



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
ОБУЧЕНИЯ И ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

Методика использования игровых технологий на уроках литературы

Выпускная квалификационная работа
по направлению: 44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль): Управление образованием
Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:

97% авторского текста

Работа рекомендована к защите

«16» 01 2024 г.

Зав. кафедрой ПППО и ПМ

Корнеева Н.Ю.

Выполнил:

Студент группы ЗФ-309-169-2-3

Кенжебаева Балжан Яголеевна

Научный руководитель:

д. филол. наук, профессор,

Кожевников М.В.

Челябинск,
2024

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ.....	10
1.1 Понятие игры в педагогической науке	10
1.2 Место и роль игровых элементов в процессе обучения	23
1.3 Виды игр и технология их применения в процессе обучения	30
Выводы по первой главе.....	55
ГЛАВА 2 ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ	58
2.1 Диагностика уровня развития творческой активности младших школьников на уроках литературы	58
2.2 Разработка и внедрение комплекса уроков для младших школьников с использованием игровых технологий на уроках литературы	67
2.3 Анализ и обобщение результатов исследования	75
Выводы по второй главе.....	82
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	84
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	87
ПРИЛОЖЕНИЕ	92

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. На сегодняшний день в сферу образования постоянно внедряются новые технологии в процесс обучения. Особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у учащихся к предметам. Это говорит о том, что принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике.

Актуальность данной темы вызвана целым рядом факторов. Во-первых, интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у учащихся интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего урока. Эффективным средством решения этой задачи являются включение игровых элементов. Во-вторых, одной из наиболее важных проблем в преподавании является обучение устной речи, создающей условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального обучения, что повышает мотивацию к изучению предмета. Вовлечение учащихся в устную коммуникацию может быть успешно осуществлено также в процессе игровой деятельности. В-третьих, преимущества использования на занятиях игровых форм обучения состоят в том, что игровая деятельность как средство обучения обладает мотивированностью на обучение, отсутствием принуждения, индивидуализированностью, обучением и воспитанием в коллективе и через коллектив, развитием психических функций и способностей, учением с увлечением.

Современное общество все чаще нуждается в новых идеях, подходах для решения стандартных вопросов и задач. Поэтому встает вопрос в воспитании и обучении талантливой личности, которая умеет творчески и нестандартно мыслить, с целью решения поставленных социальных и научных проблем. Перед образованием, в данном случае, стоит не только задача дать необходимый объём знаний для дальнейшего обучения, но и

воспитать творческую личность, с индивидуальными качествами и способностями. Развитие творческой активности личности – процесс непростой и продолжительный. В разных возрастных стадиях её развития он имеет собственную специфику, в значительной мере predetermined едиными отличительными чертами каждого из этапов.

Именно младший школьный возраст считается подходящим для развития творческой активности, он предоставляет возможность закладывать основу для дальнейшего развития личности, её креативных способностей, творческого мышления. Самая достойная победа педагога, по словам В.А. Васильева, это победа его воспитанника над самим собой, это внутренний позыв к творчеству.

К изучению проблемы творческой активности обращались многие педагоги, учёные, исследователи, теоретики, практики и экспериментаторы: Л.С. Выготский, Д.В. Ушаков, Я.А. Пономарёв, Д.Б. Богоявленская, Е.П. Ильин, В.Б. Филимонова, Е.В. Банеева, Н.П. Алешаева, М.С. Курносова, М.В. Кудейко и др.

Из множества методов, форм и средств развития творческой активности младших школьников более результативной считается дидактическая игра. Она обеспечивает благоприятную обстановку в учебном процессе, на котором все психологические процессы протекают более оживлённо и активно. Применение дидактических игр в учебном процессе упрощает усвоение знаний, умений и навыков и оказывает благоприятное влияние на развитие творческой активности учащихся. Согласно суждению Л.С. Выготского, игра является основой творческого развития и формирует зону ближайшего развития.

Исходя из вышеизложенного, следует сформулировать цель, объект, предмет, задачи, методы, базу исследования, выявить гипотезу и практическую значимость.

Цель данной выпускной квалификационной работы – разработать и реализовать методику использования игровых технологий на уроках

литературы, направленную на развитие творческой активности младших школьников.

Объект исследования: творческая активность младших школьников.

Предмет исследования: развитие творческой активности младших школьников посредством литературных игр.

Гипотеза исследования. Образовательный процесс на уроках литературы будет более эффективным, если использовать игровые технологии на уроках литературы. Игровая деятельность позитивно влияет на развитие творческой активности младших школьников.

Задачи исследования:

1. Раскрыть содержание понятия игры в педагогической науке;
2. Определить место и роль игровых элементов в процессе обучения;
3. Выявить виды игр и технологию их применения в процессе обучения;
4. Провести диагностику уровня развития творческой активности младших школьников на уроках литературы;
5. Разработать и внедрить комплекс уроков для младших школьников с использованием игровых технологий на уроках литературы;
6. Проанализировать и обобщить результаты исследования.

Теоретико-методологической базой исследования стали труды психологов и педагогов: Л.И. Божович, А. К. Бондаренко, З.М. Богуславской, Р.С. Буре, Л.А. Венгер, Л.С. Выготского, Н.С. Денисенковой, Л.Е. Журовой, А.В. Запорожец, Е.В Зворыгиной, К.А. Климовой, Е.Е. Кравцовой, Е.О. Смирновой, Д.Б. Эльконин и др.

На защиту выносятся следующие положения:

1. В педагогической науке феномен игры рассматривается как способ организации воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, изучаются формы и способы оптимизации игровой деятельности современного поколения. В психологии, игра рассматривается как средство активизации психических процессов,

средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

2. Применение игры на уроке определяется многими факторами, в частности, жанром, конкретным содержанием произведения, возрастом учащихся, задачами развития их читательских навыков. Важнейший фактор - умение учителя не только ввести игру в урок, но и создать игровое самочувствие у школьников, вместе с ними преобразовать обстановку учебной деятельности, силой воображения с помощью условности перенося себя в разные ролевые ситуации.

3. Важнейшее условие влияния игры на пробуждение и развитие познавательно-творческой активности учеников - превращение её из эпизода на уроке в определённый аспект преподавания, взаимодействующий с другими аспектами - изучением личности и жизни писателя, анализом литературного произведения, освоением теоретических понятий, развитием речи.

4. В структуру игры как деятельности входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

5. Игровые формы обучения рекомендуется вводить постепенно – начиная с простых, постепенно усложняя правила игры, формы ее проведения. На начальном этапе внедрения игровых элементов в учебный процесс рекомендуется использование коротких игр – на 10-15 минут. После освоения простых правил игры можно переходить к сложным игровым формам для закрепления и обобщения материала по теме, разделу.

6. Игровые технологии можно использовать при изучении любого раздела теории и практики литературы, на уроках обобщения и систематизации знаний, уроках закрепления знаний; элементы технологии приемлемы и на уроках объяснения нового материала.

7. Благодаря проведённому эксперименту, удалось доказать, что использование игровых элементов на уроках литературы являются эффективным методом для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления изученного материала, развития творческой активности, формирования общеучебных умений.

Научная новизна результатов исследования заключается в разработке и внедрении комплекса уроков для младших школьников с использованием игровых технологий на уроках литературы, направленного на развитие творческой активности младших школьников.

Теоретическая значимость исследования заключается в проведении системного анализа теоретико-методологических аспектов использования игровых технологий на уроках литературы. Результаты исследования обогащают научные представления о использовании игровых технологий.

Практическая значимость исследования заключается в том, что: разработанный комплекс уроков позволяет качественно улучшить процесс развития творческой активности у младших школьников на уроках литературного чтения.

Материалы исследования рекомендуется использовать при проведении научных исследований, в учебном процессе и в практической деятельности учителей младших классов.

Методы педагогического исследования:

– теоретические: анализ научной литературы по проблеме исследования; анализ диссертационных исследований; сравнительно-сопоставительный анализ;

– экспериментальные методы: психолого-педагогический эксперимент, тестирование, беседа, наблюдение;

– методы качественного и количественного анализа эмпирических данных.

Экспериментальная база исследования. Исследование проводилось на базе КГУ «Щербаковская общеобразовательная школа им. М. Хакимжановой отдела образования Алтынсаринского района» Управления образования акимата Костанайской области.

Этапы исследования. Диссертационное исследование осуществлялось в 3 этапа – с 2021 по 2023 годы.

На первом этапе проводился анализ и обобщение литературных источников, были определены цель и задачи исследования, сформулирована гипотеза, определено место и сроки проводимого исследования.

На втором этапе была проведена диагностика диагностику уровня развития творческой активности младших школьников на уроках литературы. Проанализированы результаты диагностики уровня развития творческой активности. Разработан комплекс уроков для младших школьников с использованием игровых технологий на уроках литературы. Была проведена апробация комплекса уроков.

На третьем этапе проводился анализ результатов исследования. Подведение итогов, написание выводов, окончательное оформление текста диссертации.

Апробация. Результаты исследования представлены на научно-практических конференциях, проходящих в Профессионально-педагогическом институте Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета: Международных научно-практических конференциях «Инновационные тенденции модернизации педагогического образования в условиях глобализации» (2022 г.) и «Профессия, что всем дает начало: роль педагога в современном образовании» 2023 г.).

Результаты исследования отражены в публикациях.

Содержание и **структура** работы соответствует поставленным задачам. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух

глав, выводов по главам, заключения, списка использованных источников,
приложения.

ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ

1.1 Понятие игры в педагогической науке

Новый стандарт направлен на усиление мотивации ученика к изучению литературы, учитель ориентирован на переход: от объяснительно - иллюстративного метода работы (учитель, стоящий перед классом, объясняет тему, а затем проводит выборочный опрос) к взаимодействию обучающихся и учителя, а также к взаимодействию самих учащихся.

Современный урок литературы направлен на формирование метапредметных и личностных результатов и построен в рамках стандарта по следующему алгоритму:

1. Определение нового. Учитель формулирует, какие новые знания должны быть открыты на уроках.

2. Постановка проблемной ситуации. Для достижений поставленных целей, учитель создает проблемную ситуацию, четко представляет, в какой момент должна возникнуть проблема, как она будет обыграна, чтобы в дальнейшем ее разрешение привело к реализации поставленных целей и задач.

3. Планирование действий. На данном этапе предполагается самостоятельная работа учащихся, его основная часть – коммуникация.

4. Планирование решений. Учащиеся формулируют проблему, выбирают источники получения необходимых новых сведений для ее решения.

5. Планирование результата. Сценарий урока предполагает, что учитель должен продумать возможное выражение решения проблемы.

6. Планирование заданий для применения нового знания. Задания носят проблемный характер, нацеливают учеников на поисковую или

исследовательскую деятельность, предполагают индивидуальную или групповую работу.

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.

Философские, психологические, социальные и педагогические концепции игры, возникшие в разные периоды развития цивилизации, свидетельствуют о том, что она служит в образовательном процессе своеобразным творческим корреспондентом, мотивацией приобщения к знаниям, практическому опыту, труду, мыслительной деятельности.

Понятие игры в психологии.

Многие ученые пытались дать определение понятию игра. К. Гросс был первым из этих авторов. Он пытался классифицировать игры для детей и найти новый подход к ним, а так же показал, что экспериментальные игры стоят в ином отношении к мышлению ребенка и к будущим его целесообразным неигровым действиям, чем символические игры, когда ребенок воображает, что он лошадь, охотник и т.п. [5]

П.П. Блонский полагает, что игра есть только общее название для самых разнообразных деятельностей ребенка. Он высказывает, что «игры вообще» не существует, не существует вида деятельности, который бы подходил под это понятие, ибо само понятие игры есть понятие взрослых, для ребенка же все серьезно. И это понятие должно быть изгнано из психологии [3].

Д.Б. Эльконин считает, что игру нужно рассматривать как совершенно своеобразную деятельность, а не как сборное понятие, объединяющее все виды детских деятельностей, в частности, и такие, которые Гросс называл экспериментальными играми [48].

В. Штерн вводит в психологию понятие Ernstspiel (серьезная игра) и применяет его к подростковому возрасту, указывая на то, что такие игры носят переходный характер между игрой и серьезным отношением к действительности и являются специфическим видом деятельности. Понятие серьезная игра гораздо ближе подходит к тому, что наблюдается в раннем детстве: мы имеем там дело с игрой, в которой еще не дифференцируется игровая ситуация в сознании ребенка от ситуации реальной [45]

Л.С. Выготский считает, что фактором игры является наличие мнимой ситуации, то есть такой ситуации, в которой имеет место расхождение мнимого поля и поля смыслового. Главное звено игры – это воображение, следовательно, по Выготскому игра тоже начинается лет с трех, когда ребенок начинает намеренно фантазировать [5].

Каждый из авторов применяет различные подходы к определению игры и ставит на первое место различные психофизиологические основы психики ребенка.

Понятие игры в социологии.

Игра затрагивает многие сферы человеческой жизни: систему образования, психологию, методологию гуманитарных наук.

Игровые практики выделяются в сфере межличностных отношений и в устройстве социальных институтов, с успехом внедряются на производстве. В настоящее время предпринимаются попытки теоретической интерпретации игры в социологии, однако они, как правило, не принимают во внимание различные уровни существования и междисциплинарный характер феномена игры. Это затрудняет определение объекта и предмета социологии игры, формирование ее методологии.

Изучениями игрового аспекта в человеческом поведении в социологии занимались Ирвин Гофман, Роже Кайуа и Эйген Финк. Вклад этих ученых в разработку социологии игры отражает многогранность этого

понятия. В социологии «игра» предстает как феномен, а также и как уникальная практика [7].

Ссылаясь на достижения теоретической социологии и принимая во внимание аспекты игры, раскрытые в психологии, экономике, культурологии, философии, можно дать социологическую интерпретацию игры как специфической формы человеческого взаимодействия, осознаваемой игроком, то есть человеком, участвующим в игровом взаимодействии, как «ненастоящем», но интерпретируемом им как социальнозначимом, носящим характер свободной деятельности. Не менее значимым в социологии будет и определение понятия игрового компонента как элемента человеческой деятельности, характеризуемого специфическим состоянием человеческого мозга, идентифицирующим совершаемую деятельность, взаимодействие как изначально завершенное, идеальное (несмотря на противоречивость такого высказывания), что способствует формированию определенного эмоционального фона, характеризуемого как счастье, экстаз, наслаждение и т.д.

Именно это теоретическое основание может положить начало социологии игры. В целом, игровой компонент в деятельности не зависит напрямую от человека. Однако применение игры в деятельность априори игровых составляющих (правила игры, свобода деятельности, осознание деятельности как «ненастоящей») «запускает» в человеческом мозгу процесс игры с определенными последствиями. Человек может искусственно влиять на результаты своей деятельности, применяя игровой компонент или отказываясь от него. Однако применение игрового компонента на практике должно опираться на определенную теоретическую базу, которую социология еще не имеет.

Понятие игры в философии.

Философский подход к человеку предполагает выделение его сущности, конкретно-исторической детерминации форм его активности, раскрытие различных исторически существовавших форм его бытия.

Проявления сущности человека очень масштабны и многообразны - это и воля, и разум, и труд, и общение. Люди думают, радуются, страдают, любят и ненавидят, всегда к чему-то стремятся, ставят перед собой все новые и новые цели, задачи и повсеместно реализуют свой трудовой и творческий потенциал. К естественным элементам предметного поля философских исследований относятся феномены человеческой деятельности, в т. ч. и игровая деятельность. Деятельность в этом контексте понимается как духовная деятельность, которая реализуется в интеллектуальном или художественном творческом усилии. Усилие - это действие, и в игре действие приобретает главное значение, так важен не только конечный итог игры, но и сам процесс или действие игры. Человечество в процессе созидания культуры многими способами использовало и использует игру. Оно создавало для себя разного рода игры: олимпийские, военные, политические, театральные и так далее. В этом социальное содержание феномена игры. Однако, в чем заключается суть игры, почему так многообразна? Что скрыто в игре и почему она так привлекает?

Основной шаг в осмыслении игры как целостного феномена сделал выдающийся нидерландский мыслитель и историк культуры Йохан Хейзинга (1872–1945). В книге « Определения игрового элемента культуры» (1938 г.) он сформулировал игровую концепцию культуры, где рассмотрел игру как культуuroобразующий фактор - всеобщий принцип становления человеческой культуры: подлинная культура не может существовать без игрового содержания, она «развёртывается в игре и игра». Хейзинга достаточно убедительно раскрыл роль игры не только в формировании и развитии архаических культов и мифов, но и в возникновении разных форм общественной жизни: искусства, науки, юриспруденции, ремесла, предпринимательства, политики и т. д. В выявлении соотношения игрового момента с другими факторами жизни

общества исследователь руководствовался антитезой: игра - неспособность к игре, игра - серьёзное.

