

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

ЛЕСОСИБИРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ –  
филиал Сибирского федерального университета

Кафедра педагогики

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_ З.У.Колокольникова

подпись      инициалы, фамилия

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020г.

## **БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

44.03.02 Психолого-педагогическое образование

код-наименование направления

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

Руководитель \_\_\_\_\_  
подпись, дата

канд. филол. наук, доцент С.В.Мамаева  
должность, ученая степень      инициалы, фамилия

Выпускник \_\_\_\_\_  
подпись, дата

А.В.Виляева  
инициалы, фамилия

Лесосибирск 2020

Продолжение титульного листа БР по теме: «Игровые технологии на уроках русского языка в начальной школе»

Консультанты по  
разделам:

\_\_\_\_\_

наименование раздела	подпись, дата	инициалы, фамилия
----------------------	---------------	-------------------

\_\_\_\_\_

наименование раздела	подпись, дата	инициалы, фамилия
----------------------	---------------	-------------------

Нормоконтролер

\_\_\_\_\_

подпись, дата

Т.В.Газизова

инициалы, фамилия

## РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа по теме «Игровые технологии на уроках русского языка в начальной школе» содержит 66 страниц текстового документа, 4 иллюстрации, 56 использованных источников.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, НАЧАЛЬНОЕ ОБЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ, МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА, ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ АКТИВНОСТЬ, УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.

База исследования – МБОУ Ужурская СОШ № 2 города Ужура.

Цель исследования – теоретически обосновать и опытным путем проверить эффективность применения игровых технологий как средства активизации учебно-познавательной деятельности детей младшего школьного возраста

В ходе проведения исследования была раскрыта сущность и предмет интеллектуальных игр в контексте обучения русскому языку в начальной школе и приведены примеры актуальных интеллектуальных игр, способствующих активизации познавательной активности; была раскрыта взаимосвязь познавательной активности и игр по ролям, а также подробно рассмотрены этапы разработки и проведения ролевых игр в образовательном процессе.

В ходе внедрения игровых технологий в образовательный процесс 4 класса по предмету «Русский язык», а так же согласно исследованию уровня познавательной активности, описанные в работе игровые технологии, продемонстрировали свою эффективность.

Разработанные и описанные в рамках исследования игровые технологии могут быть в дальнейшем использованы в рамках преподавания русского языка в начальной школе.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	5
1 Теоретические основы игровых технологий в образовательном процессе в начальной школе .....	9
1.1 Игровые технологии как вид педагогических технологий: сущность, функции.....	9
1.2 Классификации игровых технологий в современной дидактике.....	16
2 Организационно-педагогические условия применения игровых технологий на уроках русского языка в 4 классе .....	34
2.1 Формирование познавательной активности учащихся 4 классов на уроках русского языка с помощью игр по ролям .....	34
2.2 Активизация познавательной активности учащихся 4 классов на уроках русского языка посредством проведения интеллектуальных игр.....	40
2.3 Оценка результативности использования игровых технологий на уроках русского языка в 4 классе.....	47
Заключение .....	59
Список использованных источников .....	61

## ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время в современной школе происходит активное обновление целей, содержания и методов образования. В Федеральном государственном стандарте начального общего образования особое место отведено деятельностному и практическому содержанию образования. Подчеркивается необходимость ориентации образования не только на усвоение определенных знаний, но и на развитие личности, познавательных и созидательных ее способностей. В связи с этим необходимы новые способы активизации учебного процесса и стимуляции познавательной деятельности, что объясняет повышенный интерес к внедрению в процесс обучения, наряду с традиционными занятиями, игровых технологий.

На данный момент, исходя из современной образовательной практики, у большого числа обучающихся встречается низкий уровень познавательного интереса к предмету, поэтому главной задачей учителя выступает поиск наиболее эффективных форм, методов, условий и приемов обучения, так проблема активизации учебно-познавательной деятельности остается актуальной как в теоретическом, так и в практическом плане. В зависимости от ее решения находится эффективность осуществления всего образовательного процесса, деятельность преподавателя и учащегося, а, следовательно, и результат обучения в целом [18].

Одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету является внедрение на уроках игровых технологий, что способствует созданию у учащихся эмоционального настроя на весь урок, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает возможность один и тот же материал повторить разнообразными способами.

В педагогике и методике преподавания больше внимания уделяется играм младших школьников (Ф.К. Блехер, А.С. Ибрагимова, Н.М. Коньшева, М.Т. Салихова). Это связано с тем, что педагоги рассматривают игру как

важный метод обучения для детей именно младшего школьного возраста. В перестроечный период произошел резкий скачок интереса к обучающей игре (В.В. Петрусинский, П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров, С.А. Шмаков, М.В. Кларин, А.С. Прутченков).

Ряд специальных исследований по игровой деятельности осуществили выдающиеся педагоги нашего времени (П.П. Блонский, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин). Аспекты игровой деятельности в общеобразовательной школе рассматривались С.В. Арутюняном, О.С. Газманом, В.М. Григорьевым, О.А. Дьячковой, Ф.И. Фрадкиной, Г.П. Щедровицким.

Несмотря на обширную теоретическую базу, в современной российской школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в части активных форм обучения. К таким активным формам обучения, недостаточно освещенным в методике преподавания русского языка, относятся игровые технологии [10].

В связи с этим, **проблема исследования** звучит следующим образом: какими должны быть игровые технологии, применяемые на уроках русского языка в начальной школе, активизирующие учебно-познавательную деятельность детей младшего школьного возраста?

**Цель исследования:** теоретически обосновать и опытным путем проверить эффективность применения игровых технологий как средства активизации учебно-познавательной деятельности детей младшего школьного возраста.

**Объектом исследования** является учебно-познавательная деятельность на уроках русского языка в начальной школе.

**Предмет исследования** – игровые технологии как форма организации учебно-познавательной деятельности на уроках русского языка в начальной школе.

**Гипотеза исследования** заключается в том, что изучение нового материала на уроках русского языка при использовании игровых технологий, способствующих активизации учебно-познавательной деятельности учащихся, будет эффективным, если игровые технологии:

- организованы согласно исходным теоретическим положениям о применении игровых технологий в обучении;
- отобраны и сконструированы в соответствии с содержанием изучаемой темы, с целями и задачами уроков;
- используются в сочетании с другими формами, методами и приемами, эффективными при изучении нового материала;
- соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся.

Для эмпирической проверки выдвинутой гипотезы в рамках поставленной цели исследования, были определены следующие ведущие задачи:

1. Провести теоретический анализ научно-педагогической литературы с целью выявления сущности игры и определения подходов к проблеме исследования;
2. Изучить состояние практики использования игровых технологий при изучении нового материала на уроках русского языка в современной школе;
3. Выявить педагогические и методические основы конструирования и использования игровых технологий;
4. Разработать игровые технологии, которые бы способствовали активизации учебно-познавательной деятельности учащихся на уроках русского языка;
5. Экспериментально определить эффективность разработанных игровых технологий в рамках образовательного процесса.

**Методы и методики исследования:**

- теоретические – анализ, сравнение и обобщение материалов научно-педагогической литературы;

- эмпирические – наблюдение, тестирование, педагогический эксперимент.

**База исследования.** Экспериментальная часть исследования проводилась на базе МБОУ Ужурская СОШ № 2 города Ужура.

**Практическая значимость исследования.** Разработанные в рамках исследования игровые технологии могут быть в дальнейшем использованы в рамках преподавания русского языка в начальной школе.

**Структура выпускной квалификационной работы.** Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников.



# Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

## 1.1 Игровые технологии как вид педагогических технологий: сущность, функции

На сегодняшний день вопрос классификации педагогических технологий стоит весьма остро. Изучая отечественную и зарубежную литературу, посвященную данному вопросу можно встретить несколько различных подходов разных авторов. Например, Н.В. Бордовской и А.А. Реан в своих трудах выделяют пять видов образовательных технологий: задачные, игровые, компьютерные, диалоговые и тренинговые технологии [5]. Наиболее полную классификацию (по доминирующему признаку) предлагает Г.К. Селевко:

- диалогические;
- догматические, репродуктивные;
- творческие;
- саморазвивающее обучение;
- программированное обучение;
- объяснительно-иллюстративные;
- развивающее обучение;
- игровые педагогические технологии;
- проблемные, поисковые;
- информационные (компьютерные) [18].

Вне зависимости от доминирующего признака, педагогическая технология по своей сути имеет средства активизации учебной деятельности, однако степень данного процесса в зависимости от технологии может меняться. Для ряда технологий, в том числе и игровых, активизация и интенсификация деятельности является основой результативности.

Любая игровая технология – это, первую очередь, целостная система, которая охватывает некоторую часть учебного процесса. Такая система состоит

из определенного набора игр и игровых упражнений, которые способствуют развитию личности учащегося, способствуют освоению знаний и формируют его умения и навыки. Игровые технологии способны обеспечить возможность вхождения и адаптацию в социуме средствами моделирования таких процессов внутри игрового процесса.

А.С. Макаренко, С.Л. Рубинштейн, В.А. Сухомлинский, К.Д. Ушинский и другие именитые ученые всегда относились к игре особым образом, подчеркивая ее позитивное влияние на процессы обучения и воспитания и высказывались в пользу методических разработок игр для учащихся. «Мы придаем такое важное значение детским играм, что если бы устраивали учительскую семинарию, мужскую или женскую, то сделали бы теоретическое и практическое изучение детских игр одним из главных предметов» - так писал К.Д. Ушинский [52].

Игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. В игре формируется характер как особенность отношения личности к выполняемой деятельности, к социуму. Являясь активной и осмысленной для ребенка деятельностью, игра становится для него и средством формирования нравственных качеств. В педагогической игре моделируются социальные институты, оформляющие отношения в различных сферах жизни общества (экономической, общественно политической, правовой) [31].

Дидактическая игра отличается от обычной игры важным аспектом – наличием дидактической цели. В связи с этим, в дидактической игре всегда можно точно выделить планируемый результат, который будет так же носить дидактический характер. Образовательная игра является частью образовательного процесса, а значит, имеет аналогичную структуру, в которую входят результативно-целевая модель, средства и формы организации процесса.

Чем проще игра, тем более тесно связаны между собой ее структурные

компоненты и наоборот – в сложной игре, каждый такой компонент легко может быть вычленен и дифференцирован [32].

Любая игра (и дидактическая не является исключением) начинается с эмоциональной **установка на игру**, в ходе которой происходит восприятие игры как процесса, осознаются игровые задачи, что сопряжено с активизацией мыслительных процессов ребенка. В связи с этим, установка на игру обычно носит увлекательный характер, что бы дополнительно создать эмоциональный фон, благотворно влияющий на включенность в процесс. Для этого может быть использовано визуальное, музыкальное или видео сопровождение.

После успешной установки ученики попадают в **игровую ситуацию**, которая может быть обозначена (в соответствии с дидактическими целями) географическими картами, историческим временным отрезком или просто вымышленной ситуацией.

В игровой ситуации перед учениками (или ими самими) ставятся **игровые задачи**. Так как описываемая игра несет в себе дидактический характер, игровые задачи должны быть построены на основании **задач учебных**, которые представлены в скрытом виде, решение которых замаскировано под игровой процесс. Именно учебные задачи реализуют образовательный процесс внутри игры.

Организация процесса дидактической игры требует наличия **правил игры**. Их наличие в конкретном, явном, понятном виде способствует прогнозированию результатов и регулирует процесс в целом. Дидактические игры в большинстве случаев предполагают коммуникацию участников, а это значит, что процесс общения тоже должен быть регламентирован. Данные правила носят воспитательный характер и способствуют динамике игрового процесса. Отсутствие правил делает достижение учебных задач невозможным.

