

УДК 372.881.161.1
ББК 74.268.19=411.2

DOI: 10.31862/1819-463X-2020-6-114-119

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ УЧАЩИХСЯ К УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

М. Д. Матвеева

Аннотация. *Одной из задач современной методике преподавания русского языка является постоянный поиск эффективных образовательных технологий, необходимых для практической деятельности педагогов-словесников. При подборе технологий для организации обучения учителю рекомендуется учитывать положения ФГОС ООО и потребности общества, требования к результатам обучения. В данной статье рассматриваются игровые технологии как средство интенсификации учебного процесса и активизации учебно-познавательной деятельности школьников на уроках русского языка. Приводятся неопровержимые доказательства ценности игровых технологий, основанные на анализе работ авторитетных ученых, требованиях стандарта основного общего образования и результатах проведенного эксперимента. Представлены практические примеры использования игровых технологий для уроков русского языка, проверенные на практике.*

Ключевые слова: *методика преподавания русского языка, игровые технологии, мотивация, интерес, активизация, тенденции, современные социокультурные условия.*

GAMING TECHNOLOGIES AS A MEANS OF PROMOTING STUDENTS' LEARNING ACTIVITY AT RUSSIAN LANGUAGE LESSONS

M. D. Matveeva

Abstract. *One of the tasks of the modern methodology of teaching Russian language is the constant search for effective educational technologies necessary for the practical activities of language teachers. When selecting technologies for training, the teacher is advised to take into account the provisions of the Federal State Educational Standard and the needs of society, the requirements for learning outcomes. The article examines gaming technologies as a means of intensifying the educational process and enhancing the educational and cognitive activities of schoolchildren at Russian lessons. The author provides irrefutable evidence of the value of gam-*

© Матвеева М. Д., 2020



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ing technologies, based on the analysis of the works of reputable scientists, the requirements of the standard of basic general education and the results of the experiment. Practical examples of the use of gaming technologies for Russian lessons are presented, tested in practice

Keywords: *methods of teaching Russian language, gaming technologies, motivation, interest, activation, trends, modern sociocultural conditions.*

Профессиональная деятельность современного учителя русского языка постоянно претерпевает изменения. Ему необходимо корректировать свою работу в соответствии с уровнем подготовки класса, оснащённостью аудитории, когнитивными потребностями обучаемых.

В исследованиях ученых (А. В. Текучёва, М. Т. Баранова, Е. А. Быстровой, Т. К. Донской, А. Д. Дейкиной, В. Д. Янченко и др.) выполнен анализ основных тенденций в методике преподавания русского языка. Среди современных тенденций следует обратить внимание на «сохранение и поддерживание интереса учащихся» к нашему учебному предмету [1, с. 6]. Возникновение данной тенденции связано с тем, что ее последствия входят в когнитивную структуру человека, отражаясь на его убеждениях. Целенаправленную работу над повышением познавательного интереса учащихся к предмету «Русский язык» необходимо проводить в школе. Ученики, как правило, очень восприимчивы ко всему происходящему вокруг них, и все воздействия, в совокупности с протеканием сензитивного периода, оказывают очень сильное влияние на последующее отношение их к учебному предмету и к образованию в целом: «Превращение познавательного интереса из средства обучения в мотив деятельности дает возможность на определенном этапе произойти важному качественному скачку: познавательный интерес становится, в конце концов, устойчивой чертой характера человека» [2, с. 125].

Также следует отметить тенденцию «перехода от жестко регламентирующих контролирующих способов организации учебно-воспитательного процесса к развивающим, активизирующим, интенсифицирующим, игровым» [3, с. 74].

Данная статья составлена в рамках представленных выше тенденций, характерных для современной методики преподавания русского языка.

Методика преподавания русского языка чутко откликается на запросы общества. Ее интенсивное развитие связано с анализом опыта предшественников. Особое внимание современными исследователями в области методической науки уделяется поиску эффективных образовательных технологий.

В практической деятельности учителя-словесника нередко возникает проблема, связанная с уровнем активности работы на уроке и интересом школьников к нашему учебному предмету. На это указывали многие ученые в своих трудах. Исследования в области познавательного интереса связаны с именами К. Д. Ушинского, В. Г. Белинского, Н. А. Добролюбова и др. [2, с. 124]. Например, в сочинении А. Д. Дейкиной «Обучение и воспитание на уроках русского языка» читаем: «Статистика <...> говорит о том, что в школе интерес у них к русскому языку в целом невелик» [4, с. 6]. В связи с этим учителю русского языка необходимо находить новые способы работы с детьми, активизирующие внимание, а также вызывающие познавательный интерес и устойчивую мотивацию к обучению.

