## Содержание.

Введение. 3

Глава 1. Исторический анализ проблемы использования игры в воспитании и обучении детей. 7

§ 1. Происхождение и развитие игры. 7

§ 2. Проблема формирования интереса к изучению русского языка в школе. 12

§ 3. Использование дидактических игр с целью повышения интереса к русскому языку. 16

Глава 2. Анализ педагогической деятельности по проведению дидактических игр на уроках русского языка с целью повышения интереса к предмету. 32

Заключение. 60

Литература. 62

**Введение.**

Данная выпускная квалификационная работа посвящена исследованию влияния дидактической игры на повышение интереса к такому учебному предмету как русский язык.

Считаю, что в настоящее время эта проблема актуальна, так как однотипность и шаблонность уроков снижают интерес к обучению, делают учебный процесс скучным и бесперспективным. А уж в начальной школе такое проведение уроков вообще недопустимо. Русский язык является одним из сложных и отнюдь не самых интересных предметов в школе. Поэтому необходимо ещё в начальной школе развить у учащихся интерес к этому предмету, сделать его как можно более радостным и увлекательным. В этом и могут помочь дидактические игры, их периодическое использование на уроках. Здесь необходимо обратить внимание ещё и на то, что учащиеся совершают переход от игровой деятельности к учебной, в младшем школьном возрасте учебная деятельность становится ведущей, но и игра в это возрасте имеет место быть. Об этом свидетельствует то, что дети продолжают носить в школу игрушки. Основываясь на этой особенности в развитии младших школьников можно сделать вывод о том, что именно через дидактические игры можно привлечь внимание детей к предмету, развить у них интерес, заинтересованность в получении знаний. В игре на уроке у учащихся развиваются психические процессы, а изучаемый материал усваивается и запоминается лучше, чем на обычных уроках.

Применение дидактических игр способствует не только повышению интереса к учению, но и повышает качество самого обучения, повышает прочность полученных знаний.

Проблема: как подбирать и проводить дидактические игры, чтобы они способствовали повышению интереса к русскому языку.

С древности игра использовалась как средство обучения детей. Возникшая система образования, развивающаяся как классно-урочная, в значительной степени авторитарная, рассудочная, в традиционной школе до конца XIX столетия опиралась на рациональную дидактику. Исключение можно было встретить в привилегированных учебных заведениях, например, английских колледжах, где использовалась «умственная игра». В целом же во многих странах мира она в обучении была скорее случайностью.

В нашей стране за многие годы сложилось неверное, поурочное представление: учение считается обязательным и тяжелым трудом, который опирается на механическое запоминание, зубрежку учебного материала. Учение как бы предполагает естественное принуждение, без которого невозможно продвижение в познании. Конечно, учение это не простой труд, но все же труд интересный и увлекательный, потому что приобщает школьников к новому, тайному, интересному; не случайно в последние годы возникло понятие «учение с увлечением». В игре ребенок с большим интересом и охотой выполняет то, что вне ее ему кажется очень трудным и неинтересным. В.А. Сухомлинский сказал об этом, что ребенок – это пытливый исследователь, который познает мир, делает новые открытия через игру.

Макаренко создал целый комплекс игр при работе в своей колонии. Не проходило ни одной недели, чтобы не создавалась новая игра. Макаренко считал, что в комплексе игр не должно быть ничего лишнего и ничего не достающего.

Педагоги понимали, что в игре ребенок накапливает знания, развивает способности, формирует познавательные интересы. Наверно, игра, поэтому в истории развития педагогических систем, была связана с образовательными задачами. Развивались игры, приспособленные к тому, чтобы обучать детей речи, счету, письму. Например, в педагогике Фребеля игра давала детям представление о форме, величине, цвете предметов, в системе О Декроли, например, игры использовались как образовательное средство. Исследования Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, А.Р. Лурия, П.Я. Гальперина и других свидетельствуют, что закономерности формирования умственных действий на материале школьного обучения обнаруживаются в игровой деятельности детей.

Метод познавательных игр имеет долгую историю. Он уже применялся в древних дидактических системах. В очередной раз интерес к ним обострился в середине 80-х годов, когда в школу начали проникать мощные ЭВМ, которые позволяли моделировать сложные ситуации. Обучающие игровые программы вместе с техническими средствами достаточно эффективно способствуют решению проблемы возбуждения и поддержания интереса к учению, добывания знаний за счет собственных усилий, в процессе увлекательного соревнования с машиной, оперативного контроля и коррекции качества обучения.

Ярким примером использования игр в современной педагогической практике является социгровой стиль обучения, активная разработка которого проводится в последние годы В.М. Букатовым и А.П. Ершовой.

Цель работы заключается в следующем:

* дать характеристику дидактической игре как средству повышения интереса к русскому языку;
* разработать серию конспектов с использованием дидактических игр как средства повышения интереса к русскому языку.

Объект исследования: процесс повышения интереса к русскому языку.

Предмет исследования: дидактические игры как средство повышения интереса к русскому языку;

Гипотеза: процесс повышения интереса к русскому языку будет эффективнее, если в серию уроков русского языка будут включены дидактические игры интересные, доступные, включающие разные виды деятельности детей.

Исходя из цели, объекта, предмета, гипотезы исследования были выдвинуты следующие задачи:

1. изучить теоретические основы дидактических игр, влияющих на повышение интереса к русскому языку;
2. проанализировать опыт передовых педагогов, использующих в своей практике дидактические игры, влияющие на повышение интереса к русскому языку;
3. апробировать дидактические игры на практике с целью выявления повышения интереса к русскому языку;
4. разработать серию конспектов уроков с использованием дидактических игр для повышения интереса к русскому языку.

Для подтверждения выдвинутой гипотезы использовались следующие методы исследования;

* изучение и анализ литературы по проблеме;
* анкетирование;
* беседа:
* педагогическое наблюдение;
* анализ проделанной деятельности.

Базой исследования является: школа № 6 города Шарьи, 2 «Б» класс.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложения.

## Глава 1. Исторический анализ проблемы использования игры в воспитании и обучении детей.

## 

## § 1. Происхождение и развитие игры.

Попытки разгадать «тайну» происхождения игры предпринимались учеными различных направлений науки на протяжении многих сотен лет. Диапазон предложенных по истокам проявления игры концепций очень широк и уже рассматривался в отечественной философской и иной научной литературе.

Проблема игры возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу многих тенденций религиозного социально-экономического и культурного развития общества. В древнем мире игры были средоточением общественной жизни, им придавалось религиозно-политическое значение. Древние греки считали, что боги покровительствуют играм, и потому Ф. Шиллер, утверждал, что античные игры божественны и могут служить идеалом любых последующих досугов.

Античный идеал – совершенство, единство физической силы, духовной красоты и творческих достижений. Ярчайшим образцом организованного досуга следует считать рожденные в Древней Греции Олимпийские игры, на период которых, как известно, прекращались войны, устанавливалось перемирие.

На разных стадиях эволюции социальный по содержанию и по форме феномен игры развивался на всем протяжении человеческой истории и приобретал различные качества и особый общественно культурный смысл. Многие исследователи игры связывают ее происхождение с религиозной культурой, например, народные и праздничные игры, сохранившиеся в духовной жизни людей, возникшие из языческих религиозных обрядов.

Игры долгое время являлись инструментом воздействия на ход исторических событий в обществе и природе, посредником между людьми и божествами

Религия как часть культуры народа хранила и передавала по наследству духовно богатые игры, празднества, связанные с природой красотой быта, народного фольклора, общинной жизни. Уничтожив религию, власть имущие в одночасье уничтожили игры, на которых воспитывались миллионы россиян.

Многие игры рождены религиозной культурой, культовыми традициями далекого прошлого. Религия действительно важный источник появления игр.

Достаточно важными теоретическими вопросами являются вопросы об источниках возникновения и мотивах детской игры, ее структуре и динамике развития.

Американский психолог Шлоссберг пессимистически утверждает, что категория игровой деятельности настолько туманна, что является непосильной для современной науки, следует отметить, что для большинства научных концепций характерна трактовка игры как преимущественной детской, дошкольной особой «зоны» детской жизни. Хотя игры, бесспорно, есть значимая деятельность и для подростков и для юношества, и для взрослых, и вообще сопутствует человеку на протяжении всей его жизни. Богатство игрового элемента в культуре любого народа может служить одним из критериев ее гуманистического развития. Исследователь игр школьников О.С. Газман пишет: «Природа создала детские игры для всесторонней подготовки к жизни. Поэтому игра имеет генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступает как специфическая форма познания, труда, общения искусства, спорта и т.д.».[[1]](#footnote-1) без игры, считают просветители прошлого, жить детям неинтересно, скучно. Серость жизни, подчеркивал Шацкий С.Т., вызывает у детей нечто вроде настоящего заболевания.

Существует множество подходов к объяснению причинности появления игры.

Вот некоторые из них:

* теория избытка нервных сил (Г. Спенсер, Г. Шурц);
* теория инстинктивности, функции упражнения (К Гросс, В. Штерн, Ф. Бейтендейк и др.)
* теория рекапитуляции и антиципации (Э. Геккель, Г. Холл, А. Валлон, Вуарен, Аллин);
* теория фуекционального удовольствия, реализация врожденных влечений(К.Бюлер, З.Фрейд, А.Адлер);
* теория религиозного начала (Хейзинга, Всеволодский-Гернгросс, Бахтин, Соколов и т.д.)
* теория отдыха в игре (Штейнталь, Шалер, Патрик, Лацарус, Валлон);
* теория духовного развития ребенка в игре (Ушинский, Пиаже, Макаренко, Левин, Выготский, Сухомлинский, Эльконин);
* теория воздействия на мир через игру (Рубинштейн, Леонтьев, Узнадзе);
* связь игры с искусством и эстетической культурой (Платон, Шиллер, Фребель, Спенсер, Рид и др.);
* труд как источник появления игры (Вундт, Плеханов, Лавров, Лафорг, Мазаев и др.);
* теория абсолютизации культурного значения игры (Хейзинга, Ортега-и-Гассет, Гессе, Лем) и т.п.

В своей работе более подробно я рассмотрю две теории по объяснению причинности возникновения игры это теория духовного развития ребенка в игре (Ушинский, Пиаже, Макаренко, Левин, Выготский, Сухомлинский, Эльконин) и теория воздействия на мир через игру (Рубинштейн, Леонтьев, Узнадзе).

Теория духовного развития ребенка в игре. К.Д. Ушинский (1824-1871) считается родоначальником теории игры в отечественной науке. Он противопоставляет проповеди стихийности игровой деятельности идею использования игры в общей системе воспитания. Ушинский, ценя двигательную активность ребенка в игре на первое место выдвигает потребности души: «Мы не должны видеть в телесных движениях дитяти одно удовлетворение телесным стремлениям: в этих движениях принимает участие душа и извлекает из них такую же пользу для своего развития»[[2]](#footnote-2) великий русский ученый-педагог видит прямую зависимость подвижности ребенка от умственной практической деятельности его души: «Шалость и игра – это весь мир практической деятельности для ребенка». [[3]](#footnote-3) Выступая против чисто гедонической (наслаждение) теории игры, Ушинский свидетельствует, что дети в игре ищут не только наслаждение, но и самоутверждение в интересных занятиях. Игра, по Ушинскому, своеобразный род деятельности, притом свободной и обязательно сознательной деятельности, под которой он понимал стремление жить, чувствовать, действовать. «Не надо забывать, - пишет К.Д. Ушинский, что игра, в которой самостоятельно работает детская душа, есть тоже деятельность ребенка».[[4]](#footnote-4) Ушинский один из первых утверждал, что в игре соединяются одновременно стремление, чувствование и представление. Лишение ребенка игры как сознательной деятельности есть самое страшное наказание для него.