Действия учащихся в рамках обозначенных правил называются **игровыми действиями**. Парадокс игровых действий заключается в том, что слишком строгие правила ограничивают возможность действия, однако полная

свобода поступков не отвечает дидактическим целям проведения игры. В связи с этим, педагог должен точно понимать состав участников, уровень сформированности их умений, требуемых для участия в данной игре и способствовать реализации поставленных учебных задач.

Ощущения ребенка во время игры называется **игровым состоянием**. Именно от него зависит включенность ученика в игровой процесс, а как следствие – его познавательная активность. Поддерживать игровое состояние можно с помощью активизации воображения, реквизита и сопровождения.

Финальным структурным компонентом игры становится **ее результат**. Результаты, как и цели, должны быть дидактическими (освоение знаний, формирование и развитие умений и навыков) и игровыми. Игровые результаты могут быть как в явном виде – победа/поражение, так и менее явном – получил удовольствие от процесса [22].

В рамках образовательного процесса игровые технологии несут в себе следующие функции:

1. Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятию информации, развитии общеучебных умений и навыков, а также она способствует развитию навыков определенных учебной задачей игры;

2. Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнёру по игре, а также развитие чувства взаимопомощи и взаимоподдержки;

3. Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы, комфорта на уроке, превращение урока в интересное и увлекательное приключение;

4. Коммуникативная функция заключается в объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии;

5. Релаксационная функция – это снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему в процессе обучения;

6. Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности;

7. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности [16].

Можно выделить следующие особенности игровых технологий:

- Это форма деятельности, которая естественна, знакома и понятно обучающимся любой возрастной категории;

- Активизирует мотивационную сферу учащихся и, как следствие, познавательную активность обучающихся, их стремление к обучению, воображение и творчество;

- Предполагает групповую деятельность, однако может быть организована в индивидуальном формате (установление личных рекордов);

- Обеспечивает формы накопления, передачи, обработки знаний, умений, навыков. Способствует воспитательным целям обучения;

- В ходе образовательного процесса обеспечивает достижение конкретных дидактических и личных целей в контексте присущего ей эмоционально-нравственного поля;

- Многофункциональна, обеспечивает возможность реализации сразу нескольких дидактических целей в ходе одной игры;

- Способствует нейтрализации существующих психоэмоциональных зажимов учащихся за счет игрового настроения. В игре ребенку легче решиться опробовать новый инструмент или способ действия;

- Способствует выработке позитивного отношения за счет результативных возможностей: формальных (победа в игре), личных (удовольствие от игры), командных (ощущение причастности)[22].

Помимо образовательного процесса, игра несет в себе значимый воспитательный потенциал, так как способствует достижению следующих воспитательных задач:

1. правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
2. игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
3. игра – один из приёмов преодоления пассивности учеников;
4. в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием.

Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Любая игра, так или иначе, влияет на ее участников: формируются межличностные связи между участниками одной команды, повышает самооценку, способствует развитию качеств личности или просто помогает расслабиться. Во время игры происходит восстановление энергopotенциала после напряжённой активности, игровой процесс способствует развитию мышления, памяти и воображения ребёнка [56]. Несмотря на кажущуюся несерьёзность и развлекательную функцию, игра, как вид деятельности – очень важный элемент нашей жизни. В игре особую значимость несёт сам процесс происходящего. С точки зрения психологии, игра стоит на первом месте в системе труда, потому что это самая первая активность человека во всей жизни, к тому же очень привлекательная. Если обучение ребёнка чему-либо будет выглядеть не как определённая схема занятий, представляющих собой труд, а как некие игровые действия – процесс обучения будет творческим, что в свою очередь будет способствовать повышению мотивации учащихся. Это позволяет говорить об игровых технологиях, как об эффективном инструменте образовательного процесса, который требует систематического подхода к

своему изучению. И в первую очередь – подхода к классификации игровых технологий в современной дидактике. Об этом пойдет речь в следующем параграфе данного исследования.

## 1.2 Классификации игровых технологий в современной дидактике

В современной дидактике существуют разнообразные классификации игровых технологий. Рассмотрим различные проявления игровых технологий и их ключевые особенности, характерные для тех или иных форм образовательных игр.

**Дидактические игры.** Существуют различные подходы к пониманию термина «дидактическая игра». Исходя из положений К.Д. Ушинского, позже расширенных и дополненных В.С. Селивановым, игровая деятельность в рамках образовательного процесса относится к средствам такого процесса. Иная точка зрения выражается в работах Г.К. Селевко, который характеризует игру, в первую очередь, как метод обучения, тогда как, по мнению В.А. Ситарова, это одновременно и метод и форма обучения. Однако, вне зависимости от подхода, фундаментальным остается положение, что дидактические игры по своей сути формируются под конкретные образовательные цели. В связи с этим существуют конкретные принципы дидактических игр, среди которых можно выделить следующие:

- принцип активного включения (обучающийся проявляет интеллектуальную и/или физическую вовлеченность в процесс);
- принцип эмоционального подхода (игра вызывает эмоциональный отклик в обучающемся);
- принцип индивидуального подхода (обеспечение возможности личностного роста и развития каждого участника дидактической игры);
- принцип коллективного подхода (игра носит объединяющий и взаимодополняющий характер для ее участников);
- принцип целеустремленности (личная цель участника соответствует цели команды);
- принцип результативности (итоги игры носят характер реального достижения для каждого участника) [51].



Говоря о разнообразии дидактических игр, в первую очередь стоит обратить внимание на работы Г.К. Селевко, который представил наиболее полную их классификацию:

1. По уровню познавательной деятельности:

- творческие;
- продуктивные;
- репродуктивные.

2. По количеству участников:

- групповые;
- индивидуальные;
- парные.

3. По продолжительности:

- этап урока;
- весь урок,
- продолжительные.

4. По этапу образовательного процесса:

- диагностические;
- информационные,
- обобщающие и т.д.

5. По виду деятельности:

- психологические;
- релаксационные;
- интеллектуальные;
- трудовые и т.д.

6. По предметной области:

- географические;
- литературные;
- математические;

- лингвистические и т.д.

#### 7. По методике:

- соревнование;
- драматизация;
- квест и т.д [18].

Несмотря на обширную классификацию, разделяющую дидактические игры по целому ряду признаков, их непосредственная структура остается схожей. Существует определенный набор компонентов, которые и определяют сущность дидактической игры:

- Цели. Процесс организации дидактической игры начинается с постановки педагогической цели, для достижения которой в образовательный процесс вводится игра. При этом необходимо понимать, что сама игра тоже несет в себе некую цель – игровую. Их суть может пересекаться, но первоочередной является именно педагогическая цель;

- Содержание. После постановки цели, определяется содержание конкретного образовательного процесса, которое определяющим фактором следующего компонента – сюжета;

- Сюжет или сценарий. Является формой представления содержания, оформленной в контексте конкретной игровой механики;

- Правила игры. Исходные требования к участникам для успешной реализации заложенной ранее механики игры. Именно правила отвечают за прогнозируемость результатов и связь структурных компонентов игры;

- Игровые действия. Действия участников дидактической игры, которые возможны в условиях заданного сюжета и правил. Важный аспект данного компонента – непредсказуемость. Именно этот фактор определяет возможности творческого подхода обучающихся к дидактической игре. Суть игровых действий – в поэтапной постановке и последующем достижении собственных

целей участника игры. Это обеспечивает возможность перейти к субъект-субъектной парадигме образовательного процесса.

- **Оценка.** Именно данный компонент во многом отделяет дидактическую игру от обычной, где по итогам проведения, может не происходить осмысленная оценка результатов полученных в процессе игры. Оценка позволяет учащемуся посмотреть со стороны на степень прогресса в изучении предмета в целом или конкретной темы. В связи с этим, оценка должна быть понятна участнику, а она сама носит двусторонний характер: в ней заложено не только то, «что» будет оценено, но и «как» именно это будет сделано.

- **Результат игры.** Если оценка имеет в первую очередь педагогический характер, то результат может носить и внутреигровой характер. Однако, от учителя требуется обеспечить возможность рефлексии учащихся – донести до них осознание ценности результата (полученных или закрепленных навыков, умений, знаний), а не победы или поражения [54].

Совокупность описанных принципов обеспечивают функционирование игрового дидактического процесса. Стоит отметить, что понимание структуры игры обеспечивает возможность педагогу ее построения на любом учебном материале, вне зависимости от предмета и содержания процесса. Иными словами, дидактическая игра может присутствовать на любом этапе любого урока, если она правильно составлена.

**Ролевые игры.** Ролевая дидактическая игра – одна из возможных форм реализации игровых занятий в образовательном процессе. В ней возможна реализация множества дидактических функций (мотивационной, образовательной, релаксационной и т.д.), но ведущей остается воспитательная [32]. Ролевые игры тем или иным способом моделируют знакомые детям ситуации: профессии (чаще всего родительские), семейная жизнь или сюжеты мультфильмов. Частым сюжетом ролевой игры становится школа – дети моделируют социальные и профессиональные отношения, воспроизводя собственный опыт.

Все ролевые игры схожи по своей сути, но отличаются по характеру деятельности участников. Наиболее полная их классификация была разработана М. ванМентсом:

- Демонстрация. Цель демонстрации – донести до учащихся модель поведения в характерных ситуациях, обращая их внимание на важные аспекты и возможные сложности, после чего инициируется ролевая игра, предоставляющая возможность ученикам отработать полученную модель на практике.

- Тренировка. Несмотря на то, что данный тип ролевой дидактической игры поход на предыдущий, между ними есть существенная разница: тренировка направлена не на освоение новых знаний или способов деятельности, а на отработку уже существующих.

- Отображение или рефлексия. Принципиальное отличие таких игр в их игровой цели. Она заключается в осознании собственных действий в рамках игры. Иными словами, учащийся должен действовать исходя из собственных представлений в рамках игровых правил, акцентируя собственное внимание на своих решениях и поступках.

- Сенсбилизация. Ролевые игры этого типа направлены на актуализацию чувственной сферы ученика. Ролевая составляющая нацелена на эмоциональный аспект конкретной ситуации, в связи с чем требуется высокий уровень ораторского и актерского мастерства педагога, потому что именно от него будет зависеть успешность данной игры.

- Творчество. Как следует из названия, ролевые игры этого типа нацелены на творческое самовыражение учащихся самым разным образом. Чаще всего они используются для закрепления полученных ранее знаний, так как требуют их применения в нестандартных ситуациях [31].

Структура именно ролевой игры, которая все же является дидактической в рамках образовательного процесса, слегка отличается от описанной ранее. Рассмотрим принципиальные отличия:

- Один из самых ключевых структурных компонентов ролевой игры – это ее сюжет. Он должен отражать (не обязательно напрямую) реальные ситуативные аспекты, в которых оказывается ученик. Именно сюжет определяет возможные поведенческие решения участников ролевой игры и определяет их отношения. Сюжеты ролевых игр могут быть крайне разнообразны и определяются учителем и его дидактической целью.

- Для ролевой игры ее средства обладают большой ценностью. Средства игры – это материальные или идеальные объекты, которые способствуют погружению в процесс. К ним можно отнести костюмы, антураж, музыкальное и звуковое сопровождение или, например, предысторию персонажа ролевой игры.

- Игровая роль участника – аспект, который определяет всю ценность процесса. Роль может быть выбрана самим учеником или получена им случайно, по решению педагога или группы. Действия учащегося определены его ролью, в связи с чем необходимо обеспечить условия для ее принятия. Не смотря на то, что роль выдумана, ощущения, которые ученик испытывает во время ее реализации – настоящие, что определяет высокую сензитивность ролевых дидактических игр [32].

