

«Игровые технологии как средство активизации учебно-познавательной деятельности учащихся на уроках русского языка и литературы».

Подготовила:
Каменева Ирина Владимировна,
учитель русского языка и литературы,
МОУ СОШ № 4, г. Комсомольск-на-Амуре
Хабаровский край

Учебный процесс включает различные виды деятельности, и каждый из них по-своему воспитывает и активизирует учащихся, развивая их самостоятельность, творческую мысль. Действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей учащихся является метод использования различных игр и игровых форм организации познавательной деятельности.

Игра приоткрывает ребёнку незнакомые грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у школьников интереса к учебному предмету, значит, процесс обучения становится более эффективным. Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

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 – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью

Целью обращения к игровым технологиям на уроках литературы является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне методики, перевод знаний в опыт. Данные технологии помогают воспитывать культуру общения учащихся и формируют умение работать в коллективе и с коллективом. Все это определяет функции игровых технологий как средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность. Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте обучаемых. Педагогически и психологически продуманное использование ее на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности.

Л.Н. Артамонова указывает и на то, что «использование игр и игровых моментов на уроках способствует активизации познавательной и творческой деятельности учащихся, развивает их мышление, память, воспитывает инициативность, позволяет преодолеть скуку в обучении предмета; игры развивают сообразительность и внимание, обогащают язык и закрепляют запас слов учащихся, сосредотачивают внимание на оттенках их значений; игра может заставить ученика вспомнить пройденное, пополнить свои знания». Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приёмов 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 её средства, в учебную деятельность вводится элемент

соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игровые технологии я использую в основном в 5-6-ых классах. Это связано с тем, что пятый класс - переходный этап в жизни детей. Задача педагога в это время - сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению. Для меня важно сделать учебные занятия не скучными и обыденными, а радостными и интересными. Вот здесь на помощь приходят уроки - игры, уроки – путешествия и т.д. Я убедилась, что на таких уроках ученики работают более активно.

Важно только, исходя из цели урока, конкретного содержания изучаемого произведения, найти форму игры, органично «вплести» её в ткань урока, чтобы помогать развитию творческих способностей детей.

Рассмотрим некоторые игровые методики, которые можно применять на уроках.

1. «Орфографический диктант с сюрпризом»

Учитель диктует слова, но перед каждым словом называет букву, которую ученик должен пропустить. Например: «Запишите слово «компьютер», пропустив букву К». Учащиеся записывают слово, пропуская указанную букву. Затем проверяют друг друга и выявляют победителя.

2. «Литературный квест»

Класс делится на команды, каждая команда получает задание прочитать отрывок текста и решить загадки, основанные на содержании произведения. Победителем становится та команда, которая первой выполнит задания и правильно ответит на вопросы викторины.

3. «Кто быстрее?»

Учитель показывает карточку с изображением предмета или явления, учащиеся называют соответствующее существительное, прилагательное или глагол. Побеждает тот, кто первым даст правильный ответ.

4. «Собери предложение»

Раздаются карточки с отдельными словами, учащимся предлагается составить из них осмысленное предложение. Можно усложнить игру, добавив условие, что предложение должно содержать определенное количество слов или соответствовать заданному стилю речи.

5. «Рассказчик»

Один учащийся начинает рассказ одним предложением, следующий продолжает историю следующим предложением и так далее. Важно следить за связностью повествования и соблюдением грамматических норм.

Использование игровых технологий на уроках русского языка и литературы позволяет сделать процесс обучения увлекательным и эффективным. Игры помогают развивать коммуникативные навыки, творческие способности, внимание и память учащихся, также позволяют ученикам лучше усвоить материал, развить воображение и повысить интерес к предмету. Использование игровых технологий способствует созданию позитивной атмосферы на уроках и повышает мотивацию учащихся.

Слово – главный инструмент учителя. И учить быть внимательным к слову нужно стараться с самого начала работы. Так, например, изучение художественного произведения, в котором встречаются много новых для учащихся слов, можно начать словарной игрой, игрой-конкурсом на лучшего толкователя слов. Победителем считается тот, кто понятнее, точнее, интереснее сумеет объяснить слова. При этом разрешается пользоваться учебником-хрестоматией, словарями, другими источниками.

Обогащению словарного запаса способствует изучение темы «Пословицы и поговорки» в 5-м классе. Задача учителя в данном случае – научить воспринимать образность пословиц и поговорок и применять их в речи. И опять без игры не обойтись, именно она позволяет создать нужные речевые ситуации на уроке. Раздаются карточки с

пословицами и проводятся такие игры: «Подскажи словечко!» , «Закончи пословицу» , «Отгадай пословицу по данному слову». Ребята, пользуясь карточками, стараются найти нужные слова, чтобы закончить пословицу, которую читает учитель, или назвать пропущенные им слова.

Также предлагается определить темы пословиц, а к отдельной (по выбору ученика) придумать случай и рассказать о нём так, чтобы употребление пословицы было уместно. Таким образом, создаются условия для развития образной речи, освоения понятия о сюжете, для развития детского творчества.

Одна из задач уроков литературы – помочь учащимся уяснить функцию различных изобразительных средств, овладеть ими на практике. Этому служит, например, игра в эпитеты, которая проводится в два этапа. Первый этап – работа с текстом произведения, которое изучается на уроке: предлагается вспомнить авторские эпитеты.

Второй этап – работа с произведением того же автора, но не включенным в программу. Требуется вместо пропущенных эпитетов подобрать подходящие эпитеты, обосновать свой выбор, затем сравнить с авторскими. Например, при изучении «Кладовой солнца» М.Пришвина предлагаем для самостоятельных поисков миниатюру из «Лесной капели».

