

«МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА.»

Нарзуллаева Шоира Бахшилловна

*Азиатский международный университет ассистент преподаватель русского
языка кафедры "история и филологии"*

Происходящие в нашей стране великие преобразования, реформы в различных сферах коренным образом изменили образ жизни нашего народа. Полностью воплощена в жизнь благородная идея "Интересы человека – превыше всего", создана абсолютно новая эффективная система решения насущных проблем населения – Виртуальная приемная Президента Республики Узбекистан и Народные приемные на местах [1].

Актуальность темы нашей работы не подлежит сомнению. Она посвящена использованию игры на уроках словесности. Игра – основной вид деятельности не только ребенка, но и взрослого.

Игра – важнейший фактор и средство воспитания студентов. Поэтому взрослые не только играют с детьми, но и учат их играть.

Игра – широкий круг деятельности человека, противопоставляемый обычной практической деятельности и характеризующейся переживанием удовольствия от самой деятельности.

Степень изученности проблемы. Феномен игры привлекал внимание представителей разных наук: философов, эстетов, биологов, этнологов, психологов и др. Начало разработки общей теории игры связано с работами Шиллера, К.Д.Ушинского, П.П.Блонского, Г.В.Плеханова, С.Л.Рубинштейна, Л.С.Выготского, В.А.Сухомлинского, Ю.П.Азарова, В.С.Мухиной, О.С.Газмана, Спенсера.

Предметом исследования нашей работы является игровая деятельность, объектом исследования – методические приемы её использования в учебном процессе.

Главной целью нашей работы является изучение возможностей методики использования игры на уроках русского языка. Поставленная цель требует постановки и осуществления следующих задач:

Методологической основой работы послужили труды первого Президента Республики Узбекистан И.А. Каримова, Президента Узбекистана Ш.М.Мирзиёева, посвященные подготовке национальных кадров и подрастающего поколения, реформированию среднего и высшего образования.

Практическая значимость. Материалы курсовой работы могут быть использованы на уроках русского языка в классах с углубленным преподаванием гуманитарных дисциплин в лицеях, на факультативных занятиях по русскому языку.

Структура работы. Работа состоит из введения, четырех параграфов, заключения и списка литературы.

1. Характеристика подходов к пониманию игры как важного учебно-воспитательного средства

Прежде всего игра – это осмысленная деятельность;

игра является выражением определенного отношения личности к окружающей действительности.

Сюжетом игры является воспроизводимая в ней область действительности; содержанием игры выступает то, что воспроизводится студентами как главный момент деятельности и отношений между взрослыми в их трудовой и общественной жизни. В игре происходит формирование произвольного поведения студента, его социализации.

Мотивы игровой деятельности отражают более непосредственное отношение личности к окружающему; значимость тех или иных её сторон переживается в игровой деятельности на основании более непосредственного отношения к их собственному внутреннему содержанию.

В игровой деятельности отпадает возможное в практической деятельности людей расхождение между мотивом и прямой целью действия субъекта.

В игре совершаются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию.

Существует много различных концепций игровой деятельности. Их многообразие обусловлено как различием методологических позиций, с точки зрения которых определяется игра (например, позитивизм или фрейдизм), так и сложностью и многообразием самого феномена игры и ее функциональных значений.

2. Мотивация использования игры в учебном процессе.

Можно выделить три группы игр, подходящих для использования в образовательных учреждениях

Интенсивное использование игр во второй половине XX столетия в качестве модели обучения дает основание подразделять игры на вне утилитарные и деловые (имитационные, организационно-деятельностные, игры-маневры и т.п.). Первые есть собственно игры, вторые – модельно-обучающие, в которых игра – технологический способ обучения.

По времени проведения. Время порождает специфические игры, стимулирует их появление. Такие игры называют сезонными или природными (зимние, весенние, летние, осенние). Их различают по объему времени (длительные, временные, кратковременные, игры-минутки).

По месту проведения. Это настольные (застольные), комнатные, уличные, дворовые игры. Игры на воздухе, игры на местности (в лесу, в поле, на воде и т.д.), игры на празднике, игры на эстраде.