**Деловые игры.** Популярность деловых игр как игровой дидактической технологии обусловлена ростом требований к профессионализации образования. Деловые игры – относительно новая технология для российской дидактики, однако уже успела зарекомендовать себя по целому ряду причин:

- Активизирует интерес учащегося в освоении осваиваемой деятельности;
- Активизирует творческий подход;

- Осуществляет переход к самоорганизации учащихся от внешней организации процесса;

- Интегрирует процессы воспитания и обучения;
- Формирует дисциплину и ответственность учащихся;
- Способствует формированию навыков групповой работы;

Согласно определению А.А. Вербицкого «деловая игра – это форма реконструкции предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирование систем взаимоотношений, характерных для данного вида работы» [6]. В свою очередь, Н.В. Борисова определяет деловую игру как «имитационную игру, моделирующую функционирование социально-экономических систем и действия людей, занятых в них, происходящие в форме ролевого взаимодействия в соответствии с определенными правилами» [3].

В ходе разработки деловой игры (как и любой другой дидактической игры) педагог ставит две цели: дидактическую и игровую. К игровым целям относятся: соответствие, и исполнение поставленных правил игры, выполнение условий победы. К дидактическим – развитие конкретных навыков, формирование умений и освоение знаний, необходимых для участия в игре.

Методы обучения, разными учеными, классифицируются по-разному, одним из подходов является разделение по способу моделирования ситуаций (профессиональных или бытовых). В связи с чем, можно выделить две основные группы: без имитации и имитационные. К первым относятся такие как: лекционные и семинарские занятия, обсуждения, дискуссия и т.д [22].

Имитационные, в свою очередь делятся на игровые и не игровые. Не игровая имитация – это разбор ситуаций, документации или конфликтов, решение кейсов, тренинговые форматы. Игровая – инсценировка ситуаций, гейм-дизайн и непосредственно деловые игры, которые (согласно мнению А.М. Смолкина) подразделяются на учебные деловые игры и научные деловые игры.

Первые – способ моделирования в образовательной деятельности механизмов и инструментов, которые имеют отражение в реальных процессах, с целью их дальнейшего изучения и проведения экспериментов в условиях моделирования. Структура учебной деловой игры отражает структуру дидактических игр, с учетом специфических компонентов. Обе разновидности игр включают в себя игровые и дидактические цели, роли, сюжет, правила, однако есть и отличия, как характерные только для этого типа игр, так и те, к которым требуется иной подход:

- В учебной деловой игре в обязательном порядке присутствует объект моделирования – некий выделенный аспект деятельности или взаимоотношений, который рассматривает конкретная игра;

- Содержание учебной деловой игры должно быть предварительно определено с учетом уровня компетентности ее участников – уровня знаний, умений и навыков в моделируемой области, так как это напрямую отразится на их игровых действиях;

- Необходимо заранее составить модель игрового взаимодействия – варианты и возможности совместного решения проблемных ситуаций или наоборот контрдействия игрокам-соперникам;

- Система оценивания не только результатов игры, но и решений и действий каждого участника.

Общие рекомендации к разработке и проведению учебных деловых игр незначительно отличаются от игр других типов, кроме требования к компетентности участников и, соответственно, организатора игры (педагога). Это обусловлено тем фактом, что правила учебной деловой игры являются ограничительным фактором для участников, но не способствуют их более эффективному участию – действия каждого учащегося определяются только его личным опытом и знаниями [32].

**Подвижные игры.** Отдельной категорией игр являются подвижные игры.

Как следует непосредственно из названия, особую роль в данных играх имеет движение. Иными словами, подвижная игра – это творческое проявление двигательной активности, которая обусловлена ее сюжетом. Подвижные игры чаще бывают коллективными, но встречаются и индивидуальные формы [54]. Зачастую именно такие игры являются подводящими к спортивной деятельности учащихся. По форме организации процесса подвижные игры делятся на урочные и внеурочные. Первая форма подразумевает активное участие педагога по организации процесса игры, тогда как внеурочные зачастую могут быть организованы самими детьми, на базе полученных и усвоенных ранее правил и моделей игры. Объем подвижных игр определяется возрастом участников, их физическим и психоэмоциональным развитием.

Важно отметить, что подвижные игры, зачастую, могут использоваться в качестве релаксационной формы организации процесса, за счет принципиальной смены деятельности с интеллектуальной на физическую. Именно поэтому, целесообразно выделять особое время под организацию таких игр.

Для подвижных игр характерны следующие задачи:

- Воспитательная – в первую очередь, речь идет, конечно, о воспитании физических качеств: гибкости, ловкости, силы, быстроты, которые развиваются гармонично и в системе. Кроме того, немаловажный фактор играет соревновательная часть подвижных игр, которая обусловлена спецификой. Коллективное мнение, так или иначе, формирует поведение каждого из игроков и способствует развитию решительности, ответственности и коммуникации.

- Образовательная – подвижная игра, это деятельность которая требует осознанного подхода, умения быстро получать информацию, обрабатывать ее и строить выводы на ее основе. Четко сформулированные правила каждой подвижной игры, требуют основательного подхода к их изучению и запоминанию.



- Оздоровительная – немаловажная задачи при организации подвижной игры. Любая двигательная активность детей сопряжена с риском возможных повреждений, однако при соблюдении требований и норм безопасности, физическая активность благоприятно влияет на учащихся: развитие мышечного каркаса, укрепление суставов, связок и костной структуры. Активная деятельность способствует обмену веществ и развитию организма в целом [51].

Кроме факторов возраста и развития необходимо учитывать и иные факторы, прямо влияющие на проведение подвижных игр: организация времени и места проведения, количество участников и их уровень подготовленности. Как уже было сказано, проведение подвижных игр сопряжено с риском, в связи с чем, перед ее началом необходимо акцентировать внимание на следующих аспектах:

- подготовить инвентарь и оборудование;
- знать правила, требования и регламент игры и ознакомить с ним учащихся;
- учитывать физические и психоэмоциональные особенности каждого ученика;
- организовывать игры, соответствующие возрасту и развитию детей;
- контролировать уровень возбуждения детей;
- готовность принять участие в игре в случае необходимости;
- осуществлять поддержку и помогать ученикам, которые демонстрируют более слабый уровень подготовки;
- контролировать временные рамки игры и отдыха.

**Интеллектуальные игры.** К данному типу относятся те игры, которые основаны на использовании участниками накопленных знаний, их интеллекта, эрудиции и логики. В основном в ходе игры требуется правильно отвечать на поставленные вопросы из самых разных областей знаний. В общем смысле,

интеллектуальная игра – это вид состязаний в эрудиции, что делает их идеальной формы для проверки знаний и одновременного их усвоения [18].

Интеллектуальные игры популярны как среди детей, так и среди педагогов, так как не воспринимаются участниками как форма проверки их знаний, а скорее как вид интересного, но интеллектуального досуга. Однако интеллектуальные игры позволяют:

- Развивать коммуникативную компетенцию во время игрового взаимодействия – обсуждения или выбора вариантов ответа. Кроме того, данный тип игр позволяет учащимся научиться прислушиваться к мнению других и, наоборот, настаивать на своей позиции;
- Оперативно принимать решения, которые не лежат на поверхности и требуют активизации собственных знаний или даже их совокупности;
- Формируют умение спокойно относиться к собственным поражениям и чужим успехам [44].

Опыт интеллектуальных игр дает возможность рефлексировать собственные поражения, так как неправильный ответ не означает однозначное поражение, а может быть воспринят как точка собственного роста. В связи с этим, интеллектуальная игра – это прекрасная форма организации учебного процесса, так как вопросы могут быть подобраны на различные тематики и не ограничиваются одной какой-либо сферой. Зачастую они включают в себя набор некоторых фактов, которые усваиваются учащимися с гораздо большей эффективностью, по сравнению с фронтальными формами обучения. Кроме того, интеллектуальные игры способствуют развитию навыка самообразования, что необходимо в условиях современного образовательного процесса.

Игровые цели интеллектуальных игр могут носить разнообразный характер:

- Формирование в участниках культурной самоидентификации в условиях познания фактов и знаний из истории человечества;

- Выявление и развитие склонностей обучающихся к различным сферам научных знаний, творческого потенциала и личных стремлений;

- Развитие навыков самообразования, познавательного интереса;
- Воспитание ответственности и целеустремленности;
- Развитие коммуникативных навыков [54].

Так как базовой структурой интеллектуальной игры является вопрос, при организации игр этого типа именно на вопросы стоит обратить особое внимание. Участнику должно быть интересно на него отвечать, он должен требовать активного поиска ответа, а в случае отсутствия необходимых знаний – побуждать участников к их приобретению. К формированию пула вопросов для интеллектуальной игры можно подойти с разных аспектов:

1. Тематика:

- Вопросы сгруппированы по темам, которые выбираются участниками;
- Темы вопросов не известны и участники выбирают «вслепую».

2. Сложность:

- Сложность вопросов известна заранее;
- Каждый следующий вопрос сложнее предыдущего;
- Сложность вопроса определяется случайно.

3. Порядок:

- Участники сами выбирают порядок задаваемых вопросов;
- Порядок вопросов составлен заранее;
- Вопрос выбирается случайным образом из существующего набора

Несмотря на небольшие требования к организации процесса интеллектуальной игры, для проведения ее на высоком уровне требуется соблюдать ряд рекомендаций:

- Ведущий интеллектуальной игры должен быть предварительно ознакомлен с материалами игры. Кроме того, если для проведения игры требуются дополнительные помощники (ассистенты ведущего), то они так же

должны уметь ориентироваться в материале. Это необходимо для оперативного решения возникающих вопросов и не допускать разногласия по принципиальным позициям;

- Ведущий должен иметь четкую, разборчивую речь, хорошо владеть русским языком и иметь высокий уровень находчивости;

- Распределение вопросов строится по принципу «70/30», т.е. около 70% вопросов актуализируют ранее пройденный материал, а 30%: способствуют усвоению новых знаний.

- Вопросы необходимо формулировать необычным образом, иными словами заставлять задуматься даже в том случае, если ответ знаком ученикам;

- Ответ на любой вопрос может быть получен с помощью общих знаний, логики и эрудиции, а не узких профессиональных знаниях, если конечно это не подразумевается тематикой игры и, соответственно, составом участников.

- В вопросах должны присутствовать «зацепки» - различные слова, выражения или подтексты, позволяющие ученикам направить поиск ответа в нужную сторону или помогающие им выбрать верный ответ из нескольких вариантов;

- Вопросы должны иметь один верный ответ, имеющий конкретную формулировку;

- Команды могут быть сформированы заранее или создаваться непосредственно на начальном этапе игры, однако этот аспект должен быть заранее продуман;

- Оценивание ответов должно происходить компетентными экспертами или жюри;

- Структура игры должна быть заранее определена и донесена до участников;

- Для усиления эмоционального эффекта интеллектуальной игры целесообразно использовать музыкальное и визуальное сопровождение, реквизит и оформление пространства игры;

- Наличие призов и наград для участников и победителей позволит оставить у них положительное впечатление о прошедшей игре [18].

На сегодняшний день существуют большое разнообразие существующих интеллектуальных игр и вопросов к ним. Эффективность организации собственной игры можно повысить, если ознакомиться с уже существующим опытом их проведения.

**Коррекционные игры.** Отдельное внимание стоит уделить играм, которые нацелены на детей с ОВЗ. Безусловно, процесс взаимодействия в игровом поле с такими детьми должен быть организован иным способом, чтобы соответствовать требованиям предъявляемым инклюзивным образованием [43]. Такие игры должны нести в себе правильные постулаты в отношении явлений и процессов социума, знаниях об окружающей нас действительности, формировать умения самостоятельного решения поставленных задач, а так же поиска, анализа и синтеза информации.