Что дает такой прием? Во-первых, появляется возможность сравнивать синонимические ряды эпитетов, лучше видеть картины, нарисованные писателем. Во-вторых, и это, пожалуй, самое важное, ребята постигают возможности слов, овладевают ими, письменная и устная речь становится свободнее, точнее, эмоциональнее, появляется стремление к образности повествования, насколько это посильно ученикам 5-6 классов.

Творческое отношение к литературному произведению невозможно без умения понимать, ценить роль детали в художественном тексте. Но дети часто не умеют видеть её в читаемом, увлекаются только ходом событий. Задержать внимание помогают элементы игры.

Такую игру, развивающую внимание к деталям, используем, изучая сказку-быль «Кладовая солнца». Для уяснения смысла имеют значение не только «действующие» герои. Учащиеся должны по репликам «действующих» героев о других персонажах догадываться, о ком идёт речь. Воображение учеников, их мышление развиваются, когда они, включив своё воображение, готовят рассказы о таких героях, как родители Насти и Митраши в «Кладовой солнца», о семье, в которой вырос Ваня Солнцев («Сын полка»). Мысленно прикоснуться к тому, что изучается, можно с помощью ассоциативных переживаний каждого отдельного ученика. На уроках литературы это чаще всего ход от слова к чувству. Такие приемы я часто использую, они нравятся детям, не требуют дополнительной подготовки. Как правило, такая работа рождает на уроке огромное количество эмоций, переживаний. Ассоциации может вызвать слово, образ, выражение, музыка, звуковой ряд. Например, игра-ассоциация на основе вопроса. Вопросы могут быть сформулированы следующим образом: «Что вы видите, слышите, чувствуете, когда я произношу слово? Когда слышите музыкальный фрагмент?»

Например, предлагаю записать слово «волшебство» и свой ассоциативный ряд к нему. Дети выстраивают примерно такой ряд: чудо, что-то необычное, интересное, невозможное..., а затем подходим к теме урока в творчестве А.Грина. В конце урока делаем вывод о том, что человек может делать чудеса своими руками.

Игра «Представь себе». Данный прием можно использовать на уроке литературы в 6-м классе при изучении стихотворения А.Пушкина «Зимнее утро». Представьте себе, что сегодня воскресенье, вы сладко спите, вдруг вы начинаете ощущать, что вас что-то будит: ослепительный солнечный луч пробился между шторами. Вы встаете, подходите к окну и видите, что за окном, где еще вчера хлюпала грязь, сегодня все в ослепительной белизне. Попробуйте нарисовать картину, которую вы увидели из своего окна. Прослушав высказывания, ребята поняли, что предложения получились похожими, с использованием одних и тех же словосочетаний «белый снег», «яркое солнце». Но эту сложную задачу

решил и Пушкин, когда написал стихотворение «Зимнее утро». Так мы подошли к теме урока.

Игра «Памятник литературному герою». Данный прием можно использовать на уроке литературы по рассказу Л.Андреева «Кусака». Ученики должны попробовать увековечить память главной героини рассказа собаки по имени Кусака, а именно: представить памятник и описать его.

Дать первоначальное представление о строении художественного произведения помогают опять же игровые формы. Например, игра с иллюстрациями. Используя набор открыток по сказкам Андерсена, Перро или братьев Гримм, учитель просит ребят рассказать, что изображено на иллюстрации, вспомнить сказку и её автора, подобрать «рассыпанные» открытки в такой последовательности, чтобы восстановить содержание сказки. Много ли даёт такая работа для развития творчества? В основном, даёт наглядное представление о композиции, развивает речь.

Для развития воображения на уроках существуют различные приёмы. Успех их обеспечен в том случае, если есть творческое сотрудничество учителя и ученика. Здесь важен и тон учителя, и настроение учеников. Важно помочь ученику раскрыться, помня об особенностях возраста.

Ученики 5-6-х классов любят играть. И элементы игры могут присутствовать при выполнении серьёзных заданий, довольно трудных для ребят. Допустим даётся задание сделать диафильм по сказке. Учитель предваряет его такими словами: «Сейчас вы станете художниками, сценаристами, режиссёрами. Ваша задача...» Если какое-то понятие встречается впервые, учитель кратко объясняет особенности деятельности того или иного работника искусства. Составление диафильмов, кино- и телефильмов – работа трудная. И очень важно здесь коллективное начало: ребята обсуждают «диафильм», спорят, предлагают своё решение, а в результате выбирают в произведении самое главное, яркое, что помогает раскрыть характеры героев.

Порой поражаешься, насколько серьёзно это делается: никто не сомневается, допустим, что он «сценарист». И это хорошо. Играя во взрослых, дети учатся соучастию.

Удачной формой давно считается театрализованная игра, которую можно проводить и на уроках, и во внеклассной деятельности. Такая игра доступна и интересна школьникам любого возраста. Ценность её в том, что она вносит в процесс познания новые ощущения, прошедшие через чувство и действие. Подготовительная работа включает в себя выбор темы, распределение ролей, создание сценария, одну - две репетиции, обсуждение игровых условностей.

Немаловажны также творческие зачёты. Первый такой зачёт – в 5-м классе можно провести после изучения темы «Басни Крылова». Учащиеся делятся на группы (по своему желанию), группы выбирают басню, распределяют роли, составляют сценарий, придумывают мизансцены, вводят элементы декорации, костюмов. На уроке-зачёте (за счёт урока внеклассного чтения) представляют классу плоды своего творчества, получают оценку.

Таким образом, использование игровых технологий на уроках русского языка и литературы способствует развитию самостоятельного мышления и воображения учеников, помогает воспитывать культуру общения учащихся и формирует умение работать в коллективе и с коллективом, создает на уроке условия для самовыражения каждого школьника.