Изучив всесторонне феномен игры, Хейзинга выделил её главенствующие характеристики: непринужденный характер игры, который разворачивается как свободный выбор; игра не является обычной жизнью, она не связана с непосредственным удовлетворением нужд и страстей; она «разыгрывается» в определённых границах места и времени; игра устанавливает порядок и невозможна без соблюдения установленных правил; в игре реализуется не только стремление человека к соперничеству, но и потребность в отдыхе, разрядке; с игрой тесно связано понятие выигрыша, то есть своеобразного возвышения в результате игры.

Н.П. Аникеева полагает, что игра - одно из ключевых понятий современной культурологии, социальной психологии, философии культуры и философской антропологии. Во многом это связано с переосмыслением значения символических форм жизни: искусства, сновидений, фантазий, религиозных представлений и т. д. Исследования философов показали, что символические формы жизни - это не просто вторичное отображение чего-то уже существующего, это, напротив, самостоятельная действительность. Символы - это реальность, в которой рождаются и претерпевают изменения, как социокультурные явления, так и сам человек. Человек не только продукт культурного развития, но и творец культуры [1].

Игра в философии выступает как любопытство и инстинктивное стремление к познанию. Данные качества естественны для каждого человека. Различные открытия и творческая деятельность сродни игре. Цель играющего не в достижении практики, а во многом большем, в самом процессе игры.

Способность играть, которая проявляется в детских забавах и развлечениях взрослых, т. е. способность давать волю своему

воображению, не заботясь о результате, составляет саму суть человеческого опыта. Играют все, в том числе и взрослые.

Общество стало использовать игру не только в воспитательной практике, но и в практике развития деловых навыков человека в старшем возрасте. У игры есть мотивы и результат. Человек видит мир через социальные связи, и устанавливает эти связи помогает ему игры. Для этого необходим один обязательный элемент дух игры, атмосфера игры. Игра пронизывает все сферы нашей жизни, она имеет место в жизни каждого человека независимо от его возраста [1].

Проблема игры всегда привлекала к себе внимание исследователей. Особой известностью пользуется теория К. Гросса. Гросс обозначал сущность игры в том, что она служит подготовкой к дальнейшей серьезной деятельности; в игре ребенок, тренируясь, улучшает свои способности. Основное достоинство этой теории, завоевавшее особую популярность, заключается в том, что она связывает игру с развитием и ищет смысл ее в тойроли, которую она в развитии выполняет [3].

Фрейдистские теории игры видят в ней реализацию вытесненных из жизни желаний, так как в игре часто разыгрывается и переживается то, что не удается отразить в жизни.

Понимание игры исходит из того, что в игре проявляется неполноценность субъекта, который бежит от жизни и с которой он не в силах совладать. Таким образом, круг замыкается: из проявления творческой активности, которая воплощает красоту и очарование жизни, игра превращается в свалку для того, что из жизни вытеснено; из продукта и фактора развития она становится выражением недостаточности и неполноценности, из подготовки к жизни она превращается в бегство от нее.

Ученые полагали, что соответствующее воспитание должно проходить во многих жизненных направлениях детей (на занятиях, в играх, в разных формах деятельности). Сейчас же человек хочет остановиться на

роли и функции игры в этом процессе. Люди первоначально преобладают специфическими потребностями и способностями, которые являются необходимым условием его жизни. Но поскольку основное ее содержание не дано человеку природой, оно должно присваиваться извне. Для этого человек должен обладать способностью к потенциальной универсальности (разносторонности), уметь «быть собой и другим», обеспечивать тем самым специфическую связь с другими людьми и осваивать мир, прежде всего, через эту связь.

Таким образом, игра и является такой формой жизни детей, в которой он может реализовать эти сущностные потребности. Отличие игры от других форм жизнедеятельности отличается тем, что в ней задействованы все главные сферы жизни: деятельность, процессы сознания, познания и собственно личностные отношения. На всех этапах игры, а это замысел, планирование, развертывание, реализация - происходит осознание разных этапов взаимодействий и взаимоотношений. Игра, с ее условностью, замещением, многоплановостью в определенном смысле есть форма сознания. Наконец, игра - это игровая деятельность. Таким образом, в игре задействованы многие сферы жизни ребенка.

Игра, по мнению М.В. Демина – это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, в закрепленных способах осуществления предметной деятельности. В игре воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное и нравственно-развитие личности. [10]

Л.В. Кабанов полагал, что игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. [12]

И. П. Подласый формулирует так: игра – едва ли не основной метод в личностно-ориентированной технологии. Играя, учащиеся познают избранные ими разделы и курсы, развивают свои личностные качества, способности и таланты ер, раскрепощают собственное Я. [35]

Педагогическая игра имеет важный фактор – четко поставленную обучающую цель и соответствующие ей педагогические результаты, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде.

О.И. Никифорова [33], Г.К. Селевко [39], А.С. Сиденко [41] и другие исследователи выделяют игру как метод, который стимулирует коллективные инициативы и инициативы по организации совместной деятельности. Основой создания, укрепления и развития коллектива учащихся является их совместная деятельность, направленная на достижение общих целей. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения учащегося, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие игровые переживания, оставляющие глубокий след в сознании ребенка и способствующие формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни.

Проанализировав различные точки зрения авторов, можно сформулировать определение. Игра – это искусственно создаваемая жизненная или проблемная ситуация, которую мы воспроизводим, тем самым перенося реальную жизненную проблему в игровую деятельность, она направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением, учащиеся развивают свои личностные качества, способности и таланты, раскрепощают собственное Я, формируют умение работать в команде.

Учащиеся должны:

- знать, что такое игра;
- знать структуру игры;

– знать основные функции игры.

Слагаемые игры (содержание и сюжет, воображаемая ситуация, правила и т. д.). Функциональное разнообразие игр.

Воспитательный потенциал игры. Социокультурное назначение игры, самореализация личности в игре, функция первичной социализации, дидактическая, воспитательная, развлекательная и релаксационная функция игры.

Структура игровой деятельности включает в себя следующие компоненты: игровые действия, сюжет и содержание игры, воображаемую ситуацию, правила и роль, которую принимает на себя ребенок. Роль является, по мнению Д. Б. Эльконина, центральным компонентом игры и одновременно ее структурной единицей, объединяющей в себе нормы, правила, способы поведения людей в различных ситуациях и игровые отношения.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов, в которых личность полностью реализует

себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средства реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;

– сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игра - одно из ключевых понятий современной культурологии. Современный интерес к проблеме игрового элемента в культуре обусловлен характерным для гуманитарной мысли XX в. стремлением выявить глубинные дорефлексивные основания человеческого существования, связанные с присущим лишь человеку способом переживания реальности.

Игра - многогранное понятие, обозначающее как особый адогматичный тип миропонимания, так и совокупность определенных форм человеческой деятельности, таких, как состязания; игры, основанные на имитации, подражании (театр, религиозные ритуалы и др.); азартные игры с вероятностным исходом (лотерея, рулетка, карты); продуктивные игры человеческого воображения. Высшая ценность игры заключается не в результате, а в самом игровом процессе. В любой разновидности игры присутствуют в различном соотношении два начала. Первое из них связано с острыми эмоциональными переживаниями игроков и наблюдателей, достижением возбужденно экстатического состояния; второе, напротив, рационально по своей природе, в его рамках четко определяются правила игры и требуется их строгое соблюдение. Нарушение правил ведет к исключению из игры. Система правил создает специфическое игровое пространство, моделирующее реальность, дополняющее ее или противостоящее ей.

Значение игры нельзя исчерпать и оценить развлекательно-занимательными возможностями. Являясь развлечением и отдыхом, она способна перерасти в игру-творчество, игру-обучение, игру-терапию, игру-модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

В системе культуры игра выполняет ряд функций:

– функция первичной социализации способствует вхождению нового поколения в человеческое сообщество;

– коммуникативная функция вводит человека в общение с окружающими людьми и природой; является сферой эмоционально насыщенной коммуникации, объединяющей людей с различным социальным положением и профессиональным опытом;

– деятельностная функция активизирует взаимодействие людей друг с другом и окружающим миром;

– компенсаторная функция восстанавливает энергию, жизненное равновесие, тонизирующая психологические нагрузки;

– воспитательная функция создает условия для целенаправленного воздействия на духовно-нравственную сферу личности человека; подчинение правилам игры воспитывает организованность, умение управлять своими чувствами, эмоциями, способствует проявлению волевых усилий;

– дидактическая функция способствует приобретению знаний, умений и навыков, развитию активности, фантазии, нестандартного мышления;

– моделирующая функция имеет ценность как элемента творческого поиска, освобождающего сознание от стереотипов;

способствует построению вероятностных моделей исследуемых явлений, конструированию новых художественных или философских систем или просто спонтанному самовыражению индивида; любая инновация в культуре первоначально возникает как своеобразная игра смыслами и значениями, как нетривиальное осмысление наличного

культурного материала и попытка выявить варианты его дальнейшей эволюции;

– развлекательная и релаксационная функции является средством развлечения, общения, отдыха; в игре человек получает удовольствие, снимает нервное и эмоциональное напряжение;

– развивающая функция корректирует проявления личности в игровых моделях жизненных ситуаций; расширяет кругозор; способствует проявлению интуиции и творческой активности, преодолению психологических барьеров; объективно сочетает два важных фактора: с одной стороны, играющие включаются в практическую деятельность, развиваются физически; с другой - получают моральное и эстетическое удовлетворение от этой деятельности, углубляют познания о мире, жизни, что способствует воспитанию личности в целом.

Кроме того, пространство игры сохраняет и воспроизводит архаичные навыки и ценности, утратившие с ходом времени свой первоначальный практический смысл.

Природа игры определяется по четырем аспектам.

1. Игра есть условность, которая может проявляться поразному: как условность состязания; как условность представления (роль, кукла, знак, обозначение).

2. Функционирование игры как самостоятельного явления обеспечивается системой правил, которые в основном определяют нормы (порядок взаимоотношений участников).

3. Игра как самостоятельное явление культуры занимает в ней определенное место, имеет особые механизмы встраивания.

4. Сущность игры заключается в апробации, закреплении, выявлении некоторых норм отношений между людьми (как социальных, так и личностных) и в установлении гибких переходов в этих отношениях.

1.2 Место и роль игровых элементов в процессе обучения

Игровая технология строится как целостный элемент процесса обучения, имеющий свое содержание, цели, сюжет, включающая в себя саму игру или какие-либо элементы игры, нацеленные на формирование знаний, умений и навыков, повышение мотивации к учебному процессу.

С. Миллер полагал, что концептуальными основами игровых технологий являются психологические механизмы игровой деятельности, которые опираются на фундаментальные потребности личности и самовыражения, самоутверждения, самоопределения, самоорегуляции, самореализации; игра – форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности; игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок; игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» [28].

Проанализировав и обобщив информацию предшествующего параграфа, можем сделать следующие выводы:

Педагогическая игра имеет следующую целевую направленность и выполняет следующие функции:

1. Дидактическую: помогает расширить кругозор, активизировать познавательную деятельность, сформировать необходимые навыки и умения, способствует усвоению материала, позволяет выявить результативность изученного.

2. Развивающую: заключается в развитии таких навыков как: внимание, память, речь, мышление, умение сопоставлять, находить аналогии, принимать оптимальные решения. Кроме этого развиваются творческие способности, воображение, а также мотивационная составляющая обучения.

3. Воспитательную: способствует формированию определенных позиций, подходов, нравственных и этических установок, развивает

навыки коммуникативности, помогает приобщиться к нормам и ценностям общества, адаптироваться в определенных условиях среды.

Перед учителем стоит задача организовать и координировать игровую деятельность на уроках литературы в системе обучения, а также реализовать игровые приемы по следующим главным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учениками в форме игровой задачи;
- учебная деятельность реализует правила игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Селевко Г.К. отмечает, что для активизации учебного процесса игровые формы работы используются в следующих случаях:

1. В качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
2. Как элемент технологии;
3. В качестве урока (занятия) или одного из этапов (актуализация знаний, объяснения нового материала, закрепления изученного, контроля знаний учащихся);
4. Как технология внеклассной работы.[10]

Таким образом, можно сказать, что игра - сильнейшее средство социализации ребёнка, которое включает в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в воспитании всего существующего в жизни.

Педагогическая технология - это совокупность, специальный набор форм, методов, способов приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе, на основе декларируемых психолого-педагогических установок. Это один из способов воздействия на процессы развития, обучения и воспитания ребёнка. Педагогические технологии могут различаться по разным основаниям:

- по источнику возникновения (на основе педагогического опыта или научной концепции),
- по целям и задачам (формирование знаний, воспитание личностных качеств, развития индивидуальности),
- по возможности педагогических средств (какие средства воздействия дают лучшие результаты).

К основным педагогическим технологиям относятся: традиционное обучение, интерактивные подходы, развивающее обучение, игровое обучение, проблемное обучение, авторские педагогические технологии, эмоционально-смысловой подход, компьютерные технологии обучения, разноуровневое обучение, метод проектов. Остановимся на игровых технологиях. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четкого обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения стимулирования к деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций в образовательном процессе происходит по следующим основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;
- деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства;
- в деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в образовательном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания педагогом функций педагогических игр. Функция игры - её разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры:

1) Социокультурное назначение игры.

Игра - сильнейшее средство социализации ребёнка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека.

2) Функция межнациональной коммуникации.

Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в воспитании всего существующего в жизни.

3) Функция самореализации человека в игре.

Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не её результат, конкурентность или достижение какой-либо цели.

4) Коммуникативная игра.

Игра - деятельность коммуникативная, хотя по игровым правилам и конкретная.

5) Диагностическая функция игры.

Диагностика-способность распознавать процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека: во-первых, индивид ведёт себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе это особое «поле самовыражения».

6) Игротерапевтическая функция игры.

Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими. Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребёнка как со взрослыми так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту.

7) Функция коррекции в игре.

Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все дети усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роль своих партнёров, если процесс и цель игры их объединяют.

8) Развлекательная функция игры.

Развлекательная функция связана с созданием определённого комфорта благоприятной атмосферы.

В играх ребёнком осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанных между собой: Первая цель - удовольствие от самого процесса игры. В этой цели отражена установка определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

Цель второго уровня - функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.

Цель третьего уровня отражает творческие задачи игры - разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т. п. Игровые мотивы и организация игр.

Игровые формы обучения, как никакая другая технология, способствуют использованию различных способов мотивации: Мотивы общения:

- Дети, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывая мнение товарищей.

- Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.

- Моральные мотивы. В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, своё отношение к деятельности, к людям.

Познавательные мотивы:

- Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует ребёнка достижению цели(победе) и осознанию пути достижения цели(нужно знать больше других).

- В игре команды или отдельные дети изначально равны. Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений характера.

- Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).

- Состязательность - неотъемлемая часть игры - притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создаёт комфортное состояние и усиливает желание узнавать новое.

- В игре всегда есть некое таинство - неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ребёнка, что толкает на поиск ответа.

- В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач. Один из ответственных моментов в детских играх - распределение ролей. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными.

Распределение детей на роли в игре - дело трудное и щепетильное. Распределение не должно зависеть от пола ребёнка, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т. е. командные роли по сюжету игры.

Учитывая, какая роль особенно полезна ребёнку, воспитатель использует следующие приёмы:

- назначение на роль непосредственно взрослым;
 - назначение на роль через старшего (капитана, водящего);
 - выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий);
 - добровольное принятие роли ребёнком, по его желанию;
- очередность выполнения роли в игре. В игре необходимо следить за тем, чтобы не появлялись зазнайство, превышение власти командных ролей над второстепенными. Неподчинение в игре может разрушить игру.

Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие; роль без действия - мертва, ребёнок выйдет из игры, если ему нечего делать. Нельзя использовать в игре отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях. Основной принцип организации игры - отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;

Игра - это не только удовольствие и радость для ребёнка, но и закрепление навыков, которыми он недавно овладел. Дети в игре чувствуют себя самостоятельными, по - своему желанию общаются со сверстниками, реализуют и углубляют свои знания и умения. Играя, дети познают окружающий мир, изучают цвета, форму, свойства материала и

пространство, знакомятся с растениями, животными, адаптируются к многообразию человеческих отношений.

Таким образом - игровая технология играет основную роль в развитии ребёнка. Используя игру как средство формирования коммуникативных УУД, учитель имеет возможность направлять внимание детей на те явления, которые ценны для расширения круга представлений, для обогащения словаря. И вместе с тем учитель питает интерес детей, развивает любознательность, потребность и сознание необходимости усвоения знаний через игру.

