с вами поиграем еще и найдём спрятанные буквы.
Упр.549.

- Прочитаем предложения. Какое сочетание букв нужно вставить? (чк-чн)

- Объясните правописания – чк,- чн.(Сочетание – чк, -чн пишется без мягкого знака, потому что звук [ч] всегда мягкий).

- Молодцы ребята, справились и с этим заданием. Отправляемся дальше. А в следующем задании лесные звери хотят познакомить нас ближе родной природой. стр.208. упр 553. Береги родную природу! Прочитай. Какой увидел родную природу поэт? Вставь пропущенные буквы. Определи части речи. Выдели окончания в именах существительных.

- Вот и подошло наше путешествие к концу. Понравилось ли вам наше путешествие?

- Мы молодцы!!!

б. Рефлексия. Мы не только путешествовали, но и замечательно работали. Подведем итоги. (на столе у каждого ребенка карточки, закрасить)

Зелёный кружок – знаю и умею

Синий кружок – сомневаюсь, не уверен.

Красный кружок – не знаю, ещё надо учиться.

- Поделитесь своим впечатлением об уроке, о своей работе.

7. Домашнее задание. Стр. 208 упр. 551.