В теориях Ж. Пиаже, К. Левина (1890-1947) – германо-американского психолога, в работах отечественных психологов В. Выготского, Д. Эльконина моделирующая и ориентирующая функции игры объясняются способностями ребенка оперировать игровыми символами. Данные символы заменяют безусловные раздражители и служат для детей элементами культуры. Д. Эльконин полагал, что, организуя с помощью символов деятельность, игра учит ориентироваться в явлениях культуры, духовности в целом, использовать их соответствующим образом.[[5]](#footnote-5) Этой точки зрения придерживался историк культуры Ф. Ратцель, который отмечал, что «игры народов представляют ценное свидетельство их образа жизни и воззрений на жизнь».[[6]](#footnote-6) Именно они по Ратцелю, питают игру, стимулируют ее появление. На этой же позиции стоял Шацкий, который полагал, что появление игры зависит «от богатства внутренней жизни, развивающейся в душе ребенка».[[7]](#footnote-7) Многие ученые, в том числе Пиаже, Левин, Выготский, Эльконин, Ушинский, Макаренко, Сухомлинский полагали, что игра возникает в свете духовности и служит источником духовного развития ребенка.

Теория воздействия на мир через игру. С. Л. Рубинштейн (1889-1960), советский психолог и философ, первым сделал попытку создать отечественную теорию игры. Рубинштейн понимает игру как вечную потребность ребенка, рождающуюся из контактов с внешним миром, как реакцию на них. Согласно Рубинштейну, сущность игры заключается в том, что она есть порождение практики, через которую преобразуется деятельность, изменяется мир: «В игре формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир».[[8]](#footnote-8) Уже поэтому она есть осмысленная деятельность. Согласно Рубинштейну, мотивы игры кроются не в утилитарном эффекте, а в многообразных переживаниях, значимых для ребенка, вызванных окружающей действительностью. Ученый доказывает, что ребенок не стремится к вещному результату, а реализует разнообразные мотивы человеческой деятельности: «…в игровой деятельности действия являются скорее выразительными семантическими актами, чем оперативными приемами».[[9]](#footnote-9)

Выводы Ушинского и Рубинштейна о том, что игра есть осмысленная деятельность, развил в трудах А.Н. Леонтьев. Леонтьев считает игру ведущими типом деятельности дошкольника. «Специфическое отличие игры преддошкольника, - пишет Леонтьев, от игры животных характеризуется тем, что это не инстинктивная, но именно предметная деятельность, которая составляет основу сознания ребенком мира человеческих предметов, определяет собой содержание игры ребенка».[[10]](#footnote-10) Он считает, что игру можно объяснить, лишь исходя из его потребности в деятельности: «Игровое действие рождается из потребности действовать по отношению к широкому миру».[[11]](#footnote-11) По Леонтьеву, в дошкольный период жизни ребенка развитие игры является вторичным, отраженным процессом. Он, как и Рубинштейн, рассматривал игру как вид предметной деятельности и давал ей характеристику, исходя из особенностей труда с точки зрения цели, мотивов и способов действия. Леонтьеву принадлежит гениальная мысль: «игра не является продуктивной деятельностью, ее мотив лежит не в результате, а в содержании самого действия».[[12]](#footnote-12) Таким образом, заключает он, овладение ребенком более широким, непосредственно недоступным ему кругом действий может совершаться только в игре.

Рубинштейн, Леонтьев и их последователи объяснили игру как доступный для ребенка путь понимания и освоения мира. Своеобразие игровой деятельности, таким образом, появляется в единстве с практической деятельностью и потому носит активный, действенный характер.

## 

## § 2. Проблема формирования интереса к изучению русского языка в школе.

Однотипность и шаблонность уроков снижают интерес к обучению, делают учебный процесс скучным и бесперспективным. А уж в начальной школе такое проведение уроков вообще недопустимо. Русский язык является одним из сложных и отнюдь не самых интересных предметов в школе. Поэтому необходимо ещё в начальной школе развить у учащихся интерес к этому предмету, сделать его как можно более радостным и увлекательным.

Развитие познавательных интересов ребенка в процессе его обучения в младших классах – один из важнейших факторов успешности учения, причем не только в начальной, но и в основной школе. Все усилия педагога сформировать у детей какое-либо представление или понятие обречено на неуспех, если учеников не удалось заинтересовать предметов рассуждения.

Интерес как явление изучается рядом наук. В психололого-педагогических исследованиях познавательный интерес определяется как потребность ребенка в знаниях, ориентирует его в окружающей действительности. Под влиянием познавательного интереса дети стараются найти новые стороны в предмете, привлекающем их внимание, пытаются установить глубокие связи и отношения между различными явлениями.

Интересы как таковые имеют универсальное значение в детской жизни, поскольку, по выражению Л.С. Выготского, лежат в основе всего культурного и психического развития ребенка.

Интерес отвечает за личностный способ включения в деятельность, который ориентирует ребенка на определенное, избирательное отношение к существующим обстоятельствам.

Интерес направляет познавательную деятельность детей. Само слово «интерес», по одной из версий, происходит от латинского interesse, что означает «иметь важное значение». Интерес, возникающий в сознании, предшествует познанию объекта. Таким образом, интерес является не только внешним условием важности воспринимаемого, но и внутренним принципом отбора материала при восприятии.

Психолого-педагогическими исследованиями установлено, что без развития познавательного интереса развитие ребенка было бы серьезно нарушено. Взаимоотношения и функции мышления так обширны, что отсутствие аффективной поддержки со стороны интереса угрожает развитию интеллекта не в меньшей степени, чем разрушение тканей мозга, считает американский психолог, автор известных книг по развитию детей Глен Доман. Отечественные психологи, соглашаясь с данным утверждением, подчеркивают, что интеллектуальная активность ребенка в целом направляется и подчеркивается интересом – именно он оказывает влияние на направленность внимания и мысли.

Физиологической основой познавательного интереса, по утверждению И.П. Павлова, является безусловный ориентировочный рефлекс. Однако интерес сам по себе как особое образование не существует.

Само содержание понятия «познавательный интерес» представляется исследователями по-разному: от целостных динамических тенденций, определяющих структуру реакций (Л.С. Выготский, В.А. Крутецкий), до избирательного отношения (А.Г. Ковалев, О. Н. Михайлов и др.) и мотива (Л.И. Божович, Н.Г. Морозова).

Теория дифференциальных эмоций определяет интерес как одну из фундаментальных эмоций, которая является доминирующим мотивационным состоянием в повседневной деятельности норм человека, одним из основных компонентов мотивации.

Несмотря на разные подходы к определению познавательного интереса, попытки определить его психологическую природу приводят исследователей к выводу, что это – интегральное образование личности, включающее в себя интеллектуальный, эмоциональный и волевой компоненты. Под интеллектуальным компонентом подразумевается активность по отношению к источникам информации и возможным сферам деятельности, активное оперирование приобретенными знаниями и умениями, под эмоциональным – положительное предпочтительное отношение к объектам и явлениям действительности, а также внешние эмоциональные реакции. Подходы к выделению уровней интереса практически едины. Рассматривают следующие ступени: любопытство, любознательность, познавательный интерес, теоретический интерес. Г.И. Щукина определяет их как последовательные стадии развития, особенность которых заключается в том, что один уровень не сменяет другой последовательно. Они сосуществуют, но для каждой возрастной ступени характерно свое соотношение этих условий.

В исследовании выделяются следующие показатели развития познавательного интереса детей: появление вопросов; стремление наблюдать, длительно рассматривать объект, выяснять свойства и особенности интересующих ребенка предметов и явлений; эмоционально-познавательная активность.

При формировании интереса учитель должен руководствоваться основными правилами:

* необходимо постепенно переходить от естественных интересов к прививаемым;
* объект, предлагаемый детям для изучения, не должен быть для них совершенно новым, ни хорошо известным:
* материал целесообразно располагать по концентрам, «группировать его вокруг одного содержания» (Л.С. Выготский).

Любознательность и элементарный познавательный интерес не является врожденными качествами, а любопытство само по себе есть не что иное, как реакция на новизну, и отличается большой рефлекторностью, чем любознательность, а тем более – познавательный интерес. Однако миновать стадию любопытства в развитии интересы невозможно. Поскольку сформировать теоретический интерес у младших школьников проблематично, то правомерно поставит задачу введения их интереса на уровень элементарного познавательного.

Для его побуждения и развития существенное значение имеет содержание знаний.

Таким образом, проблема формирования интереса к русскому языку существует.

Современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка, направленностью на развитие его лучших качеств и формирование разносторонней и полноценной личности.

Реализация этой задачи требует нового подхода к обучению и воспитанию детей.

Обучение должно быть развивающим, направленным на формирование познавательных интересов и способностей учащихся. В связи с этим особое значение приобретают игровые формы обучения, в частности, дидактические игры.

Дидактические игры предоставляют возможность развивать у учащихся произвольность таких процессов, как внимание и память. Игровые задания положительно влияют на развитее смекалки, находчивости, сообразительности. Многие игры требуют не только умственных, но и волевых усилий: организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры.

Главное чтобы игра органически сочеталась с серьезным, напряженным трудом, чтобы игра не отвлекала от учения, а, наоборот, способствовала интенсификации умственной работы.

## 

## § 3. Использование дидактических игр с целью повышения интереса к русскому языку.

Из огромного многообразия методов в особую группу выделяют методы стимулирования и мотивации учения.

Ценным методом стимулирования интереса к учению выступает метод использования различных игр и игровых форм организации познавательной деятельности.

Практически любая игра познавательна. Однако существует особый вид игр, основанных на целенаправленном развитии, обогащении интеллекта, на передаче важных сведений, информации о мире, игры, осмысленно ориентированные на обучение ребенка.

С древности игра использовалась как средство обучения детей. Возникшая система образования, развивающаяся как классно-урочная, в значительной степени авторитарная, рассудочная, в традиционной школе до конца XIX столетия опиралась на рациональную дидактику. Исключение можно было встретить в привилегированных учебных заведениях, например, английских колледжах, где использовалась «умственная игра». В целом же во многих странах мира она в обучении была скорее случайностью.

В нашей стране за многие годы сложилось анормальное, поурочное представление: учение – это обязательный тяжелый труд, опирающийся на механическое запоминание, на зубрежку. Оно якобы предполагает естественное принуждение, без которого невозможно продвижение в познании. Бесспорно, учение не простой труд, но труд в сущности радостный, т.к. приобщает к новому, неизведанному, интересному; не случайно в последние годы возникло понятие «учение с увлечением». И этот увлекательный труд большинство педагогов делают еще более трудным, отказываясь от формулы «играя обучай». В игре ребенок с большим интересом и охотой выполняет то, что вне ее ему кажется очень трудным и неинтересным. Одним из первых об этом сказал практик и реформатор школы, педагог В.А. Сухомлинский (1918-1970): «…Ребенок по своей природе – пытливый исследователь, открыватель мира. Так пусть перед ним открывается чудесный мир в живых красках, ярких и трепетных звуках, в сказке и игре, в собственном творчестве… через сказку, фантазию, игру, через неповторимое детское творчество – верная дорога к сердцу ребенка…».

Удачным примером подхода использованию целостного комплекса игр до сих пор остается опыт А.С.Макаренко. Жизнь и работа в возглавляемых им колониях были насыщены игровыми элементами, и не проходило недели, чтобы не создавалась какая-нибудь новая игра. А.С. Макаренко считал, что как в хорошей картине не должно быть ничего лишнего, так и в удачном комплексе игр не должно быть ни лишнего, ни недостающего. Он хорошо осознавал, что создать какой-либо единственный и идеальный - на все времена и для всех детских учреждений - комплекс игр и рекомендовать его всем нельзя, поскольку дети растут, развиваются, изменяются. Над играми надо постоянно работать и заменять их, чутко улавливая и жизнь детского коллектива, и перспективы дальнейшего его развития.