Игра способствует развитию интеллектуальных и эмоциональных сфер ребенка, что способствует его познанию мира. Когда речь идет о дошкольниках и младших школьниках, коррекционные игры становятся особенно актуальны. Теоретическое и практическое знакомство с окружающими его объектами (их цвет, размер, форма) формирует у него развитие сенсорное восприятие, необходимое для успешного дальнейшего развития.

Коррекционные игры могут иметь различную направленность:

- Развитие речевых навыков, таких пополнение и активизация словарного запаса, формирование и закрепление правильного произношения, развитие слуха и дыхания. Кроме того, в процессе игры непременно развивается устная речь, ребенок совершенствует свои навыки в общении, в

умении донести и отстоять собственные мысли и идеи. В процессе таких игр развивается как речь ребенка, так и его мышление;

- Формирование положительного эмоционального фона у ребенка с ОВЗ – важная задача в ходе целостного образовательного процесса. Мотивационный аспект у таких детей зачастую смещен по причине сложного освоения учебного материала. Игровые коррекционные формы способны активизировать мотивацию, сформировать положительное отношение к учебе и, как следствие, повысить их образовательные результаты;

- Коррекционная игра создает положительный эмоциональный подъем. Двигательная активность во время игры развивает мозг ребенка.

- Особую ценность имеют коррекционные игры, которые направлены на двигательную активность. Это могут быть как подвижные или полуподвижные игры (с учетом особенностей и возможностей здоровья ребенка), так и игры с дидактическим инструментарием. В процессе таких игр происходит укрепление и развитие моторики, координации, ловкости ребенка [32].

Организуя коррекционную игру, педагог должен выстраивать ее, учитывая зону ближайшего развития каждого конкретного ребенка. Процесс успешного освоения новых знаний – серьезный мотивационный инструмент, использование которого способно напрямую формировать отношение ребенка к учебе [47]. Разнообразие игровых форм обеспечит высокую включенность в процесс, и предотвратит быстрое утомление. Нужно понимать, что в ходе психолого-педагогического коррекционного процесса игра является не целью, а лишь средством, эффективность которого напрямую зависит от множества факторов, которые и выстраивают общую систему его обучения и воспитания.

Это означает, что выстраивание коррекционного игрового процесса должно постоянно сопровождаться контролем психического и физического состояния ребенка.

Коррекционные игры эффективно показывают себя и с детьми, имеющими нарушения поведения, так как способны минимизировать трудности, связанные с их обучением. Наиболее часто встречающаяся форма нарушения поведения – гиперактивность. Еще несколько лет назад количество детей с этим нарушением не превышало нескольких человек на класс, тогда как сегодня этот показатель достигает двадцати или даже тридцати процентов.

Основная сложность, связанная с организацией образовательного процесса в таких условиях связана с излишним возбуждением и невнимательностью, что осложняет для них процесс освоения образовательной программы, а яркие проявления эмоциональных реакций отвлекают других детей, что приводит к общему снижению образовательного темпа. Современные школьные требования (к процессу организации урока, безопасности и внутреннего распорядка) реализовать с участием гиперактивных детей сложно, а зачастую просто невозможно. Система в целом не адаптирована под данную проблему, а значит, решения должны носить локальный характер, такой, как например, организация специализированных коррекционных игр. Несмотря на сложности с поведением, интеллектуальные функции у ребенка с гиперактивностью не нарушены, он способен в полной мере освоить учебный материал, но для этого требуется иная форма организации его образовательного процесса.

Особенности гиперактивных детей требуют большего внимания к двигательной активности, что не обеспечивают традиционные формы обучения [8]. Перемены не способны удовлетворить эту потребность, а школьные требования не могут обеспечить этого во время уроков. Сам факт состояния покоя на протяжении сорока-сорока пяти минут в течении четырех-шести уроков является мощным раздражителем для детей с таким нарушением [19].

Отдельным затруднением становится организация текущего контроля: традиционная форма «вопрос-ответ» перестает работать в классе с

гиперактивными детьми. Если такой ребенок знает ответ, он не способен дождаться, пока его спросят, а тут же выкрикнет его. Это, соответственно, не позволяет оценить ситуацию других детей и снижает общую дисциплину класса. Кроме того, зачастую дети с нарушениями поведения не дослушивают вопрос до конца, отвечают по ключевому (знакомому им) слову, пропускают важные аспекты. Все это негативно сказывается на усвоении ими знаний.

Не смотря на все вышеперечисленное, нельзя сказать, что дети с гиперактивностью имеют, например, низкую работоспособность. Ее скорее можно охарактеризовать как крайне нестабильную, что порождает собой замкнутый круг: излишняя торопливость и невнимательность приводит к большому числу ошибок в ходе контроля результатов их обучения, в связи с чем происходит разбор и рефлексия причин таких ошибок. Это вызывает дополнительную психоэмоциональную утомляемость, так как воспринимается как оценка его самого, а не его работы. Утомляемость приводит к увеличению количества ошибок и ситуация вновь повторяется. В первую очередь страдают навыки письма и чтения, которые, не смотря на зачастую высокие интеллектуальные показатели, находятся значительно ниже сверстников [8].

Письменный контроль неэффективен по причине ошибок из-за невнимательности, устный так же затруднителен – формулирование собственных мыслей происходит «на бегу», без анализа и процесса самооценивания сказанного [13].

Сложности имеются также с организацией фронтальных форм обучения – они, чаще всего, требуют вдумчивого слушания содержательного материала, в той или иной форме выдаваемого учителем, а, как было сказано ранее, физически неактивные процессы с трудом даются гиперактивным детям. Все это порождает более глубокие проблемы – недоразвитость речевых функций, моторики, координации, зрительного и слухового восприятия. Все это требует



иного подхода к организации процесса обучения детей с нарушениями поведения, осуществить который способны как раз коррекционные игры.

В данном параграфе представлена классификация основных игровых форм, используемых в современной дидактике. Однако до сих пор остается открытым вопрос о конкретизации теоретического материала непосредственно в процессе обучения. Именно об организационно-педагогических условиях применения игровых технологий пойдет речь в следующей главе данного исследования.

Глава 2.ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕУСЛОВИЯ  
ПРИМЕНЕНИЯИГРОВЫХТЕХНОЛОГИЙНА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА  
В 4 КЛАССЕ

**2.1 Формирование познавательной активности учащихся 4 классов на  
уроках русского языка с помощью игр по ролям**

Познавательная активность в психолого-педагогической литературе разными авторами рассматривается по-разному. Например, Г.И. Щукина [52] говорит: «Познавательная активность – это свойство личности, которое не обуславливается непосредственными обстоятельствами, а является устойчивой духовной потребностью школьника». Совершенно новое и развернутое определение даёт Н.В. Балабаева[5]: «Познавательная активность - это проявление всех сторон личности школьника: это и интерес к новому, стремление к успеху, радость познания; это и установка на разрешение учебных и жизненных проблем; это и готовность к решению задач, постепенное усложнение которых лежит в основе обучения». В свою очередь О.В. Гаврилина [12], заявляла, что «познавательная активность это живая, энергичная деятельность, направленная на выполнение полученного задания». Н.Н. Доронина [17] утверждает, что «познавательная активность – это черта личности, которая проявляется в инициативности и самостоятельности, приводит к управлению воли и характера, эффективному усвоению знаний, умений, навыков».

Познавательная активность, в педагогике, прежде всего, рассматривается, как значимое свойство личности, которое способно проявляться в учебной деятельности, так как это и есть основной вид деятельности младших школьников. Именно на основе этого советский психолог С.Л. Рубинштейн[41], отмечал: «Учение существенно отличается от игры и сближается с трудом по общей установке, т.е. конечная цель учения состоит в подготовке к самостоятельной трудовой деятельности».

Согласно теоретическим положениям, которые были рассмотрены в первой главе данного исследования, именно игровые технологии способны реализовать этот этап «подготовки к самостоятельной трудовой деятельности», о котором писал Рубинштейн. Как было сказано ранее, именно ролевые дидактические игры способны имитировать как саму деятельность (содержание которой заложено спецификой каждой конкретной игры), так и отношения между людьми – и в социальном поле, и в профессиональном.

Ролевая игра, используемая для активизации познавательной деятельности, как и другие виды игровых технологий, может подвергаться различным классификациям. Классификации игровых технологий в общем смысле можно зачастую отнести и к классификациям собственно ролевой игры.

Например, ролевую игру, как и другие виды игр, можно классифицировать по содержательному признаку. Здесь выделяется множество видов ролевой игры. Например:

1. военные игры;
2. спортивные игры;
3. экономические игры;
4. официально-деловые игры, и т.д. [31].

Типология ролевой игры возможна в зависимости от количества учащих, принимающих в ней участие:

1. парные ролевые игры;
2. групповые ролевые игры [31].

Следует отметить, что другие виды игр, за исключением ролевой игры, имеют в этой классификации также подвид одиночной игры. Однако, ролевая игра не может быть одиночного типа, поскольку она подразумевает диалогическое или полилогическое общение в паре или группе учащихся.

Помимо общих классификаций игровых технологий, ролевая игра подвергается и особым, специфическим классификациям, которые не могут

быть применены для других видов игр.

О.В. Муромцева [32] предлагает классифицировать ролевые игры на три вида:

1. ситуационно-ролевая игра;
2. инновационная (или продуктивная) ролевая игра;
3. полидеятельностная (или фестивальная) ролевая игра.

Ситуационно-ролевая игра представляет собой специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач. Данный вид ролевой игры отличается строго заданными ролями в условиях вымышленной ситуации. Это соревнование регламентируется правилами игры.

Инновационная игра представляет собой организованную специальным образом деятельность, целью которой является создание информационного продукта, под которым предполагается решение актуальной для данного школьного возраста проблемы [33]. Инновационная игра содержит в себе обмен мнениями, специально организованное столкновение мнений, демонстрацию промежуточных результатов. Например, в рамках инновационной игры можно предложить учащимся игру «Презентация», в рамках которой учащиеся разделяются на пары и обдумывают реализацию того или иного проекта.

Что касается полидеятельностных ролевых игр, в этом случае они выступают как составная часть, элементом в содержании и организации неигровой деятельности. Иначе говоря, ролевая игра используется в данном случае как побудительное средство к неигровой, собственно учебной деятельности.

В методической разработке Т.Ф. Ермолаевой [18] предлагается классификация ролевой игры в зависимости от типа контроля и длительности игры. Здесь выделяется пять видов ролевой игры: контролируемая ролевая игра, в которой учащиеся получают необходимые реплики;

1. умеренно контролируемая ролевая игра, в рамках которой учащиеся получают общее описание сюжета и своих ролей;

2. свободная ролевая игра, в которой учащиеся имеют только обстоятельства общения;

3. эпизодическая ролевая игра, в которой разыгрывается отдельный эпизод;

4. длительная ролевая игра, в рамках которой в течение длительного периода разыгрывается серия эпизодов (например, из жизни всего класса).

Таким образом, в научной литературе приводится большое количество различных видов ролевых игр. Общими классификация ролевых и других типов игр являются классификации по содержательному признаку, по количеству участников игры, по развиваемым навыкам, по целям и задачам обучения.

В процессе разработки ролевой игры можно выделить следующие этапы:

**1. Подготовительный этап.** Перед началом разработки ролевой игры необходимо определиться с целями и сценарием – формой отражения ролевой ситуации. Далее составляется план, в котором описывается структура и процедура игры, роли персонажей и их особенности.

**2. Этап информирования.** На этом этапе необходимо донести до учеников игровые цели, правила, способы деятельности. Обозначается проблема и игровая ситуация. Здесь же происходит организационный момент игры – выдача ролей, материалов (инструменты осуществления деятельности).