В процессе игры формирует умение распоряжаться знаниями в различных условиях. Руководя игрой, педагог воспитывает активное стремление детей что-то узнать, искать, делиться с другими своими находками. А это все содействует умственному, речевому и общему развитию. Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению учебных предметов. Игра способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

1.3 Виды игр и технология их применения в процессе обучения

Игра наряду с трудом и учёбом - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- наличие правил, прямых или косвенных, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят: а) роли, взятые на себя играющими; б) игровые действия как средство реализации этих ролей; в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными; г) реальные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

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

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр:

Таблица 1 - Классификация педагогических игр

Педагогические игры	
1. по области деятельности	Физические Интеллектуальные Трудовые Социальные Психологические
2. по характеру педагогического процесса	Обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие Познавательные, воспитательные, развивающие Репродуктивные, продуктивные, творческие Коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические
3. по игровой методике	Предметные Сюжетные Ролевые

	Деловые Имитационные Драматизации
4. по предметной области	Математические, химические, биологические, физические, экологические Музыкальные, театральные, литературные Трудовые, технические, производственные Физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные Общественно-научные, управленческие, экономические, коммерческие
5. по игровой среде	Без предметов – с предметами, настольные, комнатные, уличные, на местности Компьютерные, телевизионные, ТСО Технические, со средствами передвижения

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТОО, а также с различными средствами передвижения.

Классификационные параметры игровых технологий:

- По уровню применения: все уровни.
- По философской основе: приспосабливающаяся.

- По основному фактору развития: психогенные.
- По концепции усвоения опыта: ассоциативно-рефлекторные + гештальт + суггестия.
- По ориентации на личностные структуры: ЗУН + СУД + СУМ + СЭН + СДП.
- По характеру содержания: все виды + проникающие.
- По типу управления: все виды - от системы консультаций до программной.
- По организационным формам: все формы.
- По подходу к ребенку: свободное воспитание.
- По преобладающему методу: развивающие, поисковые, творческие.
- По направлению модернизации: активизация.
- По категории обучаемых: массовая, все категории.

Спектр целевых ориентаций:

- Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.
- Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.
- Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.
- Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция;

обучение общению; психотерапия.

Концептуальные основы игровых технологий:

- Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.
- Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н.Узнадзе).
- Игра - пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский).
- Игра - свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н.Леонтьев).
- Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.
- Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.
- В возрастной периодизации детей (Д.Б.Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

Особенности игровых технологий.

Все следующие за дошкольным возрастными периодами со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний - общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс

Игровые технологии в дошкольном периоде.

Ролью игрой ребенок овладевает к третьему году жизни, знакомится с человеческими отношениями, начинает различать внешнюю и внутреннюю сторону явлений, открывает у себя наличие переживаний и начинает ориентироваться в них.

У ребенка формируется воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие, возникает ориентация в собственных чувствах и формируются навыки их культурного выражения, что позволяет ребенку включаться в коллективную деятельность и общение.

В результате освоения игровой деятельности в дошкольном периоде формируется готовность к общественно-значимой и общественно-оцениваемой деятельности ученья.

Одной из главных целей литературного обучения является формирование квалифицированного читателя, у которого к окончанию образования должна быть сформулирована достаточно устойчивая шкала ценностей и определен круг читательских интересов [31].

Для перехода к следующим параграфам необходимо сказать о важности в литературном обучении игровых технологий.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. [32].

Использование игровых технологий на уроках литературы в средних и старших классах позволяет получить более высокие результаты обучения в сравнении с репродуктивной методикой, т.к. анализ произведения становится лично значимым для ребенка, повышается интерес к предмету.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учебы во многом зависят от понимания педагогом функций педагогических игр. Функция игры – ее разнообразная полезность. У каждого вида игровой технологии своя цель. Выделим наиболее важные виды игровых технологий.

Слово «технология» происходит от греческого слова: «*techne*» - искусство, мастерство, умение и «*logos*» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве [2].

В психолого-педагогической литературе термин «технология» в целом определяется следующим образом:

В толковом словаре С. И. Ожегова технология определяется как совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве [46].

По В.М. Шепелю В.М. технология - это искусство, мастерство, умение, совокупность методов обработки, изменения состояния [19].

Т.М. Михайленко под педагогической технологией понимает «система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников» [33].

Внедрение игровых элементов является одним из методов педагогических технологий, которые помогают активизировать учебную деятельность обучающихся на протяжении уже многих лет.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает в себя достаточно большую группу приемов и методов в организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Различные источники содержат информацию о большом разнообразии игр, используемых в процессе обучения. В зависимости поставленных задач, о назначении игр, способов их проведения, выделяются различные классификации игр.

П.И. Пидкасистый выделяет искусственные и естественные игры. Его мнение заключается в том, что естественная игра – это спонтанная деятельность, основанная на ориентировке, благодаря которой человек индивидуально, с помощью естественных процессов самонаучения, осваивает новые формы и способы действия в привычной и непривычной обстановке. Главное отличие искусственной игры от естественной заключается в том, что человек знает, что он играет, и на основе этого очевидного знания широко использует игру в своих целях.[3]

О.С. Газман выделяет подвижные, сюжетно-ролевые (в том числе ролевые, игры-драматизации, режиссерские, компьютерные, дидактические игры. [11]

Г.К. Селевко классифицирует педагогические игры по определенным направлениям:

- игры по виду деятельности: физические (двигательные) и интеллектуальные (умственные трудовые, социальные и психологические;
- по характеру педагогического процесса: обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;
- по характеру игровой методики: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации;
- по предметной области выделяют игры по всем школьным циклам;
- по игровой среде, которая определяет специфику игровой технологии: игры с раздаточным материалом и без него, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, с различными средствами передвижения. [9]

Любая из игр выполняет определенные функции, решает поставленные задачи, имеет важное значение в жизни каждого человека.

Игра имеет большие воспитательные возможности, потому что она всегда желанна, в этой деятельности без принуждения создается своеобразная атмосфера, которая способствует формированию положительного эмоционального состояния, в игре ученик изучает окружающую действительность.

Игра, особенно ролевая, оказывает огромное влияние на психическое развитие ребенка: мотивационно-потребностную сферу, на преодоление

«познавательного эгоцентризма» (господство в мышлении ребенка своей непосредственной позиции и невозможность стать на другую позицию и признать существование других точек зрения); на развитие умственных действий произвольного поведения и др.

Н.И. Кудряшев полагал, что игры создают большие возможности для развития организаторских умений и навыков детей; в результате игровой деятельности учащийся приобщается к нравственным нормам коммуникации, учится следовать определенным правилам; цель игровой коллективной деятельности осознается детьми как единая, требующая объединения усилий всего коллектива; организация деятельности предполагает и ее разделение (одни - ведущие, другие – игроки, третьи – эксперты и т.п.); в процессе коллективной деятельности между детьми создаются своеобразные отношения: зависимости, взаимной ответственности, соподчинения и т.п.; контроль за ходом игры осуществляется самими детьми, что способствует развитию самооценки и в целом рефлексии, а также способствует проявлению лучших качеств личности; игра является такой формой, которая несет в себе различные виды деятельности (познание, труд и др.), являясь универсальным способом организации жизнедеятельности ребенка, приобретения им нравственного опыта. [19]

Каждый из видов игровых технологий важен по-своему. Игровые технологии способствуют раскрытию внутренних ресурсов личности ученика, выявлению уже заложенных в ней потенциальных возможностей.

В настоящее время, благодаря трудам психологов и методистов Л. Г. Жабицкой [13], Н. Д. Молдавской [14], В. Г. Маранцмана [15], О. И. Никифоровой [16], Л. Н. Рожиной [17] и др.

По наблюдениям психологов, учащийся в своем развитии проходит ряд стадий: младший подростковый возраст (10-12 лет), старший подростковый (13-14 лет) и период ранней юности (16-17 лет).

Возрастные этапы развития ребенка примерно совпадают с обучением его в определенных классах: младший подростковый возраст – 4-6 классы, старший подростковый – 7- 8 класс и пора ранней юности – 9 и 10 классы. Деление учащихся на возрастные группы в известной мере условно, так как развитие человека протекает неравномерно.

Интенсивность внутреннего роста зависит от разных факторов – не только от возраста, но и от социального, бытового, психологического микроклимата, в котором он воспитывается, и, конечно, от индивидуальных особенностей его личности. Еще более сложно обстоит дело, когда речь идет о литературном развитии человека.

Известно, что в одной и той же возрастной категории можно встретить учащихся с различными уровнями литературного развития: некоторые ученики опережают своих сверстников на один-два года, другие, наоборот, отстают от товарищей. Но при всех индивидуальных различиях у школьников одного возраста и одного класса есть и много общего.

Эти общие тенденции в литературном развитии учащихся сказываются в наступающих с возрастом изменениях их отношения к литературе в целом, в трансформации литературных предпочтений и оценок литературных героев, в существенных сдвигах в литературном развитии. Похожими оказываются и сложности, которые сопутствуют этим сдвигам на каждом возрастном этапе.

Периоды литературного развития школьника условно можно разделить на три этапа: 5-6 классы, 7-8 классы, 9-11 классы [14].

5-6 классы – период наивного реализма. Слияние искусства с действительностью при чтении. Книга воспринимается как фиксация жизни. Не запоминают имена авторов. Нет внимания к форме, главное – сюжет. Ярко выражена эмоциональная реакция. Затрудняется определить позицию автора.

В пятом классе школьники пересказывают (заменяя анализ), заимствуя слова из текста, используют речевые штампы. Нет ощущения чужого текста – цитаты пишут без кавычек. Литература для них – копия жизни, фиксация действительности. Связь с жизнью, оценка произведения не с точки зрения как написано, а насколько совпадает с реальным жизненным опытом. Заимствуют мысли из других произведений при анализе. Репродуктивное воображение очень развито.

В шестом классе происходит отдельный прорыв к анализу формы. Пересказ с элементами анализа, но также заимствуют штампы. Возникают сложности с выделением сути произведения – в основном поверхностно затрагиваются все события. Обобщение заменяется частным пересказом эпизода.

Следующий этап – седьмой и восьмой класс, когда проявляется способность к обобщению, выделение сути. Анализ становится более логичным. Выделяют в произведении поучение. Штампы используют более ограниченно. Творческое воображение развито, сравнивают себя с героем. Очень важно личное отношение – часто возникает желание поменять сюжет. Попытка понять намерения автора, эмоции автора, но учащиеся могут уже подменить авторскую эмоцию своей, мотивировать ее. Обращают внимание на детали.

9-11 классы: нет ссылок на эпизоды. Говорят о творчестве автора в целом, о связях с другими произведениями. Происходит осознание мира как целого.

Таким образом, игровые технологии используемые в средних и старших классах, связаны с интересами и потребностями учащихся данного возраста. Игры в данном возрасте становятся своего рода «полигоном» проб социальных ролей. Они помогают в профессиональной ориентации учеников.

Использование игровых технологий в соответствии с возрастными особенностями помогают в решении комплексных задач развития творческих способностей, формировании общечеловеческих нравственных качеств, дает возможность учащимся понять и скорректировать свое поведение, а также подготовить себя к самостоятельной жизни в обществе.

Повышение эффективности урока – важная проблема, которая затрагивает современное образование. Одним из путей её решения может быть использование игровой деятельности учащихся в процессе обучения. Ценность игровой формы урока в том, что создаются предпосылки для активизации познавательной деятельности, для эффективности восприятия и понимания учеником учебного материала, для раскрытия творческих способностей обучающихся. Игра на уроке создает ситуацию психологической раскованности, способствует повышению общего развития, умению ориентироваться в различных жизненных обстоятельствах. Таким образом, игра на уроке литературы отражает всё многообразие человеческой деятельности: интеллектуальную, эстетическую, нравственно- психологическую, коммуникативную и другие.

Для организации разносторонней работы учащихся по освоению ими новых знаний, умений, навыков игра используется как самостоятельная технология для изучения темы, раздела учебника, как урок или его часть.

При включении игровых элементов на уроках литературы необходимо соблюдать следующие требования. Л.В. Кабанова выделяет следующие требования:

- Психологические требования. Учебная игра должна обладать

релевантностью и иметь личный смысл и значимость для каждого из участников. Игровая деятельность на занятии должна быть мотивирована, а учащиеся должны использовать потребность в ней. Немаловажную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в игре. Обстановка должна способствовать созданию радостного настроения и располагать к общению в атмосфере дружелюбия, взаимопонимания и сотрудничества. Большая роль в этом принадлежит учителю, который должен учитывать индивидуальные особенности учеников - характер, темперамент.

- Требования социально-психологического характера подразумевают создание условий, обеспечивающих взаимодействие, общение и сотрудничество участников игры. Одним из таких условий является социально-психологическая готовность учащихся к такому роду деятельности. Данный вид готовности предполагает компетенции участников общения в области той или иной затрагиваемой проблемы и наличие коммуникативных умений, обуславливающих эффективность взаимодействия в процессе игры. Содержание учебной игры должно быть интересно и значительно для её участников, а любое игровое действие должно завершаться получением определённого результата.

- Педагогические требования сводятся к следующему: применяя игру как форму обучения, учитель должен быть уверен в целесообразности её использования, должен определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса. Учебные игры должны составлять систему, предполагающую их определённую последовательность и постепенное её усложнение. При этом необходимо учитывать особенности группы и её членов. Всякая учебная игра должна решать учебную задачу, посильную для её участников. Учитель определяет цели и задачи игры, её содержание и ход.

Учитель должен выбрать учебную игру соответствующую программному содержанию и четко представить себе, какие результаты он

хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

Выбор игровых технологий в практике работы педагогического коллектива продиктован принципом активности ребенка в процессе обучения, которая характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью соответствием социальным нормам, т.к. игра наряду с трудом и учением - одна из основных видов деятельности человека. Учебная игра используется в качестве:

1. Самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
2. Как элемент более обширной технологии;
3. В качестве структуры урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
4. Как технологии внеклассной работы [23].

Различные виды игр используются практически на всех ступенях обучения.

I. Подготовка игры.

1) Предварительная подготовка учащихся к игре. Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны делать в ходе подготовительной работе. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. Но учителю надо больше доверять детям, чтобы не полностью организовывать подготовку самому, чтобы дети сами проявляли самостоятельность.

2) Подготовка непосредственно перед игрой. Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения [24].

II. Введение в игру.

1) Предложение игры детям. Обычно организатору учебной игры достаточно сказать: «А теперь давайте поиграем в («Название игры») или

«А чтобы вы лучше запомнили этот материал, мы с вами поиграем в игру» или «В связи с этим есть такая игра:» и т.д.

2) Объяснение правил игры. Необходимо сформулировать их кратко и конкретно.

3) Выбор участников игры. Участников учитель может сам выбирать, потому что ученики могут обидеться. Учитель может предложить головоломку. Кто быстрее решит, тот и играет. Или играют те, у кого фамилия на букву «А», те, у кого день рождения в январе или учащиеся с 15-го по 19-ый номер журнале и т. п. для учителя важно включить каждого школьника в активный познавательный процесс. Поэтому целесообразно, чтобы участников было как можно больше [23].

III. Ход игры.

1) Начало игры. Очень важно, чтобы игра набрала обороты. Учебные игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это «в руках» организатора: кому-то подсказать, кого-то подогнать восклицаниями «Ускоряем темп!», «Долгая пауза!»:

2) Развитие игрового действия (кульминация). На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников и зрителей. Организатору важно следить за выполнением правил и иногда, подбодрить играющего.

3) Заключительный этап учебной игры. Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение, не следует ждать, что игра сама надоеет учащимся. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания. Таким образом, у учащихся, появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры [23].

IV. Подведение итогов (Оценка и поощрение школьников). Подведение итогов учебной игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим, и что

помогло ему достичь победы). Сложным моментом является объявление результатов игры- соревнования. Чтобы класс не перессорился, учитель должен умело принимать решения. Нездоровый эмоциональный фон в ученическом коллективе после игры, проведенной на уроке, - вина учителя.

Чтобы избежать этих проблем, необходимо:

- 1) перед началом подготовки к игре четко объявить критерий, о котором будет производиться оценка результатов;
- 2) со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест;
- 3) отметить, что мешало игре, если таковое было. И, конечно, всем должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее [18].

V. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния).

В.В. Литвинов полагал, что важнейшая роль в игровых технологиях принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия [23].

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса, все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Учителю важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры - с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести анализ игры - он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства учителя.

Л.Г. Кабанова полагала, что при организации и проведении игровой технологии необходимо стремиться к максимальной концентрации во

времени, так как при значительных перерывах ученики теряют нить игры, эмоциональный настрой, забывают правила. В тоже время следует учитывать и такие факторы, как утомляемость игроков, необходимость продумать полученные результаты, проанализировать сложившуюся ситуацию, изменить стратегию или тактику игровых действий. Если отдельные игроки или игровые группы не в состоянии продвигаться по содержанию игровой технологии, учитель может поменять исходные данные и затем продолжить игру. Такой же подход в игровом процессе возможен, если одна или несколько игровых групп значительно опережают остальных по всем остальным показателям. В этом случае вводную информацию надо менять для того, чтобы у тех, кто явно лидирует, не пропало желание играть, а у тех, кто отстал, все-таки появилась возможность выровнять игру [13].

