Министерство образования и науки Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Северо-Осетинский государственный университет имени Коста Левановича Хетагурова»

Психолого-педагогический факультет

Кафедра начального и дошкольного образования

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**

***Использование игровых технологий на уроке русского языка в начальной школе (на примере обучения лексике)***

Исполнитель:

студентка 4 курса

очной формы обучения

Направления подготовки

Педагогическое образование

Профиль «Начальное образование»

Козлова Татьяна Валерьевна \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Научный руководитель:

к.п.н., доцент Баскаева Ж.Х. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

«Допущена к защите» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ к.п.н., доц. Ж.Х. Баскаева

Владикавказ 2018

**Содержание**

Введение………………………………………………………………….....3

1. Педагогические основы исследования
	1. Анализ основных теорий игр……………………………………….6
	2. Игровые технологии в начальной школе…………………………12

2. Игровые технологии как средство активизации учебного процесса на уроках русского языка (на примере обучения лексике)

2.1. Анализ программы и учебников по русскому языку В.П. Канакиной и В.Г. Горецкого с точки зрения темы исследования………19

2.2 Опытно-экспериментальная работа по использованию игровых технологий на уроках русского языка при обучении лексике………………..25

Заключение……………………………..…………………………………41

Список использованной литературы…..………………………………..44

**ВВЕДЕНИЕ**

Данная выпускная квалификационная работа посвящена исследованию эффективности использования игровых технологий на уроке русского языка в начальной школе (на примере обучения лексике).

Актуальность исследования объясняется тем, что в настоящее время мы живем в невероятно быстро изменяющемся мире. Отсюда, с одной стороны, постоянно увеличивается поток получаемой информации, с другой стороны, эта информация об окружающем мире очень быстро изменяется, устаревает. То же самое относится к увеличению объема и быстрому темпу изменения учебного материала, который должны усвоить обучающиеся, в том числе и в начальных классах. Это диктует свои условия к применению методов обучения младших школьников. Зачастую эти методы бывают направлены на количество ассимилируемого материала, а не на его качество. Кроме того, шаблонность и однотипность уроков снижают интерес к обучению, делая его скучным, что совершенно недопустимо в начальных классах. Поэтому сегодня особенно остро стоит проблема прививания интереса младших школьников к учебным предметам, прежде всего к русскому языку. Учитель должен сделать данный предмет максимально интересным, увлекательным и познавательным, т. к. от уровня языковой и речевой подготовки зависят успехи по всем остальным школьным дисциплинам. Систематическое использование игровых технологий на уроках русского языка, на наш взгляд, поможет решить данную проблему.

Следует также обратить внимание на тот факт, что учащиеся переходят от игровой деятельности к обучению. Учебная деятельность в этом возрасте становится ведущей, но игра тоже продолжает занимать важное место. Основываясь на этой особенности в развитии младших школьников, можно сделать вывод, что с помощью игровых технологий привлечение внимания детей к предмету и развитие в них интереса к приобретению знаний становится эффективным. Учебный материал в процессе игры усваивается и запоминается лучше, чем на обычных уроках.

В последние годы вопросы теории и практики игровых технологий обучения разрабатывались многими исследователями: А.П. Усовой, Е.Ф. Иваницкой, Л.А. Венгер, А.И. Сорокиной, Е.И. Удальцовой, А.К. Бондаренко и др. Во всех исследованиях была установлена связь между обучением и игрой, определена структура игрового процесса, основные методы и формы обучения с использованием игровых технологий. Однако использование игровых технологий в начальной школе при обучении русской лексике – проблема мало разработанная. В связи со всем вышесказанным тема настоящей выпускной квалификационной работы представляется нам *актуальной.*

*Цель исследования* – выявить и обосновать наиболее эффективное использование игровых технологий для совершенствования работы младших школьников на уроках русского языка (на примере обучения лексике).

*Объект исследования* – образовательный процесс на уроках русского языка в начальной школе.

*Предмет исследования* – возможности использования игровых технологий на этапе обучения лексике.

*Гипотеза исследования*: если в процессе обучения русской лексике на разных этапах урока систематически использовать игровые технологии, то это будет способствовать повышению интереса младших школьников к русскому языку и эффективности усвоения лексико-семантических единиц и отношений между ними.

*Задачи исследования:*

- изучить лингвистическую, педагогическую и методическую литературу по избранной теме;

- выявить значение игровых технологий как средства повышения интереса младших школьников к образовательному процессу;

- подготовить, провести и описать педагогический эксперимент, направленный на совершенствование усвоения лексического материала посредством использования игровых технологий на уроках русского языка;

- подвести итоги исследования, оформить его текстовую часть и представить к защите.

*Методы исследования:*

- анализ лингвистической, педагогической, научно-методической литературы и деятельности учащихся начальных классов;

- педагогическое наблюдение;

- анкетирование;

- педагогический эксперимент;

- статистический анализ результатов проведенного эксперимента.

Этапы исследования:

*База исследования*: 4 класс МБОУ СОШ №44 города Владикавказ. Класс обучался по образовательной системе «Школа России», авторы учебника «Русский язык» В.П. Канакина, В.Г. Горецкий.

Структура выпускной квалификационной работы включает введение, две главы, заключение, список использованной литературы.

1. **Педагогические основы исследования**
	1. **Анализ основных теорий игр**

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Й. Хейзинга писал, что «игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [48, с.25].

Игра является одним из замечательных явлений жизни; это деятельность, кажущаяся бесполезной и в то же время необходимой. Невольно очаровывая и притягивая себя как феномен жизни, игра оказалась очень серьезной и трудной проблемой для научной мысли.

Проблема игровой деятельности в психологии и педагогике исследовалась как отечественными (К.Д. Ушинским, Л.П. Блонским, С.Л. Рубинштейном, Д.Б. Элькониным), так и зарубежными учеными (К. Грос, Ф. Шиллер, Х. Спенсер, К. Бюлер, 3. Фрейд, Дж. Пиаже и др.). Кажется, что каждый из них отражает одно из проявлений многогранного феномена игры, и никто, по-видимому, не покрывает его истинной сущности.

Хорошо известна теория игры Карла Гроса [14]. Он видит суть игры в том, что она служит подготовкой к серьезным дальнейшим действиям, к жизненным испытаниям; в игре, человек, упражняясь, улучшает свои способности. Главное преимущество этой теории, которая приобрела особую популярность, заключается в том, что она соединяет игру с развитием и ищет ее смысл в той роли, которую она играет в развитии. Главный недостаток в том, что эта теория указывает только на «смысл» игры, а не на ее источник, не раскрывает причин, мотивов, которые побуждают играть. Объяснение игры, вытекающее из результата, к которому она ведет, и превращающееся в цель, принимает у Гроса чисто телеологический характер. В игре телеология устраняет причинность. И поскольку Грос пытается указать источники игры, он, объясняя игры человека также как, как игры животных, ошибочно сводит их полностью к биологическому фактору, к инстинкту. Раскрывая значимость игры для развития, теория Гроса по сути является антиисторической.

Дж. Спенсер, который развил идеи Ф. Шиллера, видит источник игры в избытке сил: избыточные силы, не потраченные в жизни, находят себе выход в игре. Но наличие резерва неизрасходованных сил не может объяснить направления, в котором они расходуются, и того, почему они выливаются в игру, а не в другой вид деятельности. Иными словами, Дж. Спенсер трактует игру как реализацию, расходование накопившихся сил, абсолютизирует динамический аспект игры, игнорируя ее содержание.

К. Бюлер в качестве основного мотива игры выдвинул теорию функционального удовольствия: в процессе игры человек получает удовольствие от самого действия, независимо от его результата. Теория игры как деятельность, создаваемая удовольствием, является особым выражением гедонистической теории деятельности, т. е. теории, которая считает, что человеческая деятельность порождается принципом наслаждения или удовольствия. Однако мотивы человеческой деятельности не сводятся лишь к наслаждению, они достаточно разнообразны. Та или иная эмоциональная окраска – это только отражение и производная сторона реальной мотивации.

Фрейдистские теории в игре видят реализацию вытесненных из жизни желаний, потому что в ней часто разыгрывается и испытывается то, что не получается реализовать в жизни. Понимание игры А. Адлера проистекает из того, что игра раскрывает неполноценность субъекта, пытающего спрятаться от реальной жизни, с которой он не справляется [1, с. 63].