Учащиеся имеют возможность до начала ролевого действия выяснить непонятные аспекты, задать вопросы. На этом этапе важно убедиться, что все учащиеся понимают свои роли, включены в процесс и готовы к игре.

**3. Игровой этап.** Это непосредственно ролевое действие, в ходе которого учащиеся отыгрывают свои роли и осуществляют сам игровой процесс.

**4. Завершающий этап.** После окончания игрового процесса необходимо обеспечить возможность обобщения произошедшего – обсудить игру с учителем и между собой, выяснить что получилось, а что нет и почему. Учитель подводит итоги, фиксирует успехи, проводит анализ результатов [31].

В правильно организованной ролевой игре должны удачно сочетаться элементы обучения и возможности для творческой самореализации внутри игрового поля, иначе эффективность такой ролевой игры останется крайне низкой.

Игры могут быть применены и для коррекции социальных взаимоотношений внутри коллектива школьников за счет организации групповых игр. В этом случае познавательная активность учащихся с высоким ее уровнем будет благотворно влиять на участников команды.

В целом, возможности для применения игр в образовательном процессе весьма многообразны. Рассмотрим на примере, какие игровые ролевые формы могут быть использованы в 4 классе на уроках русского языка:

1. Разыгрывание ролевых диалогов. На уроках языка могут быть полезны при изучении различных тем, например, «Обращение», «Виды предложений по цели высказывания» и т.д.

2. Инсценировка. Является более обширной формой ролевых диалогов, что обеспечивает возможность, например, «примерить» на себя игровые роли литературных персонажей.

3. Игра «Редакция» позволяет проявить себя эрудированным учащимся с хорошими знаниями. Это может быть: правка текста, рецензия, отзыв, заметка.

4. «Я – учитель». Школьники могут попробовать себя в роли преподавателя, объясняя новый материал, а также давая задания на повторение [22].

Предложенные формы организации ролевых игр могут быть конкретизированы с помощью их содержания:

### **«Детективы»**

Детям предлагается на время стать детективными агентами и провести собственное расследование. Такой подход позволяет ученикам напрячь зрение, слух, проявить внимание и серьезность к данной игре. Вводная часть, согласно структуре подготовки ролевой игры описывается заранее. В ходе вводной части могут быть предложены следующие расследования для каждой из групп детективов:

- Знакомые незнакомцы (о заимствованных словах). Детективы с помощью предложенных улик (раздаточного информационного материала) пытаются догадаться, из какого языка и при каких условиях в русский язык могло «прийти» то или иное слово. Игра интересна тем, что обучающиеся с легкостью вступают в дискуссию, им нравится проводить «расследования» данной тематики.

- Как вас теперь называть? (О переходе слов из одной части речи в другую). Детективы определяют часть речи того или иного слова. Размышляют и проводят «следственный эксперимент», какая часть речи пополнила состав прилагательных или существительных [33].

- Пропала буква (детективное расследование). В данной игре детективы проводят расследование о пропавших буквах, в ходе которого говорится о, так называемом, «выпадении» гласной, тем самым изучая старославянский и древнерусский язык с их интересными особенностями.

### **«Молодые учёные-лингвисты»**

Данная ролевая игра требует большей подготовки со стороны учеников. Имитируются формы планарного заседания, конференции, круглого стола и аналогичные им. Наиболее типичны следующие задания:

- развернутый ответ на вопрос проблемного характера или обычно сформулированный вопрос (в основе сопоставление несопоставимых, на первый взгляд, фактов)

- сочинение на лингвистическую тему (в серьезной или занимательной форме);

Например: Подготовьте развернутый ответ-исследование на один из вопросов. Вам помогут это сделать словари и следующие источники (в каждом конкретном случае они рекомендуются учителем). Не забудьте проиллюстрировать научные положения и выводы конкретными примерами.

1. Что общего между шпиргалкой и пелёнкой?
2. Являются ли однокоренными слова: кусок, закуска, искушать, искушение, искусство, искусный?
3. Являются ли однокоренными слова: оса, ось, осина, осёл, основа, остов, остров, острый?
4. Верно ли утверждение, что приведенные слова могут быть разными частями речи: зло, добро, печь, знать, мой, лай, клей, три?

Список ролевых игр не ограничивается вышеназванными примерами. Он гораздо шире и зависит, в первую очередь, от дидактической задачи урока, настроения и уровня овладения знаниями классным коллективом, а также готовностью преподавателя к подобной деятельности. Кроме того, не только ролевые игры способствуют познавательной деятельности – не менее эффективным инструментом могут выступать и интеллектуальные игры.

## **2.2 Активизация познавательной активности учащихся 4 классов на уроках русского языка посредством проведения интеллектуальных игр**

Интеллектуальные игры, во всем своем многообразии, заслуженно имеют множество поклонников в нашей стране. На сегодняшний день интеллектуальные игры встречаются не только в школах, но и в библиотеках, молодежных центрах и даже специальных клубах интеллектуальных игр. Иными словами, почти любое современное общественное пространство



применяет интеллектуальные игры в своей деятельности, как форму организации досуга или образовательного процесса.

В самом общем представлении, интеллектуальная игра – это форма командного (реже - индивидуального) решения определенных заданий, требующих от участников проявления логики, мышления и эрудиции, в условиях ограниченного временного ресурса в форме состязания. По своей сути интеллектуальные игры находятся на стыке игровой и учебной деятельности, так как форма организации процесса – игра, а содержание построено в образовательном поле (поиск, анализ и обмен информацией) [32]. Важный аспект именно интеллектуальных игр заключается в том, что, несмотря на игровую задачу (одержать победу), вектор внимания участников чаще направлен на сам процесс, так как он (поиск и принятие решений), в данном случае, имеют для участников большую ценность.

В дидактической интеллектуальной игре, направленной на активизацию познавательной активности учащихся, можно выделить следующие задачи:

- Сохранение баланса сложности внутри игры (успешное сочетание сложных и легких заданий для обеспечения образовательного контекста, но сохранении мотивации к игре);
- Создание ситуаций актуализации имеющихся знаний, т.е. применения ранее полученной информации в новом, непривычном ключе;
- Опора на личный опыт учащихся.

Участвуя в различных интеллектуальных играх, учащиеся, помимо освоения и закрепления получаемых в процессе подготовки и игры знаний, приобретают развитое чувство времени, что связано с обязательным для игр данного типа ограничением на время выполнения каждого задания. Это обуславливает постоянную тренировку в организации своего времени, его распределения на каждый этап задания. Воспитательный потенциал интеллектуальных игр сложно переоценить – сама их форма требует

соблюдения правил, командной работы, высокого уровня коммуникативных навыков. Причем все эти аспекты развиваются участниками самостоятельно, в процессе игры.

Любая интеллектуальная игра представляет собой совокупность базовых структурных элементов, каждый из которых является мини-игрой. Поэтому интеллектуальная игра может быть как набором однотипных элементов (ряд вопросов на эрудицию) или разнообразных (квиз). Каждый элемент можно классифицировать: самым простым способом признаком классификации является тип ответа. Выделяю следующие типы элементов: без вариантов ответа (вопросы игры «Что? Где? Когда?») или с вариантами ответа в количестве от двух (например, «Верю/не верю») до пяти («Эрудит-лото»).

Задания с вариантами ответа зачастую являются формой разминки, тренировки или игры с залом, так как всегда имеется возможность довериться интуиции или просто угадать. Из положительных факторов таких игр можно отметить низкий порог вхождения в игру, высокую скорость, массовых охват участников. Впрочем, почти все интеллектуальные игры подразумевают под собой возможность индивидуального участия, а некоторые (например «Своя игра») возможны только в таком режиме [54].

Для игр с малым количеством вариантов ответов, по типу упомянутой ранее «Верю/не верю», целесообразно использовать серии до 20 вопросов. С увеличением количества вариантов ответов, количество вопросов снижается.

Использовать более 10 вопросов подряд в режиме «Эрудит-лото» чревато усталостью участников и снижением их познавательного интереса. Несмотря на внешнюю незамысловатость, подобные формы являются ценным средством образовательного развития – в них существует конкретный знаниевый компонент, который позволяет учащимся реализовать свой потенциал или оперативно усвоить значительный информационный объем.

Отдельной группой интеллектуальных игр являются игры, суть которых заключается в классификации предметов по ряду признаков, которые, зачастую, определяются самими участниками. Стоит отметить игру «Странные обстоятельства», в которой некий предмет описывается набором фактов о нем.

С каждым раундом участникам предлагается все больше и больше фактов. Чем раньше участник или команда определит загаданный объект, тем лучше результат будет зафиксирован. Однако в связи с весьма ограниченным дидактическим потенциалом, использование игр данной группы на уроках русского языка является решением слабо [52].

Третья, и наиболее распространенная, группа интеллектуальных игр – это игры с вопросами без варианта ответов. Именно к этой группе относятся известные (в том числе и по причине телевизионной популярности) игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» и «Своя игра». Первые две игры являются командными (обычно по 6 человек в составе), последняя – индивидуальная.

Рассмотрим основные правила игр данной группы:

#### **«Что? Где? Когда?»**

Именно эта игра является наиболее распространенной формой интеллектуальных игр в принципе. Несмотря на кажущуюся однообразность, турниры по «спортивному ЧГК» (вариант синхронного участия большого количества команд, в отличии от телевизионной версии, где играет только одна команда) имеют огромную популярность не только в России, но и по всему миру. На сегодняшний день существуют взрослые, студенческие, школьные лиги, чемпионаты городов, стран и даже чемпионат мира [31].

Базовые правила игры:

1. Для участия в игре собирается команда составом до 6 участников.
2. Команде или командам (в зависимости от типа: классический или спортивный ЧГК) ведущим озвучивается вопрос. Время для обсуждения и

принятия решения об ответе ограничено (от 30 секунд до одной минуты). Все команды находятся в равных условиях.

3. После окончания времени ответы собираются, и озвучивается правильный ответ. В случае совпадения ответа команды с правильным, команда зарабатывает одно очко.

4. Победителем становится команда, которая ответила на большее количество вопросов.

### **«Брейн-ринг»**

1. Для участия в игре собирается команда составом до 6 участников.

2. В игре одновременно принимает участие 2 команды (существуют варианты участия трех или четырех команд, но такое встречается значительно реже) [22].

3. Игровой процесс: ведущий озвучивает вопрос, после чего звучит команда «Время». После этого любая из команд имеет возможность обозначить свою готовность к ответу (обычно – нажатием специальной кнопки расположенной на столах. В случае отсутствия подобной аппаратуры, зачет готовности может быть по поднятой руке или по хлопку). Далее, команда, первая подавшая сигнал имеет право ответить. В случае правильного ответа команда зарабатывает очко и начинается новый раунд. Если команда отвечает неверно, у второй команды есть возможность ответить. Максимальное время на обдумывание вопроса составляет одну минуту. По истечению данного времени, если ни одна команда не дала верного ответа, вопрос снимается и озвучивается следующий.

4. Ответ от команды озвучивает один человек, которого обычно назначает капитан. Однако при проведении данной игры в образовательном процессе целесообразно доверить этот выбор ведущему (учителю). Это обеспечит равную вовлеченность всех учащихся в игровой процесс и не позволит более слабым учащимся отмолчаться.

Стоит отметить, что брейн-ринг – это в первую очередь форма, а не содержание, иными словами дидактическая задача игры обусловлена именно видением преподавателя, его целями и ожидаемыми результатами. Аналогичная ситуация сохраняется и со второй игрой данной группы.