Методики известных педагогов новаторов, которые при всем различии подразумевают обязательность увлекательности обучения. Ни активизация, ни оптимизация образовательной системы не привели к передовому преподаванию, не соединили в один процесс познание через интерес, интересное, воодушевляющее. Не вызывает сомнения, что образование должно быть подлинно развивающим, серьезным и увлекательным, но не отупляющим: оно обязательно должно ориентироваться на теоретический опыт, теоретические знания и эмоциональный мир ребенка. Плодотворность поиска педагогов-новаторов, лучших учителей страны доказывается значительностью раскрепощенных форм и методов занятий, использованием игры.

Игра как дидактическое средство, как «путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменять», используется в школе, особенно в подростковых и старших классах, в мизерных дозах.

Игра как деятельность ребенка развивается по своим законам, но она, несомненно, сильно вторгается в область дидактики. В зависимости от того насколько изучены закономерности игровой деятельности, удается в большей или меньшей мере использовать ее для педагогических целей. Перед современной школой стоит конкретная педагогическая задача – научится педагогически управлять детской игрой, учитывая ее воспитательные потенциалы и психологические особенности развития ребенка в игре.

Педагоги всех времен понимали, что в игре ребенок накапливает знания, развивает способности, формирует познавательные интересы. Очевидно, поэтому в истории развития педагогических систем игра была в значительной мере связана с образовательными задачами. Развивались и культивировались игры, приспособленные к тому, чтобы обучать детей речи, счету, письму. Если проследить тенденцию, можно заметить, что игры, разрешая главным образом познавательные задачи, являлись постоянно то содержанием, то формой, то методом образовательной работы с дошкольниками.

Например, в педагогике Фребеля игра давала детям представление о форме, величине, цвете предметов. В системе. О Декроли игры употреблялись как образовательное средство. В практике Потти и Хилл на первый взгляд выступают аксессуары игры, т.е. материалы для конструирования и моделирования.

Почему именно в игре создаются благоприятные условия для усвоения новых знаний и умений и для развития у детей психических процессов? Важнейший психологический секрет игры в том, что она обязательно построена на интересе и добровольности. Заставит играть нельзя, увлечь игрой можно.

Исследования Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, А.Р. Лурия, П.Я. Гальперина и других свидетельствуют, что закономерности формирования умственных действий на материале школьного обучения обнаруживаются в игровой деятельности детей. В ней своеобразными путями осуществляется поэтапное формирование психических процессов: сенсорных процессов, абстракции и обобщения, произвольного запоминания, припоминания и т.д. «Поэтапная обработка» умственных действий и понятий в игре обычно происходит случайно. Но при соответствующих методах педагогического руководства в дидактических целях этот процесс может быть упорядочен. На первых порах, т.е. в дошкольном возрасте, игровые действия ребят носят развернутых характер и требуют материальной опоры (игрушки, игровые предметы). В дальнейшем, к периоду обучения в школе, сокращаются и обобщаются, идет их вербализация. В последствии они могут совершаться частично или полностью в умственном плане, в плане воображения. В подростковых классах некоторые виды игр полностью переносятся в умственный план, появляется идеальная игра воображения (творческие сюжетно-ролевые игры). А. Эйнштейн утверждал, что воображение более важно, чем знания. Игровое воображение создает у детей план наглядных представлений о действительности, формирует способность ими оперировать. В процессе игры школьник получает возможность совершать познавательные действия соответственно имеющемуся замыслу, игровым правилам и т.д.

Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способность учиться, но бесспорно развивает познавательную активность школьников. Итак, игра – специфический детский путь получения знаний об окружающем мире.

Дети познают мир в играх легко и непринужденно, без «нажима». На этом ключе основано создание игр. Дидактические игры представляют собой игровое обучение. Обучающий характер дидактических игр основан на важнейшей закономерности игровой деятельности детей и подростков – стремлении действовать по мотивам воображаемой ситуации. Воображаемые условия, присутствующие в играх учащихся, служат лишь оболочкой для игр с дидактическими правилами. Детей к ним побуждает стремление проявить догадку, ловкость, смекалку в умственной деятельности. В основе любой дидактической игры лежит какая-то «тайна», неизвестность результата. Процесс игры – ведущее к разрядке приключение. Ее мотив с процесса деятельности перемещается на результат – выигрыш в соревновании, завоевание первенства, своей командой или личного первенства в умственном состязании.

Ценным средством стимулирования интереса к учению можно назвать познавательные или дидактические, которые опираются на создание в учебном процессе игровых ситуаций. Игра давно уже используется как средство возбуждения интереса к учению.

Познавательные (дидактические) игры – это специально созданные ситуации, моделирующие реальность, из которых учащимся предлагается найти выход. Главное назначение этого метода – стимулировать процесс. Такие стимулы учащийся получает в игре, где он выступает активным преобразователем действительности.

Метод познавательных игр имеет длительную историю. Он уже применялся в древних дидактических системах. В очередной раз интерес к ним обострился в середине 80-х годов, когда в школу начали проникать мощные ЭВМ, позволяющие моделировать сложные ситуации. Обучающие игровые программы в комплексе с техническими средствами эффективно решают проблемы возбуждения и поддержания интереса к учению, добывания знаний за счет собственных усилий, в процессе увлекательного соревнования с машиной, оперативного контроля и коррекции качества обучения.

Среди таких игр – разнообразные математические, лингвистические игры, игры – путешествия, игры – викторины и др.

В последнее время всё большей популярность получили стимулирующие игры, то есть способствующие воспроизведению определенного качества, а также разновидности игрового метода, как инсценизация и генерация идей. С помощью стимулирующих игр учащиеся приобщаются к всестороннему анализу проблем, выступавших ранее в качестве действенных.

Метод инсценизации может принимать различные формы, например, форму заранее подготовленного диалога, дискуссии на определенную тему, форму театрализованного воспроизведения событий, некогда действительно имевших место, или гипотетических. Структура данного метода может быть такой.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этапы | Цели учителя | Цели учащихся |
| 1. Подготовка | План и содержание | Понимание |
| 2. Начало | Определение темы и цели | Мотивация |
| 3. Организация | Распределение ролей | Принятие ролей |
| 4. Инсценировка | Наблюдение, руководство | Участие |
| 5. Анализ | Подведение итогов | Понимание |

Метод генерации идей позаимствован из арсенала методов подготовки творческих работников и специалистов. Он напоминает известную «мозговую атаку», в процессе которой участники, сообща «навалившись» на трудную проблему, высказывают (генерируют) собственные идеи её решения.

Сущность дидактических игр как средства обучения.

Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Как уже было сказано выше, игры направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Необходимость использования дидактических игр как средства обучения детей в младшем школьном возрасте определяется рядом причин:

1. Игровая деятельность как ведущая не потеряла своего значения (об этом свидетельствует и тот факт, что дети приносят в школу игрушки). Можно согласиться с Львом Семеновичем Выготским, который писал, что «в школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношения к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и в труде». Отсюда следует, что опора на игровую деятельность, игровые формы и приёмы – это важный и наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу.
2. Освоение учебной деятельности, включение в нее детей идет медленно (многие дети вообще не знают, что такое «учиться»).
3. Имеются возрастные особенности детей. Связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно непроизвольным развитием памяти. Преобладание наглядно-образного типа мышления. Дидактические игры как раз способствуют развитию у детей психических процессов.
4. Недостаточно сформирована познавательная мотивация. Основная трудность в начальный период обучения заключается в том, что мотив, с которым ребенок приходит в школу, не связан с содержанием той деятельности, которую он должен выполнить в школе. Мотив и содержание учебной деятельности не соответствуют друг другу. Побуждать же к учению должно то содержание, которому ребёнка учат в школе. Существуют различные трудности адаптации при поступлении ребёнка в школу (освоение им новой роли – роли ученика, установление взаимоотношений со сверстниками и учителями). Дидактическая игра во многом способствует преодолению указанных трудностей

А.В. Запорожец, оценивая роль дидактической игры, подчеркивал: «Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребёнка».

А.И. Сорокина выделяет следующие виды дидактических игр: игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки. Игры-беседы.

Краткая характеристика каждого вида.

Игры-путешествия призваны усилить впечатление, обратить внимание детей на то, что находиться радом. Они обостряют наблюдательность, обличают преодоление трудностей. В этих играх используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов её решения, поэтапное решение задач и т. д.

Игры-поручения по содержанию проще, а по продолжительности – короче. В основе данных игр лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения.

Игры-предположения («что было бы…»). Перед детьми ставится задача и создается ситуация, которая требует осмысления последующего действия. При этом активизируется мыслительная деятельность детей, они учатся слушать друг друга.

Игры-загадки. В их основе лежит проверка знаний. Находчивости, разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению формирует умение рассуждать, делать выводы.

Игры-беседы. В их основе лежит общение. Основным является непосредственность переживаний, заинтересованность, доброжелательность. Такая игра предъявляет требования к активизации эмоциональных мыслительных процессов, она воспитывает умение слушать вопросы и ответы, сосредотачивать внимание на содержании, дополнять сказанное, высказывать суждения. Познавательный материал для этого вида игр должен даваться в оптимальном объёме, чтобы вызвать интерес детей. Познавательный материал определяется темой, содержанием игры. Игра, в свою очередь, должна соответствовать возможностям усвоения интереса детей и свертывания игровых действий.

Дидактическая игра имеет определённую структуру. Структура – это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Выделяют следующие структурные составляющие дидактической игры:

1) дидактическая задача;

2) игровая задача;

3) игровые действия;

4) правила игры;

5) результат (подведение итогов).

Дидактическая задача определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Она формулируется педагогом и отражает его обучающую деятельность. Так, например, в ряде дидактических игр в соответствии с программными задачами соответствующих учебных предметов закрепляется умение составить из букв слова, отрабатываются навыки счета и т. д.

Игровая задача осуществляется детьми. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребёнка. Самое главное дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована и предстает перед детьми в виде игрового замысла (задачи).

Игровые действия – основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направленности и по отношению к играющим. Это, например, могут быть ролевые действия, отгадывание загадок, пространственные преобразования и т. д. они связаны с игровым замыслом средствами реализации игрового замысла, но включают и действия, направленные на выполнение дидактической задачи.

Правила игры. Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием. Игровыми задачами и игровыми действиями. Правила содержат нравственные требования к взаимоотношениям детей. К выполнению ими норм поведения. В игре правила являются заданными. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Правила влияют и на решение дидактической задачи – незаметно ограничивают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета.

Подведение итогов (результат) – проводится сразу после окончания игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание определение команды-победительницы и т. д. необходимо при этом отметить достижения каждого ребёнка, подчеркнуть успехи отстающих детей.

При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы, поскольку именно с их помощью решаются дидактические задачи.

В ситуации дидактической игры знания усваиваются лучше. Самое главное – дидактическая задача в игре осуществляется через игровую задачу, она скрыта от детей. Дети непреднамеренно усваивают знания, умения и навыки. Взаимоотношения между детьми и педагогом определяются не учебной ситуацией, а игрой. Цель дидактических игр и игровых приёмов – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным. Выше сказанное позволяет определить следующие функции игровых приемов и дидактических игр:

1. функция формирования устойчивого интереса к учению и снятию напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму;
2. функция формирования психических новообразований;
3. функция формирования собственно учебной деятельности;
4. функция формирования общеучебных умений, навыков учебной и самостоятельной работы;
5. функция формирования навыков самоконтроля и самооценки;
6. функция формирования адекватных взаимоотношений и освоения социальных ролей.