Как видно из приведенных теорий, ученые трактуют игры, по-разному: одни считают, что игры способствуют развитию, проявлению творческой деятельности, подготовкой к жизни; другие же считают их выражением неполноценности и недостаточности, средством бегства от жизни.

В отечественной литературе собственную теорию игры пытались разрабатывать такие ученые, как Л.С. Выготский и Д.Н. Узнадзе.

Л.С. Выготский и его ученики считают начальным, определяющим в игре, что играющий ребенок создает воображаемую ситуацию вместо реальной и действует в ней, при этом окружающим предметам он придает переносное значение. Действительно, переход действия к воображаемой ситуации и перенос значений характерен для определенных форм игры, но далеко не для всех, поэтому они не могут быть основой для понимания игры. Следовательно, эта теория сужает понятие игры, исключая из нее, например, ранние формы игры, когда ребенок, играя, воспроизводит какое-либо действие из реальной жизненной ситуации (а не выдуманное, воображаемое).

Ребенок живет в обществе людей, а не в воображаемом мире грёз. Специфика детского мира состоит в освоении и способе существования в мире взрослых. Детская игра – это не уход от мира взрослых, а способ вхождения в него [11, с. 35].

Результат тенденций функций действования, уже созревших, но еще не получивших применения в реальной жизни, видит в игре Д.Н. Узнадзе. Опять же, как и в теории игры от избытка силы, игра действует не как минус, а как плюс. Более того, Д.Н. Узнадзе представляет игру как продукт развития, который опережает потребности практической жизни [47, с. 82].. Это положительный момент данной теории, но серьезным недостатком теории является то, что она рассматривает игру как действие изнутри созревших функций, как физическую реакцию организма, а не деятельность, которая рождается во взаимоотношениях с окружающим миром. «Игра превращается, таким образом, в формальную активность, не связанную с тем конкретным содержанием, которым она как-то внешне наполняется. Такое объяснение «сущности» игры не может объяснить реальной игры в ее конкретных проявлениях» [36, с. 225].

Наиболее распространено мнение о функции игры как о подготовке навыков «взрослых» действий. Об этом пишет АН. Леонтьев в своей работе «Психологические основы дошкольной игры» [25, 26]. В ходе деятельности ребенка возникает противоречие между быстрым развитием потребности в действии с объектами, с одной стороны, и развитием операций, выполняющих это действие, с другой стороны. Это противоречие может быть разрешено только в одном типе деятельности, а именно в игре.

Однако есть и другие точки зрения на функцию игры. В.В. Давыдов считает, что основной функцией интеллекта является создание прогностических моделей, построение возможных вариантов будущего. Тогда игра (создание вероятных миров и действий с ними) является одним из проявлений интеллекта, его неотъемлемым свойством [15]. Это свойство не зависит от возраста, просто «поколение моделей мира» у взрослых называется иначе – искусство, философия. И чем умнее человек, тем больше он должен быть склонен к игре.

Л.С. Выготский в 20-е годы прошлого века обратил внимание на изменение содержания и динамики детской игры. Одна из глав его книги «Педагогическая психология» содержит исследование педагогического значения игры. «Уже давно было обнаружено, ‒ пишет Л. С. Выготский, ‒ что игра не является чем-то случайным, она неизменно возникает на всех этапах культурной жизни среди самых разных народов и представляет собой неистребимую и естественную черту человеческой природы ... Они [игры] организуют более высокие формы поведения, связаны с разрешением довольно сложных задач поведения, требуют от играющего находчивости, напряжения, храбрости, комбинированного и совместного действия различных сил и способностей [12, с. 113].

В игре усилия ребенка всегда ограничены и регулируются многими усилиями других игроков. В любой игре способность координировать свое поведение с поведением других людей, активироваться по отношению к другим, мешать и помогать, атаковать и защищать, рассчитывать на результат своего прогресса в общей совокупности всех игроков, входит в задачу игры. Такая игра – живой, социальный, коллективный опыт ребенка, и в этом отношении, это абсолютно необходимый инструмент для обучения социальным навыкам и способностям. Особенность игры – подчинение всего поведения известным условным правилам. Это первая особенность, которая учит интеллектуальному и сознательному поведению. Таким образом, игра является первой школой мысли для ребенка, где мышление возникает как ответ на известную трудность, из-за нового или трудного столкновения с элементами окружающей среды. «Мышление возникает от столкновения множества реакций и отбора одних из них под влиянием предварительных реакций. Но именно это и даёт нам возможность, вводя в игру известные правила и тем самым ограничивая возможности поведения, ставя перед поведением ребенка задачу достижения определённой цели, напрягая все инстинктивные способности и интерес ребёнка до высшей точки, заставить его организовать своё поведение так, чтобы оно подчинялось известным правилам, чтобы оно направлялось к единой цели, чтобы оно сознательно решало известные задачи» [13, 24].

Таким образом, игра рассматривается как разумная, планомерная, целесообразная, социально-координированная, подчиненная известным правилам система поведения или затрата энергии. В этом состоит ее аналогия с трудовой затратой энергии взрослыми, свойства которой полностью совпадают со свойствами игры, кроме результатов. Поэтому психологическая сущность игры и труда совпадает, хотя между ними есть и объективные различия по другим характеристикам. «Это указывает на то, что игра является естественной формой детского труда, его неотъемлемой формой деятельности, подготовкой к будущей жизни. Ребенок всегда играет, игра для него имеет большой смысл. Это точно соответствует его возрасту и интересам и включает такие элементы, которые приводят к развитию необходимых навыков и умений» [2, с. 15].

А.С. Макаренко писал: «Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру. В жизни детского коллектива серьезная ответственная и деловая игра должна занимать большое место. И вы, педагоги, обязаны уметь играть» [36, с. 11]. Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Хотя ситуации, проигрываемые ребенком, воображаемые, но чувства, переживаемые им, реальны. «В игре нет людей серьезнее, чем маленькие дети. Играя, они не только смеются, но и глубоко переживают, иногда страдают» [36, с. 18]. Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, педагог может программировать определенные положительные чувства играющих детей. «В игре совершенствуются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование и лишь с очарованием высших форм творчества сравнимая прелесть» [42, с. 27].

Творческая природа игры подтверждается тем фактом, что ребенок не копирует жизнь, но, имитируя то, что видит, объединяет свои идеи. В то же время он передает свое отношение к изображаемому. Когда ребенок входит в образ, его мысль развивается ярко, чувства углубляются, он искренне переживает изображенные события. Говоря о творческой природе детской игры, К.С. Станиславский советовал актерам учиться у детей, чья пьеса отличается «верой и правдой».

Игра специфична для деятельности детей, гетерогенна. Каждый тип игры выполняет свою функцию в развитии ребенка. В дошкольном и младшем школьном возрасте выделяются три класса игр:

1. самодеятельные игры – это игры, которые возникают по инициативе ребенка;
2. игры, которые возникают по инициативе взрослого с образовательной и воспитательной целью;
3. народные игры, которые исходят из исторически сложившихся традиций этноса. Они могут возникать как по инициативе взрослых, так и детей старшего возраста.

Каждый из этих классов игр, в свою очередь, представлен видами и подвидами.

Так, первый класс включает в себя игру-эксперимент и сюжетные самодеятельные игры. Последний вид игр наиболее продуктивен для развития интеллектуальной инициативы, творчества ребенка. Эти игры возникают по инициативе самих детей и наиболее тесно связаны с жизненным опытом ребенка. Самодеятельная игра является ведущей деятельностью в дошкольном детстве. Содержание любительских игр «питается» опытом других видов деятельности ребенка и содержательной коммуникацией со взрослыми.

Второй класс представлен обучающими и досуговыми играми. К обучающим в педагогической литературе относят дидактические, сюжетно-дидактические, развивающие и др.), к досуговым – интеллектуальные игры, игры-забавы, игры-развлечения.

Воспитательная и развивающая ценность таких игр огромна: они, формируя культуру игры, содействуют усвоению социальных норм и правил и, что особенно важно, наряду с другими видами деятельности лежат в основе любительских игр, в которых дети могут творчески использовать полученные знания.

**1.2. Игровые технологии в начальной школе**

Игра как исключительный феномен человека наиболее тщательно изучается в таких областях, как психология и педагогика. В период модернизации образования в РФ произошел резкий подъем интереса к учебной игре (Ю.В. Геронимус, П.И. Пидкасистый и др.).

В последнее время в современной психолого-педагогической науке речь идет о применении игры в процессе обучения. При этом используется термин «игровые технологии».