Разумеется, помимо данных игр, чей весомый минус заключается в достаточно тяжелом подготовительном этапе, существуют и другие игры, использование которых на уроках русского языка не сопряжено с подобными сложностями. Их дидактическая задача заключается, в первую очередь, в освоении и закреплении конкретного материала и активизации познавательной активности детей. Обычно такие игры включают в себя ряд этапов, по результатам которых и определяется победитель. Примерами таких этапов может случить:

**1. Конкурс разминка** (назвать одним словом – именем существительным):

- Любитель книг
- Машина, которая возит молоко
- Рабочий, который варит сталь
- Машина, которая сама летает
- Человек, который разводит птиц
- Машина, которая косит траву
- Человек, который пасет свиней
- Человек, который делает масло
- Машина, которая измельчает мясо

Ответы: книголюб, молоковоз, сталевар, самолет, птицевод, сенокосилка, свинопас, маслодел, мясорубка.

**2. Наборщики**(составить как можно больше имен из слогов):

ВА, ЗИ, ЛЮ, МА, МИ, ПЕ, РО, ТА, ТО, МА, ЛЯ, НА, НЯ, РА, РЯ, СЯ,  
ТЯ, ША

### **3. Поисковый отряд** (составить из букв слова другие слова):

#### **«КАРТОФЕЛЬ»**

- 3 буквы: ель, мак, рот, кот, ...
- 4 буквы: пора, крот, факт, торф, кафе ...
- 5 букв: кофта, катер, трель ...
- 6 букв: кафель, форель, лекарь, токарь ...

Учитель способен сам составить множество подобных этапов, как объединяя их в целостное мероприятие, так и используя в ходе урока как методическое средство для активизации познавательной активности. К плюсам подобного решения можно отнести низкий уровень требования к подготовке: их можно создавать непосредственно в ходе образовательного процесса, в случае необходимости. Важно учитывать, что даже в таком случае, все ранее описанные требования к проведению игры должны быть соблюдены.

Теперь, когда специфика игр для формирования и активизации познавательной активности учеников 4 классов на уроках русского языка рассмотрены, целесообразно перейти к оценке их эффективности.

## **2.3 Оценка результативности использования игровых технологий на уроках русского языка в 4 классе**

Для проверки гипотезы исследования об эффективности использования игровых технологий на уроках русского языка в 4 классе с целью формирования и активизации познавательной активности учащихся был проведен педагогический эксперимент. В эксперименте приняло участие 25 учеников 4 класса. Для диагностики познавательной активности был использован опросник Ч.Л. Спилберга. Согласно данной методике, уровень познавательной активности определяется средним баллом по сумме оценке всех показателей (от одного до пяти баллов по каждому показателю). Оценочная шкала познавательной активности следующая:

- Низкий уровень (2,5-2,9 балла);
- Средний уровень (3,0 – 3,9 балла);
- Высокий уровень (4,0 – 5,0 баллов).

Характеристики каждого уровня познавательной активности:

- Высокий (творческий) уровень:

Для данного уровня характерны ярко выраженный интерес к обучению и стремление к познанию принципиальных особенностей изучаемого объекта, а также взаимосвязи между ними. Высокий уровень познавательной активности обусловлен ситуацией интереса к разрыву между имеющейся у ученика информацией, его накопленным опытом и новыми знаниями. Ученики с данным уровнем познавательной активности демонстрируют творческий подход в освоении знаний и готовы к самостоятельному поиску новых решений.

- Средний уровень или интерпретирующая активность:

Данный уровень можно охарактеризовать стремлением к освоению осознанного знания. Иными словами, ученик не проявляет желания к самостоятельному поиску, но готов к взаимодействию с учителем. Охотно познает связи между процессами и событиями, но не способен к их самостоятельному поиску. Ориентирован на зону ближайшего развития.

- Низкий уровень или воспроизводящая активность:

Ученики с данным уровнем познавательной активности имеют низкие волевые усилия к освоению новых знаний. Данный процесс носит репродуктивный (воспроизводящий) характер – ученик запоминает не суть демонстрируемого способа действий, а его форму. Отсутствует желание разобраться в причинах, не задает уточняющих вопросов. Выполнение заданий возможно только по заранее освоенному образцу.

Вопросы опросника Ч.Л. Спилберга:

1. Умеет получать вывод из информации, а затем «развернуть» его в текст, с движением от главной мысли до конкретного завершения
2. Умеет моделировать ход суждения, твердо удерживая внутренний план действия
3. Умеет выделить сущность в процессах, явлениях на основе анализа, установления закономерностей
4. Обобщает «с места», не имея при этом никакой дополнительной информации.
5. Приводит знания в движение, открывая новые знания изучаемого явления, формируя новые обобщения, делая новые выводы.
6. Испытывает непрерывную потребность в получении новых знаний.
7. Рассматривает один и тот же факт, явление с разных точек зрения, проявляя глубокий интерес к научным открытиям
8. Содержательно высказывает свою мысль, идею.
9. Легко генерирует идеи.



10. Имеет большой словарный запас слов. Обладает культурой речи.

11. В ходе работы пытается получить пробные выводы и варианты решения.

12. Система знания представлены отдельной ассоциативной информацией, но не базируется на выводах, заключении

13. Может охватить большой объем информации владеет умениями систематизации и классификации материала, а также изложения в форме тезисов и конспективной форме

14. Предпринимает в ходе закрепления попытку в открытии нового знания, но она заканчивается в основном неудачей.

15. Овладение материалом происходит в том же объеме и порядке, в каком излагается в учебнике без всяких изменения. В случае изменения ученик не испытывает трудности.

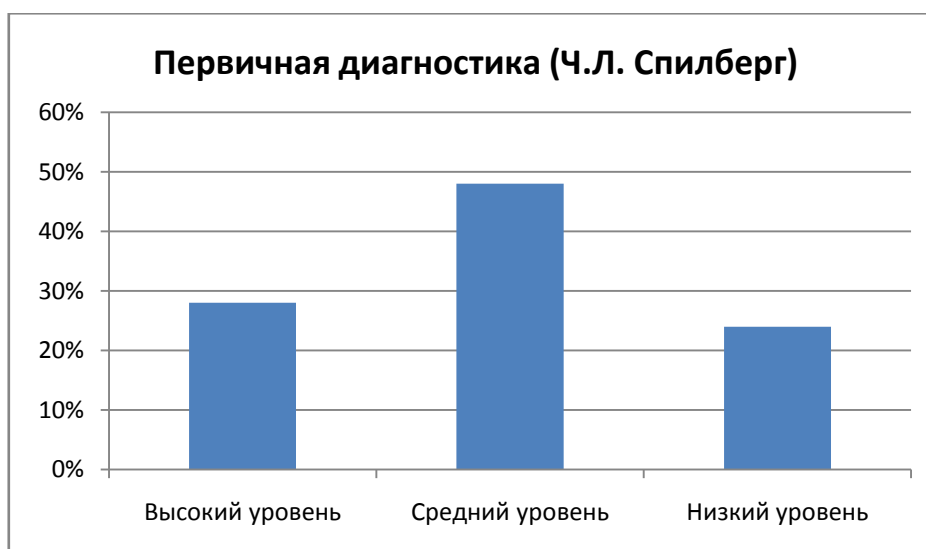
16. Видит пути совершенствования

17. Может проявить собственное отношение к фактам.

18. Не испытывает трудности в широком переносе знаний из одной темы в другую.

Оценку познавательной активности дает учитель по пятибалльной шкале, путем вывода среднего балла по всем показателям, который, согласно оценочной шкале, характеризует уровень познавательной активности.

На этапе первичной диагностики были получены следующие результаты: средний уровень познавательной активности продемонстрировали 12 учеников, что составляет 48% от общего числа респондентов; 7 учеников (28%) – высокий уровень, и, соответственно 6 учеников (24%) – низкий уровень познавательной активности. Данные также представлены в графическом виде на рисунке 1:



*Рисунок 1. Результаты первичной диагностики уровня познавательной активности по методике Ч.Л. Спилберга*

Для конкретизации полученных данных дополнительно была запущена анкета сформированности познавательного интереса по оценке уровня школьной мотивации Н. Лускановой:

**Анкета для оценки уровня школьной мотивации Н. Лускановой**

1. Тебе нравится в школе?
  - не очень
  - нравится
  - не нравится
  
2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?
  - чаще хочется остаться дома
  - бывает по-разному
  - иду с радостью
  
3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, что желающие могут остаться дома, ты пошел бы в школу или остался дома?

- не знаю
  - остался бы дома
  - пошел бы в школу
4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?
- не нравится
  - бывает по-разному
  - нравится
5. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?
- хотел бы
  - не хотел бы
  - не знаю
6. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?
- не знаю
  - не хотел бы
  - хотел бы
7. Ты часто рассказываешь о школе родителям?
- часто
  - редко
  - не рассказываю
8. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?
- точно не знаю
  - хотел бы
  - не хотел бы
9. У тебя в классе много друзей?
- мало
  - много
  - нет друзей
10. Тебе нравятся твои одноклассники?

- нравятся
- не очень
- не нравятся

Анализ результатов анкеты:

- Негативное отношение к школе, школьная дезадаптация (10 баллов и меньше):

Ребенок испытывает значительные сложности в освоении образовательного процесса – учебная деятельность вызывает негативное отношение, коммуникация с одноклассниками находится на низком уровне, отношение с учителем напряженное. Отношение к школе так же носит резко негативный характер. Младшие школьники могут плакать, дети более старшего возраста проявляют агрессию, не выполняют задания и требования учителя. Не соблюдают нормы и правила. Зачастую причиной этого могут быть эмоционально-психологические нарушения

- Низкая школьная мотивация (10-14 баллов):

Дети с низкой школьной мотивацией часто пропускают занятия, в школу идут с неприязнью. В случае присутствия на уроках не включаются в учебный процесс, отвлекаются, играют. Уровень освоения образовательной программы низкий. Школьная адаптация низкая.

- Положительное отношение к школе как к пространству (15-19 баллов):

Данный результат говорит о положительном отношении к школе, но не как к образовательному процессу, а как к месту реализации внеучебных интересов – общение со сверстниками, друзьями, иногда учителем. Тяготеют к формальным проявлениям ученичества (красивые дневники, тетради, канцелярские принадлежности). Познавательная активность сформирована желанием включения во внеурочную деятельность, сам образовательный процесс таким детям интересен в меньшей степени.

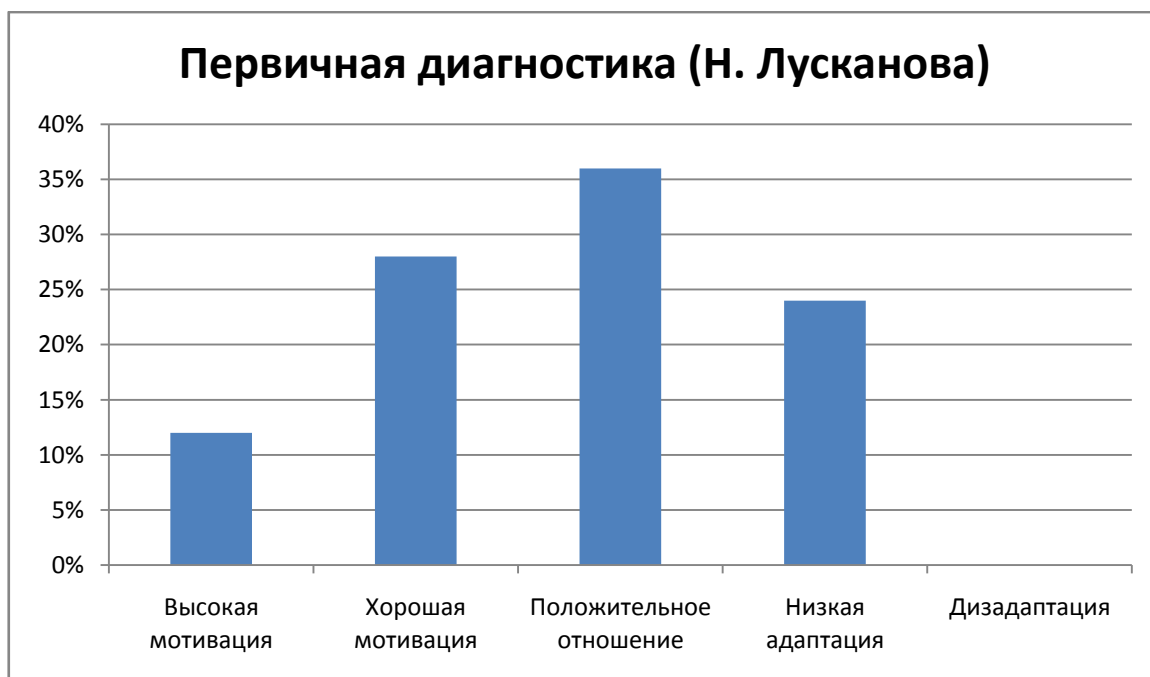
- Хорошая школьная мотивация (20-24 балла):

Для младших школьников такой результат характерен при успешном освоении образовательной программы. Присутствует здоровый интерес, который, однако, не способствует самообразованию за пределами урока. Данный уровень можно считать проявлением нормы развития познавательной активности.