Итак, дидактическая игра – это сложное, многогранное явление. В дидактических играх происходит не только усвоение учебных знаний, умений и навыков, но и развиваются все психические процессы у детей, их эмоционально-волевая сфера, способности и умения. Игра позволяет сделать учебный материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Умелое использование игры в учебном процессе заметно облегчит его, так как игровая деятельность привычна для ребенка. Через игру быстрее познаются закономерности обучения. Положительные эмоции значительно облегчают процесс познания.

Организовать и провести дидактическую игру – задача достаточно сложная для педагога.

Можно выделить следующие основные условия для проведения игры:

1. Наличие у педагога определённых знаний и умений относительно дидактических игр.
2. Выразительность проведения игры. Это обеспечивает интерес детей, желание слушать, участвовать в игре.
3. Необходимость включения в игру педагога. Он является участником, и руководителем игры. Педагог должен обеспечить поступательное развитие игры в соответствии с учебными и воспитательными задачами, но при этом не оказывать давления, выполнять второстепенную роль, незаметно для детей направлять игру в нужное русло.
4. Необходимо оптимально сочетать занимательность и обучение, проводя игру, педагог должен постоянно помнить, что он даёт детям сложные учебные задания, а в игру их превращает форма их проведения – эмоциональность, легкость, непринужденность.
5. Средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач.
6. Между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания.
7. Используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой и емкой.

Грамотное проведение игры обеспечивается четкой организацией дидактических игр, прежде всего педагог должен осознать и сформулировать цель игры, ответить на вопросы: какие умения и навыки дети освоят в процессе игры, какому моменту игры надо уделять особое внимание, какие воспитательные цели преследуются при проведении игры? Нельзя забывать, что за игрой стоит учебный процесс. И задача педагога – направить силы ребенка на учебу, сделать серьезный труд для детей занимательным и продуктивным.

Далее необходимо определиться с количеством играющих. В разных играх предусмотрено различное их количество. По возможности надо стремиться, чтобы в игре участвовал каждых ребенок. Поэтому если игровую деятельность осуществляет часть детей, то остальные должны исполнять роль контролеров, судей, то есть тоже принимать участие в игре.

Следующим этапом при организации дидактической игры является подбор дидактических материалов и пособий для игры. Помимо этого, требуется четко спланировать временной параметр игры. В частности, как с наименьшей затратой времени познакомить детей с правилами игры. Необходимо предусмотреть, какие изменения можно внести в игру, чтобы повысить активность и интерес детей, учесть возможное возникновение незапланированных ситуаций при проведении дидактических игр.

И, наконец, важно продумать заключение, подведение итогов после проведения дидактической игры. Большое значение имеет коллективный анализ игры. Оценивать следует быстроту, и главное – качество выполнения игровых действий детьми. Обязательно нужно обратить внимание и на проявление поведения детей и качеств их личности в игре: как появилась взаимовыручка в игре, настойчивость в достижении цели. Постоянно демонстрируйте детям их достижения.

Важно продумать поэтапное распределение игр и игровых моментов на уроке. В начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы; в конце урока игра может носить поисковый характер. На любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, включать разные виды деятельности детей. Игра, следовательно, может быть проведена на любом этапе урока. Она используется также на уроках разного типа. Так, на уроке объяснения нового материала в игре должны бить запрограммированы практические действия детей с группами предметов или рисунками

На уроках закрепления материала используют игры на воспроизведение свойств действий и вычислительных примеров. В системе уроков по теме важно подобрать игры на разные виды деятельности: исполнительскую, воспроизводительную, преобразующую, поисковую.

Дидактическая игра входит в целостный педагогический процесс, сочетается и взаимосвязана с другими формами обучения и воспитания.

Чрезвычайно важны программы дидактических игр для начальной школы, особенно для первых классов. Переход от собственно игры к учению должен быть плавным, иметь мостик, состоящий как бы из «полуигры», «получения». Зарождающееся в дошкольном возрасте словесно-логическое мышление, умение решать задачи «в уме» требует от начальной школы системы целенаправленного развития этих способностей, в том числе с помощью дидактических игр. Опытные учителя утверждают, что игры вызывают у школьников живой интерес к предмету, позволяют развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывают познавательную активность. Безусловно, в процессе обучения дидактическая игра – вторичный этап. На уроке дети получают систематизированные знания об окружающем мире, во время досуга учатся самостоятельно применять эти знания в соответствии с правилами игры. Благодаря этому их знания становятся более осознанными, четкими.

Результативность дидактической игры зависит:

1. От систематического их использования.
2. От целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Например, в решении проблемы развития познавательной активности необходимо считать основной задачей развитие самостоятельности мышления ученика. Значит, необходимы группы игр и упражнения, формирующие умения выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать сопоставлять их; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. Составление программ таких игр задача каждого учителя начальной школы. Выбор целенаправленных дидактических игр идет от своеобразия их правил – этого главного организующего элемента. Функции их различны: одни раскрывают содержание, другие приводят его в действие, третьи выполняют чисто дидактическую задачу. Учащихся младших классов в дидактических играх более всего увлекает игровое действие, характерная черта которого – активность детей в игровых целях. Игровое действие дидактических игр разнообразно: группирование, сравнение, загадывание, отгадывание и т.д. характер игровых действий усложняется с возрастом школьников. Игровые коллизии вызывают у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это – творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учится, значит, ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна, однако многие из педагогов начальной школы если не игнорируют вовсе ее абсолютное право на присутствие в жизни младшего школьника, то относятся к ней с некоторой настороженностью, недоверием или опасением. Одна из главных причин такой позиции – ошибочная установка на то, что школа в первую очередь призвана учить, а не развлекать ребенка.

Присущие игре диагностическая, воспитательная развивающая и другие функции должны быть обязательно осознаны и освоены всеми специалистами начальной школы для того, чтобы избежать многочисленных случайностей, нелепостей и грубых ошибок, которые возможны при бессистемном, некорректном и просто неразумном включении игры в педагогический процесс.

Так, один – два раза использовав на уроке случайно пообобранные игры и не ощутив от этого какого-либо эффекта, кто-то из педагогов вполне может убедить себя в дальнейшей их бесполезности. Другие учителя сводят использование игры к строго дидактичным играм, например, используют их только для закрепления полученных на уроке знаний, умений и навыков. В этом случае игра принимает исключительно формальный характер и практически ничем не отличается от учебных заданий

Не менее вредит педагогическому процессу стихийное, бессистемное и неумеренное использование игр. Хорошо известно, что, если выбрать из всего арсенала педагогических средств, лишь одно, пусть даже самое удачное, и постоянно пользоваться только им, последствия могут оказаться прямо противоположными ожидаемым. Так, частое, без меры использование игр фактически превращает их в лучшем случае в игры формальные, или псевдоигры, которые уже давно наскучили и самому учителю, и детям, правомерно заслуживая их возмущения и отказа от участия в них.

Перечисленные ошибки являются наиболее типичными и пока еще достаточно часто встречаются при организации игр в начальной школе. Особенно они опасны в отношении детей с теми или иными предпосылками или признаками формирования неблагополучных вариантов развития. Ведь, по словам П.Ф. Лесгафта, «в громадном большинстве случаев не прирожденная тупость ребенка, а педагогические ошибки подготовляют ребенку горькую будущность, оставляя на его личности проявлениях и привычках неизгладимые следы нравственной порчи и умственного бессилия».

Использование потенциала игры в педагогической работе в значительной мере связано с профессионализмом и творчеством самого педагога. Для того чтобы успешно организовывать детские игры, он должен обладать своеобразным «чувством игры», развитым творческим воображением и, кроме того, определенным запасом знаний и практических умений в области методики игры. Именно этих знаний не хватает большинству педагогов, работающих с детьми младшего школьного возраста. Поэтому успешность развития, обучения и воспитания младших школьников в целом, а также конечный результат профессиональной деятельности педагогов будет зависеть от того, насколько полно они будут подготовлены к:

* выработке оптимальной стратеги и тактики включения игры в урок и ее использования во внеурочной и внешкольной работе с детьми;
* проведению психолого-педагогической экспертизы игр, перспективному и итоговому анализу их влияния на разные стороны детского развития;
* творческой аранжировке традиционных и дизайну новых, «педагогичных» (т.е. не унижающих достоинство ребенка, в терминологии Ш.А. Амонашвили) детских игр, конструированию целостных игровых программ.

Присутствие «великой учительницы» - игры в жизни младшего школьника должно быть осмысленно соотнесено с другими видами его деятельности, целесообразно спланировано, эффективно и дозировано использовать в течение дня Правильно подобранную, уместно и умело проведенную игру педагогом игру следует считать таким же важным и необходимым элементом образовательной работы, как и урок. Она должна присутствовать в режиме дня начальной школы в той мере, в какой она необходима для адаптации к изменяющимся условиям жизнедеятельности детей, для эффективного стимулирования всех сторон их развития (при необходимости – его коррекции) для гармонизации сочетания умственных, физических и эмоциональных нагрузок и т.д. На уроке игра позволяет младшему школьнику испытать радость умственного напряжения и преодоления интеллектуальных трудностей, которые сопряжены с решением учебных задач.

Таким образом, дидактическая игра является хорошим средством для формирования интереса младших школьников к русскому языку, она способна привлечь внимание школьников, воспитать в них любовь к этому сложному предмету. Но пользоваться ей надо умело, использовать игры в системе не упуская сути урока, и не придавать игре характер обычного упражнения.

## Глава 2. Анализ педагогической деятельности по проведению дидактических игр на уроках русского языка с целью повышения интереса к предмету.

Ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна, однако многие из педагогов начальной школы если не игнорируют вовсе ее абсолютное право на присутствие в жизни младшего школьника, то относятся к ней с некоторой настороженностью, недоверием, опасением. Одна из главных и распространенных причин такой позиции – ошибочная установка на то, что школа в первую очередь призвана учить, а не развлекать ребенка (или играть с ним, что равнозначно в их представлении). Факт остается фактом – значительная часть педагогов начальной школы не готова и не умеет играть со своими учениками, им проще и удобнее их обучать. Таким образом, в школе существует проблема повышения интереса к обучению, в частности, к русскому языку, который является одним из сложных и, отнюдь не самых интересных.

На основе изученных теоретических подходов передовых педагогов и психологов к решению проблемы повышения интереса к урокам русского языка у школьников, с опорой на педагогические условия организации и проведения педагогических игр на уроках русского языка, способствующих повышению интереса к данному предмету, была проведена практическая работа. В ходе практической работы были проведены следующие диагностические методики:

* Наблюдение за деятельностью учащихся;
* Беседа с учителем;
* Анкетирование среди учащихся,

которые помогли выявить наличие данной проблемы в классе и отследить получившиеся результаты, в ходе проведения и организации уроков.

Государственная практика осуществлялась на базе муниципальной средней общеобразовательной школы № 6, города Шарьи, во 2 классе, классный руководитель Онучина Светлана Васильевна. Данный класс обучается по традиционной обновленной программе под редакцией Виноградовой.

**Краткая характеристика класса.**

В классе двадцать четыре человека, из них 13 мальчиков и 11 девочек. Один из мальчиков данного класса находится на индивидуальном обучении.

В целом класс активный. Все ребята между собой дружные, стараются помогать друг другу на уроках. Активно принимают участие в различных общешкольных мероприятиях.

Успеваемость класса средняя. Отличников нет, пять ударников, достаточно большое количество учащихся имеет по одной две тройки. У некоторых ребят возникают проблемы с учёбой, они также дополнительно занимаются с репетитором. На уроках ребята работают активно с интересом. Основная масса учащихся данного класса к учебе относится ответственно, многие готовят по теме урока дополнительный материал.