Происхождение идеи технологии педагогического процесса в первую очередь связано с внедрением научно-технического прогресса в различных областях практической и теоретической деятельности. Слово «технология» произошло от греческого слова: «techne» ‒ искусство, умение, мастерство и «logos» ‒ наука, закон. Буквально «технология» ‒ это наука о мастерстве. Технологический процесс представляет собой набор технологических операций. Термин «технология» современная наука использует в таких сочетаниях, как «технология обучения учебному процессу, управлению, лечению».

В виде различных педагогических игр довольно широкая группа методов организации педагогического процесса входит в понятие «игровая технология». Педагогическая игра, в отличие от игр в целом, имеет существенную особенность. Это четко поставленная цель преподавания и соответствующий ей педагогический результат.

В современной школе существует настоятельная необходимость в расширении методологического потенциала в целом и в активных формах образования в частности. К недостаточно освещенным в методике преподавания русского языка относится вопрос применения игровых технологий, являющихся активными формами обучения.

Игровые технологии – одна из уникальных форм обучения, позволяющая сделать интересную и увлекательную работу школьников не только на лоне творческого поиска, но и повседневных шагов по изучению русского языка. Содержание условного мира игры создает позитивную эмоционально окрашенную активность для запоминания, повторения, фиксации или ассимиляции информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другая положительная сторона игры заключается в том, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, материал, поглощаемый учащимися, проходит через какую-то практику, создает разнообразие и интерес к процессу обучения.

Игровые технологии являются неотъемлемой частью педагогических технологий. 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» [15].

С помощью игровых ситуаций и приемов на уроках создается игровая форма занятий, которая действует как средство мотивации, стимулируя учебную деятельность. Деятельность школьников должна строиться на творческом использовании игры и игровых действиях в учебно-воспитательном процессе, более всего удовлетворяющим возрастным требованиям учащихся данной категории.

Превосходство игры заключается и в том, что она способна обеспечить не только индивидуальные формы работы на уроке, но и групповые, парные и коллективные. Игра остается наиболее эффективным методом для развития и улучшения интеллектуальных, познавательных и творческих способностей детей.

В настоящее время школе необходима такая организация своей деятельности, которая обеспечивала бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого ученика, внедрила принцип гуманного подхода к детям, различные инновационные учебные программы. Другими словами, школа чрезвычайно заинтересована в том, чтобы узнать об особенностях умственного развития каждого ребенка.

Уровень образования и воспитания в школе во многом определяется тем, в какой степени педагогический процесс направлен на индивидуальное развитие и психологию возраста ребенка. Это подразумевает психологическое и педагогическое изучение учащихся на протяжении всего периода обучения с целью выявления творческих способностей каждого ребенка, индивидуальных вариантов развития, укрепления его собственной позитивной активности, выявления уникальности его личности, своевременной помощи в случае замедления его учебы или неудовлетворительного поведения. Это особенно важно в младших классах школы, когда начинается целенаправленное обучение человека, когда обучение становится ведущей деятельностью, на основе которой формируются психические свойства и качества ребенка, прежде всего когнитивные процессы и отношение к себе как субъекту познания (когнитивные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству и т. д.) [12, 23].

Игровые технологии – это своего рода игры с правилами, специально созданными педагогической наукой с целью обучения и воспитания детей. Несмотря на то, что игровые технологии направлены на решение конкретных проблем в образовании детей, они в то же время имеют несомненное воспитательное и развивающее влияние, как и любая другая игровая деятельность.

Использование игр как средства обучения младших школьников определяется несколькими причинами:

1. Игра, являясь ведущей деятельностью в дошкольном детстве, не утратила своей значимости в младшем школьном возрасте (Л. С. Выготский), поэтому игровые действия, игровые формы и методы становятся наиболее адекватным способом включения детей в учебную работу.

2. Развитие образовательной деятельности, включение детей в нее происходит медленно.

3. Возрастные психологические особенности детей характеризуются нестабильностью и слабой произвольностью внимания, преобладанием визуально-образного типа мышления, тесной связью восприятия младших школьников с их практической деятельностью. «Воспринять предмет для ребёнка — значит что-то делать с ним, что-то изменить в нём, произвести какие-либо действия, взять, потрогать его. Характерная особенность учащихся — ярко выраженная эмоциональность восприятия» [24].

Иными словами, игровые технологии способствуют развитию психических процессов детей младшего школьного возраста.

4. Когнитивная мотивация младших школьников недостаточно сформирована. Мотивы и содержание учебных мероприятий не совпадают.

5. В начале обучения в школе существуют значительные трудности при адаптации. Игровые технологии во многом помогают преодолеть эти трудности.

Игровые технологии имеют определенную структуру, которая характеризует игру как форму обучения и игровой деятельности.

Различают следующие структурные компоненты дидактической игры:

- дидактическая задача;

- игровые действия;

- правила игры;

- результат.

*Дидактическая задача* определяется обучающими и воспитательными целями. Она формируется учителем и отображает его деятельность по обучению младших школьников. Игровая задача выполняется детьми. Дидактическая задача в игре реализуется с помощью игровой задачи. Она определяет игровые действия и становится собственной задачей ребенка.

*Игровые действия* считаются основой игры. Чем более они разнообразны, тем интереснее для детей сама игра и более успешно решать когнитивные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по своему направлению и по отношению к игрокам. Это, например, ролевые действия, разгадывание загадок и т. п. Они связаны с планом игры и исходят от него. Игра является средством реализации плана игры, но включает действия, направленные на выполнение дидактических задач.

*Правила игры.* В обучающей игре правила являются заданными. Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. С помощью правил учитель контролирует игру, процессы познавательной деятельности, поведение детей. Игровые правила также влияют на решение дидактической задачи – незаметно ограничивают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета.

*Результат*. Итоги игры подводят сразу же после ее окончания в виде подсчета очков, выявления учащихся, лучше выполнивших игровое задание, определения команды-победительницы и т.п. При этом важно отметить достижения каждого ученика, особенно успехи отстающих школьников.

При проведении обучающей игры учитель должен сохранить все структурные элементы, поскольку с их помощью решаются дидактические задачи. Отношения между детьми и учителем определяются не ситуацией обучения, а игрой. Дети и учитель – участники одной игры. При нарушении данного условия педагог становится на путь прямого обучения. Игровые технологии – игра только для ребенка, а для педагога это способ обучения. Цель игровых технологий – облегчить младшим школьникам переход к образовательным задачам, сделать его постепенным.

Г.К. Селевко сформулировал следующие *основные функции игровых технологий:*

- формирование устойчивого интереса к обучению и снятие напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму;

- формирование психических новообразований;

- формирование собственно учебной деятельности;

- формирование общеучебных умений, навыков самостоятельной учебной работы;

- формирование навыков самоконтроля и самооценки;

- формирование адекватных взаимоотношений и развитие социальных ролей [45, с. 18-19].

Таким образом, игровые технологии представляют собой сложное многогранное явление. Для учителей важно подумать о постепенном распределении игр, в том числе дидактических, на уроке. В начале урока целью игры является организация и интерес. В середине урока дидактическая игра должна решить проблему овладения темой. В конце урока игра может быть поисковой. На любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, захватывающей, включать детей в разные виды деятельности. Поэтому игра может быть проведена на любом этапе урока. Игровые технологии являются частью целостного педагогического процесса, объединенного и взаимосвязанного с другими формами воспитания и воспитания младших школьников.

Нельзя оставить без внимания и тот факт, что в учебном процессе начальной школы игра всегда присутствовала, однако ее использование было достаточно ограничено. Сегодня, когда в центре внимания активизация и интенсификация учебного процесса, усиление положительной мотивации к изучению русского языка как учебного предмета, педагог использует игровые технологии намного чаще:

- как самостоятельную технологию при изучении какого-либо лингвистического понятия или темы;

- как часть какой-то другой, более обширной технологии;

- как урок или его часть (введение, объяснение, закрепление материала, упражнения, этап контроля);

- как технологию внеклассной деятельности (коллективные творческие дела).

Применяя обучающие игры на уроках русского языка, учитель соединяет два очень важных принципа начального обучения, которые, на первый взгляд, кажутся несовместимыми, — это принцип от простого к сложному и принцип самостоятельной творческой деятельности.

1. **Игровые технологии как средство активизации учебного процесса на уроках русского языка (на примере обучения лексике)**
	1. **Анализ программы и учебников по русскому языку В.П. Канакиной и В.Г. Горецкого с точки зрения темы исследования**

Для выяснения состояния работы над лексическими средствами языка нами был выбран учебно-методический комплекс В.П. Канакиной и В.Г. Горецкого («Школа России»).