Одним из средств повышения интереса современных школьников к русскому языку как учебному предмету и активизации мыслительной деятельности учащихся, на наш взгляд, являются игровые технологии. Для подтверждения нашего предположения был проведен анализ литературы и научное обобщение информации об игровых технологиях (П. М. Баев, И. Л. Бирова, В. М. Букатов, Г. Г. Граник, А. Д. Дейкина, М. Г. Ермолаева, А. П. Ершова, Т. В. Напольнова, Т. Г. Рик, Г. К. Селевко, Л. А. Турик, Н. Ю. Штрекер и др.),

а также педагогический эксперимент. Последний состоял из следующих частей: 1) анкетирование учителей и учащихся, 2) написание диагностических работ по разделу школьного курса русского языка «Лексика и фразеология» в экспериментальном и контрольном классах; 3) проведение уроков с использованием игровых технологий в экспериментальном классе по темам раздела «Лексика и фразеология» в соответствии с программой; 4) срез знаний по изученному материалу в экспериментальном и контрольном классах. Выбор раздела «Лексика и фразеология» для проведения эксперимента неслучаен. Он основан на высказывании М. Т. Баранова: «Учащиеся переносят интерес, проявленный к лексике и фразеологии, на все остальные разделы русского языка» [5, с. 342]. Также он обусловлен тем, что «методическое решение аксиологически направленного преподавания находится в широком диапазоне возможностей <...> работы с пословицами, поговорками, фразеологизмами и другими фактами родного языка» [6, с. 22].

Результаты педагогического эксперимента, проведенного в 2017–2019 учебном году на базе ГБОУ «Школа № 1223» г. Москвы, показали, что игровые технологии помогают учителю сделать учебный процесс интенсивным, побудить школьников к познавательной активности и самостоятельности, повысить успеваемость.

Приведем обоснования необходимости использования игровых технологий на уроках русского языка в средней школе в современных социокультурных условиях.

Требованием государства к образовательному процессу является достижение его участниками планируемых результатов, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте. В основе ФГОС ООО лежит системно-деятельностный подход, «который предполагает активную учебно-познавательную деятельность обучающихся» [7, с. 8]. Принцип активности ребенка в процессе обучения всегда был основополагающим в дидактике и методике. Под данным принципом подразумевается деятельность с высоким уровнем мотивации, при которой потреб-

ность в усвоении знаний у учащегося будет осознанной [8, с. 50].

В научно-педагогической литературе отмечается, что абсолютно любая технология обладает средствами, которые активизируют деятельность обучающегося [9, с. 12]. Следовательно, и рассматриваемые нами игровые технологии способствуют активизации познавательной деятельности школьников. С. Миллер пишет в своей работе, что «любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых <...> эти средства составляют главную идею <...>. К таким технологиям можно отнести игровые технологии» [10, с. 50]. Данная точка зрения совпадает со взглядом на педагогические технологии Л. О. Денисовой: «Безусловно, любая из современных педагогических технологий обладает средствами, направленными на активизацию и интенсификацию деятельности учащихся» [11, с. 164]. Наши наблюдения и результаты, полученные в процессе педагогического эксперимента, подтверждают эти суждения. Игровые технологии являются одним из способов, помогающих учителю организовать активный и эффективный процесс обучения и добиться заявленных в стандарте результатов.

В процессе активной учебной деятельности у школьников формируется учебно-познавательный мотив, который должен стать главенствующим [12, с. 94]. Поэтому помимо того, что игровые технологии имеют большое значение в достижении планируемых результатов, они будут являться мощным фактором формирования учебно-познавательных мотивов. Мотивация школьников к учению – одна из проблем современного образования, с решением которой сталкивается каждый учитель в своей профессиональной деятельности.

Помимо системно-деятельностного подхода игровые технологии находят свое отражение в реализации когнитивного подхода к обучению, поскольку вовлекают учащихся в активный процесс познания, который является одним из условий обучения в соответствии с данным подходом [6, с. 105].

Также добавим, что игровые технологии выполняют функции, важные для физического и психического здоровья личности учащегося (эмоциогенная, диагностическая, релаксационная и др.).

Нами было проведено исследование учебной литературы, которую учащиеся и учителя используют на уроках русского языка. Анализ материала основного средства обучения – учебника по русскому языку для 5-го и 6-го классов показал, что при их использовании на уроках у учащихся будут сформированы прочные знания о лексике и фразеологии русского языка, а также умения и навыки. Но в них отмечается недостаток материала, который можно было бы использовать для организации игры.