Что касается такого предмета как русский язык, хотя материал курса сложен, но ребята стремятся понять тот материал, который им предложен учебной программой, многие проявляют интерес к этому предмету, активно работают на уроке. Но проблема повешения интереса к русскому языку в классе есть. Сложные темы не всегда интересны ребятам, наблюдая за классом можно было заметить, что если одни ребята (небольшое количество) проявляют интерес, то другие могут не слушать учителя и заниматься посторонними делами.

Наблюдая за классом можно было также заметить, что больший интерес к уроку учащиеся проявляют тогда, когда используются дидактические игры, учащиеся с удовольствием включаются в игру, причем не только те ребята, которые обычно работают на уроке, но и те, которые обычно мало активны.

**Метод анкетирование.**

Анкета была проведена среди учащихся. В анкетировании принимали участие 20 учащихся класса.

Цель анкеты: выявить мотивацию учащихся по отношению к русскому языку.

Анкета состояла из 10 вопросов.

1. Тебе нравится в школе или не очень?
2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе хочется остаться дома?
3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, желающим модно остаться дома, ты пошел бы в школу, или остался бы дома?
4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?
5. Ты хотел бы, чтобы не задавали домашних заданий?
6. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?
7. Ты часто рассказываешь о школьной жизни своим родителям?
8. Ты хотел бы, чтобы у тебя был другой учитель?
9. У тебя много друзей в твоем классе?
10. Тебе нравится твой класс?

Анкета проводилась два раза в начале практики и по ее окончании, для того чтобы сравнить результаты с интервалов в один месяц.

Первый этап проведения анкеты дал следующие результаты:

У 5 % учащихся высокий уровень мотивации, 15 % учащихся имеют средний уровень мотивации, 50 % – имеют внешнюю мотивацию, 30 % – имеют низкий уровень школьной мотивации. Первый этап анкеты показывает, что уровень мотивации у школьников невысокий, половина ребят в классе имеет лишь внешнюю мотивацию, а 30 % учащихся – низкий уровень мотивации. Таким образом, из первого этапа анкеты видно, что ребята учатся не с самым большим интересом, который мог быть в данный период обучения, следовательно, и познавательный интерес к русскому языку у учащихся слаб, т.к. данный предмет является одним из основных и выдается в количестве пяти часов в неделю.

По русскому языку периодически, в течение месяца, проводились дидактические игры. По завершению данного периода вновь была проведена анкета.

Второй этап анкеты дал следующие результаты:

У 10 % учащихся высокий уровень мотивации, 25 % учащихся имеют средний уровень мотивации, 40 % – имеют внешнюю мотивацию, 15 % – имеют низкий уровень мотивации.

**Вывод.**

Таким образом, анализируя результаты анкеты можно сделать следующие выводы. Проведение дидактических игр на уроках русского языка дола положительный результат, учебная мотивация у школьников повысилась, хотя и немного. Следовательно, использование дидактических игр положительно влияет на обучение школьников, делает уроки более продуктивными и интересными, тем самым повышается мотивация учащихся, возникает познавательный интерес к урокам русского языка.

**Беседа с учителем**

Цель: выяснить, как учитель относится к использованию игровых приемов и дидактических игр для повышения интереса к русскому языку.

Как вас зовут?

Онучина Светлана Васильевна.

Каков ваш педагогический стаж?

Мой педагогический стаж составляет 23 года.

Сколько классов вы уже выпустили?

5 классов.

Как вы относитесь к использованию дидактических игр на уроках на уроках русского языка?

К использованию дидактических игр на уроках русского языка отношусь положительно, считаю, что такие игры необходимо проводить на уроках, они способствуют активизации учащихся, они им более интересны, чем обычные упражнения. Дети, находясь в младшем школьном возрасте, любят играть, в игре они проявляют себя, свои возможности и способности. Я также считаю, что в игре ребята лучше усваивают учебный материал.

Используете ли вы на уроках русского языка дидактические игры?

Дидактические игры использую на уроках, но редко, хотя нужно их использовать периодически. Не всегда хватает времени на их использование в плане урока, очень большой объем учебного материала и т.д. когда использую игры, стараюсь проводить их на разных этапах урока, чтобы активировать учащихся в течение всего учебного времени.

**Вывод.**

Таким образом, анализируя результаты анкеты можно сделать вывод, что дидактические игры, хотя и проводятся учителем, но не систематически. Учитель заинтересован в том, чтобы сделать обучение школьников более интересным и осознанным, но не всегда может выбрать в учебном плане место для дидактических игр.

Учащиеся не всегда удовлетворены учебной деятельностью, из-за этого у них снижается мотивация к учению, они часто устают и переутомляются от предложенной учебной нагрузки, как следствие у школьников снижается интерес к русскому языку.

**Метод наблюдение.**

Цель: выявить, как учащиеся относятся к русскому языку, насколько он им интересен.

Наблюдение происходило за деятельностью учащихся на уроках русского языка. В ходе наблюдения выяснилось, что данный урок у школьников не является любимым предметом, во втором классе ребята изучают довольно сложные для понимания темы, такие как: состав слова, словообразование, текст, структура текста и т.п. данные темы не вызывают у учащихся особого интереса к этому предмету. Многие ребята на уроках ведут себя пассивно, не работают, что говорит о снижении интереса к языку. Ученики, которые добросовестно относятся к знаниям, активны на уроках у них более высокая мотивация к учению. В ходе наблюдения можно было заметить, что к концу урока активность учащихся заметно снижается, к концу урока снижается и уровень внимания, школьники начинают заниматься посторонними делами, и как следствие понижение интереса к уроку.

При использовании различных форм работы, проведении нестандартных заданий, использование вместо сложных определений, которые трудно выучить, стихов раскрывающих данные понятия, можно было заметить, что учащиеся проявляли большую активность, начинали работать и те ученики, которые обычно пассивны на уроках. Большее оживление наступало тогда, когда на уроках присутствовали дидактические игры. Во время проведения игр учащиеся работали с удовольствием, от своей деятельности они получали удовольствие, старались выполнить задачу игры как можно лучше. На уроках, в содержание которых входило такое средство обучения, как дидактическая игра, повышалась активность учащихся, повышался их интерес к уроку.

Наблюдая за деятельностью ребят на уроках без дидактических игр, и уроков с использованием вышеуказанных игр, можно сделать вывод о том, что более продуктивным является тот урок, на котором присутствовали игры. На таких уроках ребята меньше устают, внимание у них сохраняется до конца урока, учебный материал, даваемый в игре, усваивался школьниками лучше, а закрепление шло более продуктивно. Учащиеся с удовольствием учувствовали в игре.

Таким образом, из наблюдения видно, что проблема повышения интереса к русскому языку в школе актуальна, необходимо пользоваться средствами стимулирования деятельности учащихся на уроках, в состав которых входит и дидактическая игра. И использовать их надо систематически. На разных этапах урока.

**Фрагмент урока русского языка № 1.**

Тема: повторение состава слова.

Цель: создать условия для повторения состава слова и способов словообразования.

Задачи: отрабатывать умение определять способ образования слов; образовывать слова по заданной модели;

- развивать мышление, память внимание через выполнение различных упражнений и заданий;

- воспитывать аккуратность при работе в тетради и на доске, воспитывать интерес к уроку через дидактическую игру.

Этап урока – повторение изученного.

Дидактическая игра «Убери лишний вагон».

Цель игры: создать условия для закрепления состава слова, учить видеть слово, отличающееся от остальных по своему составу.

Теперь ребята немножко поиграем. На станцию прибыло три поезда. Каждый поезд состоит из четырех вагонов. Когда вагоны присоединяли к поезду, совершили ошибку, присоединив лишний вагон, не подходящий к этому составу (на доске появляются три поезда). Вам, ребята, необходимо найти этот лишний вагон. Сделать это вам помогут слова, написанные на каждом вагоне.

Подсказка. Лишние слова отличаются от других слов, написанных на вагонах, по своему составу.

Каждому ряду достается свой поезд, прежде чем принять решение, обсудите его вместе со своим рядом, определите человека, который будет выражать общее мнение.

Поезд № 1.

забег, заплыв, закон, запуск.

Слово, на каком вагоне здесь лишнее?

Лишнее слово закон, на третьем вагоне?

Почему?

Слова, написанные на остальных трех вагонах, имеют приставку, а у слова закон нет приставки.

Верно ребята, молодцы. Лишний вагон убран из состава поезда. Поезд может продолжать свой путь. Теперь запишите все слова, кроме слова закон, и выделите в них приставки.

Поезд № 2.

чайник, кофейник, молочник, веник.

Какое слово лишнее.

Лишнее слово веник, так как оно, в отличие от остальных слов не имеет суффикса.

Запишите слова с суффиксами.

Поезд № 2 может продолжать путь. Молодцы, ребята.

Поезд № 3.

посмотреть, победить, подумать, погрустить.

Какой вагон, здесь лишний.

Вагон со словом победить, так как в этом слове нет приставки.

Запишите слова с приставками.

Молодцы ребята. Вы хорошо поработали.

Анализ фрагмента урока.

Для проведения игры использовались наглядные средства. В данном случае изображение трех поездов со словами на каждом вагоне. Это способствовало привлечению внимания учащихся к выполнению игрового задания.

Каждому ряду было предложено убрать лишний вагончик из своего поезда. Таким образом, учащиеся разделились на три команды. Задачей учащихся было найти слово, которое является лишним среди всех остальных. Для этого им необходимо было вспомнить состав слова, разобрать каждое слово по составу, затем, сравнив состав всех слов, найти лишнее слово, отличающееся от остальных слов по составу.

Работа по группам способствовала сплочению коллектива учащихся, т.к. они были объединены общей задачей, важным условием было то, что ребята работали все вместе, выслушивалось мнение каждого. Работая в группе, ребята могли распределить свои обязанности, например, каждый член группы, разбирал свое слово по составу, а тот кто лучше всего овладел этим материалом, проверял разбор данных слов. Ребятам также необходимо было выбрать того, человека, который будет отвечать на вопрос учителя и сможет толково выразить мнение всей команды.

В процессе игры, ребята повторили состав слова, потренировались в разборе слова по составу, тем самым, закрепив эту тему у себя в памяти. В процессе игры знания усваиваются значительно лучше, а их закрепление идет намного продуктивнее. Школьники учились сопоставлять, сравнивать, анализировать предоставленный им учебный материал, а затем делать соответствующие выводы. Также игра позволяет формировать устную речь учащихся через высказывание своего мнения. У школьников формируется умение доказывать свою точку зрения, подтверждать ее выводами, полученными в процессе обсуждения в команде.

Игра была проведена на завершающем этапе урока, что способствовало активизации учащихся в конце урока, стимулированию их деятельности, игра способствовала также снятию напряжения, усталости, т.к. на этом этапе усталость школьников особенно ощущается, они хуже работают, внимание становится рассеянным. Игра же, в свою очередь, способствует концентрации внимания на учебной задаче, позволяет школьникам сосредоточиться на сложном материале даже в конце урока, не требуя от них особого напряжения (процесс игры позволяет это осуществить).

Таким образом, данная игра способствует развитию психических процессов, таких как: внимание, память, речь, мышление. Позволяет в более адаптированной, для младших школьников, форме повторить изученный материал, и закрепит его в памяти. Игра способствует формированию учащихся интереса к русскому языку, т.к. игра создает более непринужденную обстановку на уроке, учащимся, при использовании такого средства обучения, проще высказать свое мнение, игра не требует от школьников напряжения, они не испытывают чувство вины если сделают ошибку. Игра позволяет активизировать весь класс, в работу включаются слабые ученики, в процессе игры они чувствуют уверенность в своих силах. Данное средство обучения в этом случае способствует формированию у школьников таких нравственных качеств, как: взаимовыручка, взаимопомощь, чувство товарищества.