Программа предусматривает работу над основными лексическими средствами русского языка, т. к. освоение знаний по лексике помогает понять материальную природу языкового знака (слова как единства звука и смысла); осознать эстетическую функцию слова и богатство словарного запаса русского языка. Лексическая работа на уроках русского языка должна быть построена таким образом, чтобы младшие школьники поняли роль слова в выражении чувств, эмоций, в передаче мысли; осознали зависимость выбора лексических средств от темы, цели, адресата, условий и ситуации общения, а также необходимость пополнения и обогащения собственного словаря как индикатора интеллектуального и речевого развития личности [37, 11].

Рассмотрим требования программы в области предметных результатов освоения содержательной линии «Система языка», раздел «Лексика». Прежде всего отмечается, что освоение данного раздела распределено по всем разделам курса. Первоклассник должен уметь:

- «различать слово и предложение, слово и слог, слово и набор буквосочетаний…;

- определять количество слов в предложении, вычленять слова из предложения;

- классифицировать и объединять заданные слова по значению (люди, животные, растения, инструменты и др.);

- определять группу вежливых слов (слова-прощания, слова-приветствия, слова-извинения, слова-благодарения)» [37, с.294].

Кроме того, первоклассники должны получить представление о слове как единстве звучания и значения, о многозначных и однозначных словах, о словах, близких или противоположных по значению, а также о том, что «значение слова можно уточнить или определить с помощью толкового словаря» [37, с.294]. Младшие школьники также учатся подбирать близкие и противоположные по значению слова при решении учебных задач.

Во втором классе, по требованиям программы, школьники научатся:

«- выявлять в речи незнакомые слова, спрашивать об их значении учителя или обращаться к толковому словарю;

- различать однозначные и многозначные слова (простые случаи);

- иметь представление о синонимах и антонимах;

- распознавать среди предложенных слов синонимы и антонимы;

- подбирать к предложенным словам 1-2 синонима или антонима;

- наблюдать за использованием синонимов и антонимов в речи;

- наблюдать за словами, употребленными в прямом и переносном значении» [37, с. 303].

Кроме того, второклассники получат возможность научиться:

- «на практическом уровне распознавать слова, употребленные в прямом и переносном значении (простые случаи);

- замечать в художественном тексте слова, употребленные в переносном значении;

- пользоваться словарями при решении языковых и речевых задач» [37, с. 303].

Согласно программе, в 3-ем классе школьники научатся:

- «находить в предложении и тексте незнакомое слово, определять его значение по тексту или толковому словарю; спрашивать о значении слова учителя;

- наблюдать за употреблением синонимов и антонимов в речи, подбирать синонимы и антонимы к словам разных частей речи, уточнять их значение;

- иметь представление об омонимах; приобретать опыт различения в предложениях и текстах омонимов;

- иметь представление о фразеологизмах (устойчивых сочетаниях слов); приобретать опыт различения в предложениях и текстах фразеологизмов;

- наблюдать за использованием фразеологизмов в упражнениях учебника, осознавать их значение в тексте и в разговорной речи;

- распознавать слова, употребленные в прямом и переносном значении (простые случаи);

- иметь представление о некоторых устаревших словах и их использовании в речи… [37, с. 313].

Далее в программе подчеркивается, что третьеклассники должны осознать, что без понимания значения слова невозможно его правильное, уместное употребление в устной и письменной речи. Младшие школьники в 3-ем классе, кроме того, чему уже научились ранее, получат возможность научиться:

- замечать в тексте эмоционально-оценочные слова, олицетворения, сравнения (без терминов);

- «оценивать уместность использования слов в тексте;

- подбирать синонимы для устранения повторов в тексте;

- выбирать слова из ряда предложенных для успещного решения коммуникативных задач;

- размышлять над этимологией некоторых слов-названий;

- приобретать опыт редактирования употребленных в предложении (тексте) слов [37, с. 314].

В 4 классе к перечисленным выше предметным умениям добавляются:

- «подбирать антонимы для точной характеристики предметов при их сравнении;

- иметь представление о заимствованных словах; осознавать один из способов пополнения словарного состава русского языка иноязычными словами…» [37, с. 324].

Рассмотрим соответствующие учебники по русскому языку. В результате анализа учебников мы выявили упражнения, направленные на работу с различными лексическими единицами. Результаты проведенного анализа лексических упражнений систематизированы в таблице 1.

Таблица 1

**Лексические упражнения в учебниках В.П. Канакиной и В.Г. Горецкого**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Виды упражнений** | **1 класс** | **2 класс** | **3 класс** | **4 класс** |
| 1. Упражнения на определение лексического значения многозначного слова | с. 26, у. 6; с. 27, у. 17; с. 79, у. 3; с. 56, у. 8 (4) | с. 47, у. 58;с. 48, у. 59, 60; с. 49, у. 61; с. 120, у. 203 (5) | с. 8, у. 5; с. 40-41, у. 65; с. 9,у. 10 (5) | с. 46, у. 65; с. 58, у. 92; с. 78, з. 1; с. 128, у. 274 (4) |
| 2. Упражнения, включающие многозначную лексику, но не содержащее задания | с. 99, у. 11; с. 102, у. 18 (2) | С. 24, у. 38; с. 43, у. 72 (2) | с. 9, у. 10; с. 32, у. 50; с. 54, у. 91 (3) | с. 6., у. 1-2; с. 13, у. 12-13; с. 15, у. 16; с. 30,у. 38-39; с. 24,у. 49; с. 121,у. 255; с.142, у.319 (10) |
| 3. Упражнения на составление предложений с многозначными словами | 0 | с. 50, у. 63 (1) | с. 9, у. 10 (1) | 0 |
| 4. Упражнения на определение слов с прямым и переносным значением | 0 | с. 49, у. 62; с. 50, у. 63; с. 51,у. 64, 65; с. 72, у. 109; с. 42, у. 71; с. 72, у. 124; с. 89, у. 153 (8) | с. 32, у. 51; с. 43, у. 70 (2) | с. 36, у. 49; с. 46, у. 66-67; с. 71, у. 121; с. 132, у. 252 (5) |
| 5. Упражнения на замену многозначных слов омонимами | 0 | с. 42, у. 71 (1) | 0 | 0 |
| 6. Упражнения на определение лексического значения омонимов | с. 127, у. 10 (1) | с. 25, у. 41; с. 84, у. 147 (2) | с. 45-46, у.75-78; с. 49, у. 88 (5) | с. 48, у. 73; с. 70, у. 118; с. 115, у. 244 (3) |
| 7. Упражнения на нахождение омонимов | 0 | 0 | 0 | с. 47, у. 69-70; с. 48, у. 72; с. 99, у. 176; с. 68-69, у. 141 (5) |
| 8. Упражнения, включающие омонимичную лексику, но не содержащие задания | с. 8, у. 5 (1) | с. 23, у. 37 (1) | 0 | с. 69, у. 143 (1) |
| 9. Упражнения на определение омографов  | с. 42, у. 6-8; с. 43, у. 9 (4) | 0 | с. 55, у. 94 (1) | 0 |
| 10. Упражнения на составление предложений с омонимами | с. 127, у. 10 (1) | 0 | с. 55, у. 94 (1) | с. 48, у. 71 (1) |
| 11. Упражнения на разграничение омонимов и многозначных слов | 0 | 0 | 0 | 0 |

Лексическая работа начинается в 1-ом классе (в период обучения грамоте) с наблюдений над многозначными словами (без введения термина). В учебнике «Азбука» В.Г. Горецкого есть достаточно богатый материал для ознакомления со словами, имеющими несколько значений. Также в этот период происходит практическое знакомство с омонимичной лексикой. Во 2 классе, на основе анализа слов *игла и шляпка*, вводится термин «многозначное слово». С термином «омонимы» дети знакомятся в 3 классе при анализе стихотворения Б. Голдберга.

Количество упражнений каждого типа представлено в таблице 2. Из таблицы видно, какие упражнения и в каком количестве предлагаются авторами данного учебно-методического комплекса за весь период обучения в начальной школе.