По составу и количеству участников. Различаются игры по возрасту, полу, составу, количеству участников. В этом плане практикуются игры младших детей (младенцев, дошкольников), игры детей младшего, среднего и старшего школьного возраста, а также игры взрослых людей. Длительно употреблялись и в возрастном и в идеологическом аспекте различные понятия игр [14; 94].

1. Физические и психологические игры и тренинги: двигательные (спортивные, подвижные, моторные); экстатические, экспромтные игры и развлечения; освобождающие игры и забавы; лечебные игры (игротерапия).

2. Интеллектуально – творческие игры: предметные забавы; сюжетно-интеллектуальные игры; дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные); строительные, трудовые, технические, конструкторские; электронные, компьютерные игры, игры – автоматы; игровые методы обучения.

3. Социальные игры: творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры – драматизации, игры-грёзы); деловые игры (организационно – деятельностные, организационно – коммуникативные, организационно – мыслительные, ролевые, имитационные).

4. Комплексные игры (коллективно-творческая, досуговая деятельность).

Начало разработки общей теории игры следует отнести к трудам Шиллера и Спенсера. Значительный вклад в данную теорию внесли Бюлер, Гросс, З. Фрейд, Вундт, Бейтендейк, Пиаже, Штерн, Дьюи, Жане. Колодца, Кейра, Фромм, Хёйзинга, Валлон, Берн и др. [20].

3. Игра на уроках русского языка как средство развития лингвистической компетенции. Методологической базой для реформаторских установок является, без сомнения, утверждаемая многими учеными – дидактами и идея компетентностного подхода к образовательно – воспитательному процессу.

Методологической базой для реформаторских установок является, без сомнения, утверждаемая многими учеными – дидактами и идея компетентностного подхода к образовательно – воспитательному процессу. И др.

Языковая компетенция – способность употреблять слова, их формы, синтаксические структуры в соответствии с нормами литературного языка, использовать его синонимические средства, в конечном счете – владение богатством языка как условие успешной речевой деятельности

Лингвистическая компетенция предполагает также формирование представлений «о том, как русский язык устроен, что и как в нем изменяется, какие аспекты являются наиболее острыми»

4. Анализ уроков русского языка с использованием игровой деятельности

Все коммуникативно – лингвистические игры со словом и игровые задания имеют одновременно обучающую, развивающую и развлекательную направленность. Цель игр со словом – превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение, развитие эмоциональной сферы,

образно- чувственного мышления; развитие общеучебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие и др.;

Занимательный игровой материал учитель сможет применить в ходе изучения ведущих разделов школьного языкознания, таких как: «Фонетика»,

К разделам «Фонетика» и «Графика».

Расшифруйте анаграммы. Если какое- либо слово от перестановки в нем букв образует другое слово, имеющее иной смысл, то эти слова называют анаграммами (греч. «ана»- пере, «грамма»- буква): «липа»- «пила».

Условие: Участники игры, разделившись на команды, могут загадывать друг другу анаграммы, назначая или штрафы проигравшим, или очки выигравшим. Командный, состязательный элемент игры усилит осваиваемую школьниками словесно – игровую ситуацию.

Задание: Придумайте новые слова, состоящие из этих же букв в другом порядке: атлас (салат), акт (так), адрес (среда), рад (дар), армия (Мария, мир), автор (товар, отвар, вор), образ (бор, роза, раб), слово (волос, вол), чувство (ус, вот).

Методические цели и задачи:

- Развивать находчивость, смекалку, логику у учащихся;
- развитие речи учащихся;
- сплочение коллектива; развитие коллективизма у учащихся;
- воспитания у учащихся чувства языка.

Игра в неполные слова.

Условие: Учитель записывает на доске столбик букв, ставя вместо согласных точки. Дети отгадывают слова только по данным гласным. Игра проводится устно или письменно, по группам или как соревнование отдельных ребят. Часто бывает два или три возможных ответа.

Задание: Сделайте неполные слова полными. Примерные ответы: комната, вокзал, доклад, телевизор.

