

МОУ Романовская СОШ Романовского района Саратовской области имени  
И.В. Серещенко

Доклад  
по теме самообразования  
**« Игровая методика с использованием инновационных  
технологий на уроках русского языка и литературы»**

Подготовила: учитель русского языка  
и литературы Пятибратова М.А.

2022 г.

Изучение любой науки - тяжёлый труд, требующий усердия, внимания, а иногда и заучивания. Но для учащихся этот труд можно превратить в игру.

Игра - один из важнейших видов деятельности человека, необходимый ему для нормального психологического развития, развлечения и отдыха. Развивающий психологический аспект игры особенно важен в детские и подростковые годы. Проблема игры издавна привлекала к себе внимание исследователей. Особой известностью пользуется теория К. Гросса: сущность игры в том, что она служит подготовкой к дальнейшей серьёзной деятельности. В игре ребёнок совершенствует свои способности, для взрослого игра является дополнением к жизненной действительности и отдыхом, а также сегодня очень много внимания уделяют использованию информационных технологий в школе. И это вполне оправдано тем, что век нынешний – это век информационный. Наша задача заключается не только в том, чтобы дать детям знания, но в том, чтобы научить своих воспитанников искать их и осваивать самостоятельно. Умение обрабатывать информацию на сегодняшний день является весьма ценным достоянием. В связи с этим мне и хочется построить свое выступление с точки зрения способности игры с применением ИКТ помогать учителю в достижении этой цели.

**Применение информационных технологий** на уроках необходимо, и мотивировано это тем, что они:

- позволяют эффективно организовать групповую и самостоятельную работу на уроке;
- способствуют совершенствованию практических умений и навыков учащихся;
- позволяют индивидуализировать процесс обучения;
- повышают интерес к урокам русского языка и литературы
- активизируют познавательную деятельность учащихся;
- развивают творческий потенциал учащихся;
- осовременивают урок.

Сегодня я хочу поделиться своим опытом использования компьютера при подготовке к игровым урокам, на уроках и во внеурочной деятельности.

Компьютер может использоваться **на всех этапах обучения:**

- при объяснении нового материала;
- закреплении;
- повторении;
- контроле знаний, умений и навыков.

При этом для ребенка он выполняет **различные функции:** учителя, рабочего инструмента, объекта обучения, сотрудничающего коллектива, игровой среды. В функции учителя компьютер представляет источник учебной информации (частично или полностью заменяющий учителя и книгу); наглядное пособие (качественно нового уровня с возможностями мультимедиа и телекоммуникаций); индивидуальное информационное пространство; тренажер; средство диагностики и контроля.

Л.С.Выготский и его ученики считают, что ребёнок, играя, создаёт себе мнимую ситуацию вместо реальной. И он действует в ней, выполняя определённую роль, соотнося тем переносимым значениям, которые он придаёт окружающим предметам. Это переход в воображаемую ситуацию характерен для развития специфических форм игры.

Педагогическая игра - это вид учебной деятельности в условиях целенаправленного обучения, характеризуется высокой познавательной заинтересованностью.

Все игровые технологии в образовательном процессе подразделяются:

**1) по виду деятельности:**

- а) физические (двигательные);
- б) интеллектуальные (умственные);

- в) трудовые;
- г) социальные;
- д) психологические;

**2) по характеру педагогического процесса:**

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

**3) по характеру технологии игры:**

- а) предметные;
- б) сюжетные;
- в) ролевые;
- г) деловые;
- д) имитационные.

Психологический механизм игровой технологии опирается на потребности личности в самовыражении, самоутверждении, разделении, самореализации.

Игровая деятельность с применением инновационных технологий в учебном процессе позволяет реализовать воспитывающие, развивающие и социализирующие цели. Дидактические цели, расширение кругозора, формирование познавательных навыков, применение знаний, умений и навыков в практической деятельности, формирование общеучебных умений и навыков. (Презентация).

Игровые моменты - это определённым образом организованная, иногда поисковая, исследовательская деятельность учащихся. Она может быть индивидуальной, групповой, которая предусматривает не просто достижения того или иного результата, оформленного в виде конкретного выхода, но и организации процесса этого результата. Нетрадиционный метод и дополнительный материал для углубленного изучения русского языка и литературы.

Цели игровых моментов - способствовать повышению личной уверенности у каждого ученика, позволить увидеть себя как человека способного и даже компетентного.

Я применяю в своей работе совершенно разные игры: морфологические игры, словарная игра «словарик», сюжетно-ролевая игра «пантомима», кроссворд и др. Игры бывают и серьёзные, и нет. Например, кроссворд. Ведь кроссворд - это тоже игра, и их решение заставляет искать ответы на самые разные по степени сложности вопросы. Если ответ находишь легко, то радуешься своим знаниям, если этот поиск труден и долог, то найденный в результате его ответ на долгое время останется в памяти. Кроссворды по русскому языку помогают в увлекательной форме осваивать трудности русской грамматики, словообразования, других разделов языкознания, заставляет учащихся задуматься над особенностями тех слов, с которыми они встречаются каждый день.

Или, например, не секрет, что запоминание словарных слов представляет значительную трудность. И поэтому в словарной игре «словарик» дети не только узнают точное значение слова, его этимологию (происхождение), а также выполняют ряд упражнений для запоминания правописания слова.

Ох, и трудная это работа-Из болота тащить бегемота. Работа  
- занятие, труд, деятельность.

Сорок сорок  
Для своих  
сорочат

Сорок сорочек, Не сорясь, строчат. Сорок - число 40  
и количество.

В старину число 40 называли словами *четыре десяти*, а слово сорок означало «мешок». В мешки часто клали по 40 соболиных шкурок (столько шкурок шло на пошив одной шубы). Слово сорок стало означать «мешок с 40 соболиными шкурками». Потом

слово сорок заменило слова *четыре десяти*.

Сюжетно-ролевая игра «пантомима» - разновидность игры, главным моментом в которой становится воспроизведение сюжетов из художественных произведений, изучаемых на уроках литературы. Участвует весь класс, есть общий замысел — сюжет, в соответствии с которыми, между участниками игры распределяются роли. Каждый из них выступает в игре в своей специфичной роли и усваивает связанные с ней формы социально-ролевого поведения. Через такую игру дети научатся ролевому взаимодействию с другими людьми в реальных жизненных ситуациях,

К достоинствам компьютерной поддержки как одного из видов использования новых информационных технологий в обучении можно отнести следующие: возможность конструирования компьютерного материала для конкретного урока; возможность сочетания разных программных средств; а также побуждающий аспект активизации деятельности учащихся. На наш взгляд, компьютер на урочных и внеурочных занятиях по общеобразовательным предметам, в том числе по русскому языку и литературе, выполняет различные функции: источника учебной информации; наглядного пособия качественно нового уровня с возможностями мультимедиа и телекоммуникации; тренажера; средства диагностики и контроля; текстового редактора.

Используя информационные технологии на своих уроках, я осознала, что таким образом решаю не только задачу подготовки учащегося, умеющего применять информационные технологии в своей деятельности, задачи развивающего обучения, но и специальные практические задачи, записанные в программе по русскому языку и литературе.