

Игровые технологии

Теоретические основы

Основными принципами таких уроков можно считать:

- 1) Отказ от шаблона в организации урока, от формализма в проведении.
- 2) Не развлекательность, а занимательность и увлечение как основа эмоционального тона урока.
- 3) Вовлечение учащихся в активную деятельность на уроке.
- 4) Педагогически целесообразная дифференциация учеников по учебным возможностям, способностям и интересам.
- 5) Развитие функции общения на уроке для обеспечения взаимопонимания, побуждения к действию.

Использование оценки не для подведения результата работы на уроке, а как стимулирующего средства

Существует несколько классификаций игровых технологий:

По характеру педагогического процесса выделяются игры обучающие, тренинговые, контролирующие и обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические.

На уроках русского языка и литературы игры бывают учебные, аналитические, ассоциативные, контекстные, языковые, творческие.

Можно выделить 3 этапа урока с применением игровых технологий (особенно, если проводится большая игра на весь урок):

- Подготовительный. В нём активно участвуют наряду с учителем и учащиеся. Они делятся на группы, команды, выполняют определённые задания, которые нужно выполнить до урока, готовят необходимый дидактический материал и т. д.

- Собственно урок. Ставятся проблемы, выясняется степень готовности к нахождению путей достижения целей урока. Решаются познавательные, развивающие и воспитательные задачи. Чем качественнее дети выполнили предварительные задания, тем эффективнее пройдёт урок. Учитель должен учитывать возрастные и психологические особенности учащихся, их отношение к оригинальной форме урока. Контроль на данном уроке осуществляется на каждом его этапе. Следует также оценивать наряду с итогами обучения, развития, воспитания и общение учащихся не только с учителем, но и с товарищами по команде, группе.

- Анализ урока. Обсуждение игры. Дается характеристика этапов игры, отношение к ней учащихся, подводится результат работы групп и отдельных детей.

Игра как деятельность включает целеполагание, планирование, реализацию цели, а также анализ результатов. Мотивация игровой деятельности обеспечивается её добровольностью, возможностью выбора и элементами соревновательности, удовлетворением потребности в самоутверждении, самореализации

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность. Поэтому в данном возрасте детям интересны деловые игры.

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала и его закрепления, развитие творческих способностей, формирования учебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

Игровые формы могут быть использованы как элемент урока, они легко подбираются по тематическому принципу для каждого раздела школьного курса. Игры могут стать удобной формой актуализации знаний (в начале урока или перед началом изучения новой темы); «разминки», необходимой по ходу урока, контроля в конце учебного занятия. В игровой форме может пройти и целый урок (можно назвать свои уроки по-разному: уроки-конференции, аукционы, диспуты, путешествия, КВНы, экзамены и т. д.).

Практическое применение

1. Игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм. Обучение русскому языку подразумевает не только освоение письменной речи, но и норм произношения. Вот почему целесообразно на каждом уроке находить возможность для отработки произносительных норм. Это может быть минутка-разминка под общим названием «Говорите по-русски правильно». В каких формах можно предположить задания детям? Вот лишь некоторые из возможных вариантов, как разнообразить задания: «Составь текст и озвучь его»; «Пригласи на обед»; «В эфире-новости»; «Конкурс дикторов».

2. Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм. «Третий лишний»; «Справочное бюро»; «Словарный диктант»; «Диктант-шутка»; «Диктант-молчанка»; «Лингвистический футбол»; «Цифровой диктант»; «Найди пару»; «Умный редактор»; «Отними букву»; «Вставь букву»: «Какой глагол задуман?»; «Кто больше?»; «По опорным словам»; «Омофоны»; «Глаголы-парадоксы»; «Подбери синонимы»; «Перепутаница»-повторение спряжения; «Ремонт»; «Лови ошибку»- повторение вида; «Замени букву»; «Возвратная форма»; «Поставь ударение»; «Аукцион»; «Цепочка»; «Кто последний»; «Двойное ударение»; «Чередования»; «Добавь мягкий знак»; «Назови часть речи»; «Добавь букву».

3. Микроисследования как одна из форм реализации игровых технологий.

Задания этого типа предполагают формирование у учащихся исследовательских умений (на доступном для определенного возраста уровне): работы с научно-популярной литературой и справочниками; умение анализировать языковые единицы; формулировать выводы; составлять текст (сообщения, реферата, доклада). Нестандартный подход проявляется в необычной формулировке темы, в занимательном характере исследования. Здесь за внешней простотой формы — серьезное лингвистическое содержание. Наиболее типичны следующие: а) развернутый ответ на вопрос проблемного

характера или обычно сформулированный вопрос; б) сочинение на лингвистическую тему.

Исследование вопроса в форме деловой или ролевой игры (инсценировка, сказка, путешествие, детективная история).

К нестандартным заданиям можно отнести: диктанты на засыпку; предметные (терминологические) диктанты (лингвистический, литературоведческий).

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.