Методические цели и задачи:

- развитие у учащихся эрудиции, смекалки, находчивости, мышления;
- развитие речи учащихся;
- воспитание у учащихся любви к русскому языку;

К разделу «Синтаксис».

Угадай подлежащее! (к теме «Главные члены предложения. Подлежащее»)

Задание: Ведущий предлагает загадки, в которых даны сказуемые, но нет подлежащего. Студенты отгадывают каждую загадку и вставляют отгадку – слово – подлежащее – в текст загадки.

- 1.Весной веселит, летом холодит, осенью питает, зимой согревает. (Дерево)
- 2.По земле ходит, неба не видит, ничего не болит, а все стонет. (Свинья)
- 3.Крыльями машет, а улететь не может. (Ветряная мельница)
- 4.Летом вырастают, а осенью опадают. (Листья)
- 5.Не лает, не кусает, а в дом не пускает.

(Замок) 6. Не бык, а бодает, не ест, а еду хватает. (Ухват) Условие: студенты должны соблюдать очередность, не выкрикивать, т.к. ответ не будет засчитан.

Методические цели и задачи:

- знакомство учащихся с главными членами предложения;
- знакомство с подлежащим;
- развитие смекалки, находчивости; – воспитание у студентов чувства языка. Придумать небылицу за 10 минут.

Задание: Учитель пишет какую-либо фразу (или несколько), затем загибает листок, чтобы не было видно написанного, и передает ученику. Теперь на чистом месте ученик пишет свою фразу. Тоже загибает листок и отдает его другому.

Условие: Писать разрешается все, что угодно, но есть одна тонкость, которую нужно помнить: все эти фразы должны отвечать (по порядку) на такие вопросы:

- Кто это был (или была)?
- Как выглядел (-а)?
- Куда пошел (шла)?
- Кого встретил (-а)?
- Что ему (ей) сказал (-а)?
- Что он (она) ответил (-а)?
- Что ему (ей) сделали?
- Какова была его (её) реакция?
- Чем вся история закончилась?

Вывод или мораль. Когда записан ответ на последний вопрос, листок весь разворачивается и с выражением читается получившаяся небылица. Данная речевая игра может проводиться и как соревнование между девочками и мальчиками, (между рядами класса).

Методические цели и задачи: – развитие у игроков чувства коллективизма;

- развитие воображения, мышления, находчивости;
- воспитание у студентов любви к русскому языку. Лингвистические игры – упражнения.

Заключение

Игра – это жизненно важный и необходимый элемент в развитии как индивида, так и общества в целом. По сложности характера игр можно судить о быте, нравах и духовном опыте данного общества.

Современная гуманистическая школа нацелена на индивидуальный и межличностный подходы к каждому ребенку. Игра – неоценимый в этом помощник. В игре ребенок – автор и исполнитель и практически всегда творец, испытывающий чувства восхищения, удовольствия, которые освобождают его от дисгармонии.

Игры бескорыстны, через них идет нескончаемый поток информации, которую дети в игре обогащают, и потому их фантазия становится более насыщенной, содержательной, интересной. В равной степени важно наличие игр индивидуального, парного (дуэтного), группового, командного и массового характера, игр самобытных и комплексных.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Мирзиёев Ш.М. Интересы человека – превыше всего // Доклад избранного Президента Республики Узбекистан Шавката Мирзиёева на торжественном собрании, посвященном 24-й годовщине принятия Конституции Республики Узбекистан – Т., 2016.

2. О Стратегии действий по дальнейшему развитию Республики Узбекистан // Указ Президента Республики Узбекистан от 7 февраля 2017 года № УП-4947.

3. Аникеева Н.П. Игра в педагогическом процессе. – Новосибирск, 1989, с.234.

4. Вуарен Н. Что такое игра? // Культура, 1982, №4, с.24 – 38.

Интернет-ресурсы

1. www.press-service.uz Пресс-служба Президента Республики Узбекистан

2. www.gov.uz Правительственный Портал Республики Узбекистан

.<http://www.philology.ru/> – Русский филологический портал