В процессе анализа учебно-методических пособий, рабочих тетрадей, сборников (В. Д. Янченко, Л. А. Ходяковой, Р. К. Рамазанова, Г. Г. Граник, П. М. Баева, В. В. Волиной, В. А. Ивановой, З. А. Потихи, Д. Э. Розенталя, Ф. Д. Кривина, Л. А. Шкатовой, В. М. Букатова, А. П. Ершовой, Е. С. Галанжиной, О. В. Канарской, Т. А. Курушиной, А. Р. Арутюнова и др.) был выявлен ряд полезных источников для средней школы, содержащих игровые задания и разнообразные игровые приемы. Также сегодня в связи с цифровизацией образовательного процесса активно разрабатываются игровые материалы на таких учебных сайтах и платформах, как Российская электронная школа, Московская электронная школа, Учи.Ру, ЯндексУчебник и др. Поэтому никаких препятствий со стороны методического обеспечения образовательного процесса игровыми материалами нет. Однако анкетирование учителей, проведенное в ходе эксперимента, представленного выше, показало, что они используют игровые технологии в своей деятельности, но несистематично и редко. Подготовка к таким урокам занимает у них много времени. Основной ошибкой является акцентирование на развлекательной составляющей игры.

Игровые технологии могут быть направлены на отработку различных норм русского языка: орфоэпических, лексико-фразеологических, орфографических, пунктуационных и др. Обратимся к разделу «Лексика и фразеология», поскольку пред-

ставленный выше эксперимент касался данного раздела.

Ниже приведем примеры игровых технологий, шаблоны которых предлагается использовать при изучении тем раздела «Лексика и фразеология» предмета «Русский язык» в 5–6-м классах. Технологии позволяют не отказываться от материала учебника, систематизирующего знания учащихся, так как основываются на нем. Представленные примеры можно использовать выборочно в зависимости от изучаемой программы, потребностей обучаемых и т. п.

Игровая технология «Поездка на метро» (5–6-й класс)

Цель: закрепление и обобщение материала. *Задачи:* подобрать слова и задания для проведения игры; составить схему сказочного метрополитена (например, с использованием слов в прямом и переносном значении). Учащиеся должны совершить «поездку» в соответствии с заданием, предложенным учителем (например, проехать только по станциям, названия которых – слова в прямом значении). В результате в игровой форме учащиеся закрепляют и обобщают изученный материал.

Помимо основных материалов (схема, карандаш), в данной технологии можно использовать различные интернет-ресурсы (словари, тексты, изображения и т. д.), что добавит самостоятельности и активности в деятельность учащихся. Также данную технологию можно реализовать при помощи интерактивной доски.

Игровая технология «Лабиринт» (5–6-й класс)

Цель: настроить учащихся на учебный процесс, провести мотивационный этап урока. *Задачи:* прочитать пословицу или фразеологизм, пройдя лабиринт; объяснить их смысл и настроиться на ход урока. Для ее проведения необходимы раздаточные материалы или индивидуальные планшеты. При помощи программы MS Word или MS Power Point создается лабиринт разного уровня

сложности, в который заносится пословица или фразеологизм. По мере прохождения лабиринта она прочитывается учащимися. Возможно внесение дополнительных заданий. Игра проводится в парах или индивидуально. Затем следует фронтальное или парное обсуждение смысла.

Игровая технология «Какой ряд догадливей?» (5–6-й класс)

Цель: организовать процесс актуализации изученного материала. *Задачи:* разделить учащихся на группы (по рядам); организовать повторение изученного материала путем соревнования между рядами. Требуется перечень вопросов, на которые группа будет давать ответы. Возможно использование листа учета количества верных ответов групп. Учитель задает вопросы классу. Отвечает тот учащийся, который первый поднял руку. При правильном ответе его группа получает 1 балл. В конце игры учитель и учащиеся обобщают повторенный материал; подводятся итоги и объявляется победившая группа.

Игровая технология «Составь пары» (5–6-й класс)

Цель: организовать процесс актуализации изученного материала с последующей формулировкой проблемы урока. *Задачи:* организовать повторение изученного материала путем проведения игрового упражнения. Для проведения требуется игровой бланк, на котором дан перечень слов или частей фразеологизмов, которые нужно объединить в пары. В результате должны остаться слова, проанализировав которые учащийся может вывести тему урока. Проводится индивидуально или в парах, проверка осуществляется фронтально. В результате возникает затруднение в деятельности, ставится проблема и формулируется цель урока.

