

3. *Лебедева М. Б.* Дистанционные образовательные технологии: проектирование и реализация учебных курсов./ М.Б.Лебедева [и др.]. Под общ. ред. М.Б.Лебедевой. – СПб.: БХВ-Петербург, 2010. – 336 с.: ил.+CD-ROM.
4. <http://dl.bsu.by>
5. <http://moodle.org>

## **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ**

**Л. О. Козлова**

Большинство современных технологий обучения помогает усваивать, закреплять, совершенствовать знания. Из огромного количества технологий привлекают игровые, которые способствуют повышению эффективности урока и поддержанию интереса у детей.

Игра, наряду с трудом и учением, – один из основных видов деятельности человека, который использовался еще с древности. Однако и сейчас игра широко используется в педагогическом процессе.

Следует отметить, что в современной школе игровая деятельность используется для освоения понятий, овладения темой и даже разделом учебного предмета на уроке с целью введения, объяснения учебного материала, осуществления контроля.

Существенным признаком игры является четко поставленная цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты. Игра создает эмоциональный подъем, а мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревнования, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

Игры на уроках должны выступать как средства побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Игровые технологии помогают организовывать учебный процесс. Среди многообразия игр, которые используются в работе с детьми в школе, различают: сюжетно-ролевые и дидактические. Дидактические игры используются для достижения учебно-воспитательных целей, являются познавательными и развивающими.

Отличительной особенностью ролевых игр является то, что ученики вместе с учителем становятся исполнителями определенных ролей. Ролевые игры развивают фантазию, воображение и речь, имеют большое значение для нравственного воспитания.

Как показало изучение и обобщение педагогического опыта, весьма эффективными являются такие игровые задания как: игра «По щучьему велению», умный редактор, игра «Я работаю волшебником», игра «Помоги Пете Ошибкину», диктант-шутка, «Загадки-шутки»,

Игра «По щучьему велению»

Игра помогает учащимся ориентироваться в системе изученных орфограмм, четко формулировать наименования орфограмм. Суть работы за-

ключается в том, что учащиеся по очереди высказывают пожелания, указывая, какую орфограмму хотели бы они видеть в тетрадах своих товарищей. Остальные ученики называют и записывают слова с указанной орфограммой.

Например: «По щучьему велению, по моему хотенью, назовите мне слова с орфограммой *-тся- -ться-* в глаголах».

Умный редактор

Исправить предложения, заменив в одном из придаточных союзное слово *который* союзными словами *где, откуда, когда*. Исправленные предложения записать, расставляя знаки препинания.

Образец: *город, в котором я родился, славится заводом, который выпускает автомобили. – Город, где я родился...*

1. Дом, в котором поселились строители, был окружен тайгой, в которой было много дичи. 2. Год, в который я переселился в Тюмень, был богат такими событиями, которые невозможно забыть. 3. Поезд, на котором ехал Глеб, прибыл на станцию в час, в который все еще спали.

Игра «Я работаю волшебником»

Игра не только пробуждает интерес к работе, но и формирует умения применять полученные знания в новых ситуациях.

Например: превратить имена нарицательные в собственные.

Птица орел (*город Орел*), цветок роза (*девочка Роза*), плодородная земля (*планета Земля*).

Игра «Помоги Пете Ошибкину»

Задания.

В слове *вьюга* Петя Ошибкин написал твердый знак, так объяснив выбор орфограммы: после приставки *в-* перед гласной *ю*, с которой начинается корень *юг*, пишется твердый знак. Согласны ли вы с Петей?

В слове *солёный* Петя написал гласную *а*. «Проверочное слово – *сало*», объяснил он. Правильно ли это?

*Ненавидел* в тетради Пети написано отдельно. «Не с глаголами пишется отдельно», – заявил Ошибкин. Прав ли Петя?

Диктант-шутка

Такой диктант позволяет обыграть в небольшом тексте какие-либо трудные для запоминания слова. Так, например, при изучении орфограммы «Гласные после шипящих в корне» большую сложность вызывают слова-исключения. Возможно, шуточный диктант, в который включены эти слова, поможет детям запомнить их.

По *шоссе* мчалась машина. В кабине сидел *шофёр*, а в кузове тряслись чопорный *шотландец*, *жонглёр* и *шорник*. Каждый был занят своим делом. *Жора* ел *шоколад* и запивал *крюшоном*, *жонглёр* *жонглировал* *крыжовником*, пытаясь нанизать его на *шомпол*. *Жокей* с *шорником* договаривалась о *шорах* для лошади. *Шотландец* чопорно молчал, надви-

нув на глаза *капюшон*. Жора предлагал чокаться крюшоном. Настроение у него было мажорное, будто он ехал на веселое *шоу*.

Вдруг раздался *шорох*. Это у *обжоры* лопнул *шов* на *шортах*. Все, конечно, были *шокированы* происшествием.

Загадки-шутки

В каком глаголе 100 отрицаний? (*Сто-нет*);

В каком – 100 букв й? (*Сто-й*);

В каком – 100 букв «ю»? (*Сто-ю*).

Таким образом, игра обучает, развивает и воспитывает. Она способствует развитию мышления детей, помогает использовать полученные знания на практике. Использование игровых технологий на занятиях по русскому языку, на мой взгляд, является процессом формирования в классе общения. А коллективная работа помогает развивать сотрудничество и взаимопомощь.

### Литература

1. Педагогические технологии: Учебное пособие для педвузов / В.С.Кукушин [и др.]; под общ. ред. В.С.Кукушина. – 3-е изд., испр. и доп. М.: Серия «Педагогическое образование», 2007. – С. 84 – 91.
2. Игровые технологии на уроках русского языка 5–9 кл. Игры со словами, разработки уроков / В.Н.Пташкина [и др.]; под общ. ред. В.Н.Пташкиной. – Издательство: Учитель, 2009. – С.5 – 39.
3. *Селевко Г. К.* Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективности управления УВП / Г.К.Селевко. – М.: НИИ школьных технологий, 2005. – С. 40 – 50.

## КАЧЕСТВО ПОДГОТОВКИ ВЫПУСКНИКОВ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ С ПОЗИЦИИ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА

**Н. В. Лихачёва**

Образование в целом и высшее профессиональное образование в частности играют важную роль в социально-экономическом, научно-техническом и культурном развитии общества. Сегодня высшее профессиональное образование предстает не просто как целенаправленный процесс и результат овладения выпускниками систематизированными знаниями, практическими умениями и навыками. В первую очередь, оно направлено на развитие личностных качеств будущих специалистов, которые позволяют им не только конструктивно и свободно использовать полученные в вузе знания для решения профессиональных задач различного класса сложности, но и активно участвовать в развитии социума в целом.

В современных условиях совершенствования системы высшего профессионального образования в целях достижения его соответствия социально-экономическим преобразованиям, удовлетворения требований