Фрагмент урока русского языка № 2.

Тема: Правописание частей слова (повторение).

Цель: отрабатывать способы проверки орфограмм во всех частях слова.

Задачи: - работать над навыками проверки орфограмм в различных частях слова;

- отрабатывать умение работать с правилом;

- воспитывать интерес к русскому языку через дидактическую игру, воспитывать ответственное отношение к учебе.

Этап урока - актуализация знаний.

Дидактическая игра «Мостик».

Цель игры: создать условия для повторения суффиксального способа словообразования, правописания суффиксов -ик-, -ек-.

Ребята, у нас в стране «Словообразование» случилось несчастье.

На пути к Суффиксному полю разрушился мостик через речку. По одну сторону оврага остались суффиксы по другую – слова, чтобы восстановить мостик надо присоединить суффиксы к словам, с которыми они могут сочетаться.

Оформление доски. На доске изображена река, мостик через которую разрушен. По одну сторону реки находятся суффиксы: -к-, -н-, -ик-, -ек-, -ник- – по другую сторону – слова: замок, палец, дом, гном, ель, ключ, ягода, трава, вода, листок.

Ребята, сегодня вы будете работать в парах, побеждает та пара, которая образует наибольшее количество новых слов. Образовывая новые слова, вы, ребята, поможете построить новый мостик через реку.

Ребята прочитайте слова, которые у вас получились.

Учащиеся читают слова: домик, ключик, замочек, ягодка, ключник, елка, листочек, гномик, травка, травник, водный, ельник, пальчик и т.п.

Молодцы, ребята, вы составили много слов. Теперь объясните, почему вы написали в слове ключик суффикс –ик-, а в слове замочек суффикс -ек-.

Чтобы правильно написать суффиксы -ек-, и -ик-. Нужно изменить форму слова. Если при склонении гласный «убегает», то пишется суффикс -ек-. Например, замочек (замочка). А если гласный « не убегает», то пишется суффикс -ик-. Например, ключик (ключика).

Молодцы. Мы с вами вспомнили не только правило, но и, посмотрите внимательно на доску, построили новый мостик. Теперь слова снова могут образовываться с помощью суффиксов.

Ребята, а возникли ли у вас какие либо трудности, при образовании новых слов.

Некоторые согласные чередовались, например, к//ч в слове замок – замочек.

Хорошо, справились вы и с этими трудностями. Теперь посмотрим, кто же у нас победитель, какая пара у нас образовала больше новых слов.

Награждается грамотой пара – победительница. Поаплодируйте этим ребятам, они сегодня хорошо поработали. Остальные ребята молодцы, оказали большую помощь в строительстве мостика. Вы получаете жетончики участников. (Поощряются пары участников, которые составили трудные слова, обратили внимание на правило правописания суффиксов, обратили внимание на чередование звуков).

Анализ фрагмента урока.

Для проведения игры были использованы наглядные средства: река, мост через реку, также слова и суффиксы, находящиеся по разным берегам реки. Наглядные средства использовались для привлечения внимания учащихся к игровому действию, для обрисовки ситуации игры, для большего понимания действий, которые необходимы для решения игровой задачи.

Для выполнения задания игры, учащиеся были разделены на пары. Задачей учащихся было образовать как можно больше новых слов суффиксальным способом. Для этого школьникам нужно было посмотреть, какие суффиксы подходят к предложенным словам, имеют ли полученные слова смысл. Также учащимся необходимо было вспомнить определения суффикса, его местоположение в слове. Задача учащихся была осложнена тем, что правописание таких суффиксов, как: -ик, -ек-, требует выполнения определенного правила, которое учащиеся изучали несколько уроков назад. Таким образом, игра работает еще и на память учащихся, воспроизведение определения, правила, на умение применять свои знания на практике. Игра была осложнена еще и тем, что учащимся встретились слова, в который при присоединении суффикса происходило чередование согласных звуков, например, палец – пальчик, замок – замочек, чередование ч//ц, е// нуль звука, к//ч изменение некоторых звуков, например, ель – елка [л‘]//[л] исчезает Задачей учащихся было не только количество образованных слов, но и правильность их написания.

Работа в парах способствовала организованной работе. В парах учащиеся высказывали свое мнение, помогали друг другу, исправляли ошибки. Работа в парах позволила активизировать работу слабых учащихся, способствовала проявлению их возможностей. Работа в паре способствовала активизации всего класса, организовался процесс обмена мнений, проявлялись творческие способности. Для сильных учащихся данная работа способствовала тренировке в образовании новых слов.

Игра, с множеством трудных случаев способствовала развитию мышления учащихся. Слабым учащимся она позволила реализовать себя, почувствовать свои потенциальные возможности. Момент соревнования дал пищу для более сильных учащихся, которые стремились образовать как можно больше количество слов, тем самым, повышая их активность.

Проведение игры на начальном этапе урока, во-первых, способствовало актуализации знаний, учащиеся вспомнили суффиксальный способ словообразования; во-вторых, игра способствовала подготовке учащихся непосредственно к повторению того материала, который предлагался программой на данном уроке, а именно, правописание частей слова, в данной игре учащиеся повторили правописание выше указанных суффиксов. Игра также способствовала активизации деятельности учащихся на уроке, стимулировала их в начале урока на дальнейшую работу. Подготовила к воспроизведению ранее изученного материала, его повторению. Также игра способствовала формированию интереса у учащихся к русскому языку, за счет необычного подхода к актуализации знаний. В игру учащиеся чувствуют себя более свободно, непринужденно.

Игра способствовала не только, формированию интереса, но и личностных качеств учащихся, таких как: товарищество, взаимопомощь, умение радоваться успехам других. Игра позволила удовлетворить учебные потребности каждого учащего, каждый получил поощрительный жетон. Игра способствовала созданию дружественной, теплой, а главное рабочей атмосферы.

Фрагмент урока русского языка № 3.

Тема: Текст. Заголовок.

Цель: - отрабатывать умение выделять общий смысл, который объединяет предложения в текст; познакомить с заголовком;

Задачи: - учить устанавливать связь заголовка и общего смысла текста;

- развивать речь, внимание, память через упражнения закрепительного характера и дидактическую игру;

- способствовать повышению интереса к уроку путем использования дидактической игры;

- воспитывать чувство товарищества, сплоченности, бережное отношение к животным через анализ текста упражнения.

Этап урока – актуализация знаний.

Дидактическая игра «Твердый – мягкий»

Цель: создать условия для повторения правописания твердого и мягкого знаков.

Учащиеся делятся на две команды. Одна команда называется «Камень», другая – «Вата».

Команда «Камень» встает, если я прочитаю слово с твердым знаком, если читаю слово с мягким знаком, встает команда «Вата».

Слова: съезд, въехать, вьюга, льет, подъезд, лью, объявление, колья, полозья, объезд, колосья, пью, съемка и т.п.

Анализ фрагмента урока.

Для данной игры класс разделился на две команды, в которой верность и точность ответа зависела от знаний каждого участника. В зависимости от того, на сколько правильно отвечает каждый член команды, ей присуждаются очки. Работа команды зависит от ее сплоченности. Таким образом, класс активируется весь, учитель видит, насколько учащиеся усвоили данный материал, кто делает больше ошибок, кто меньше, с кем необходимо поработать.

Задачей учащихся является правильно уловить интонацию, и понять какой знак, твердый или мягкий нужно писать в данном случае.

Проведение игры позволяет максимально развивать память учащихся, т.к. им необходимо вспомнить правила, с помощью которых они распознают правописание того или иного знака, также игра позволяет довести навык написания в этих словах твердого и мягкого знаков до автоматизма, т.к. эти слова учитель читает, они не написаны на доске. В данном случае учащимся необходимо быстро вспомнить правило. Игра способствует развитию особого чутья к русскому языку, формированию навыка орфографически-грамотного письма.

Игра проводится после написания диктанта на одном из предыдущих уроков, где данное правило проходило, учащиеся допустили в нем достаточно большое количество ошибок, они путают написание твердого и мягкого знаков. Поэтому игра здесь позволяет еще и сделать работу над ошибками. Такая игра повышает интерес к русскому языку. Учащиеся не боятся допустить ошибку, если она допущена, школьник имеет право тут же ее исправить. Игра позволяет видеть мнение каждого. С интересом и увлечением учащиеся прислушиваются к каждому слову учителя, стараясь не упустить нечего важного в произношении данных слов, максимально сосредоточено внимание учащихся. Помимо внимания, развиваются такие психические процесс, как: мышление, память, причем здесь хорошо развивается именно слуховая память, звуковое восприятие слова, в младшем школьном возрасте это очень важно, например, для написания диктантов, предложений, слов под диктовку. Игра повышает степень грамотности учащихся.

Игра проводилась на этапе актуализации знаний, что способствовало повторению выше указанного правила, стимулировании деятельности учащихся, их подготовку к написанию текстов упражнений, в которых могли встретиться слова на данные правила. Игра настроила учащихся на дальнейшую работу на уроке, повысила их активность в начале урока, что часто бывает проблематично на данном этапе. Таким образом, игра подготовила учащихся к дальнейшей работе на уроке.

Фрагмент урока русского языка № 4.

Тема: Правописание. Словообразование.

Цель: - повторить изученные в первом полугодии орфограммы, способы словообразования;

Задачи: - закрепит знания учащихся в области правописания орфограмм, в области словообразования, изученных в первом полугодии;

- развивать речь, мышление учащихся через выполнение упражнений; развивать самоконтроль, умение применять знание на практике;

- воспитывать аккуратность при работе тетради; способствовать формированию интереса через дидактическую игру.

Этап урока – повторение изученного.

Дидактическая игра «Чудо – дерево».

Цель игры: создать условия для комплексного повторения способов словообразования.

Сегодня, ребята, мы должны с вами вырастить дерево. Посмотрите оно еще совсем маленькое. А чтобы деревце выросло красивое, большое и крепкое. Нам нужно, ребята, образовать новые слова и записать их в свою тетрадь. Подсказка у вас уже есть. Вам даны словообразующие части слова, и корни, от которых нужно образовать новые слова. Разделимся с вами на 3 команды. Первая команда образовывает слова с корнем шум, вторая команда образовывает слова с корнем зверь, а третья команда рассказывает нам, какой способ словообразования использовался при получении новых слов. Каждый член команды образовывает по одному слову. (слова, которые должны получиться у учащихся: бесшумно, шумный, пошуметь, зашуметь, шумок, звереть, зверюшка, зверек, звериный.

Ребята, прочитайте, какие слова у вас получились.

Слова с корнем шум: бесшумно, слово образовано с помощью приставки и суффикса, способ словообразования приставочно-суффиксальный, шумный, слово образовано с помощью суффикса, способ словообразования приставочно-суффиксальный и т.д. аналогичная работа со словом зверь, например, зверюшка, звериный. Третья команда рассказывает о способе словообразования.

Молодцы ребята! Посмотрите, какое дерево мы с вами вырастили. Красивое дерево у нас получилось, потому что мы работали все вместе, дружно и конечно хорошо усвоили материал. За работу вы получаете жетончики: первая и вторая команда, награждается за то что, они образовали много новых слов, а третья команда как лучшие эксперты в области словообразования.

Анализ фрагмента урока.

Для данной игры использовались наглядные средства, это маленькое дерево, и макет большого дерева со словообразовательными частями, которые могут помочь ребятам образовать новые слова. Когда учащиеся образуют новое слово, учитель удирает его схему и присоединяет к стволу дерева ветку с готовым словом, таким образом, получается новое дерево. Это привлекает внимание учащихся, им интересен сам процесс игры, образовывая новое слова, они вносят изменения в рисунок на доску, они сами его создают.