Таблица 2

**Количество лексических упражнений в учебниках**

**по русскому языку**

|  |  |
| --- | --- |
| **Виды упражнений** | **Количество упражнений** |
| 1. Упражнения на определение лексического значения многозначного слова
 | 18 |
| 1. Упражнения, включающие многозначную лексику, но не содержание задания
 | 17 |
| 1. Упражнения на определение слов с прямым и переносным значением
 | 15 |
| 1. Упражнения на составление предложений с многозначными словами
 | 2 |
| 1. Упражнения на замену многозначных слов синонимам
 | 1 |
| 1. Упражнения на определение лексического значения омонимов
 | 11 |
| 1. Упражнения на нахождение омонимов
 | 5 |
| 1. Упражнения, включающие омонимичную лексику, но не содержащие задания
 | 3 |
| 1. Упражнения на определение омографов
 | 5 |
| 1. Упражнения на составление предложений с омонимами
 | 3 |
| 1. Упражнения на разграничение омонимов и многозначных слов
 | 0 |
| **Итого:** | **80** |

Особое внимание в программе и учебниках уделяется работе с лингвистическими словарями. Во время выполнения упражнений при встрече с незнакомыми словами авторы учебника учат детей находить слова в толковом словаре или словаре омонимов.

Мы проанализировали не только упражнения, но и словари. В конце учебников 1-4 классов имеется справочный материал: «Толковый словарь» и «Словарь омонимов». В таблице 3 представлено количество многозначных слов и омонимов, содержащихся в словарях учебников.

Таблица 3

**Количество многозначных слов и омонимов в учебниках**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  **Их количество****Вид** **единиц** | **1 класс** | **2 класс** | **3 класс** | **4 класс** | **Всего в 1-4 классах** |
| Многозначное слово | 9 | 11 | 16 | 12 | 48 |
| Омонимы | 0 | 2 | 14 | 12 | 28 |
| **Итого** | 9 | 13 | 30 | 24 | 76 |

Из таблицы видно, что «Толковый словарь» размещен в учебниках с 1-ого класса, а «Словарь омонимов» со 2 –ого класса.

Анализ учебников авторов В.П. Канакиной, В.Г. Горецкого с точки зрения характера лексической работы позволил установить, что в них предусмотрены различные словарные упражнения. Характер лексических заданий разнообразен: наблюдение над лексическими значениями слов в контексте, составление предложений с этими словами, осознание взаимосвязи явлений антонимии, синонимии, многозначности и омонимии. Такая работа, на первый взгляд, должна позволить сформировать у младших школьников первоначальные представления о системных отношениях между словами.

**2.2. Опытно-экспериментальная работа по использованию игровых технологий на уроках русского языка при обучении лексике**

С целью выявления действительного уровня сформированности лексических умений у младших школьников нами был проведен констатирующий эксперимент в МБОУ СОШ №44 г. Владикавказ в четвертом классе (40 человек).

Учащимся 4 «А» класса были предложены следующие задания.

**Задание № 1.** Определите, в прямом или переносном значении употреблены выделенные слова. Запишите ответы цифрами: 1 – прямое значение; 2 – переносное значение.

* *Подошва* горы
* *Крылья* самолета
* *Стеклянная* ваза
* Время *летит*
* *Стеклянный* взгляд
* *Летит* воробей
* *Вскипела* вода
* *Изумрудная* вода

**Задание № 2**. Ответьте, какие слова-омонимы употребляют для названия описанных предметов. Составьте с каждым из омонимов предложения.

1. Шелковая, гладкая, блестящая ткань ― географический сборник карт. *(Атлас)*

2. Оружие для метания стрел ― садовое растение. *(Лук)*

3. Обязанность ― взятые взаймы деньги. *(Долг)*

4. Работник бумажной промышленности ― кошелёк для денег и мелких бумаг. *(Бумажник)*

5. Недоброкачественное изделие, дефект ― супружество. *(Брак)*

**Задание № 3**. Отгадайте загадки. Выпишите только омонимы и определите их значение:

1. В юбке ничто не заменит меня.

В небе зигзаг начертил след огня. *(Молния)*

1. Вот этим вот прибором с тобой мы будем есть.

А тем приспособленьем прибор подключим в сеть. *(Вилка)*

1. Этот точный инструмент скажет вам в любой момент,

Сколько грамм и килограмм не хватает в весе вам. *(Весы)*

4) Без нее дверь не открыть и письма не настрочить. *(Ручка)*

5) Летом по лугу гуляет, а на девичьем плече просто отдыхает. *(Коса)*

6) Мне без дела не сидится, я в руках у мастерицы.

И кружусь я непоседа в колесе велосипеда. *(Спица)*

7) Фрукты и ягоды, сваренные в сиропе и сахаре. *(Варенье)*

8) Учреждение, где приготавливают и дают лекарства. *(Аптека)*

9) Лиственное дерево с белой корой. *(Береза)*

10) Торжественный день в память или честь чего-либо, кого-либо. *(Праздник)*

**Задание № 4.** Подберите синонимы к следующим словам:

 аккуратный смеркаться

 волшебник разведчик

 дремучий тропинка

 задира палка

могучий расставание

**Задание № 5.** Подберите к данным словам антонимы:

 аккуратный истина

 ветхий чужбина

 скупой ложиться

 частый восход

 расторопный выход

При анализе работ было выявлено, что 8 учащихся обладают высоким уровнем знаний лексическо-семантических единиц и отношений между ними (эти ученики получили оценку «5»); 10 учащихся – средним уровнем (получили оценку «4»), 18 учеников обладают средне-низким уровнем знаний лексико-семантических единиц (эти ученики получили оценку «3»); 4 ученика обладают низким уровнем знаний (получили оценку «2»).

Данные констатирующего этапа эксперимента (начальный уровень знаний лексико-семантических единиц и отношений между ними) были занесены в таблицу 4.

Таблица 4

**Результаты констатирующего эксперимента**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уровень владения материалом | Оценка | Количество детей | Количество в % |
| Высокий | «5» | 8 | 20 |
| Средний | «4» | 10 | 25 |
| Средне-низкий | «3» | 18 | 45 |
| Низкий | «2» | 4 | 10 |

Многие ученики допустили ошибки в заданиях. Приведем примеры типичных ошибок. Так, в задании №1 на определение прямого и переносного значений слов больше всего ошибок четвероклассники допустили в словах *крылья (самолета)* и *изумрудная (вода):* они посчитали эти значения прямыми. В задании №2 большинство ошибочных ответов приходилось на 3-ий и 4-ый примеры: дети не смогли определить, о каких омонимах идет речь (омонимы *долг* и *бумажник*).

Лучше всего было выполнено задание №3 на определение омонимов. Ошибок было допущено мало, они касались слова «весы», которое было выписано в качестве омонима, а также слова «спицы», вместо которого ряд учащихся выписал слово «иглы».

Наибольшие трудности у четвероклассников вызвало выполнение заданий №4 (на подбор синонимов) и №5 (на подбор антонимов). На наш взгляд, ошибки были вызваны не только незнанием того, что такое синонимы и антонимы, но и ограниченным словарным запасом младших школьников: дети не знали значения некоторых предложенных в заданиях слов (например, *смеркалось, расторопный* и др.) или не имели в своем лексиконе слов-синонимов и антонимов к данным.

На констатирующем этапе эксперимента мы также провели анкетирование учителей начальной школы в МБОУ СОШ №44, чтобы выяснить их отношение к игровым технологиям. Учителям предлагалось ответить на следующие вопросы:

- Используете ли вы игры в процессе обучения?

- На ваш взгляд, какое место занимает игра в формировании образовательных навыков ребенка?

- Как часто вы используете игровые технологии в процессе обучения русскому языку?

- Какие материалы вы используете при выборе игр для уроков?

- С какими трудностями вы сталкиваетесь при организации игры в классе?

В анкетировании приняли участие 16 учителей начальных классов. Все педагоги понимают необходимость игровой деятельности для развития ребенка. Однако ряд учителей, состоящий из 11 человек (68,8%), недооценивает обучающую и воспитательную роль игры.

Преподаватели 1-2 классов, считают, что игра – неотъемлемая часть урока, в то время как учителя 3-4 классов думают иначе: по их мнению, игра в этом возрасте уже отвлекает младших школьников от учебного процесса.

Только 31,3% учителей начальных классов на своих уроках используют разные формы игр, и их применение носит систематический характер. Большинство учителей (68,7%%) используют игры только изредка. Около 19% учителей придерживаются позиции, что уроки с использованием игры трудоемки и мало эффективны для решения образовательных задач.