- Высокий уровень школьной мотивации, учебной активности (25-30 баллов):

Данный уровень характеризуется высоким уровнем познавательной активности, дети стремятся к обучению, старательно выполняют все задания и соблюдают требования и правила. Внимательно слушают учителя, к учебе относятся ответственно, в случае получения низкой оценки расстраиваются. Зачастую проявляют навыки самообразования – читают внеурочную литературу, готовятся к докладам и проектам.

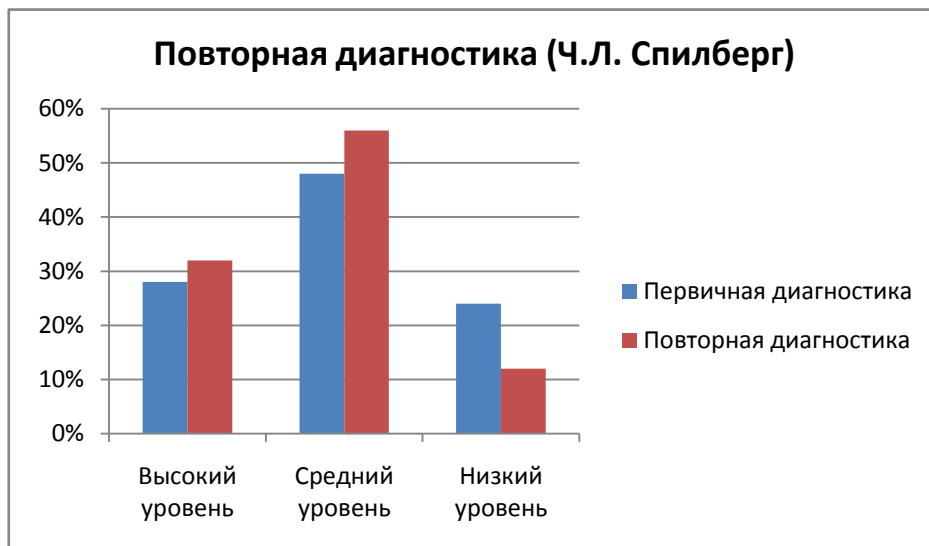
Результаты данной проведения анкетирования представлены на рисунке 2:



*Рисунок 2. Результаты первичной диагностики уровня познавательной активности по методике Н. Лускановой*

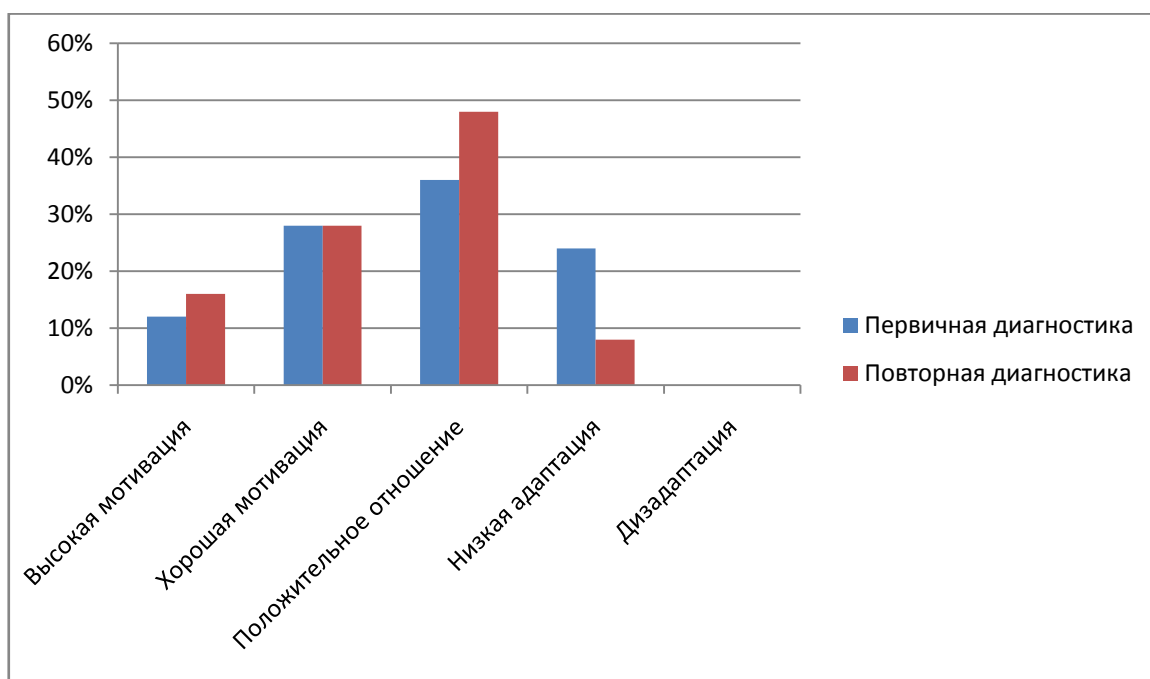
На диаграмме видно, что высокой мотивацией обладают 12% (3) учеников, 28% (7) и 36% (9) учеников продемонстрировали хорошую мотивацию и положительное отношение к школе соответственно. Низкая адаптация была выявлена у 24% (6) учеников. Несмотря на то, что менее четверти учеников имеют низкий уровень познавательной активности, говорить о должном ее уровне недопустимо – это характеризует ее сформированность, но не достаточную активизацию. В связи с этим, согласно полученным результатам методики диагностики упор в работе с экспериментальной группой был сделан именно на интеллектуальные игры как способ активизации познавательной деятельности.

В ходе последующих двух месяцев с учениками проводилась активная работа по внедрению игровой деятельности в образовательный процесс. На уроках проводились игровые разминки, в ходе освоения новых знаний применялись преимущественно интеллектуальные игровые формы, а на этапах закрепления – ролевые. В конце формирующего эксперимента был проведен командный брейн-ринг. По итогу была проведена повторная диагностика, результаты которой можно оценить как положительные: по методике Ч.Л. Спилберга доля среднего и высокого уровня познавательной деятельности суммарно выросла на 12%, тогда как доля низкого уровня упала вдвое (рисунок 3):



*Рисунок 1. Результаты повторной диагностики уровня познавательной активности по методике Ч.Л. Спилберга*

Аналогичные результаты наблюдаются и по самооценке самих учеников, что демонстрирует проведенное повторное анкетирование (рисунок 4):



*Рисунок 2. Результаты повторной диагностики уровня познавательной активности по методике Н. Лускановой*

На диаграмме наглядно видно, что уровень дизадаптации, согласно мнению самих школьников, значительно снизился – с 24% до 8%. Это легко объяснить – ученики отмечают, что введение игровой деятельности в учебный процесс помог им значительно вырасти в области стремления к знаниям. Они почувствовали настоящее удовольствие от образовательного процесса. Это означает, что использование игровых технологий в рамках образовательного процесса действительно формирует познавательный интерес младших школьников к изучаемому предмету.

В условиях современного образовательного процесса, школе необходимы формы организации деятельности, которые бы способствовали развитию личности детей, их творческого потенциала. Необходимы методические разработки, которые бы затрагивали психофизиологические особенности детей всех возрастов, были адаптивны и имели большую дидактическую значимость.

Задача педагога состоит в том, чтобы найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть использовано стремление учащегося к активной познавательной деятельности. Педагог должен постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий учащимся эффективно и качественно усваивать программный материал. Поэтому так важно использовать игровые элементы и игру на уроках. Игра помогает общению, она может способствовать передаче накопленного опыта, получению новых знаний, правильной оценке поступков, развитию навыков человека, его восприятия, памяти, мышления, воображения, эмоций; таких черт, как коллективизм, активность, дисциплинированность, наблюдательность, внимательность.

Русский язык – это предмет, который зачастую достаточно сложен для освоения его учащимися. Однако его важность переоценить невозможно, а значит необходимо искать такие формы организации его изучения, которые бы способствовали активизации познавательной активности самих учащихся.



Необходимо сделать так, что бы сложный процесс познания стал интересным, важным и ценным для учащихся. Именно для этого прекрасно подходят игровые технологии. Их использование на уроках русского языка способно в игровой, соревновательной форме закреплять полученные теоретические знания, что способствует их лучшему усвоению, совершенствованию и углублению.

Игровой процесс позволяет учащимся раскрыться, что обеспечивает формирование доверительных отношений, способствует развитию коммуникации и положительно влияет на учебную мотивацию. Действительно, сложно не согласиться, что игровые уроки проходят с позитивным настроем, а знания, полученные в них, прочно закрепляются и остаются в памяти учащихся гораздо дольше, чем при, например, фронтальных формах организации процесса. Соответственно возрастает и эффективность обучения.

Есть и негативная сторона – реализация игровых технологий требует от учителя значительно больше усилий и времени, чем традиционные урочные формы. Существуют проблемы и иного плана: недостаток времени или ограниченное, неподходящее пространство. По большей части эти проблемы носят характер непонимания реального потенциала игровых технологий как дидактического средства, а не формы релаксации и отдыха обучающихся, и могут быть решены предварительным планированием. В таком случае обеспечить возможность для организации игры не составит труда.

Подводя итоги, необходимо заметить, что игра, при всех ее описанных преимуществах как формы организации учебной деятельности, не способна реализовать весь образовательный процесс. Ей нельзя полностью заменить традиционные уроки, практические занятия или контрольные работы. Игра способствует обучению и воспитанию до тех пор, пока она включена в целостный процесс. Это означает, что учитель должен выстраивать свою деятельность таким образом, что бы максимизировать эффект каждой

применяемой им технологии, не останавливаясь на какой-либо одной. В этом случае игра будет способствовать активизации познавательного интереса, развивать самостоятельность учащихся и формировать у них положительное отношение к учебе.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе работы над данным исследованием были получены следующие теоретические и практические результаты:

1. Была определена структура дидактической игры и выделены особенности игровых технологий от других педагогических технологий;

2. Были выявлены функции игровых технологий в образовательном процессе (обучающая, воспитательная, развлекательная, коммуникативная, релаксационная, психологическая, развивающая) и раскрыто их содержание;

3. Была проведена классификация дидактических игр по ряду признаков и выделены ключевые особенности;

4. Была раскрыта взаимосвязь познавательной активности и игр по ролям, а также подробно рассмотрены этапы разработки и проведения ролевых игр в образовательном процессе. В тексте работы были приведены примеры таких игр и ожидаемый положительный результат от их применения.