Задачей учащихся было образовать новые слова, с помощью суффиксов и приставок. Причем некоторые части слова были уже даны в готовом виде, а некоторые учащиеся должны были подобрать сами, что осложняло их работу. Но в тоже время давало им возможность получить больше новых слов, например, от слова шум, при помощи приставки и суффикса можно образовать следующие слова: пошуметь, зашуметь, нашуметь и т.д. Учащимся не дана конкретная приставки и поэтому они могут выбрать любую из них. У другой же команды в буквенной записи слова «зверь» при образовании нового слова буква мягкий знак исчезает. Ребятам необходимо было верно выполнить запись данных слов. Группа экспертов – третья команда выполняла задачу контроля, она выражали свое мнение по поводу того, верно ли образовано слово, и называли способ его образования. В этой команде разместились сильные ученики, игра позволила им реализовать свои возможности и повторить ранее изученный материал, довольно сложный по своему содержанию. Таким образом, эти ребята учились высказывать свою точку зрения, доказывать ее, приводя различные доводы и аргументы.

Слабым ребятам игра так же помогла реализовать свои возможности, в каких-то случаях проявить свои творческие способности.

В игре были задействованы все ребята, обучающиеся в классе. Игра увлекла их, им был интересен процесс игры. Ребята остались удовлетворены своей работой, проявляли активность.

Игра позволила также увидеть, насколько ребята ориентируются в данном довольно сложном материале, насколько они им владеют. Ведь чтобы образовать новые слова, им необходимо было вспомнить, какие способы словообразования существуют, какие части слова являются словообразовательными.

Игра способствовала развитию памяти, мышления, творческого воображения. Так как ребята работали в группах, игра способствовала сплочению коллектива, образованию в классе дружеской, рабочей атмосферы.

Игра проводилась на этапе закрепления ранее изученного материала. Она позволила активизировать работу учащихся в середине урока, способствовала стимулировании их деятельности, помогла созданию развивающей, как психические процессы, так и личностные качества, атмосферы. Настроила учащихся на дальнейшую работу. Игра способствовала продуктивному закреплению материала. Закрепление этого материала, проходило в ситуации игры, непринужденной обстановки, тем самым, повышая интерес к русскому языку, как одному из самых сложных предметов.

Фрагмент урока русского языка № 5.

Тема: Текст. Окончание текста.

Цель: - создать условия того, чтобы познакомить учащихся со структурой и целостностью текста;

Задачи: - осуществить тренинг в подборе возможных окончаний к незаконченным текстам, через работу с упражнениями учебника;

- развивать слуховую память орфографическую зоркость;

- воспитывать ответственное отношение к учебе, способствовать формированию интереса к русскому языку, через дидактическую игру.

Этап урока – закрепление изученного.

Дидактическая игра «Бартер».

Цель игры: создать условия для закрепления структуры текста, для раскрытия понятий дефицит и бартер, для развития психических процессов школьников: памяти, речи, мышления, воображение и личностных качеств.

Сегодня на уроке мы выяснили, что текст должен иметь окончание, также у текста есть заголовок. Сейчас, ребята, я вам предлагаю поучаствовать в игре, которая называется «Бартер». А что такое бартер вы узнаете в процессе игры. Ребята, вам необходимо получить цельный текст, имеющий заголовок и окончание, подходящие по смыслу к исходному, но не законченному тексту.

Учащиеся делятся на три команды. Первая команда получает три варианта исходного текста на различные темы, вторая команда получает, окончания для всех текстов, третья команда получает заголовки для текстов.

Учащиеся определяют, что для решения поставленной задачи не хватает определенных элементов; выясняют, что недостаток, нехватка чего-либо характеризуется понятием дефицит. Ребята, видят, что некоторые элементы текста у них в избытке. При работе в группе учащиеся должны понять, как им можно достать элементы текста, которые находятся в недостатке, и как избавится от ненужных элементов.

Учащиеся приходят к выводу, что им необходимо совершить обмен между группами. Учитель поясняет, что безденежный обмен характеризуется понятием бартер.

Учащиеся обмениваются элементами текста с группами. Получают верно структурированный текст.

Ребята читают тексты, которые они получили в результате бартера.

Материал, который получают ребята.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Заголовки. | Исходный, неоконченный текст. | Окончание текста. | Полученный результат. |
| Первая команда | Вторая команда. | Третья команда. |
| Летний день. | Прохладное утро постепенно сменяет знойный полдень. Цветы благоухают своими ароматами, на лугу пестреют ромашки, васильки, колокольчики. В летний день луг похож на пестрый ковер. В зеленой травке нежатся золотые букашки, в воздухе летают бирюзовые стрекозы, порхают пестрые бабочки, весело жужжат пчелки – работницы. | Хорошо в летний день бродить по пестрому лугу. | Летний день.  Прохладное утро постепенно сменяет знойный полдень. Цветы благоухают своими ароматами, на лугу пестреют ромашки, васильки, колокольчики. В летний день луг похож на пестрый ковер. В зеленой травке нежатся золотые букашки, в воздухе летают бирюзовые стрекозы, порхают пестрые бабочки, весело жужжат пчелки – работницы.  Хорошо в летний день бродить по пестрому лугу. |
| Зимнее утро. | Утром зимой особенно хорошо. Где-то на востоке брезжит рассвет. В эту пору снег переливается различными цветами радуги. Снег блеснет то красным, то вдруг нежно розовым, а где-то вдали он еще синий. Солнце встает, и его лучи скользят по зимним деревьям. Просыпается сказка, все вокруг блестит и сверкает. | Как я люблю морозное зимнее утро. | Зимнее утро.  Утром зимой особенно хорошо. Где-то на востоке брезжит рассвет. В эту пору снег переливается различными цветами радуги. Снег блеснет то красным, то вдруг нежно розовым, а где-то вдали он еще синий. Солнце встает и его лучи скользят по зимним деревьям. Просыпается сказка, все вокруг блестит и сверкает.  Как я люблю морозное зимнее утро. |
| Осень. | Наступило одно из прекраснейших времен года – осень. Идешь по осенней аллее, а под ногами шуршат золотистые листья. Деревья оделись в свои лучшие наряды, яркими красками пылают клены, ярко-желтыми тонами вспыхнули березки и осинки. Солнце ласково согревает первые дни осени. | Осень – это мое самое любимое время года. | Осень.  Наступило одно из прекраснейших времен года – осень. Идешь по осенней аллее, а под ногами шуршат золотистые листья. Деревья оделись в свои лучшие наряды, яркими красками пылают клены, ярко-желтыми тонами вспыхнули березки и осинки. Солнце ласково согревает первые дни осени.  Осень – это мое самое любимое время года. |

Анализ фрагмента урока.

Для проведения игры используется раздаточный материал, который упрощает работу учителя и учащихся.

Задачей учащихся является необходимость получить цельный текст, который имеет и заголовок и окончание. Для этого учащимся необходимо обменяться лишними элементами, чтобы получить целостный, логически завершенный текст, имеющий заголовок.

Для того чтобы справится с этой задачей, учащимся необходимо прочитать тексты, заголовки и окончания текстов, имеющихся у них. Каждая команда прочитывает имеющийся у них материал. При обмене данным материалом, ребятам необходимо проследить смысловую связь между заголовком, исходным, незаконченным текстом и окончанием текста. Ребята сами выбирают путь подбора данных, что способствует развитию творческого и логического мышления. Игра на данном этапе способствует формированию коммуникативной культуры учащихся, воспитывает умение вести переговоры, обмениваться мнениями, принимать решения.

Работая в команде, учащиеся учатся выражать свои мысли, доказывать свою точку зрения, следовательно, у учащихся развивается монологическая речь, умение правильно вести диалог с членами своей группы. Развивается умение конструктивно, продуктивно работать в группе. У учащихся формируется чувство товарищества, взаимопомощи, взаимовыручки, воспитывается уважению к мнению своих одноклассников и к своему собственному мнению.

Использование данной игры на уроке способствует лучше понять, осознать, усвоить только что изученный материал, также применить свои знания на практике по уже знакомому им материалу, вспомнить, то, что они изучали в процессе предыдущих уроков. Применение игры именно на этапе закрепления изученного материала, положительно сказывается на усвоении данного учебного материала, его лучшего понимания.

Так же игра на данном уроке осуществляет связь и с предыдущими уроками русского языка, где школьники знакомились с толковым словарем и его предназначением. В процессе игры ребятам встретились непонятные слова, такие как: дефицит, бартер. Значение которых им раскрыл учитель с помощью толкового словаря. Эти слова были записаны для запоминания на доске, тем самым, учащиеся еще и пополнили свой словарный запас, запомнили правописание новых слов.

Дидактическая игра проведенная, на данном уроке русского языка, способствовала формированию интереса учащихся, положительной мотивации к учению, т.к. повышение мотивации к предмету напрямую зависит от того, насколько интересен изучаемый материал школьникам.

В данном случае дидактическая игра способствует развитию смекалки, находчивости, сообразительности; формирует такие качества личности как организованность, выдержка. В данной игре учащиеся также получили более глубокие представления о современной структуре социума. Игра приобщила школьников к пониманию и проявлению интереса к реальной деятельности взрослых людей.

В игре ученики охотно преодолевают трудности, развивают умение анализировать свою деятельность, оценивать свои поступки и возможности. Игра стимулирует деятельность школьников, настраивает их на рабочий лад, способствует созданию творческой атмосферы.

Фрагмент урока русского языка № 6.

Тема: Учимся озаглавливать текст.

Цель: учить школьников соотносить заголовок с основной мыслью текста;

Задачи: - отрабатывать умение озаглавливать текст; работать над целостностью текста;

- развивать логическое мышление, память, внимание через выполнение различных упражнений, участие в дидактической игре;

- воспитывать интерес к русскому языку, личностные качества взаимопомощь, поддержка через дидактическую игру.

Этап урока – повторение изученного.

Дидактическая игра «Рассыпанный текст».

К нам на урок, ребята, сегодня пожаловал гость по имени Незнайка. Он хотел попросить вас помочь озаглавить его сочинение, т.к. Незнайка слышал, что вы большие профессионалы в подборе заголовков к текстам. К сожалению, у Незнайки, пока он до нас добирался, случилось несчастье. Все слова в его предложении перепутались, рассыпались. Незнайка не может вспомнить, в каком порядке они находились в предложении.

Ребята, давайте поможем Незнайке. Вернуть его сочинение в прежнее состояние.

В его тексте пять предложений. Вам необходимо составить цельный текст. Знайте, слова в предложении перепутаны, и предложения в тексте тоже.

Прошу вас разделиться на пять групп. Каждая группа получит свое «рассыпанное» предложение.

Учащиеся получают следующие наборы слов.

Первая группа: стоял, денёк, морозный, зимний.

Вторая группа: получилась, горка, хорошая.

Третья группа: во, строили, дворе, горку, ребята.

Четвертая группа: с, весело, дети, на, катались, горки, санках.

Пятая группа: день, трудились, целый, дети.

Ребята, прочитайте, какие предложения у вас получились.

Учащиеся читают предложения, учитель вывешивает составленные верно предложения на доску. Затем учащиеся смотрят, в каком порядке лучше всего разместить эти предложения. Объясняют, почему получившийся набор предложений является текстом. Затем учащиеся подбирают заголовок к сочинению Незнайки.

Пример, получившегося текста.

Отличная горка.

Зимний, морозный стоял денек. Ребята строили во дворе горку. Дети трудились целый день. Хорошая получилась горка! Дети весело катались с горки на санках.