На уроках русского языка 62,5% учителей начальных классов сталкиваются с трудностями в игре, но эти трудности, по их мнению, незначительные, чаще всего это нарушение дисциплины в классе.

Таким образом, большинство учителей начальных классов понимают роль игровых технологий в образовательном процессе и используют их на уроках русского языка.

Нами также было проведено анкетирование среди учащихся 4 «А» класса. В анкету входили следующие вопросы:

1. Какой ваш любимый предмет в школе?
2. Назови предмет, который вызывает у тебя трудности.
3. Назови самый полезный предмет.
4. Какой самый интересный предмет в школе?

В качестве любимого предмета 30 учеников (75%) назвали предметы эстетического цикла – музыку, изобразительное искусство, технологию; литературное чтение – 4 чел. (10%); окружающий мир – 3 чел. (7,5%); математику – 2 чел. (5%); русский язык – всего 1 чел. (2,5%).

Ответ на 2 вопрос дал следующие результаты: русский язык вызвал сложности у 17 учащихся (42,5%); математика – у 16 чел. (40%), литературное чтение – у 4 (10%), окружающий мир – у 3 чел. (75,%). Предметы эстетического цикла трудностей у младших школьников не вызывали.

Самым полезным предметом четвероклассники считают: русский язык – 15 чел. (37,5%), математику – 14 чел (35%), литерное чтение – 7 чел. (17,5%), окружающий мир – 4 чел. (10%). Как ни странно, но самые любимые предметы (изобразительное искусство, музыку и технологию) младшие школьники не считают полезными.

Самыми интересными предметами дети признали изобразительное искусство, музыку и технологию – 21 чел. (52,5%), математику – 6 чел. (15%), русский язык – 5 чел. (12,5%), - литературное чтение – 4 чел. (10%), окружающий мир – 4 (10%).

Таким образом, достаточное небольшое количество четвероклассников считают русский язык любимым и интересным предметом, зато среди самых трудных, но полезных предметов русский язык занимает первое место.

Обобщив результаты анализа программы и учебников по русскому языку, а также констатирующего эксперимента, мы предположили, что систематическое использование на разных этапах урока игровых технологий будет способствовать повышению интереса младших школьников к русскому языку и эффективности усвоения лексико-семантических единиц и отношений между ними. Для этого на формирующем этапе эксперимента мы провели серию уроков с применением игровых моментов, направленных на усвоение детьми различных лексико-семантических классов и отношений. Приведем примеры.

**Игры на активизацию словарного запаса**

**Игра «Собери слова»**

Учитель делит класс на 2 группы и объясняет задание. Первая группа работает с 1-ым рисунком, вторая – со вторым.

**Задание**: По кругу написано шесть букв. Сколько различных слов – имен существительных – вы здесь прочтете?

Можно читать по ходу часовой стрелки и в обратном направлении: слова можно складывать из любых букв, только читать их подряд, не пропуская.



**Игра «Буквенная арифметика»**

Ученикам предлагается выполнить действия с буквами и слогами и получить в результате слова.

 1) КАР + ТО + ФЕЛЬДШЕР – ДШЕР = …

 2) ЧЕРНЫЙ – ЫЙ + О + СЛИВА – А = …

 3) ТОВАРНЫЙ – НЫЙ + ИЩИ = …

 4) ЧАСТЬ – Ь + УШКО – О + А = …

 5) КВА + РАК – АК + ТИРА = …

 6) КЕДР – ДР + РОСИНКА = …

 7) КОРЬ – Ь + ИДОЛ – Л +Р = …

 8) ЧАЩА – А + ОБА = …

 9) ШИНА – А + ЕЛЬ = …

10) ЕЖИ – И + Е + ВИКА = …

Ответы:

1) картофель, 2) чернослив, 3) товарищи, 4) частушки, 5) квартира, 6) керосинка, 7) коридор, 8) чащоба, 9) шинель, 10) ежевика.

**Игра-соревнование «Найди слово»**

**Цель**: Развитие быстроты мышления, активизация словарного запаса, развитие умения работать в группе, разрешение проблемной ситуации. **Описание:** Играют две команды по восемь человек. Выигравшая команда определяется меньшим количеством затраченного времени (время измеряется секундомером). На доске прикреплены четыре плаката в ряд так, чтобы возле каждого смогли встать по два человека. Каждый плакат содержит одно слово с пропущенной буквой (до конца инструктажа плакаты закрыты).

Задание для первой команды:

КО-А

У –ОЧКА

- СЫ

Д-М

Каждый член команды получает одну из следующих букв: 3, С, Д, Т, У, Ы, О, О (букв О - две).

Задание для второй команды:

-УБЫ

СЫ-

СТ-Л

-АРТА

Каждый член команды получает одну из следующих букв:

3, Г, Р, Н, О, У, П, К.

**Инструкция учителя:** «Здесь каждому слову подходят по две буквы. Вы должны как можно скорее найти "свое" слово и встать возле него. Начнете по моей команде: раз, два, три!». Учитель открывает плакаты и включает секундомер.

**Игры на антонимы**

**Игра-Конкурс «Кто быстрее?»**

Учитель формирует команду по рядам.

**Задача учащихся**: к данным словам подберите противоположное по значению словарное слово.

*Враг - … , здравствуй - … , быстро - … , север - … , плохо - … , восток - … , весело - … , черный - … .*

**Игра «Хлопай, топай»**

**Задача:** учитель говорит антонимы, если верно – учащиеся хлопают, нет – топают.

*Мягкий – твердый, соленый – горький, победа – поражение, завтрак – обед, польза – вред, робкий - сильный, халатный - добросовестный, храбрый – трусливый, частый – редкий, честный – правдивый, широкий – средний, щедрый – скупой.*

**Игры на многозначное слово**

**Игра «Отгадайка»**

**Задача учащихся** – разгадать кроссворд.

Учитель: прежде чем разгадывать кроссворд, послушайте внимательно правила его разгадывания.

- В кроссворде спрятано 10 слов. Я буду показывать вам слайд со значением слова, вы должны прочитать и назвать, какое слово зашифровано.

Кому будет трудно вспомнить слово, на экране появится картинка-подсказка.

Когда будут правильно разгаданы все слова, в цветной полосе кроссворда должно получиться главное слово.

Будьте внимательны: слова в кроссворде расположены не по порядку.

А для того чтобы вы лучше запомнили разгаданное слово, я приготовила маркер и кроссворд на ватмане, куда вы будете вписывать слова.

Слово № 2 – Она сшита и закрыта. Кто ее открывает – многое знает. *Книга*.

Слово № 7 – человек, который пишет книги. *Писатель*.

Слово № 6 - автор стихотворений. *Поэт.*

Слово № 5 – Место, где печатают книги, газеты, журналы. *Типография.*

Слово № 9 – человек, который рисует картины, портреты. *Художник.*

Слово № 4 – рисунок, украшающий книгу. *Иллюстрация.*

 Слово № 8 – человек, который занят чтением книг, газет журналов. *Читатель.*

Слово № 10 – рассказчик сказок, былин. *Сказочник.*

Слово № 1 – как называется помещение для чтения книг. *Библиотека.*

Слово № 3 – кто выдает книги в библиотеке. *Библиотекарь.*

**Игры на устаревшие слова**

**Игра «Четвертый лишний»**

Участники игры должны быстро назвать слово, соответственно заданию.

Задание. Найдите устаревшее слово:

*• кеды, босоножки, валенки, кроссовки;*

*• пальто, плащ, шуба, кафтан.*

*• шашки, бирюльки, шахматы, лото.*

*• нос, губы, лоб, очи.*

Раз, два, три – говори!

**Игра «Угадай, кто я»**

**Задача учащихся**: разгадать, что означают данные устаревшие слова:

Брань узкая плотина на реке

Балакать служанка

Булат храбрый воин, богатырь

Витязь оружие из стали

Гребля битва

Девушка сенная говорить

**Игры на фразеологизмы**

В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать: «Проверь Незнайку», «Помоги Буратино».

**Игра «Бал»**

**Задача**: Помоги фразеологизмам попасть на бал.

**Содержание игры**: В королевстве Фразеологизмов сегодня бал. На него явились фразеологизмы в паре со своим значением, но их было так много, что они все перемешались. Бедный часовой ничего не поймет. Он не может пропустить их во дворец до тех пор, пока каждый фразеологизм не найдет свою пару. Помоги фразеологизмам попасть на бал.

**Материалы**: На доске рисуется таблица, половины которой разделены часовым. Предложение разбирается одним учеником, принимаются подсказки из класса.