Однако, несмотря на все тщательность разработки и подготовки учителя к урокам с использованием игровых технологий, все же существуют следующие негативные стороны в использовании игр в процессе обучения:

во-первых, нередко объяснение правил и демонстрация игры занимает много времени (особенно у учителей с небольшим опытом организации игр). Часто это приводит к тому, что дети не успевают за оставшееся время изучить или закрепить материал;

во-вторых, нередко нарушается механизм игры, т. е. нарушается строгий порядок выполнения игровых действий. Чаще всего это наблюдается в групповых и коллективных формах игр, что приводит к путанице, а главное, к сомнительным результатам;

в-третьих, после проведения игр (и это особенно касается младших и средних классов) бывает трудно восстановить дисциплину в классе, на что жалуются учителя, к которым приходят дети на следующий урок;

в-четвертых, при проведении парных, групповых и коллективных форм игры соревнование между детьми, бывает, перерастает в нездоровое

соперничество, что не всегда успевают заметить учителя, а тем более предотвратить. Это приводит к испорченным взаимоотношениям между детьми вне игры.

Таким образом, игра должна соответствовать учебно-воспитательным целям урока; быть доступной для учащихся данного возраста.

В рамках темы занятия выделяются такие виды уроков как:

- 1) ролевые игры на уроке (инсценирование);
- 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (соревнование, конкурс, путешествие, КВН, викторина);
- 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
- 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- 5) различные виды внеклассной работы по литературе (литературный КВН, экскурсии, вечера, олимпиады, спектакли и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов.

Технология игры состоит из трех этапов: подготовки; проведения; анализа и обобщения.

При проведении литературных игр учитель выступает одновременно как организатор двух взаимосвязанных, но существенно различающихся видов деятельности учащихся – игровой и учебно-познавательной. Он должен стремиться не только достичь дидактической цели, но и сохранить и развить увлеченность, заинтересованность, самостоятельность детей.

Игры должны быть построены на интересе, участники должны получать в первую очередь удовольствие от игры. Обязателен элемент соревнования между участниками. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся, их психологических особенностях.

В средней ступени обучения могут использоваться такие виды игр, как викторины, кроссворды, ребусы.

Викторина – игра, в которой ответы на вопросы в основном объединены общей тематикой. Викторина помогает учащимся глубже понять смысл текста, выявить тему, проблему, идею текста.

Викторина может быть посвящена творчеству одного писателя или поэта, определенному литературному периоду или направлению.

Викторины, посвященные творчеству одного писателя, касаются фактов его жизни, содержания его произведений, критических отзывов о писателе. Вопросы могут быть следующие: кому из героев и какого произведения принадлежат цитируемые фразы? Что сказал герой произведения по данному вопросу? Как автор оценивает своего героя? Чьи портретные описания даются в произведении? В каких городах происходит действие? Какие исторические деятели упоминаются в произведении? Как начинается и чем заканчивается произведение? И т. д.

Во время проведения викторин могут быть использованы иллюстрации к художественным произведениям, портреты писателей, репродукции картин. Иллюстрации помогут ученикам ответить на вопрос, из какого произведения данное действующее лицо или эпизод.

Проведение викторин можно организовать следующим образом: викторину может вести один человек, можно проводить ее, разделив участников на несколько команд, с тем, чтобы одна команда задавала вопросы другой. Ответы в зависимости от характера вопросов даются устно или письменно.

Подготовка викторин – а в этом деле можно занять большое число ребят требует знаний, умений, творческой фантазии, которые приобретаются еще и в ходе работы.

Кроссворд – игра-задача, в которой фигуру из квадратов нужно заполнить буквами, составляющими нужные слова, расположенные

вертикально и горизонтально. Но бывают кроссворды «По первой букве», в которых слова расположены по горизонтальной линии.

При работе с кроссвордом учителю нужно иметь в виду, что вопросы в школьном кроссворде могут быть заданы одним из следующих способов: в виде вопросительного предложения, например: «Кто был для Алеши «самым понятным и дорогим» человеком?» («Детство» Горького); в виде назывного предложения, например: «Город на Волге, куда приехали Пешковы» («Детство» Горького); в виде пропущенного слова в цитате, на месте которого стоит многоточие, например: «Вы, отроки - ..., возьмите коня» («Песнь о вещем Олеге» Пушкина).

Также учащимся следует сообщить некоторые особенности этого вида литературной игры:

- слова, загаданные в кроссворде, так или иначе, встречаются в тексте произведения. Поэтому наиболее верный способ отгадать слово – это попытаться найти нужное слово или словосочетание в тексте, причем в тексте может встретиться прилагательное (или другая часть речи), которому в кроссворде соответствует имя существительное: нарицательное или собственное;

- ответы всегда записываются в именительном падеже;

- если при вопросе имеются подсказки, то правильный ответ должен совпадать с одной из них;

- если к кроссворду прилагается список-справочная информация, то всеправильные ответы должны совпадать со словами из этого списка.

Ребус – загадка, в которой неизвестное слово или выражение изображены комбинацией фигур, букв или знаков.

Работа с ребусами на уроках литературы целесообразна в 5-6 классах. В ребусы можно включать такое слово, отгадав которое, дети назовут тему произведения, главного героя или его атрибут. Установку на это необязательно давать заранее, можно спросить после отгадывания, как данное слово соотносится с произведением.

Методика работы по отгадыванию ребусов зависит от их характера (перестановка букв в слове в соответствии с цифрами; прибавление к слову или исключение из него буквы или слога; замена буквы в слове; исключение из слова буквы и добавление к слову указанной буквы; чтение букв и слогов, вписанных в буквы большого размера и др.).

«Каждый – писатель»- игра, в которой учитель начинает рассказ несколькими придуманными им фразами, а каждый последующий ученик продолжает рассказ предыдущего. В результате должен получиться связный рассказ.

Весь интерес и смысл игры заключается в том, что каждый из «авторов» и свободен в своем вымысле и связан с предшествующим рассказчиком. Можно таким образом сочинять сказки, рассказы, фельетоны.

Литературные «прятки» - игра, где школьник готовит рассказ, в который «прячет» слова из прочитанного произведения. Другие учащиеся внимательно вслушиваются в рассказ, определяя, какое произведение задумано их товарищем.

В старших классах можно использовать такие игры, как: «Брейн-ринг», «Суд», «Конкурс - инсценировок», «Литературный КВН», «Заседание ученого совета».

Например, в 10 классе, говоря об особенностях историко-литературного процесса второй половины 19 века, ребята представляют различные точки зрения на искусство, выявляют сильные и слабые стороны представителей «чистого искусства» и критического реализма. Можно провести экскурсию в музей деятелей русской культуры, оказавшихся в эмиграции при изучении темы «Начало 20 века: ожидания, тревоги, и надежды мастеров культуры» в 11 классе.

Увлекает учеников и игра **«Рисунки Тургенева»**. На доске размещается портрет какого – либо героя. Ребята должны описать до мельчайших подробностей жизнь и характер этого человека, опираясь на

его зрительный образ. А затем сравнить получившийся портрет с описанием персонажа в произведении.

При изучении литературно-критических статей целесообразно проводить игру **«Брейн-ринг»**. Учащиеся, услышав высказывание одного из критиков по произведению, в команде соглашаются с ней или опровергают, при этом они обязательно должны привести обоснование своему ответу.

Если, при изучении того или иного произведения, мнения учащихся разделяются, используется такая игра, как **«Суд над литературным героем»**. Класс делится на группы: адвокаты, прокуроры, присяжные. В роли судьи выступает приглашенный человек, чаще всего учитель. Учащиеся тщательно готовятся к «Суду». Здесь проявляется умение доказать свою точку зрения, используя примеры из текста. Можно провести следующие заседания суда: суд над героями нашего времени (Онегин и Печорин), суд над Кабанихой («Гроза»), Суд над Базаровым («Отцы и дети»). Очень и очень спорно! Суд над героем использовался в 20-е годы 20-го века как отражение вульгарного социологизма. Тургенев поставил Базарова выше всех других героев, а тут – суд. Оставить можно только с оговоркой и ссылкой на того, кто это предлагает.

Уроки – концерты. Проводятся при изучении творчества поэтов. На них представлены и биография, и творчество поэта, и его стихи; обязательно музыкальное сопровождение. В такой форме проводятся уроки по творчеству А.А.Ахматовой, С.А.Есенина, А.А.Блока. Данные занятия позволяют за ограниченное время дать максимальное количество информации с сильным эмоциональным фоном.

Инсценировка – подготовка литературного произведения или его части к показу.

Инсценирование обостряет внимание к художественному тексту. Трудности этого приема побуждают использовать его в основном в старших классах. Инсценирование большого эпического произведения в

школе невыполнимо, так как требует огромного творческого труда. А вот инсценирование лишь эпизода из большого произведения или рассказа, особенно тогда, когда в центре его одно событие, когда он написан как сценка, - задача, посильная для учащихся даже средних классов (Ершов «Конек – горбунок», Чехов «Лошадиная фамилия», «Хамелеон»)

Учащиеся 9-11 классов уже вполне самостоятельно могут подготовиться к инсценированию, выбрать понравившийся эпизод, подготовить костюмы, организовать репетиции. Самое интересное, что герои получаются у всех разные и учащиеся не просто показывают своего героя, но и раскрывают сущность каждого из них. Они с легкостью перевоплощаются в Катерину, Кабаниху, Митрофанушку, Хлестакова, Обломова.

Пресс-конференция – ролевая игра, проводимая по аналогии с пресс- конференциями, где учащиеся заранее распределяют между собой роли пресс-центра, репортеров, готовятся к пресс-конференции по кругу вопросов.

Во время проведения пресс-конференции осуществляется возможность всесторонне проверить и систематизировать знания учеников, организовать коллективную познавательную деятельность, работу над развитием речи и мышления учащихся. Показателем урока является эффективность восприятия материала, понимание учащимися практической значимости изучаемого материала. Осуществляется данный игровой элемент в старших классах, например, по теме «Поэма Н.А. Некрасова «Кому на Руси жить хорошо».

Все представленные игры могут быть обучающими или контрольными, составленными по одному произведению или по определенной теме, циклу.

На основании изученного материала можно сделать следующие выводы: использование игровых элементов на уроках литературы является эффективным для решения комплексных задач усвоения нового,

закрепления изученного материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений.

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов.

Игровые педагогические технологии включают достаточно разнообразную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Игровые технологии подразделяются на развлекательные, дидактические, диагностические; в процессе обучения игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. Внедрение игровых элементов в структуру урока нацелены на то, чтобы научить учащегося осознавать мотивы своего обучения.

Существуют такие виды литературных игр, как викторины, кроссворды, шарады, ребусы, головоломки, КВНы, аукционы, инсценировки, «отгадай писателя», литературные «прятки», ученый совет, различные конкурсы (чтецов, рисунков, на лучший вопрос по теме произведения, на лучшую литературную игру) и другие. Одни из них (викторина, кроссворд, шарада, ребус, головоломка) являются методами обучения, то есть «способами достижения образовательных задач», другие (КВН, аукцион) – формами организации, то есть «внешним выражением совместной деятельности учителя и учащихся. Конкурс, инсценировка, ученый совет могут быть и тем и другим в зависимости от целей конкретного урока.

Выводы по первой главе

Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим

результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игра, как один из этапов урока, помогает развить различные навыки и умения, например, приучает к коллективным действиям, помогает принимать как самостоятельные, так и скоординированные решения, повышает способность руководить, не практические навыки, кроме этого развивает творческие способности, воображение, а также игра способствует повышению мотивации обучения.

Используя игру как средство формирования коммуникативных УУД, учитель имеет возможность направлять внимание детей на те явления, которые ценны для расширения круга представлений. И вместе с тем учитель питает интерес детей, развивает любознательность, потребность и сознание необходимости усвоения знаний через игру. В процессе игры формирует умение распоряжаться знаниями в различных условиях. Руководя игрой, педагог воспитывает активное стремление детей что-то узнать, искать, делиться с другими своими находками.

Игра способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

На основании изученного материала можно сделать следующие выводы: использование игровых элементов на уроках литературы является эффективным для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления изученного материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений.

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов.

Игровые педагогические технологии включают достаточно разнообразную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Игровые технологии подразделяются на развлекательные, дидактические, диагностические; в процессе обучения игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. Внедрение игровых элементов в структуру урока нацелены на то, чтобы научить учащегося осознавать мотивы своего обучения.

Существуют такие виды литературных игр, как викторины, кроссворды, шарады, ребусы, головоломки, КВНы, аукционы, инсценировки, «отгадай писателя», литературные «прятки», ученый совет, различные конкурсы (чтецов, рисунков, на лучший вопрос по теме произведения, на лучшую литературную игру) и другие. Одни из них (викторина, кроссворд, шарада, ребус, головоломка) являются методами обучения, то есть «способами достижения образовательных задач», другие (КВН, аукцион) – формами организации, то есть «внешним выражением совместной деятельности учителя и учащихся. Конкурс, инсценировка, ученый совет могут быть и тем и другим в зависимости от целей конкретного урока.

ГЛАВА 2 ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

2.1 Диагностика уровня развития творческой активности младших школьников на уроках литературы

С целью проверки выдвинутой нами гипотезы о создании педагогических условий для наиболее успешного использования игровых технологий на уроках литературного чтения было организовано экспериментальное исследование.

Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе КГУ «Щербаковская общеобразовательная школа им. М. Хакимжановой отдела образования Алтынсаринского района» Управления образования акимата Костанайской области. В эксперименте приняли участие ученики 3-«А» (экспериментальная группа) и 3-«В» класса (контрольная группа), в количестве 40 человек (по 20 из каждого класса).

Эксперимент содержал в себе три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный, с использованием различных методов исследования.

Целью констатирующего этапа эксперимента явилось: выявление реального уровня развития творческой активности у младших школьников, диагностика умений, которые развиты в большей, а какие в меньшей степени.

Констатирующий эксперимент протекал в соответствии с логикой изучения качеств. Основываясь на критерии, нами были выделены три аспекта в исследовании. Первый аспект – выявление уровня развития самостоятельности, второй аспект – выявление уровня развития оригинальности воображения, и третий аспект подразумевал выявление

уровня развития способности к новизне результатов и способов деятельности.

Для исследования уровня развития самостоятельности нами была проведена диагностика параметров учебной самостоятельности младших школьников (по методике Н.В. Калининой) [12]. Ученикам необходимо ответить на вопросы в анкете, которые ориентированы на исследование таких характеристик самостоятельности, как: успеваемость, мотивирование, активность, дисциплинированность и ответственность. Учащимся нужно было выбрать из трёх вариантов ответа один и отметить его знаком плюс.

После проведения методики была составлена диаграмма, характеризующая уровень развития самостоятельности младших школьников экспериментальной и контрольной групп на констатирующем этапе эксперимента (рисунок 1).

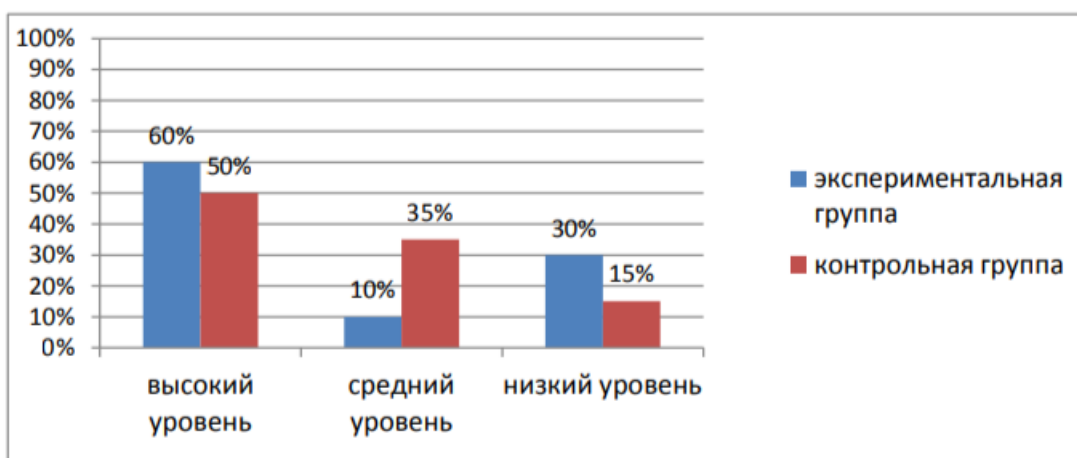


Рисунок 1 - Уровень развития самостоятельности младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе эксперимента (по методике Н.В. Калининой)

В 3 «А» классе высокий уровень самостоятельности выявлен у 12 учеников (60%), средний уровень самостоятельности выявлен у 2 учеников (10%), низкий уровень принадлежит 6 ученикам (30%). В 3 «В» классе высокий уровень принадлежит 10 ученикам (50%), средний уровень

самостоятельности принадлежит 7 ученикам (35%), низкий уровень самостоятельности выявлен у 3 учеников (15%).