5. Была подробно раскрыта сущность и предмет интеллектуальных игр в контексте обучения русскому языку в 4 классе и приведены примеры актуальных интеллектуальных игр, способствующих активизации познавательной активности.

6. Было отобрано содержание диагностики уровня познавательной активности на материалах опросника Ч.Л. Спилберга и анкеты Н. Лускановой и проведен педагогический эксперимент.

В ходе внедрения игровых технологий в образовательный процесс 4 класса по предмету «Русский язык», а так же согласно исследованию уровня познавательной активности, описанные в работе игровые технологии продемонстрировали свою эффективность.

Таким образом, все поставленные задачи исследования были выполнены, результаты достигнуты, а гипотеза об эффективности применения игровых технологий для активизации учебно-познавательной деятельности учащихся -

подтверждена. Дальнейшая исследовательская работа в этом направлении должна быть сконцентрирована в области разработки подробной программы применения игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Айдарова, Л. И. Психологические проблемы обучения младших школьников русскому языку : науч. изд. /Л. И. Айдарова. – Москва : Педагогика, 1978. – 144 с.
2. Аксенова Л.А. В поисках методики, способствующей повышению орфографической грамотности учащихся / Л.А. Аксенова // Начальная школа. – 2003. – №7. – С. 132-136.
3. Актуальные проблемы методики обучения русскому языку в начальных классах : сб. статей /под ред. Н. С. Рождественского, Р. А. Фомичевой – Москва : Педагогика, 1977. – 249 с.
4. Ананьев, Б. Г. Познавательные потребности и интерес: Ученые записки Ленинградского Государственного Университета : науч. изд. / Б. Г. Ананьев. – Ленинград : Психология, 1959. – 809 с.
5. Балабаева, Н.В. Понятие и сущность познавательной активности младших школьников / Н.В. Балабаева // Вестник Шадринского государственного педагогического института, – 2015. – № 2 (26). – С. 19-23.
6. Божович, Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте : науч. изд. /Л. И. Божович – Москва: Просвещение, 1968. – 350 с.
7. Бузарова, Е.А. К вопросу о формах организации учебно-познавательной деятельности детей дошкольного и младшего школьного возраста / Е.А. Бузарова, Т.Н. Четыз // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: Педагогика и психология. – 2008. – № 5. – С. 327-338.
8. Вильков, Л. В. Познавательная деятельность учащихся при проблемном характере обучения : науч. изд. / Л. В. Вильков – Москва : Педагогика, 1966. – 134 с.
9. Власенков, А. И. Развивающее обучение русскому языку : науч. изд. / А. И. Власенков– Москва : Педагогика, 1983. – 208 с.

10. Выготский, Л. С. Педагогическая психология: науч. изд. / Л. С. Выготский – Москва : Педагогика, 1991. – 536 с.
11. Выготский, Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте : науч. изд. / Л. С. Выготский – Санкт-Петербург: Союз, 1997. – 96 с.
12. Гаврилина, О. В. Формирование познавательной активности у младших школьников в условиях внеурочной деятельности / О. В. Гаврилина // Наука и школа. – 2019. – №4. – С. 144-152.
13. Гаврилова, Г.Ф. Проблемные вопросы и ситуации при обучении грамматике / Г. Ф. Гаврилова // Русский язык в школе. – 1991. – № 2. – С. 161-169.
14. Герасимов, С. В. Когда учение становится привлекательным : науч. изд. / С. В. Герасимов– Москва : Педагогика, 1993. – 96 с.
15. Давыдов, В. В. Психологическое развитие в младшем школьном возрасте : науч. изд. / В. В. Давыдов– Москва : Педагогика, 1993. – 83 с.
16. Добрынина, Л. Н. Опыт работы по русскому языку в начальных классах: науч. изд. / Л. Н. Добрынина – Москва : Педагогика, 1987. – 68 с.
17. Доронина, Н. Н. Познавательная активность детей младшего школьного возраста / Н. Н. Доронина, О. А. Чернова // Молодой ученый. – 2018. – № 4 (190). – С. 176-178.
18. Ермолаева, М.Г. Игра в образовательном процессе : науч. изд. / М. Г. Ермолаева – Санкт-Петербург: КАРО, 2010. – 112 с.
19. Есенкова, Т.Ф. Активизация познавательной деятельности младших школьников в процессе обучения : (Из опыта работы педагогов Ульянов. обл.) : [Сб. ст.] / Ин-т повышения квалификации и переподгот. работников образования при Ульян. гос. пед. ун-те им. И. Н. Ульянова ; [Науч. редактор Есенкова Т. Ф.]. – Ульяновск : ИПКПРО, 1997. – 84 с.
20. Заботин, В. В. О познавательной роли вопросов в обучении / В. В. Заботин // Советская педагогика – 1967. – №9. – 84 с.

21. Зимняя, И.А. Педагогическая психология : учебное пособие /И. А. Зимняя. – Москва: Логос, 2004. – 384 с.
22. Зухайраева, Э. Х. Игровые методы как средство развития познавательных способностей учащихся младшего школьного возраста / Э. Х. Зухайраева // Образование и воспитание. – 2016. – № 1 (6). – С. 37-40.
23. Казанский, Н. Г. Дидактика : учебное пособие / Н. Г. Казанский – Москва : Просвещение, 1978. – 224 с.
24. Калинина, Н.В. Диагностики общих учебных навыков и способов деятельности в начальной школе : учебное пособие / Н. В. Калинина– Ульяновск: УИПК ПРО, 2006. – 28 с.
25. Калинина, Н.В. Оценка результатов начального образования в условиях компетентностного подхода. Методическое пособие для учителей начальных классов : учебное пособие / Н. В. Калинина – Ульяновск: УИПК ПРО, 2009. – 100 с.
26. Коломенских, Я. Л. Детская психология : науч. изд. /Я.Л. Коломенских, Е. А. Панько. – Минск: Университетское, 1988. –223с.
27. Лекомцева, Е. Н. Формирование познавательной активности младшего школьника / Е. Н. Лекомцева, А. С. Пикин // Ярославский педагогический вестник – 2017. – № 3. – С. 57–60.
28. Лернер, И.Я. Критерии уровней познавательной самостоятельности учащихся / И. Я. Лернер // Новые исследования в педагогических науках – 1971 – №4. – С. 34-39.
29. Максимов, В. Н. Проблемное построение содержания учебного материала как условия развития познавательных интересов / В. Н. Максимов // Уч. зап. ПГПИ – 1968. – №1 – С. 132–141.
30. Методика преподавания русского языка: руководство к самостоятельной работе над курсом : учебное пособие / подред. М. С. Соловейчик – Москва, 1968. – 368с.

31. Михайленко, Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (Челябинск, октябрь 2011). Т.1. Челябинск: Два комсомольца – 2011. – С. 140-146.

32. Муромцева, О. В. Игровые технологии в начальной школе / О. В. Муромцева // Молодой ученый. – 2016. – № 10 (114). – С. 1252-1254.

33. Никишина, И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов : науч. изд. / И. В. Никишина – Волгоград: Учитель, 2008. – 91 с.

34. Обеспечение компетентностных результатов начального образования в условиях внедрения стандартов второго поколения : методическое пособие / под общ.ред. Н.В. Калининой, А.П. Мишиной, В.В. Зарубиной. – Ульяновск: УИПК ПРО, 2010. – 91 с.

35. Парамонов, А. Занимательность как способ мотивации в изучении русского языка/ А. Парамонов // Народное образование. – 2005. – №2, – С. 135-137.

36. Пастушкова, М.А. Формирование познавательных интересов при организации учебной деятельности младших школьников / М. А. Пастушкова // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена – 2007. – № 44. – С. 410-413.

37. Пешкова, В.Е. Моделирование учебно-познавательной деятельности младших школьников / В. Е. Пешкова // Новые технологии – 2011. – №4. – С. 251-256.

38. Пидкасистый, П. И. Самостоятельная познавательная деятельность школьников в обучении : науч. изд. / П. И. Пидкасистый – Москва, 1980. – 240 с.

39. Пономаренко, О.В. Виды словарной работы на уроках русского языка / О. В. Пономаренко // Начальная школа. – 2001. – №5. – С. 18-20.



40. Пути формирования познавательной активности младших школьников / С. Жораева, У Ибрагимова, Б. Бейсенбаева, Ж. Аманбеккызы // Международный журнал экспериментального образования. – 2015. – № 3, – С. 481-484.

41. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии : науч. изд. / С. Л. Рубинштейн – Санкт-Петербург: Питер, 2015. – 713 с.

42. Савинова, С.В. Нестандартные уроки в начальной школе : учебное пособие / С. В. Савинова – Волгоград, 2000. – 98 с.

43. Сафонова, О. В. Развитие познавательной активности младших школьников в процессе обучения / О. В. Сафонова. // Молодой ученый. – 2018. – № 20 (206). – С. 418-421.

44. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г. К. Селевко – Москва: Народное образование, 1998. – 256 с.

45. Смирнова, А. С. Особенности развития мышления в младшем школьном возрасте / А. С. Смирнова, Л. В. // Молодой ученый. – 2016. – № 11. – С. 1783–1785.

46. Соколова, И.Ю. Психолого-педагогические условия активизации и эффективности познавательной деятельности учащихся / И. Ю. Соколова // Вестник ТГПУ. Серия: Педагогика – 2004. –№ 5(42). – С. 152-155.

47. Сухоруков, Д.В. Активизация познавательной деятельности учащихся образовательных школ / Д. В. Сухоруков, Л. А. Сорокина // Инновационные проекты и программы в образовании – 2015. – № 1. – С. 38-42.

48. Ушинский, К.Д. Избранные педагогические сочинения : науч. изд. / К.Д. Ушинский. – Москва: Педагогика, 1974. – 56 с.

49. Шамова, Т. А. Активизация учения школьников : науч. изд. / Т. А. Шамова – Москва; Педагогика, 1982. – 106 с.

50. Щукина, Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебной деятельности : науч. изд. / Г. И. Щукина – Москва: Просвещение, 1971. – С.123.

51. Шегаева, А. В. Влияние игр на учебно-воспитательный процесс младших школьников / А. В. Шегаева // Молодой ученый. – 2015. – № 2 (61). – С. 886-888.

52. Щукина, Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе : науч. изд. / Г.И. Щукина. – Москва: Просвещение, 2009. – 216 с.

53. Щукина, Г.И. Роль деятельности в учебном процессе: Кн. для учителя. / Г. И. Щукина – Москва: Просвещение, 1986. – 142 с.

54. Эльконин Д.Б. Психология игры : науч. изд. / Д. Б. Эльконин – Москва: Книга по Требованию, 2012. – 228 с.

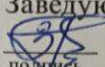
55. Эльконин, Д. Б. Избранные психологические труды : науч. изд. / Д. Б. Эльконин – Москва: Педагогика, 1989. – 560 с.

56. Якимова, М.С. Развитие познавательного интереса у младших школьников во внеурочной деятельности / М. С. Якимова // Историческая и социально-образовательная мысль – 2012. – № 4. – С. 122-124.

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ЛЕСОСИБИРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ –  
филиал Сибирского федерального университета

Кафедра педагогики

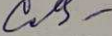
УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
 З. У. Колокольникова  
подпись инициалы, фамилия

« 22 » 06 2020г.

### БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

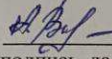
44.03.02 Психолого-педагогическое образование  
код-наименование направления

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В  
НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Руководитель   
подпись, дата

канд. филол. наук, доцент  
должность, ученая степень

С.В.Мамаева  
инициалы, фамилия

Выпускник   
подпись, дата

А.В.Виляева  
инициалы, фамилия

Лесосибирск 2020