Семь пятниц на неделе о человеке, легко меняющем решения.

Язык заплетается очень устать

Будто муху проглотил сплетничать

Бежать высунув язык оказаться в очень глупом положении

Сесть в калошу очень быстро

Держать язык за зубами очень скромный, добрый человек

Повесить язык на плечо не можешь ясно сказать что-либо

Чесать языком молчать, не говорить лишнего.

Мухи не обидит не болтать лишнего

В заключение формирующего этапа эксперимента на уроке 3 марта нами был проведен **КВН по теме «Знатоки русского языка».**

**Цель:** закрепить и проверить знания учащихся; развивать сообразительность, образное мышление, творческое воображение, речь, умение анализировать, работать в составе небольшой группы; воспитывать у учащихся желание учиться, поисковый интерес.

В процессе урока - КВН учащиеся были разделены на 4 команды, у каждой команды был свой капитан. Урок сопровождали следующие конкурсы:

**Конкурс «Грибная полянка».** Участники команд получают одинаковый набор слов. Нужно положить в корзинку только те грибы, на шляпках которых находятся устаревшие слова. А также объяснить их значение, используя оставшиеся грибы.

*(Уста, большой дом, пальто, горница, может быть, око, сантиметр, комната, вершок, глаз, авось, кафтан, губы, хоромы,).*

Учащиеся справились с заданием. Далее они приступили ко 2 заданию.

**Конкурс «Паровоз».** Участникам команд дается одинаковый набор слов. Задача учащихся в каждом ряду найти лишнее слово, а также определить, что их объединяет. Лишнее слова увозит паровоз.



1. Очи, ступа, колымага, короб, лыко, мотыга, дрель. *(дрель – не устаревшее слово)*
2. Волшебник, колдун, кудесник, чудеса, маг, чародей. *(чудеса – потому что, все остальные синонимы друг другу)*

**Конкурс «В гостях у пословиц».** В конкурсе участвуют только капитаны команд. Задача − собрать пословицу.

|  |  |
| --- | --- |
| Слезами … | …а дома лучше. |
| По одежке встречают … | … лучше солнца греет. |
| Дружбу помни, … | … по уму провожают. |
| В гостях хорошо, … | … а зло забывай. |
| Сердце матери … | … горю не поможешь. |

Пока капитаны выполняли задания, учащиеся поддерживали своих капитанов и активно болели за свою команду. С каждым заданием им становилось все интересней и интересней. После успешного прохождения конкурса капитанов учащиеся перешли к выполнению следующего задания.

**Конкурс «Телеграмма»**

Каждой команде дается запечатанное письмо. Это письмо от Буратино. Он просит о помощи. Он совсем запутался во фразеологизмах. Задача учащихся − помочь Буратино расшифровать фразеологизмы. Побеждает команда, которая правильно справится с заданием.



**Письмо**: «Дорогие ребята! Я совсем запутался во фразеологизмах. Я не могу их расшифровать. Помогите мне, пожалуйста. Ваш друг Буратино».

**Фразеологизмы**:

Баклуши бить*вот в чем причина*

Вешать голову *издавна*

Вот где собака зарыта*бездельничать*

Живота не пожалеть *пожертвовать жизнью*

Испокон веков  *унывать*

Учащиеся внимательно читали письмо, старались выполнить задание правильно и быстро.

Подводя итоги КВН, четвероклассники выполнили небольшое задание.

**«Цепочка пожеланий»**

Каждый из учеников поочередно должен обратиться с пожеланиями к другому.

На этапе рефлексии учащимся было предложено оценить интерес урока по 5-балльной шкале. Все учащиеся дали максимальный балл.

В ходе **контрольного эксперимента** оценивались итоги проведенного экспериментального обучения. Его цель заключалась в том, чтобы определить, повысился ли уровень усвоения знаний и интерес к русскому языку по сравнению с началом проведения эксперимента.

Для осуществления поставленной задачи было проведено повторное анкетирование учащихся 4 «А» класса, а также проведен контрольный срез знаний.

Четвероклассникам были заданы те же самые вопросы, однако ответы изменились. Количество учащихся, у которых любимый предмет − русский язык, выросло на 40%; на 7, 5% увеличилось число человек, считающих русский язык самым полезным предметом; на 57, 5% − самым интересным предметом в начальной школе. В то же время на 25% снизилось количество учащихся, у которых русский язык вызывал трудности.

Таким образом, уровень заинтересованности в изучении русского языка, интерес к нему значительно вырос.

Контрольный срез знаний, результаты которого отражены в таблице 5, состоял из заданий, аналогичных заданиям констатирующего этапа.

Таблица 5

**Результаты контрольного эксперимента**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Оценка | Количество учащихся | Количество в % |
| Высокий | «5» | 20 | 50 |
| Средний | «4» | 16 | 40 |
| Средне-низкий | «3» | 4 | 10 |
| Низкий | «2» | 0 | 0 |

Таким образом, результаты контрольного эксперимента подтвердили эффективность предлагаемых игровых технологий. Если сравнить результаты данных на первом этапе и контроле (см. Таблица 1 и 4), то уровень знаний школьников и усвоение материала, с использованием игровых технологий на уроках русского языка.

Приведем сравнительные результаты экспериментальных данных.

Таблица № 6

**Сравнительные результаты выполнения заданий контрольного и констатирующего этапов эксперимента**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень знаний | Констатирующий этап | Контрольный этап |
| Высокий | 8 чел. 20% | 20 чел. 50% |
| Средний | 10 чел. 25% | 16 чел. 40% |
| Средне-низкий | 18 чел. 45% | 4 чел. 10% |
| Низкий | 4 чел. 10% | 0 чел. 0% |

Сравнительная оценка уровня усвоения лексико-семантических единиц показала, что после использования на формирующем этапе игровых технологий уровень знаний и умений по лексике повысился. Если на констатирующем этапе у детей были проблемы с подбором синонимов, антонимов, омонимов, с пониманием фразеологизмов, многозначных слов, со знанием устаревших слов и т.д., то после экспериментального обучения четвероклассники намного лучше усвоили перечисленные классы единиц и лексико-семантические отношения. Так, качество знаний по результатам выполнения заданий повысилось следующим образом:

- высокий уровень на 30%;

- средний уровень на 15 %;

- средне-низкий уменьшился на 35% (составил 10%);

- низкий уровень на 10% (составил 0%).

Проведенное сопоставление результатов констатирующего и контрольного среза знаний позволяют нам сделать вывод, что выдвинутая в нашем исследовании гипотеза подтверждается: если в процессе обучения русской лексике на разных этапах урока систематически использовать игровые технологии, то это будет способствовать повышению интереса младших школьников к русскому языку и эффективности усвоения лексико-семантических единиц и отношений между ними.

**Заключение**

Ценность игры в жизни ребенка и в школьном образовании уникальна. Игровые технологии играют важную роль в учебно-воспитательном процессе, способствуя развитию познавательных интересов и активизации мыслительной деятельности младших школьников. Использование игровых технологий выполняет и другие функции. Так, игры лексической тематики помогают младшим школьникам совершенствовать речевые умения и навыки, пополнять, уточнять и активизировать свой словарный запас. Правильно организованная игра стимулирует умственную деятельность, развивает внимание, повышает познавательный интерес к предмету.

Многие педагоги рассматривают игру как одно из средств преодоления пассивности младших школьников на уроках. Кроме того, в командных играх каждый ребенок учится ответственности, т. к. отвечает за всю команду, все дети заинтересованы в победе, каждый школьник стремится скорее и успешнее справиться с заданием.

Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить. Игра представляет собой чуть ли не единственный вид деятельности, который направлен на развитие способности к творчеству в целом, а не каких-либо отдельных способностей.

Эти общие положения, касающиеся применения игровых технологий в образовательном процессе школы, сегодня стали особенно актуальны, так как в ФГОС последнего поколения отражен заказ общества на творческую личность, т.е. личность гибкую, открытую, с развитой способностью к творчеству в любых сферах деятельности.

Важно также учесть, что для детей младшего школьного возраста вхождение в новую сферу жизни (деятельность как школьника) является психологически сложным. В этой связи также возрастает важность игровых технологий. Игровые приемы на уроках необходимы для поддержания внимания младших школьников и сосредоточения его на учебном материале, а также для устранения негативного напряжения. Наиболее важным в применении игровых технологий являются систематичность, правильное сочетание этого вида деятельности с другими видами учебной работы.