Также для исследования уровня развития самостоятельности младших школьников нами была проведена методика «Нерешаемая задача» авторов Н.И. Александровой и Т.И. Шульги [2]. Ученику необходимо собрать три картинки. Первая состоит из одной композиции, поделённая на четыре равные части, и составляется достаточно легко. Вторая картинка состоит из двух композиций, разделённая также на четыре либо шесть частей, но малого или большого размера. Третья картинка состоит из двух композиций и поделена на шесть частей, но решения не имеет – по замыслу методики отсутствует одна из частей.

После проведения данной методики, на основе результатов делаются следующие выводы: к высокому уровню относятся те учащиеся, которые выполняли работу самостоятельно, без помощи педагога; средний уровень принадлежит тем ученикам, кто выполнял работу самостоятельно в течение десяти минут, но затем обратились за помощью к учителю; к низкому уровню относят тех учащихся кто, поняв, что решить самостоятельно данную работу они не смогут, бросили её.

После анализа полученных данных, была составлена диаграмма уровня развития самостоятельности младших школьников экспериментальной и контрольной групп на констатирующем этапе эксперимента (рисунок 2).

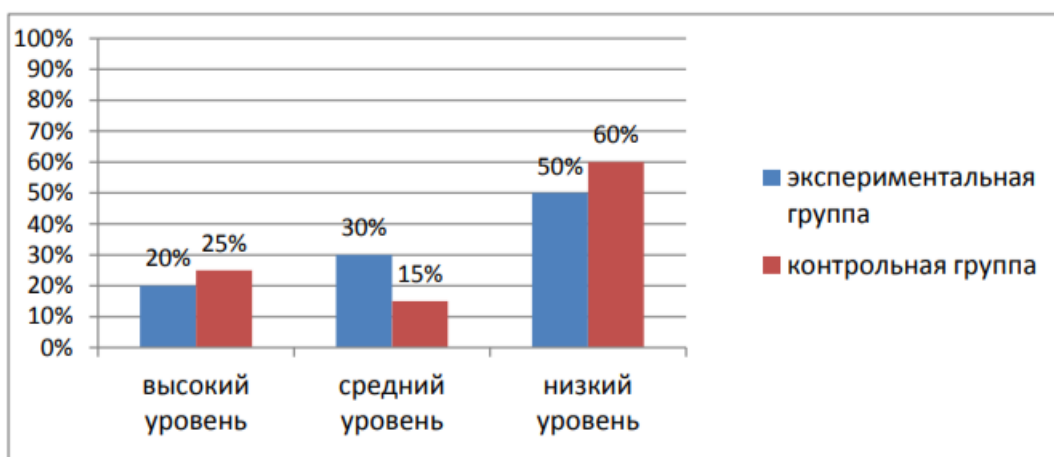


Рисунок 2 - Уровень развития самостоятельности младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе эксперимента (по методике «Нерешаемая задача»)

Методика Н.И. Александровой и Т.И. Шульги «Нерешаемая задача» показала следующие результаты. В 3 «А» классе высокий уровень выявлен у 4 учеников (20%), средний уровень выявлен у 6 учеников (30%), низкий уровень выявлен у 10 учеников (50%). В 3 «В» классе высокий уровень выявлен у 5 учеников (25%), средний уровень выявлен у 3 учеников (15%), низкий уровень выявлен у 12 ученика (60%).

Для исследования уровня развития оригинальности воображения младших школьников была проведена методика Э.П. Торренса, адаптированной Е.Е. Туник [24].

Цель – диагностика творческого мышления, оригинальности воображения и креативности. Нами были проведены три субтеста: нарисуйте картинку, завершение фигуры, повторяющиеся линии. В нем были исследованы следующие показатели: беглость – творческая продуктивность; оригинальность – нестандартность предлагаемой идеи; разработанность – способность детально разрабатывать придуманные идеи; сопротивление замыканию – способность длительное время предлагать новые идеи, абстрактность названий – способность понимать суть проблемы, выделять главное. Полученные баллы при оценке всех пяти показателей нужно просуммировать и поделить на пять. Ответы к заданиям предложены в методике в виде изображений и заголовком к ним. Время выполнения каждого теста не ограничено.

Полученный результат означает следующий уровень оригинальности воображения: 30-40 – низкий уровень; 40-60 – средний уровень; выше 60 – высокий уровень.

По результатам методики Э.П. Торренса была составлена диаграмма, характеризующая уровень развития оригинальности воображения

младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе эксперимента (рисунок 3).

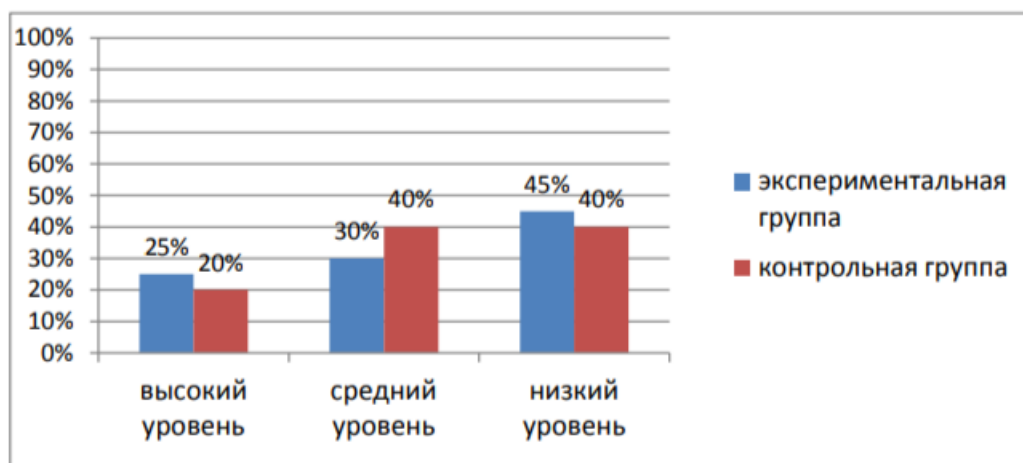


Рисунок 3 - Уровень развития оригинальности воображения младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе эксперимента

В 3 «А» классе у 5 учеников выявлен высокий уровень (25%), у 6 учеников выявлен средний уровень (30%), у 9 учеников выявлен низкий уровень оригинальности воображения (45%). В 3 «В» классе у 4 учеников выявлен высокий уровень (20%), у 8 учеников выявлен средний уровень оригинальности (40%), у 8 учеников выявлен низкий уровень (40%).

Для того чтобы узнать, насколько у учащихся развита способность к новизне результатов и способов деятельности идей при создании творческой работы мы провели методику О.М. Дьяченко и Е.Л. Пороцкой «Сочинение сказки» [9]. Ученикам необходимо сочинить сказку на предложенную учителем тему. Полученное сочинение оценивается по пятибалльной шкале, также учитываются такие показатели как продуктивность, вариативность и оригинальность.

По результатам методики «Сочинение сказки» была составлена диаграмма, характеризующая уровень развития способности к новизне результатов и способов деятельности младших школьников в

экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе эксперимента (рисунок 4).

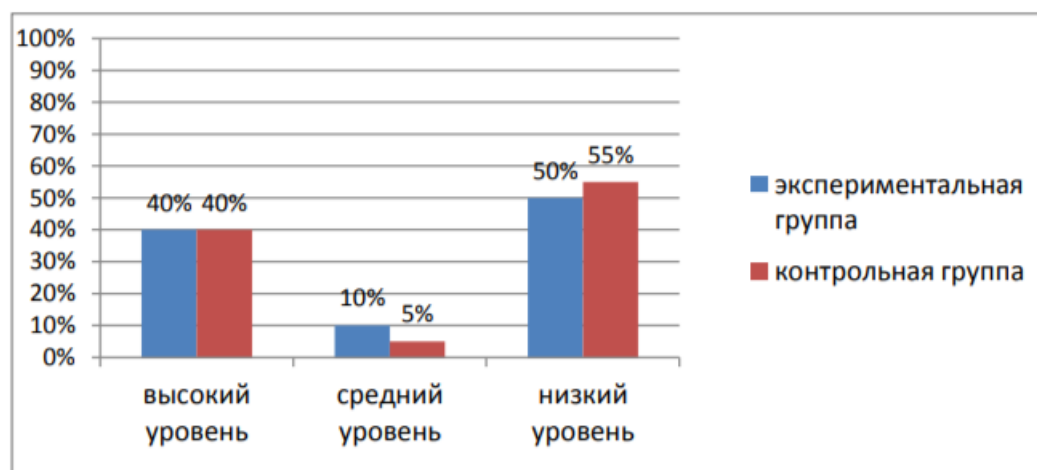


Рисунок 4 – Уровень развития способности к новизне результатов и способов деятельности младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе эксперимента

Методика оценки сочинённой ребёнком сказки О.М. Дьяченко и Е.Л. Пороцкой показала следующие результаты. В 3 «А» классе высокий уровень выявлен у 8 учеников (40%), средний уровень выявлен у 2 учеников (10%), низкий уровень выявлен у 10 учеников (50%). В 3 «В» классе высокий уровень выявлен у 8 учеников (40%), средний уровень выявлен у 1 ученика (5%), низкий уровень принадлежит 11 ученикам (55%).

Для того чтобы узнать, насколько у учащихся развита способность к новизне результатов и способов деятельности при создании творческой работы мы провели методику «Вербальная фантазия» автора Р.С. Немова [19]. Учащимся необходимо сочинить рассказ или историю, о каком либо живом существе (человек/животное) либо ином на выбор ученика и изложить его кратко учителю в течение пяти минут. Время выполнения работы – пять минут, после чего учащийся должен приступить к изложению сочинённого рассказа.

В ходе устного рассказа учитель оценивает его по следующим критериям: быстрота процессов воображения, оригинальность, богатство образов, углубленность и изученность образов, восприимчивость, чувствительность образов. Каждый признак оценивается до двух баллов.

После анализа полученных данных, была составлена диаграмма развития способности к новизне результатов и способов деятельности младших школьников экспериментальной и контрольной групп на констатирующем этапе эксперимента (рисунок 5).

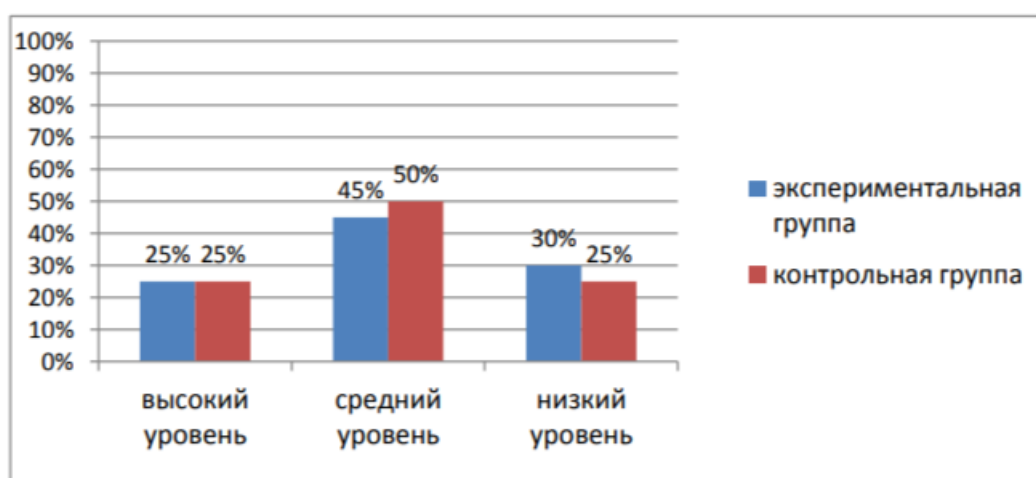


Рисунок 5 – Уровень развития способности к новизне результатов и способов деятельности младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе эксперимента

Методика Р.С. Немова «Вербальная фантазия» показала следующие результаты. В 3 «А» классе высокий уровень выявлен у 5 учеников (25%), средний уровень выявлен у 9 учеников (45%), низкий уровень выявлен у 6 учеников (30%). В 3 «В» классе высокий уровень выявлен у 5 учеников (25%), средний уровень выявлен у 10 учеников (50%), низкий уровень выявлен у 5 учеников (25%).

Для того, чтобы обобщить полученные результаты по всем вышеизложенным методикам до проведения формирующего этапа эксперимента, было присвоено в каждой методике высокому уровню – 3 балла, среднему – 2 балла, низкому – 1 балл. Затем, было проведено

суммирование баллов и ранжирование результатов детей по следующим границам оценки: 15-11 баллов – высокий уровень, 10-6 баллов – средний уровень, 5–0 баллов – низкий уровень.

К высокому уровню были отнесены те ученики, которые получили максимальные баллы в сумме за все методики. Такие ученики предложили оригинальные, детально разработанные, отличные от других идеи, не только в рисунках и названиях к ним, но и в придумывании рассказа. Они размышляли о том, с чем не встречались в повседневной жизни, сочиняли рассказы о фантастических героях. Их речь отличалась богатством и выразительностью, они использовали эпитеты и сравнения. Также, ученики не только быстро говорили, чтобы уложиться в отведенное время, но и использовали в своей речи слова-образы. Переключаемость мышления находится у таких учеников на высоком уровне. Это проявляется в том, что младшие школьники легко и быстро переходят с одной деятельности на другую. То есть, при смене задания они не отвлекаются на предыдущее задание и спокойно приступают к выполнению нового. К данному уровню были отнесены 4 учащихся (20%) в экспериментальной группе и 6 (30%) учащихся из контрольной группы на констатирующем этапе.

К среднему уровню были отнесены те, кто может придумать оригинальную идею, но с недостаточной проработкой, заимствованием некоторых деталей из уже увиденного рисунка других детей или из услышанного ранее рассказа. Такие ученики также используют выразительные средства речи: эпитеты, сравнения, но применяют их так часто, что в рассказах это проявляется в неоправданных повторах. Их речь богата одинаковыми прилагательным, которые они используют в каждом предложении. При смене задания, младшие школьники могут выполнить предложенное задание верно, а могут не сразу понять смысл нового задания, начав работу с продолжения предыдущего. При достижении желаемого результата испытывают радость. К данному уровню были

отнесены 13 учащихся (65%) экспериментальной группы и 12 (60%) учащихся контрольной группы на констатирующем этапе.

К низкому уровню были отнесены те ученики, которые проявляют пассивность в любой творческой деятельности. В рассказах или рисунках им сложно придумать что-то свое, оригинальное, они не могут дополнить известный сюжет или шаблон рисунка своими новыми элементами. Чаще всего они просто повторяли то, что рассказывали их одноклассники. У таких детей маленький словарный запас, им сложно выразить свои мысли в достаточном объеме. Они не используют выразительные средства речи. Придуманные предложения простые, не распространенные, практически не содержат прилагательных. Их речь конкретная, содержит фразы, часто используемые в повседневной жизни. Продуктивность таких учеников стремится к нулю, т.к. они долго адаптируются к смене задания, поэтому им часто не хватает времени на выполнение упражнения. Идеи таких учащихся не продуманы, они не способны выделять главное, им сложно придумать сюжет рассказа в короткий срок. Они не раздумывают над сюжетом рисунка, часто завершают его простым способом: замыкают фигуру линией. К ним относятся 3 (15%) учащихся экспериментальной группы и 2 (10%) учащихся из контрольной группы на констатирующем этапе (рисунок 6).

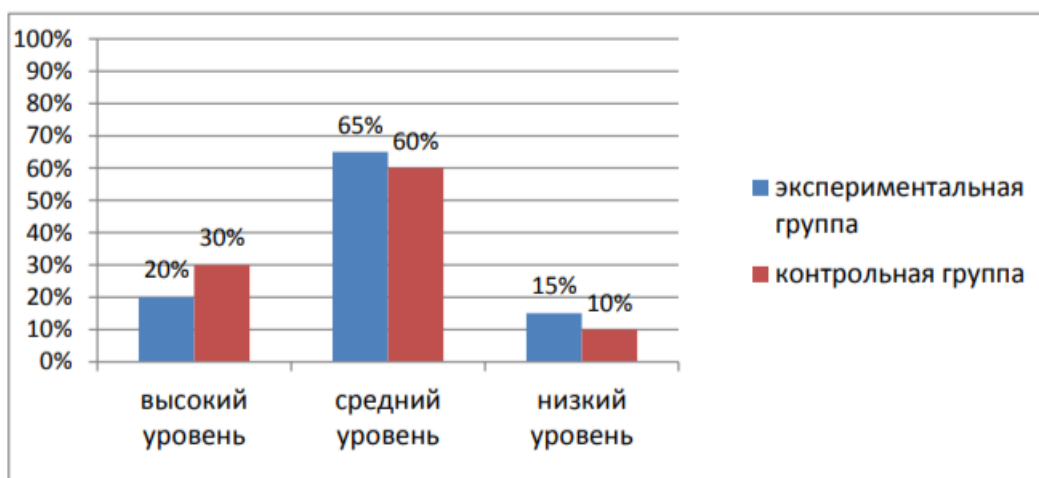


Рисунок 6 – Уровень развития творческой активности младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе эксперимента

Проанализировав результаты всех методик, можно сделать вывод о том, что на констатирующем этапе эксперимента, уровень развития творческой активности у младших школьников контрольной группы выше, чем школьников экспериментальной группы. Низкий и средний уровень творческой активности выявлен у 16 (80%) учащихся экспериментальной группы и 14 (70%) учащихся контрольной группы. Поэтому, 3 «А» класс становится экспериментальной группой, а 3 «В» – контрольной.