Ребята, Незнайка говорит вам огромное спасибо за помощь, которую вы ему оказали. Теперь он точно получит пятерку за сочинение. В благодарность вам он оставляет жетончики самых мудрых и творческих ребят.

Анализ фрагмента урока.

Для проведения игры использовался персонаж из произведений Носова Незнайка. Привлечение в игру персонажа способствовало настрою ребят на игру, сконцентрировало их внимание. Для игры были использованы конверты, с рассыпанными словами из предложений, и такие же слова учитель помещал на доске, когда ребята составляли предложения. Использование данного раздаточного материала способствовало быстрой организации работы учащихся, способствовало экономии времени.

Задача школьников была следующая: ребятам необходимо было составить целостный текст из перепутанных слов и предложений, также подобрать к получившемуся тексту заголовок.

Для того чтобы решить поставленную перед школьниками задачу, ребятам пришлось применить знания полученные, как на данном уроке, так и на предыдущих уроках. Учащимся необходимо было вспомнить, что такое предложение, текст. Следовательно, игра позволяет учащимся совершенствовать умение применять свои знания на практике, подтверждая и теоретическими знаниями, через доказательство своих доводов, подтверждая свои слова неопровержимыми фактами. Игра учит ребят работать самостоятельно.

В процессе игры учащиеся были объединены в группы. Объединение в группы способствует сплочению коллектива. В группе ребятам была предоставлена возможность высказать свое мнение, послушать мнение других ребят, у них вырабатывается умение работать именно в команде, школьники учатся выслушивать мнение своих товарищей по группе, анализировать сказанное, с чем-то соглашаться и объяснять, почему согласен, а с чем-то нет и соответственно приводить аргументы несогласия. Предложения были разные по степени распространенности, это позволило объединить ребят в группы разные по силе. Ребятам, которые более слабые предложения достались простые, соответственно, сильным ребятам более распространенные предложения. Таким образом, в игре был задействован весь класс, все ребята проявляли свою активность. Интерес к игре был высок, школьники чувствовали свою ответственность за каждое созданное предложение, они видели, что благодаря их работе слова складываются в предложения, а предложение в целостный, структурированный текст. Анализируя работу ребят, можно сказать, что игра увлекает их, работали они с огромным интересом, следовательно, игра способствует стимулированию деятельности школьников, повышает их интерес к урокам.

Игра способствовала более продуктивному повторению изученного материала, учащиеся наглядно увидели, что не каждый набор слов является предложением, и не каждый набор предложений является текстом, т.е. важна логическая последовательность, как в предложении, так и в тексте. Игра, проведенная на этапе уроке, подготавливает учащихся к написанию собственного сочинения.

Игра была проведена на завершающем этапе урока, что способствовало повышение активности, именно в конце урока. Обычно внимание ребят на данном этапе снижено, но, проводя игру можно заметить, что деятельность учащихся активировалась, тем самым последние минуты урока не прошли впустую, а способствовали созданию развивающей, рабочей атмосферы.

Игра способствует развитию у школьников психических функций: речи, как письменно, через составление предложений, вырабатывается умение выражать свои мысли логично, устной через высказывание своих мыслей, приведение доказательств и т.д. Игра помогает развитию мышления учащихся, творческого воображения, памяти. Дидактическая игра, проведенная на этом уроке, способствует не только развитию психических процессов, но и нравственных качеств: взаимопомощи, взаимовыручки, положительного отношения к мнению других людей, уважению собственного мнения, развиваются умение работать в группе, это очень важно, так как младшие школьники еще не умеют работать в коллективе. Игра значительно повышает интерес учащихся к урокам русского языка, благодаря тому, что ребята оказываются в различных ситуациях, они сами ищут из них выход, у них появляется возможность проявить свои способности, высказать свое мнение.

**Вывод.**

Анализируя результаты исследований и фрагменты уроков, на которых проводились дидактические игры, можно сделать вывод о том, что дидактические игры положительно влияют на повышение интереса к русскому языку. Дидактические игры, использованные на уроках, предоставляют возможность учащимся раскрыть свои потенциальные возможности, более полно пользоваться своими способностями. Дидактические игры на уроках русского языка создают ситуацию успеха для слабых учеников, они позволяют раскрыться таким ученикам. Игры создают условия для развития творческого мышления, смекалки, находчивости, сообразительности.

Видно как ребенок меняется в ситуации игры, он чувствует себя более уверенным, школьник не боится совершить ошибку, а если совершает таковую, у него есть возможность осознать ее, понять причины данной ошибки и исправить.

Положительно дидактические игры влияют на развитие школьников, им предоставляется возможность работать в группе, решать различные учебные задачи, высказывать свое мнение, анализировать ситуацию, искать пути решения. Следовательно, игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, речи, воображения.

В процессе игры воспитываются и нравственные качества, работая в группе, ребенок учится общаться, т.е. развиваются его коммуникативные способности, учится помогать одноклассникам, что воспитывает чувство товарищества, взаимопомощи. Игры положительно влияет на формирование и сплочение коллектива.

Таким образом, включение дидактических игр в процесс обучения младших школьников способствует повышению познавательной активности и интереса к русскому языку, способствует более качественному усвоению знаний.

## Заключение.

Анализируя результаты теоретических исследований литературы, передового опыта педагогов новаторов, современных педагогов, психологов по проблеме повышения интереса к русскому языку, можно сделать вывод о том, что дидактическая игра имела огромное значение в обучении младших школьников во все времена, начиная с древности. Педагогов всех времен волновала проблема развития психических и познавательных процессов у школьников, стимулирования их деятельности, в чем большое предпочтение отдавали именно дидактической игре. Игра не потеряла своей значимости и в современном обучении детей, она постоянно изменяется, обновляется и совершенствуется. Применение игры в обучении благотворно влияет на качество усвоения учебного материала, за счет повышения интереса к предмету. А интерес, в свою очередь, прекрасно стимулирует деятельность школьников и является одним из главных мотивов учения.

По результатам практической части данной работы можно сказать, что проблема повышения интереса к русскому языку существует. Дело в том, что данный предмет не является популярным среди современных младших школьников, особого интереса ребята к нему не проявляют, среди любимых предметов практически нет русского языка. Материал по этому предмету сложен для понимания младшими школьниками, а поэтому и не вызывает у них должного интереса.

Благодаря проведенным исследованиям и анализу практической деятельности, с использованием дидактической игры как средства обучения, можно говорить о том, что для повышения интереса к русскому языку необходимо стимулировать деятельность школьников с помощью дидактической игры. Игра позволяет воспитывать желание и умение учиться, создает такой эмоциональный фон урока, который помогает детям лучше и глубже усвоить содержание материала. Игра позволяет создать рабочую, развивающую атмосферу как личностные качества школьника, например: взаимопомощь, взаимовыручка, поддержка, чувство товарищества, – так и психические процессы, такие как: память, мышление, внимание, речь, воображение и т.д. Большую помощь игра оказывает в сплочении коллектива младших школьников, через работу в группах и взаимную поддержку. На уроке, школьники играют с большим удовольствием и радостью, они не чувствуют усталости, не замечают как проходит время, они увлечены. Если игра проводится в начале урока, дети на протяжении всего оставшегося времени прекрасно работают, слабые ученики проявляют достаточную активность, в середине, конце урока игра позволяет сосредоточить внимание, поддержать интерес к уроку.

Гипотеза о том, что «процесс повышения интереса к русскому языку будет эффективнее, если в серию уроков русского языка будут включены дидактические игры интересные, доступные, включающие разные виды деятельности детей», поставленная в данной работе, не была опровергнута, хотя подтверждена частично, т.к. для ее полного подтверждения необходим более длительный период времени, чем месяц. Если использовать игры на протяжении всего начального обучения, несомненно, они будут способствовать повышению интереса к русскому языку и учащиеся, переходя в среднее звено для дальнейшего обучения, будут проявлять больший интерес к данному предмету, будут иметь более глубокие знания в этой области.

Исходя из выше сказанного, можно сделать вывод о том, что игры необходимы для начальной школы, и использовать их надо в системе, на разных этапах урока, включать в них различные виды деятельности школьников, применять игры при изучении сложного, трудного для понимания материала. Необходимо разрабатывать целые комплексы игр по определенным темам, для более систематизированного их использования.

Игра – это незаменимый инструмент в развитии личности младшего школьника, с помощью которого можно повысить интерес к русскому языку и сделать этот предмет более «живым» и увлекательным.

## Литература.

* Архипова Е.В. Русский язык и развитие речи. Санкт-Петербург: издательский дом «Литература», 2005 год.
* Бабанский Ю.К., Сластенин В.А., Сорокин И.А. и др. Педагогика: учебное пособие для студентов педагогических институтов/ Просвещение, Москва , 1988г.
* Богач З.И. Как сказка помогает грамотно писать. Журнал. Начальная школа. № 9, 1998г.
* Дубова Т.А. Дидактическая игра «Иду в гости» на уроках русского языка Журнал. Начальная школа. № 11 2001г.
* Капустина Н.Г. Познавательный интерес младших школьников. Журнал «Начальная школа полюс до и после» № 2, 2005 год.
* Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие «Академия развития», Ярославль, 1997г.
* Козлова О.А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников. Журнал «Начальная школа», № 11, 2004 год.
* Козятинская С.Е. Нетрадиционные формы проведения уроков русского языка в начальной школе. Журнал. Начальная школа. № 1, 1999г.
* Лоншакова А.А. Нестандартные приемы закрепления изученного на уроках русого языка. Журнал. Начальная школа. № 4, 2002г.
* Наймушина Л.И. Кроссворды на уроках русского языка. Журнал. Начальная школа. №5, 1997г.
* Подласый И.П. Педагогика: учебник для студентов высших педагогических учебных заведений, Просвещение Гуманитарное издательский центр ВЛАДОС, 1996г.
* Пономарева Л.Г. Развивающие упражнения по русскому языку в I классе. Журнал. Начальная школа. № 5, 1997г.
* Сабаткоев Р.Б.«Теория и практика обучения русскому языку», Москва, Академия, 1997г.
* Смирнов С.А., Котова И.Б., Шиянов Е.И. и др. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии: учебник для студентов высших и средних учебных заведений, издательский центр «Академия», Москва, 1999г.
* Степанова О.А. Научно-методические подходы к использованию игры в педагогической работе с младшими школьниками. Журнал «Начальная школа полюс до и после» № 8, 2003 год.
* Шмаков С.А. «Игры для учащихся – феномен культуры» Москва, Новая школа 1994г

1. Газман О.С. О понятии детской игры: Сб. Игра в педагогическом процессе. – Новосибирск, 1989. С. 3. [↑](#footnote-ref-1)
2. Ушинский К.Д. Избр. соч. Т. 1 – М., 1953. С. 569. [↑](#footnote-ref-2)
3. Ушинский К.Д. Избр. соч. Т. 1 – М., 1953. С. 569. [↑](#footnote-ref-3)
4. Там же С. 589. [↑](#footnote-ref-4)
5. Эльконин Д.Б. Психология игры. С. 141. [↑](#footnote-ref-5)
6. Ратцель Ф. Народоведение. Т. 1 – СПб. С. 74. [↑](#footnote-ref-6)
7. Шацкий С.Т. Пед. соч.: В 4 т. Т. 1 – М., 1962. С. 450. [↑](#footnote-ref-7)
8. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. 2-е изд. – М.: Учпедгиз. 1946. С. 589. [↑](#footnote-ref-8)
9. Там же. С. 591. [↑](#footnote-ref-9)
10. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – М., 1965. [↑](#footnote-ref-10)
11. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Советская педагогика. 1944. № 8-9. С. 24. [↑](#footnote-ref-11)
12. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. С. 472. [↑](#footnote-ref-12)