Игры, построенные на материале различной сложности, дают возможность учителю начальных классов осуществлять индивидуальный подход, обеспечивают участие в одной игре детей с разным уровнем лингвистических знаний.

Ценность игровых моментов заключается и в том, что их можно использовать на различных уроках, при прохождении любых языковых тем. Это могут быть уроки предъявления нового материала, уроки закрепления полученных знаний, комбинированные или интегрированные уроки и т.д. Также игры можно проводить и на различных этапах урока.

В ходе данного исследования было установлено, что в настоящее время игровые технологии в процессе обучения применяются недостаточно, особенно в 3-4 классах, тогда как уровень знаний младших школьников возрастает в процессе выполнения игровых заданий.

Нами был составлен и апробирован игровой материал по теме «Лексика». Контрольный срез знаний подтвердил эффективность использования игровых технологий в процессе обучения лексике в начальной школе. В процессе педагогического эксперимента мы пришли к следующим выводам:

1. В результате включения игровых технологий в образовательную деятельность младших школьников происходит активное взаимодействие между учителями и учениками, что в итоге повышает интерес детей к предмету и способствует лучшему усвоению языкового материала.

2. Использование игровых технологий значительно повышает эффективность обучения, активизирует познавательную деятельность учащихся.

Таким образом, анализ статистических данных, наши собственные наблюдения, свидетельства учителей показывают, что включение игровой деятельности в структуру урока является важным средством повышения качества языкового образовании младших школьников.

**Список использованной литературы**

1. Адлер А. Наука жить. – М.: Port-Royal, 1998. – 223 с.
2. Алексеева И.А. Русский язык. Методика и практика преподавания. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2002. – 320 с.
3. Антонова Е.С., Боброва С.В. Методика преподавания русского языка (начальные классы). – М.: Академия, 2014. – 464 с.
4. Бабанский Ю.Н. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. – М.: Просвещение, 1985. – 208 с.
5. Белошапкова В.А. и др. Современный русский язык: Учеб. для филол. спец. ун-тов. – М.: Высшая школа, 1989. – 800 с.
6. Бобровская Г.В. Абстрактная лексика в языковом сознании младшего школьника // Начальная школа. – 2004. – № 5. – С. 53-55.
7. Богуславская Н.Е. и др. Методика развития речи на уроках русского языка: Кн. для учителя / Под ред. Т.А. Ладыженской. – М.: Просвещение, 1991. – 240 с.
8. Валгина Н.С. и др. Современный русский язык: учебник / Под ред Н.С. Валгиной. – М.: Логос, 2002. – 528 с.
9. Виноградов В.В. Избранные труды. Лексикология и лексикография М.: Наука, 1977. – 312 с.
10. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка [Электронный ресурс]. URL: <http://dob.1september.ru/article.php?ID=200500510> (дата обращения: 14.03.2018).
11. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Под ред. В.В. Давыдова. – М.: Педагогика-Пресс, 1999. – 536 с.
12. Выготский Л.С. Мышление и речь. – М.: Национальное образование, 2016. – 368 с.
13. Грос К. Душевная жизнь ребенка. Киев, 1916. – 224 c. [Электронный ресурс]. URL: <https://search.rsl.ru/ru/record/01004220990> (дата обращения: 22.03.2018).
14. Давыдов В.В. Виды общения в обучении. [Электронный ресурс]. URL: <http://padaread.com/?book=26056&pg=1> (дата обращения: 27.04.2018).
15. Использование игровых технологий на уроках русского языка в 5 классе при изучении темы «Лексика». [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru/ispolzovanie-igrovih-tehnologiy-pri-izuchenii-leksika-v-klasse-293270.html> (дата обращения: 21.05.2018).
16. Канакина В.П., Горецкий В.Г. Русский язык. 1 класс. – М.: Просвещение, 2016. – 143 с.
17. Канакина В.П., Горецкий В.Г. Русский язык. 2 класс. В 2ч. Ч.1. – М.: Просвещение, 2016. – 160 с.
18. Канакина В.П., Горецкий В.Г. Русский язык. 2 класс. В 2ч. Ч.2. – М.: Просвещение, 2016. – 144 с.
19. Канакина В.П., Горецкий В.Г. Русский язык. 3 класс. В 2ч. Ч.1. – М.: Просвещение, 2016. – 144 с.
20. Канакина В.П., Горецкий В.Г. Русский язык. 3 класс. В 2ч. Ч.2. – М.: Просвещение, 2016. – 159 с.
21. Канакина В.П., Горецкий В.Г. Русский язык. 4 класс. В 2ч. Ч.1. – М.: Просвещение, 2016. – 160 с.
22. Канакина В.П., Горецкий В.Г. Русский язык. 4 класс. В 2ч. Ч.2. – М.: Просвещение, 2016. – 160 с.
23. Касаткин Л.Л. и др. Русский язык: учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений / Под ред. Л.Л. Касаткина. – М.: Издательский центр «Академия», 2017. – 768 с.
24. Крутецкий В.А. Особенности развития познавательных процессов. [Электронный ресурс]. URL: http://texts.news/psihologiya-teoriya-obschaya/osobennosti-razvitiya-poznavatelnyih-33944.html (дата обращения: 16.05.2018).
25. Лекант П.А. и др. Современный русский язык: учебник для академического бакалавриата / Под ред. П.А. Леканта. – 5-е изд. – М.: Издательство «Юрайт», 2017. – 493 с.
26. Лекант П.А., Диброва Е.И., Касаткин Л.Л., Клобуков Е.В. Современный русский язык: Словарь-справочник. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2004. – 304 с.
27. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Психологическая наука и образование / Ред. В.В. Рубцов, А. А. Марголис, В.А. Гуружапов. – 1996. – №3. – С. 19-32. [Электронный ресурс]. URL: <http://psyjournals.ru/psyedu/1996/n3/Leontev.shtml> (дата обращения: 21.05.2018).
28. Львов М.Р. и др. Методика преподавания русского языка в начальных классах. – М.: Академия, 2007. – 464 с.
29. Львов М.Р. Речь младших школьников и пути ее развития. – М.: Просвещение, 1975. – 170 с.
30. Макаренко А. С. Лекции о воспитании детей. – М., 1940. – 168 с.
31. Матвеева А.Н. Элементы лексики в начальном обучении русскому языку // Актуальные проблемы методики обучения русскому языку в начальных классах / Под ред. А.С. Рождественского. – М.: Педагогика, 1977. – С. 11-18.
32. Методика преподавания русского языка в начальных классах: Учебное пособие для студентов высш. пед. учебн. Заведений / М.Р. Львов, В.Г. Горецкий, О.В. Сосновская. – М.: Академия, 2017. – 472 с.
33. Панова О.В. Лексическая работа над словом на уроках русского языка в начальной школе. [Электронный ресурс] URL: <http://pedsovet.su/load/238-1-0-5518> (дата обращения: 17.05.2018).
34. Плотникова С.В. Лексикон младшего школьника и его развитие на уроках русского языка // Начальная школа. – 2007. – № 10. – С 93.
35. Рамзаева Т.Г. и др. Методика обучения русскому языку в начальных классах: Учеб. пособие для студентов пед. ин-тов по спец. – М.: Просвещение, 1979. – 431 с.
36. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии.– СПб., 1998. – 317 с.
37. Русский язык. Рабочие программы. Предметная линия учебников «Школа России». 1-4 классы. – М.: Просвещение, 2016. – 340 с.
38. Савинов Е.С. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Начальная школа (Стандарты второго поколения) / Сост. Е. С. Савинов. – М.: Просвещение, 2013. – 223 с.
39. Саутина Е.В. Использование лексического материала с целью развития языковой личности младшего школьника // Начальная школа. – 2006. – № 4. – С 28.
40. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование, 1998.
41. Соловейчик М.С. и др. Русский язык в начальных классах: Теория и практика обучения / М.С. Соловейчик, П.С. Жедек, Н.Н. Светловская. – М.: Просвещение, 1993. – 383 с.
42. Узнадзе Д.Н. Антология гуманной педагогики. – М.: Издательский Дом Шалвы Амонашвили, 2000. – 82 с.
43. Хейзинга Й. Homo ludens. – М.: Изд. группа «Прогресс», 1992.
44. Ходакова О.А. Лексическая работа на уроках русского языка [Электронный ресурс] URL: <http://cf17.hc.ru/~area7ru/metodic-material.php?1897> (дата обращения: 23.05.2018).