2.2 Разработка и внедрение комплекса уроков для младших школьников с использованием игровых технологий на уроках литературы

Цель формирующего эксперимента – повысить творческую активность у младших школьников на уроках литературного чтения. Для реализации данной цели был разработан комплекс уроков с использованием литературных игр.

На данном этапе работа проводилась в экспериментальной группе с добавлением к типичной программе игрового метода, а именно дидактических игр. Контрольная группа работала по традиционной системе и действующей стандартной программе.

Эксперимент проводился на базе образовательной организации КГУ «Щербаковская общеобразовательная школа им. М. Хакимжановой отдела образования Алтынсаринского района» Управления образования акимата Костанайской области.

В своей экспериментальной работе мы разделили уроки на три блока: вводный, основной и заключительный. Было проведено 2 вводных урока, 5 основных и 3 заключительных. Все уроки были направлены на развитие творческой активности младших школьников при помощи дидактических игр.

Рассмотрим подробнее каждый блок.

Первый блок включал в себя два урока из раздела «Поэтическая тетрадь», разработанных с использованием дидактических игр. Ученики экспериментальной группы положительно отреагировали на внедрение нового вида работы на уроке литературного чтения. Ранее они были недостаточно знакомы с игровой формой работы, поэтому вводные уроки помогли им познакомиться с ней.

На первом этапе использовались такие дидактические игры как: «Придумай предложение», «Заменить словосочетания одним словом», «Буриме», «Кто больше подберёт рифм». Например, на первом уроке, темой которого было произведение И.А. Бунина «Детство» использовалась игра «Придумай предложение». Цель – развитие творческой активности и творческого мышления, способность к синтезу, свободы речи. Её суть в том, что педагог произносит фразу или предложение, а задача учащегося повторить её и продолжить. Хорошо, если в игре принимает участие несколько учеников. Тематика может быть самой разнообразной. На данном уроке педагог предложил учащимся продолжить фразу «Для меня детство это...». Младшими школьниками был дан следующий ответ «Для меня детство это игры с друзьями, лазанье по деревьям, дом, родители, школа, бабушка и дедушка, радость и веселье, хорошее настроение, множество игрушек и сладостей и т.д.».

Подобная деятельность помогает настроить учащихся на понимание литературного произведения, в данном случае, о чём говорится в стихотворении И.А. Бунина «Детство», что хотел передать автор, возрождает их чувственные представления, их память о пережитом. Это

делается для того, чтобы вызвать заинтересованность учеников, пробудить их творческую активность. Также при помощи данной дидактической игры формируется навык построения собственного высказывания, развивается память, мышление, активизируется и расширяется словарь учащихся.

Кроме того на данном уроке использовалась игра «Заменить словосочетания одним словом».

Цель – активизировать словарь учащихся, развивать умение подбирать слова. Учитель зачитывает словосочетания из стихотворения, учащимся необходимо заменить их одним словом. Например: обрубок дерева – чурбан; густой частый лес – чаща; прикрывать глаза от солнца – щуриться.

На втором вводном уроке, темой которого были произведения Н. А. Некрасова, нами предлагалось использовать такую игру как «Буриме».

Цель – активизация творческой активности и творческого мышления. Это литературная игра, заключающаяся в сочинении стихов, чаще всего шуточных, на заданные рифмы, или же на заданную тему. Здесь учащимся необходимо проявить всю свою сообразительность и находчивость. Допустим, педагог задаёт следующую рифму «Лето – конфета» и учащимся необходимо составить ассоциативный куст. Это позволяет актуализировать уже имеющиеся знания, активизировать творческую и познавательную активности, и мотивировать учащихся на дальнейшую работу. Учитель задаёт вопросы «Что вы представляете при слове лето? А при слове конфета?». Далее учащиеся зачитывают получившиеся двустишия. Например: «Где ты, где ты, наше лето? Вкус твой сладкий, как конфета!».

Жанр буриме очень полезен не только для новичков, но и для профессионалов. Поэтические импровизации способствуют развитию творческой активности и творческих способностей через буриме.

Также на данном уроке проводилась игра «Кто больше подберёт рифм». Цель – развитие творческой активности и умения подбирать

рифмующиеся пары слов. Учитель называет слово, а задача учащихся придумать к нему рифму. В качестве усложнения можно называть слово определённой части речи и рифму необходимо подобрать той же части речи.

На данной стадии присутствовала активная смена деятельности, которая способствовала оптимизации процесса обучения. Ребята не чувствовали усталости. Уроки были увлекательными, интересными, а значит менее трудными и изнурительными для учащихся.

Второй блок состоял из пяти уроков, включающих в себя дидактические игры из раздела «Литературные сказки». Данные уроки побуждают учащихся к творческой деятельности. Ребятам было необходимо на каждом уроке научиться сочинять литературные сказки. Сказка является той формой работы, в которой каждый ребёнок сможет развивать свои творческие способности, познавать себя и внешний мир, переживать чувство радости и гордости от того, какую работу он создал. Сочиняя сказку, ученик развивает своё творческое мышление.

Деятельность со сказкой велась как в групповой форме, так и в индивидуальной. Данные уроки позволяют развивать воображение и фантазию учащихся. При создании таких творческих работ повышается эмоциональность и творческая активность.

Для обучения детей придумыванию новых сказок целесообразно использовать игры на основе знакомых сказок. Например, на первом уроке основного этапа использовалась игра «Кто на свете всех милее». Цель – закрепление умения детей ориентироваться в знакомых сказках. Учитель обращается к одному из учеников в классе со словами «Свет мой зеркальце скажи да всю правду доложи. Кто на свете всех милее, все румяней и белее?». Ученик должен ответить «Всех милее Спящая царевна», после чего описать героиню известной сказки, рассказать о её внешнем облике, о её внутреннем мире, об испытаниях, которые преодолевает героиня, её

связь с волшебным миром. Таким образом, учитель опрашивает несколько учеников, задача которых рассказать о разных красавицах из сказок.

На втором уроке нами использовалась игра «Волшебники Ухо, Нос, Рука и Глаз». Цель – развитие творческой активности и интонационной выразительности речи. Волшебники предполагают собою чувства, которые возможно приобрести через разные анализаторы. Педагог даёт возможность самим ученикам выбрать один орган чувств и с помощью, например, Волшебника Носа посетить какую-нибудь сказку. Ребята тут же попадают в комнату поросёнка Наф-Нафа, когда он открыл котлы. Дети говорят о том, что они ощутили аромат сажи, шерсти волка, бурлящей воды.

На третьем уроке была проведена игра «Узнай и назови». Цель – закрепить и расширить знания детей о сказках. Учитель по порядку читает одно предложение из сказки, а задача учащихся как можно быстрее узнать и назвать автора и название сказки. Например: «сундук упал и разбился. Из сундука выскочил заяц...». Данная цитата из известной сказки Царевналягушка.

Также на данном уроке проводилась игра «В какой сказке». Цель – обобщить знания детей о сказках, активизировать и развивать чёткую интонационно-выразительную речь. Педагог называет пословицу, поговорку или жизненное правило. Задача учащихся подобрать название той сказки, которая подходит на заданную пословицу. Например, не имей сто рублей, а имей сто друзей. Учащиеся с лёгкостью рассказывают, как Герда нашла Кая и помогла ему, а деньги королевы ей были не нужны.

На четвёртом уроке основного этапа использовалась игра «Сказка на новый лад». Цель – развивать творческую активность, воображение и связную речь через придумывание новой сказки. Учитель предлагает учащимся превратиться в фантазёров и переделать известную сказку «Мороз Иванович». Ученику необходимо продолжить сказку со строк «Идёт она далее, перед нею сад, а в саду стоит дерево...». Затем учитель

внимательно выслушивает все возможные варианты продолжения сказки или сюжет совершенной новой.

На пятом уроке нами была проведена игра «Сказка-пословица». Цель – развивать быстроту реакции, активность, самостоятельность мышления. Учащимся необходимо сочинить сказку, названием и смыслом которого может быть одна из пословиц. Данная игра способствует развитию творческой активности младших школьников, развитию образного мышления, фантазии.

Такого рода задания содействуют активной творческой работе учащихся, развитию уровня творческого воображения. Уроки с применением дидактических игр воспринимались учениками с большей радостью, чем стандартные уроки, что может свидетельствовать о положительном расположении учащихся к учителю и предмету в целом.

Также на уроках литературного чтения применялось проигрывание изучаемого материала, затем происходил анализ полученной информации. Было установлено, что учащиеся с большой заинтересованностью показывают свои чувства, передают свои мысли, желание к собственному творчеству. Ведь чем основательнее представление, приобретённое от прямого восприятия, чем красочнее фигуры воображения, тем больше необходима потребность отразить это в своём творчестве. Ученики обсуждали между собой и с учителем как бы они могли поступить на месте героев в той или иной ситуации, что было бы okazись они в реальной жизни.

Чтобы успешно выполнить данный вид работы от учеников требуется способность вообразить, воспроизвести в фантазии то, что они прочитали. Подобные задания развивают активного и сознательного читателя. В проведении игр принимали участие все учащиеся класса, и стандартным такой урок однозначно назвать нельзя. В конце урока ребятам задавался вопрос от учителя: «Всё ли вам понравилось на уроке?». Дети всегда давали положительный ответ.

Третий блок уроков в экспериментальном классе включал в себя более сложные коллективные дидактические игры, такие как «Небылица за 10 минут», «Древо мудрости», «Немое кино». Данный блок содержал в себе три урока из раздела «Люби живое». Уроки дали хорошую базу для того, чтобы ученики могли проявить и активизировать свою самостоятельность. Даже дети с низким уровнем творческой активности охотно присоединялись к работе, проявляя энергичность и предприимчивость.

Деятельность учащихся сопровождалась позитивными чувствами. Цель игры «Небылица за 10 минут» научить замечать нелогичные ситуации, объяснять их, развивать внимание и память. Учитель пишет какую-нибудь фразу или несколько на бумаге, например, по теме урока «Рассказ В.Ю. Драгунского «Он живой и светится»», затем загибает листок, чтобы не было видно написанного, и передаёт ученику. Задача ученика на этом же листе написать свою фразу, также загнуть листок и передать его следующему ученику. Писать разрешается всё что угодно, но есть одно условие, которое нужно соблюдать – все эти фразы должны отвечать на такие вопросы: кто это был? Как он выглядел? Куда он пошёл? Кого он встретил? Что ему сказали? Что он ответил? Какова была его реакция? Чем вся история закончилась? Когда будет записан ответ на последний вопрос, учитель разворачивает весь листок и читает получившуюся небылицу. Таким образом, учитель получает возможность проверить знания учащихся по теме урока, о чём говорится в рассказе, каковы были действия главного героя.

Выполняя такого вида творческую работу, стала заметна активность тех учеников, которые до этого относились к литературному чтению безразлично. Придумывание и толкование небылиц, действительно решает ряд важных задач, а именно: воспитывает интерес к художественному жанру «небылица», развивает воображение и фантазию детей, развивает все стороны устной речи, создаёт положительный эмоциональный настрой.

На втором уроке заключительного этапа использовалась игра «Древо мудрости». Цель – развитие творческой активности, целенаправленности мыслительного процесса. Учащиеся записывают на листе бумаги сложный вопрос по прочитанному произведению. После этого необходимо завернуть листок и прикрепить скрепкой к дереву на доске. Затем ученики по очереди подходят к дереву, «срывают» записку и как можно более полно отвечают на вопрос вслух. Остальные оценивают вопрос и ответ. Например, тема урока – произведение М.М. Пришвина «Моя родина». Учащиеся придумывают следующие предложения для древа мудрости: чем мать угостила мальчика? Как угощение решило судьбу мальчика? В чём состояла работа мальчика? Что нужно, по словам писателя, делать с сокровищами природы?

На третьем уроке была проведена игра «Немое кино». Цель – стимулировать творческую активность детей в игре, формировать умение развивать сюжет игры. Педагог делит всех учащихся на три группы и по очереди предлагает задание каждой команде. Каждое задание написано на листочке бумаги и содержит в себе простые фразы, например «На небе висит туча» или «Я еду в школу». Ребятам-игрокам необходимо показать без слов то, что написано на карточке, а команды-соперники должны отгадать предложение. Побеждает та команда, где большинство участников смогли изобразить фразы наиболее точно. Таким образом, из всего выше описанного содержания формирующего этапа эксперимента, можно сделать вывод о том, что разработанный комплекс уроков с использованием таких дидактических игр как «Буриме», «Кто больше подберёт рифм», «Узнай и назови», «Сказка-пословица», «Древо мудрости», «Немое кино» способствует развитию творческой активности младших школьников на уроках литературного чтения.

2.3 Анализ и обобщение результатов исследования

Реализовав экспериментальные приемы по развитию творческой активности у младших школьников на уроках литературного чтения с использованием игровых технологий на практике, был реализован последний этап эксперимента – контрольный.

Целью этого этапа являлось: выявить динамику развития творческой активности у младших школьников при обучении на уроках литературного чтения с использованием игровых технологий и без их использования.

Контрольный срез проходил аналогично программе констатирующей части эксперимента. Использовались аналогичные констатирующему эксперименту методики. А также были использованы аналогичные критерии творческой активности, что и на констатирующем этапе эксперимента.

Для исследования уровня развития самостоятельности нами повторно была проведена диагностика параметров учебной самостоятельности младших школьников по методике Н.В. Калининой.

После проведения методики была составлена диаграмма, характеризующая уровень развития самостоятельности младших школьников экспериментальной и контрольной групп на контрольном этапе эксперимента (рисунок 7).

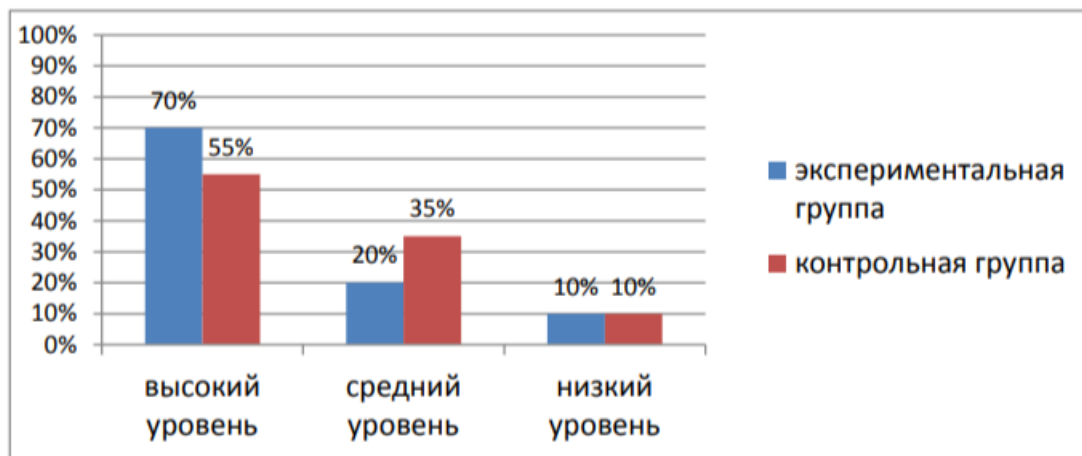


Рисунок 7 – Уровень развития самостоятельности младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на контрольном этапе эксперимента (по методике методике Н.В. Калининой)

После формирующего эксперимента в экспериментальной группе произошли заметные положительные изменения уровня самостоятельности. В 3 «А» классе высокий уровень самостоятельности выявлен у 14 учеников (70%), средний уровень самостоятельности выявлен у 4 учеников (20%), низкий уровень принадлежит 2 ученикам (10%). В 3 «В» классе высокий уровень принадлежит 11 ученикам (55%), средний уровень самостоятельности принадлежит 7 ученикам (35%), низкий уровень самостоятельности выявлен у 2 учеников (10%).

На формирующем этапе эксперимента данное качество развивалось постепенно с самого первого урока, завершая, на последнем уроке заданиями усложненного характера. Такой подход доказал свою эффективность на контрольном этапе эксперимента. Так, ученики из экспериментальной группы, показавшие высокий уровень развития, достигли положительных изменений в генерировании идей и самостоятельности выполнения заданий, они стали меньше копировать свои идеи, и больше уделять внимание их разнообразию.

Также для определения уровня развития самостоятельности младших школьников нами была повторно проведена методика «Нерешаемая задача» авторов Н.И. Александровой и Т.И. Шульги.

После анализа полученных данных, была составлена диаграмма уровня развития самостоятельности младших школьников экспериментальной и контрольной групп на контрольном этапе эксперимента (рисунок 8).

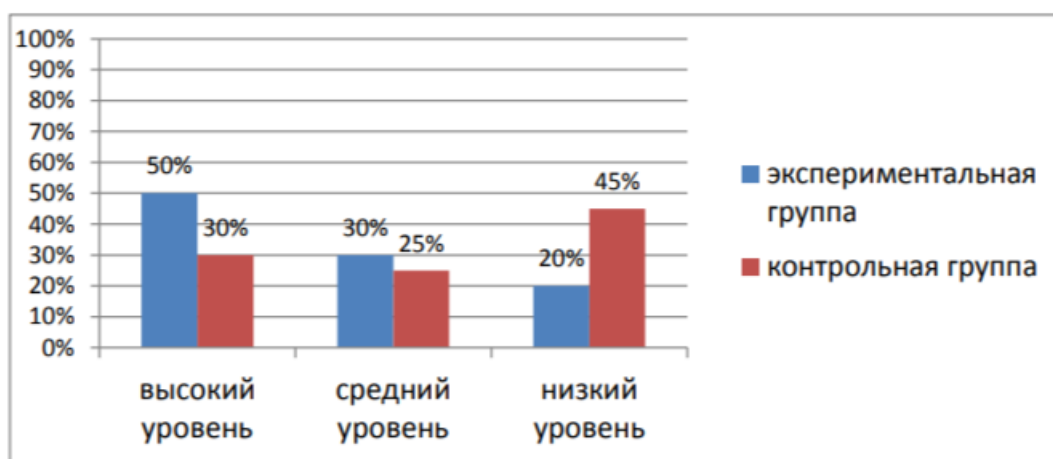


Рисунок 8 – Уровень развития самостоятельности младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на контрольном этапе эксперимента (по методике «Нерешаемая задача»)

В экспериментальной группе произошли положительные изменения. В 3 «А» классе высокий уровень выявлен у 10 учеников (50%), средний уровень выявлен у 6 учеников (30%), низкий уровень выявлен у 4 учеников (20%). В контрольной группе качественных изменений не произошло. Высокий уровень выявлен у 6 учеников (30%), средний уровень выявлен у 5 учеников (25%), низкий уровень выявлен у 9 ученика (45%).

Для определения уровня развития оригинальности воображения после проведения формирующего эксперимента было проведено повторное тестирование по методике Э.П. Торренса, адаптированной Е.Е. Туник.

По результатам методики Э.П. Торренса была составлена диаграмма, характеризующая уровень развития оригинальности воображения младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на контрольном этапе эксперимента (рисунок 9).

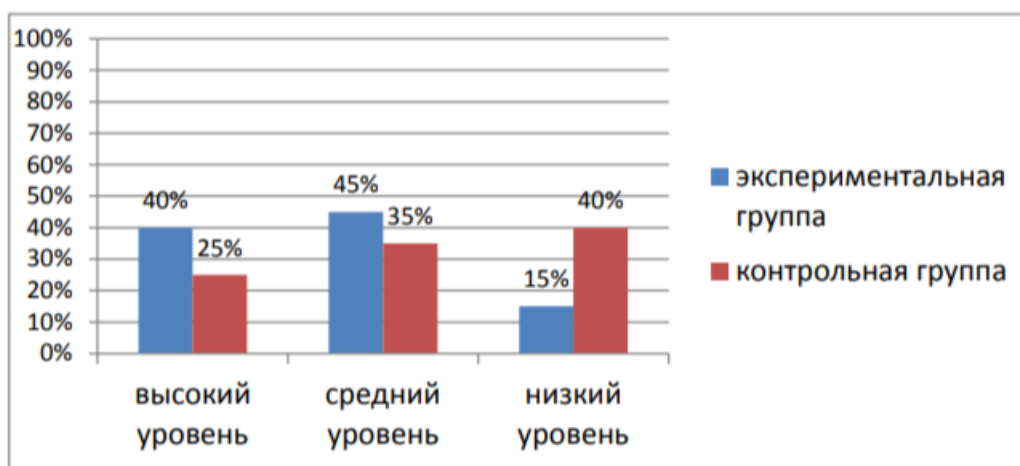


Рисунок 9 – Уровень развития оригинальности воображения младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на контрольном этапе эксперимента

В 3 «А» классе у 8 учеников выявлен высокий уровень (40%), у 9 учеников выявлен средний уровень (45%), у 3 учеников выявлен низкий уровень оригинальности воображения (15%). В контрольной группе качественных изменений не произошло. У 5 учеников выявлен высокий уровень (25%), у 7 учеников выявлен средний уровень оригинальности (35%), у 8 учеников выявлен низкий уровень (40%).

В экспериментальной группе высокий уровень развития способности к открытию новых идей проявлялся в том, что младшие школьники стали находить и предлагать большое количество разнообразных идей и решений, поставленных задач. Такие ученики не используют шаблоны в своей работе, их рисунки отличаются разработанностью и оригинальностью. Названия к рисункам таких учеников носили философский и продуманный характер.

Для того чтобы узнать, насколько у учащихся развита способность к новизне результатов и способов деятельности идей при создании творческой работы мы повторно провели методику О.М. Дьяченко и Е.Л. Пороцкой «Сочинение сказки».

По результатам методики «Сочинение сказки» была составлена диаграмма, характеризующая уровень развития способности к новизне результатов и способов деятельности младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на контрольном этапе эксперимента (рисунок 10).

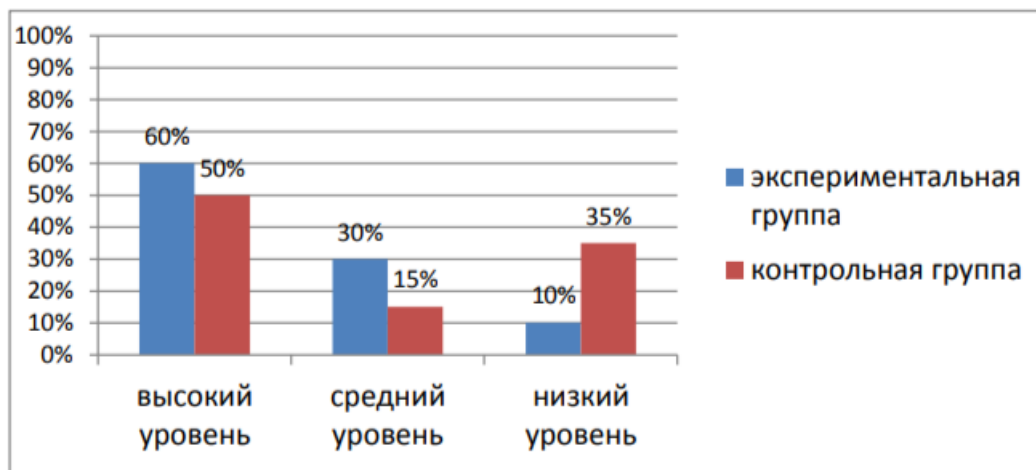


Рисунок 10 – Уровень развития способности к новизне результатов и способов деятельности младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на контрольном этапе эксперимента

Методика оценки сочинённой ребёнком сказки О.М. Дьяченко и Е.Л. Пороцкой показала следующие результаты. В 3 «А» классе высокий уровень выявлен у 12 учеников (60%), средний уровень выявлен у 6 учеников (30%), низкий уровень выявлен у 2 учеников (10%). В 3 «В» классе высокий уровень выявлен у 10 учеников (50%), средний уровень выявлен у 3 учеников (15%), низкий уровень принадлежит 7 ученикам (35%).

Для того чтобы узнать, насколько у учащихся развита способность к новизне результатов и способов деятельности при создании творческой работы мы повторно провели методику «Вербальная фантазия» автора Р.С. Немова.

После анализа полученных данных, была составлена диаграмма развития способности к новизне результатов и способов деятельности

младших школьников экспериментальной и контрольной групп на контрольном этапе эксперимента (рисунок 11).

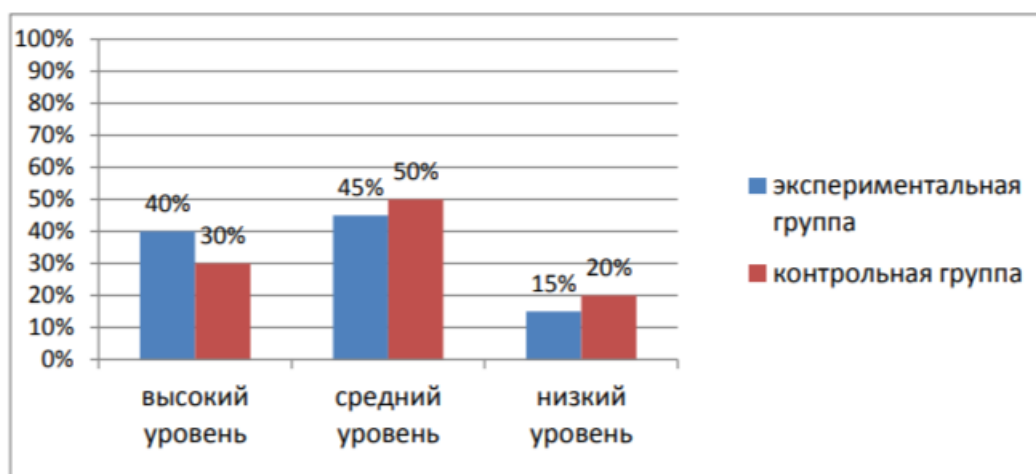


Рисунок 11 – Уровень развития способности к новизне результатов и способов деятельности младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на контрольном этапе эксперимента

Методика Р.С. Немова «Вербальная фантазия» показала следующие результаты. В 3 «А» классе высокий уровень выявлен у 8 учеников (40%), средний уровень выявлен у 9 учеников (45%), низкий уровень выявлен у 3 учеников (15%). В 3 «В» классе высокий уровень выявлен у 6 учеников (30%), средний уровень выявлен у 10 учеников (50%), низкий уровень выявлен у 4 учеников (20%).

Итоговый уровень творческой активности у младших школьников на уроках литературного чтения предполагает обобщение данных по каждому этапу исследования. К высокому уровню были отнесены 10 (50%) учащихся из экспериментальной группы и 7 (35%) учащихся из контрольной группы. К среднему уровню принадлежат 9 (45%) учащихся из экспериментальной группы и 13 (60%) учащихся из контрольной группы. К низкому уровню были отнесены 1 (5%) учащийся экспериментальной группы и 1 (5%) учащийся из контрольной группы.

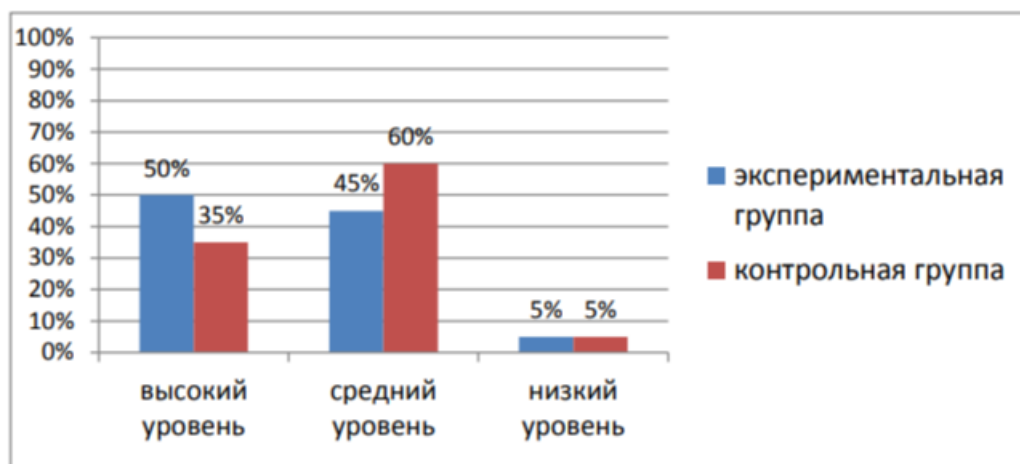


Рисунок 12 – Уровень развития творческой активности младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на контрольном этапе эксперимента

По результатам обобщения на контрольном этапе, мы видим, что количество учащихся с высоким уровнем развития творческой активности в экспериментальной группе увеличилось на 6 (30%), средний уровень уменьшился на 4 (20%). Количество учащихся с низким уровнем развития творческой активности уменьшилось на 2 (10%) учащихся. В контрольной группе качественные изменения не произошли (рисунок 13).

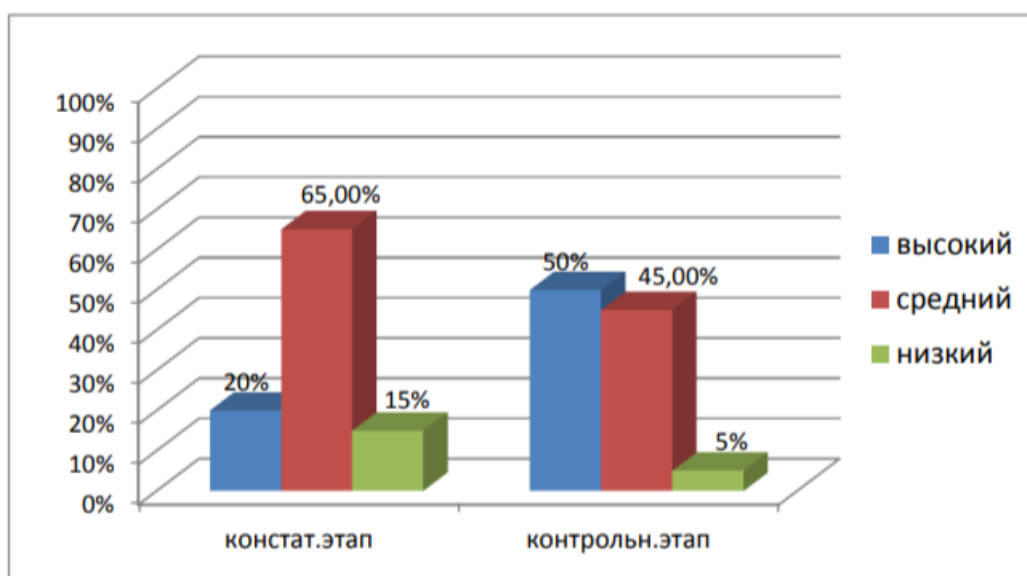


Рисунок 13 – Итоговый уровень развития творческой активности младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на контрольном этапе эксперимента

Таким образом, проанализировав результаты повторных диагностик, мы можем сделать вывод, что разработанный нами комплекс уроков, направленный на развитие творческой активности у младших школьников на уроках литературного чтения с использованием дидактических игр, даёт положительные результаты. Высокий уровень развития оригинальности воображения, богатства и выразительности у младших школьников на данном этапе в экспериментальной группе характеризуется тем, что они придумали максимальное количество персонажей в своем рассказе, активно вступали в диалог с другими участниками, комментировали их сюжет, их предложения были наполнены выразительными средствами: эпитетами, сравнениями и словами-образами, что может свидетельствовать о широком объеме словарного запаса. То есть, ученики не только быстро придумывают сюжет, но и дополняют его оригинальными идеями. Рассказы были насыщены экспрессией, ученики вжились в роль, каждого персонажа.

Показатели диагностик экспериментальной группы увеличиваются, в то время как показатели контрольной группы существенно не изменяются. На уроках литературного чтения учащиеся стали работать активнее, процесс чтения стал для них более увлекательным, возникло стремление читать внеклассные произведения. Ребята начали посещать городскую библиотеку. Возросла техника чтения.

Выводы по второй главе

Основной целью опытно-экспериментальной работы являлась проверка выдвинутой в исследовании гипотезы, а также диагностика творческой активности младших школьников, её развитие на уроках

литературного чтения посредством дидактических игр. Эксперимент проходил в три этапа: констатирующий, формирующий, контрольный.

Опытно-экспериментальной работы, которая проводилась на базе КГУ «Щербаковская общеобразовательная школа им. М. Хакимжановой отдела образования Алтынсаринского района» Управления образования акимата Костанайской области. В эксперименте принимали участие учащиеся 3 «А» класса в количестве 20 человек и учащиеся 3 «В» класса в количестве 20 человек. Для реализации поставленной цели, на основе изученного нами теоретического материала, нами были определены следующие критерии творческой активности: самостоятельность, оригинальность воображения, способность к новизне результатов и способов деятельности. Также нами были выделены уровни развития творческой активности младших школьников. Постановка цели и критериев определили содержание и методики констатирующего и контрольного эксперимента.

В соответствии с полученными результатами констатирующего этапа эксперимента в качестве экспериментальной группы нами был выбран 3 «А» класс, в качестве контрольной – 3 «В». Основной целью формирующего эксперимента явилась реализация выделенных нами педагогических условий по эффективному развитию творческой активности младших школьников, а также разработанного комплекса уроков с применением дидактических игр. После проведения формирующего этапа эксперимента был выполнен контрольный этап, а также анализ экспериментальных данных, полученных в ходе исследования.

По завершении данного этапа, нами был сделан вывод о том, что комплекс разработанных и внедренных нами уроков дал положительную динамику, а уровень развития творческой активности младших школьников на уроках литературного чтения – возрос.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате исследования мы смогли сделать следующие выводы.

Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игра, как один из этапов урока, помогает развить различные навыки и умения, например, приучает к коллективным действиям, помогает принимать как самостоятельные, так и скоординированные решения, повышает способность руководить, не практические навыки, кроме этого развивает творческие способности, воображение, а также игра способствует повышению мотивации обучения.

Используя игру как средство формирования коммуникативных УУД, учитель имеет возможность направлять внимание детей на те явления, которые ценны для расширения круга представлений. И вместе с тем учитель питает интерес детей, развивает любознательность, потребность и сознание необходимости усвоения знаний через игру. В процессе игры формирует умение распоряжаться знаниями в различных условиях. Руководя игрой, педагог воспитывает активное стремление детей что-то узнать, искать, делиться с другими своими находками.

Игра способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

На основании изученного материала можно сделать следующие выводы: использование игровых элементов на уроках литературы является эффективным для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления изученного материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений.

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов.

Игровые педагогические технологии включают достаточно разнообразную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Игровые технологии подразделяются на развлекательные, дидактические, диагностические; в процессе обучения игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. Внедрение игровых элементов в структуру урока нацелены на то, чтобы научить учащегося осознавать мотивы своего обучения.

Существуют такие виды литературных игр, как викторины, кроссворды, шарады, ребусы, головоломки, КВНы, аукционы, инсценировки, «отгадай писателя», литературные «прятки», ученый совет, различные конкурсы (чтецов, рисунков, на лучший вопрос по теме произведения, на лучшую литературную игру) и другие. Одни из них (викторина, кроссворд, шарада, ребус, головоломка) являются методами обучения, то есть «способами достижения образовательных задач», другие (КВН, аукцион) – формами организации, то есть «внешним выражением совместной деятельности учителя и учащихся. Конкурс, инсценировка, ученый совет могут быть и тем и другим в зависимости от целей конкретного урока.

Основной целью опытно-экспериментальной работы являлась проверка выдвинутой в исследовании гипотезы, а также диагностика творческой активности младших школьников, её развитие на уроках литературного чтения посредством дидактических игр. Эксперимент проходил в три этапа: констатирующий, формирующий, контрольный.

Опытно-экспериментальной работы, которая проводилась на базе КГУ «Щербаковская общеобразовательная школа им. М. Хакимжановой отдела образования Алтынсаринского района» Управления образования акимата Костанайской области. В эксперименте принимали участие

учащиеся 3 «А» класса в количестве 20 человек и учащиеся 3 «В» класса в количестве 20 человек. Для реализации поставленной цели, на основе изученного нами теоретического материала, нами были определены следующие критерии творческой активности: самостоятельность, оригинальность воображения, способность к новизне результатов и способов деятельности. Также нами были выделены уровни развития творческой активности младших школьников. Постановка цели и критериев определили содержание и методики констатирующего и контрольного эксперимента.

В соответствии с полученными результатами констатирующего этапа эксперимента в качестве экспериментальной группы нами был выбран 3 «А» класс, в качестве контрольной – 3 «В». Основной целью формирующего эксперимента явилась реализация выделенных нами педагогических условий по эффективному развитию творческой активности младших школьников, а также разработанного комплекса уроков с применением дидактических игр. После проведения формирующего этапа эксперимента был выполнен контрольный этап, а также анализ экспериментальных данных, полученных в ходе исследования.

По завершении данного этапа, нами был сделан вывод о том, что комплекс разработанных и внедренных нами уроков дал положительную динамику, а уровень развития творческой активности младших школьников на уроках литературного чтения – возрос.

Таким образом, цель исследования достигнута. Задачи решены. Гипотеза нашла свое подтверждение.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. *Аникеева Н.П.* Воспитание игрой [Текст]: учеб. пособие / Н.П. Аникеева. Москва: «Прогресс», 2010 г.- с. 87- 90
2. *Бабанский Ю.К.* Оптимизация учебно-воспитательного процесса. [Текст]: метод. рекомендации / М.: Педагогика, 2009. – с 117
3. *Блонский П. П.* Психология и педагогика. игрой [Текст]: Избранные труды. - М.: «Юрайт», 2016.
4. *Бондаревский В.Б.* Воспитание интереса к знаниям и потребности к самообразованию [Текст] / М.: Просвещение, 2011.- с.265
5. *Выготский Л.С.* Воображение и творчество в детском возрасте. [Текст]/ Л.С. Выготский. Москва: М., 2009. – с. 105
6. *Выготский Л.С.* Игра и её роль в психическом развитии детей.- Вопросы психологии [Текст]: Книга для учителя/ М. : Просвящение , 1991. - с.62-76
7. *Газман О.С., Харитонова Н.Е.* В школу с игрой [Текст]: Кн. для учителей / О. С. Газман, Н.Е. Харитонова. - М.: Просвещение, 1991. - с/ 96
8. *Гамезо М.В., Петрова Е.А., Орлова Л.М., Петрова Е.П.* Возрастная и педагогическая психология [Текст]: учебн. пособие / М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
9. *Гришина Л.Я., Мещерякова Н.Я.* О формировании читательских умений на уроках литературы [Текст] / Литература в школе, 1976, В 3, с. 29- 41.
10. *Давыдов, В.В.* Проблема периодизации психологического развития [Текст] / Давыдов В.В. - Пермь, 1974. – с. 185
11. *Демин, М.В.* Труд и игра как виды и аспекты человеческой деятельности [Текст] / М.В. Демин // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 7, Философия. – 2019. – № 1. – с. 52–29

12. *Жабицкая, Л. Г.* Восприятие художественной литературы и личность [Текст]: литературное развитие в юности / Л.Г. Жабицкая. - Кишинев: Штиинца, 1974. - 134
13. *Кабанова, Л. В.* Учебные игры как средство повышения эффективности уроков. [Текст] / Ср.шк. 2019. - №1 - 35-37
14. *Кочетов, Н.С.* Нестандартные уроки в школе. [Текст] / М.: Учитель, 2010. – с. 321-322
15. *Кошикова Т.Е.* Творческая игра в воспитательной работе школы.- В сб.: Воспитание самостоятельности и активности учащихся. [Текст]: сборник статей / Учён. зап. (Ленингр. пед. ин-т им.А.И. Герцена), 1966, т. 297, с. 185- 194.
16. *Крупская Л.И.* Литературные игры и инсценировки школьников [Текст]: кружок художественного чтения / Л.И. Крупская. - Москва : Издательство АПН РСФСР, 1960. – с. 47
17. *Крутецкий В.А., Лукин Н.С.* Психология подростка [Текст] / В.А. Крутецкий, Н. С. Лукин. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Просвещение, 1965. – с. 316
18. *Кудряшев Н.И.* Взаимосвязь методов обучения на уроках литературы. [Текст]: пособие для учителей/ Н. И. Кудряшев. - М. : Просвещение, 1981. – с. 190
19. *Кудряшев Н.И.* Примечания [Текст]: Очерки по методике литературного чтения / Н.И. Кудряшев. - М.: Учпедгиз, 1963, с.295-308
20. *Латышина, Д.И.* История педагогики (История образования и педагогической мысли) [Текст]: учеб. пособие. / Д. И. Латышина. – М.: Гардарики, 2005. – 603 с.
21. *Лейбсон В.И.* Развитие художественно-творческих способностей школьников на уроках и в процессе внеклассной работы по литературе. [Текст] / В кн.: Совершенствование литературного развития школьников. М., 1979, с.91-136.

22. *Лейтес Н.С.* Умственные способности и возраст [Текст] / Н. С. Лейтес / Научно-исследовательский институт общей и педагогической психологии Академии педагогических наук СССР. - М. : Педагогика, 1971.- 280 с.
23. *Литвинов В.В.* Литературные задачи и игры для учащихся старших классов. Литература в школе [Текст] / В. В. Литвинов / М.: 1964, I, с.49-56.
24. *Макаренко А.С.* Игра. Лекции о воспитании детей. [Текст]: Собр. соч.: В 7-ми т.-М., 1957. - Т.4, с.373-383.
25. *Маркова А.Г.* Формирование мотивации учения в школьном возрасте [Текст]: пособие для учителей -М.: Просвещение, 1983.- с. 96
26. *Маранцман, В.Г.* Проблемное изучение литературного произведения в школе [Текст] / Маранцман В. Г., Чирковская Т. В. - Л., 1977. – 208 с.
27. *Мастюкова Е.М.* Развивающие игры для младших школьников. [Текст]/ Е.М. Мастюкова. - М.: Просвещение, 1991 - 50 с. 31
28. *Махлах Е.С.* Психологические особенности сюжетной игры в школьном возрасте // Вопросы психологии личности школьника [Текст] / Под ред. Л.И. Божович и Л.В. Надеждиной. М., 2011
29. *Миллер С.* Психология игры. [Текст] / С. Миллер / СПб: Университетская книга, 2009
30. *Молдавская, Н. Д.* Опыт изучения читательского восприятия старших школьников [Текст] / Молдавская Н.Д. // Восприятие учащимися литературных произведений и методика школьного анализа. - М., 1974. – С.28 – 56
31. *Молдавская Н.Д.* Литературное развитие школьников в процессе обучения. [Текст]: теоретические вопросы -М.: Педагогика, 1976.- с. 224
32. *Минский Е.М.* От игры к знаниям. [Текст]: Пособие для студентов педагогических учреждений./ Е.М. Минский – М.: Просвещение 2006.
33. *Михайленко Т. М.* Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы

Международ. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. - Челябинск: Два комсомольца, 2020. - С. 140-146.

34. *Никитин, Б.П.* Ступеньки творчества или развивающие игры [Текст] / Б.П. Никитин. - М.: Просвещение, 2007. - 341 с.

35. *Никифорова, О.И.* Психология восприятия художественной литературы [Текст] / Никифорова О.И. – М.: Книга, 1972. – 206 с.

36. *Пидкасистый, П.И., Хайдаров Ж. С.* «Технология игры в обучении и развитии [Текст]: учебн. пособие / П. И. Пидкасистый. М.: 1996. – 254 с.

37. *Подласый, И.П.* Педагогика: в 3-х кн., кн. 2: Теория и технология обучения: учеб. [Текст]: учебн. пособие для студентов вузов, обучающихся по направлениям подгот. И специальностям в обл. «Образование и педагогика»/ И. П. Подласый. – 2-е изд., испр. И доп. – М.: Гуманитар. Изд. Центр ВЛАДОС, 2007. – 575 с.

38. *Полат Е.С.* Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. [Текст]: Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е. С. Полат, М.: Издательский центр «Академия», 2002. - 272 с. - М.: Просвещение, 2010.

39. *Рожина, Л.Н.* Психология воспитания литературного героя школьниками [Текст] / Рожина Л.Н. – М.: Просвещение, 1977. –158 с.

40. *Рубинштейн С. Л.* Основы общей психологии [Текст]/ С.Л. Рубинштейн //СПб., 2010.

41. *Селевко Г.К.* Великая иллюзия. Игра как метод обучения [Текст]: Учительская газета. – 2020 - № 40

42. *Селевко Г.К.* Современные образовательные технологии [Текст]: Учебное пособие. - М.: Народное образование, 2021.

43. *Сиденко, А.С.* Игровой подход в обучении / [Текст] / Народное образование, № 8, 2000 г., 134 – 137.

44. Скачок В. Е., Демьяненко А. М., Демьяненко Е. А., Котлярович А. А. [Электронный ресурс]: Игра как философский феномен человеческой деятельности // Молодой ученый. Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/104/24232/> (дата обращения: 19.03.2022).
45. Слостенин, В.А. и др. Педагогика [Текст]: учеб. пособие для студ. Высш. Пед. учеб. Заведений / В. А. Слостенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред В. А. Слостенина. М.: Издательский центр «Академия», 2002. – с. 576
46. Ожегов, С.И. Толковый словарь русского языка [Текст]/ С.И. Ожегов. - М.: АСТ, 2018. - 736 с.
47. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Текст] / М-во образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение, 2011. – 48 с. – Стандарт второго поколения.
48. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Сост., пер. и предисл. Д. В. Сильвестрова. Комм. Д. Харитоновича. - СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. - ISBN 978-5-89059-168-5; СПб., 2019.
49. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. [Текст] / С. А. Шмаков. - Москва : Новая школа, 1994. –с. 239 с.
50. Щукина, Г.И. Активизация познавательной деятельности в учебном процессе. [Текст] / Г.И. Щукина - М., Просвещение, 2009. – с. 240
51. Эльконин Д.Б. Учебная деятельность - ее структура и формирование [Электронный ресурс] Режим доступа: http://obr.1c.ru/fizika_sed/school_ro/elkonin_yd.doc (20.05.2022)
52. Эльконин, Д.Б. Психология игры. [Текст] / Д.Б. Эльконин /М.: Просвещение, 2010.

**Конспект урока по литературному чтению для 3 класса на тему И.А. Бунин.
«Детство»**

Ход урока

- I. Орг. момент
- II. Контроль д/з
- III. Сообщение темы урока.

Ребята, давайте прочитаем слово, которое получилось по вертикали? Значит, творчество, какого писателя мы будем изучать сегодня?

IV. Изучение нового материала.

- а) Чтение стихотворения «Детство». Как вы думаете, о чем это стихотворение? В нём автор рассказывает о своём детстве. За каждой строчкой мы можем увидеть его самого, его мысли и чувства.
- б) Самостоятельная работа с текстом

V. Проведение дидактической игры.

Игра «Придумай предложение». Цель – развитие творческой активности и творческого мышления, способность к синтезу, свободы речи. Её суть в том, что педагог произносит фразу или предложение, а задача учащегося повторить её и продолжить. Хорошо, если в игре принимает участие несколько учеников. Тематика может быть самой разнообразной. На данном уроке педагог предложил учащимся продолжить фразу «Для меня детство это...».

VI. Работа с текстом

Чтение стихотворения по частям. Какое настроение вы думаете, у автора было при написании данного произведения? Какое настроение у вас? Что бы вы могли рассказать об Иване Алексеевиче судя по этому стихотворению? Что он за человек?

VII. Выборочное чтение

Физкультминутка.

VIII. Выразительное чтение.

Самостоятельное чтение.

Почему стихотворение называется именно Детство?

IX. Домашнее задание

Подготовиться к выразительному чтению.

X. Итог урока

Ребята, что вы узнали нового о творчестве И.А. Бунина? Вам было интересно познакомиться с его стихотворением? Спасибо всем большое за урок.

Конспект урока по литературному чтению для 3 класса на тему Дедушка Мазай и зайцы Н.А. Некрасов

Ход урока

1. Орг. момент

2. Подготовка к усвоению нового материала

Ребята, на прошлом уроке мы познакомились с биографией Н.А. Некрасова. Что вам больше всего запомнилось? Почему? Сегодня мы продолжим знакомство с его творчеством.

3. Словарная работа

4. Изучение нового материала

а) стихотворение читает учитель

б) проверка первичного восприятия

Ребята вам понравилось стихотворение? Какие моменты особенно запомнились? Что вас удивило, развеселило или огорчило? О чём же это стихотворение?

в) работа по развитию речи

5. Проведение дидактической игры «Буриме».

Цель – активизация творческой активности и творческого мышления. Это литературная игра, заключающаяся в сочинении стихов, чаще всего шуточных, на заданные рифмы, или же на заданную тему. Здесь учащимся необходимо проявить всю свою сообразительность и находчивость. Допустим, педагог задаёт следующую рифму «Лето – конфета» и учащимся необходимо составить ассоциативный куст. Учитель задаёт вопросы «Что вы представляете при слове лето? А при слове конфета?». Далее учащиеся зачитывают получившиеся двустишия. Например: «Где ты, где ты, наше лето? Вкус твой сладкий, как конфета!».

Проведение дидактической игры «Кто больше подберёт рифм».

Цель – развитие творческой активности и умения подбирать рифмующиеся пары слов. Учитель называет слово, а задача учащихся придумать к нему рифму. В качестве усложнения можно называть слово определённой части речи и рифму необходимо подобрать той же части речи.

6. Вторичное чтение и анализ (дети читают самостоятельно).

Рефлексия.

7. Подведение итогов урока

Ребята, что вы узнали нового о творчестве Н.А. Некрасова? Вам было интересно познакомиться с его стихотворением? Спасибо всем большое за урок.