Таким образом, из широчайшего арсенала методических ресурсов, которыми обладает опытный учитель-словесник, мы предложили игровые технологии для активизации учащихся к учебно-познавательной деятельности на уроках русского языка.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дейкина А. Д., Янченко В. Д. Тенденции в отечественной методике преподавания русского языка (период последней трети XX века) // Русский язык в школе. 2011. № 6. С. 3–8.
2. Криворотова Э. В., Янович А. В. Развитие познавательного интереса младших школьников к русской фразеологии в процессе решения познавательных задач на текстовом материале // Изв. ин-та педагогики и психологии образования. М.: МГПУ, 2019. № 2. С. 123–127.
3. Гордиенко О. В., Князева О. Ю. Творческие лингвистические конкурсы как средство активизации творческого потенциала школьников // Наука и школа. 2014. № 1. С. 73–79.
4. Дейкина А. Д. Обучение и воспитание на уроках русского языка. М.: Просвещение, 1990. 176 с.
5. Дейкина А. Д., Янченко В. Д. История методики преподавания русского языка в биографических очерках: учеб. пособие. М.: МПГУ, 2017. 348 с.
6. Дейкина А. Д. Аксиологическая методика преподавания русского языка: моногр. М.: МПГУ, 2019. 212 с.
7. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования / М-во образования и науки Рос. Федерации. 6-е изд., перераб. М.: Просвещение, 2017. 61 с. (Стандарты второго поколения).
8. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие. М.: Народное образование, 1998. 256 с.

9. Турик Л. А. Дебаты: игровая, развивающая, образовательная технология: учеб. пособие. Ростов н/Д.: Феникс, 2012. 186, [1] с. (Педагогическое образование).
10. Миллер С. Психология игры. СПб.: Ун-тская книга, 1999. 320 с.
11. Денисова Л. О. Поисковые задания в системе обучения русскому языку в школе и вузе (из опыта работы) // Научные основы методики преподавания русского языка: учеб. пособие / авт.-сост. А. Д. Дейкина, В. Д. Янченко. М.: МПГУ, 2019. С. 164–171.
12. Матюхина М. В. Мотивация учения младших школьников. М.: Педагогика, 1984. 144 с.

REFERENCES

1. Deykina A. D., Yanchenko V. D. Tendentsii v otechestvennoy metodike prepodavaniya russkogo yazyka (period posledney treti XX veka). *Russkiy yazyk v shkole*. 2011, No. 6, pp. 3–8.
2. Krivorotova E. V., Yanovich A. V. Razvitie poznavatel'nogo interesa mladshikh shkolnikov k russkoy frazeologii v protsesse resheniya poznavatel'nykh zadach na tekstovom materiale. *Izv. in-ta pedagogiki i psikhologii obrazovaniya*. Moscow: MGPU, 2019, No. 2, pp. 123–127.
3. Gordienko O. V., Knyazeva O. Yu. Tvorcheskie lingvisticheskie konkursy kak sredstvo aktivizatsii tvorcheskogo potentsiala shkolnikov. *Nauka i shkola*. 2014, No. 1, pp. 73–79.
4. Deykina A. D. *Obuchenie i vospitanie na urokakh russkogo yazyka*. Moscow: Prosveshchenie, 1990. 176 p.
5. Deykina A. D., Yanchenko V. D. *Istoriya metodiki prepodavaniya russkogo yazyka v biograficheskikh ocherkakh: ucheb. posobie*. Moscow: MPGU, 2017. 348 p.
6. Deykina A. D. *Aksiologicheskaya metodika prepodavaniya russkogo yazyka: monogr*. Moscow: MPGU, 2019. 212 p.
7. Federalnyy gosudarstvennyy obrazovatel'nyy standart osnovnogo obshchego obrazovaniya. Moscow: Prosveshchenie, 2017. 61 p. (Standarty vtorogo pokoleniya).
8. Selevko G. K. *Sovremennyye obrazovatel'nyye tekhnologii: ucheb. posobie*. Moscow: Narodnoe obrazovanie, 1998. 256 p.
9. Turik L. A. *Debatty: igrovaya, razvivayushchaya, obrazovatel'naya tekhnologiya: ucheb. posobie*. Rostov-on-Don: Feniks, 2012. 186, [1] p. (Pedagogicheskoe obrazovanie).
10. Miller S. *Psikhologiya igry*. St. Petersburg: Un-tskaya kniga, 1999. 320 p.
11. Denisova L. O. Poiskovyie zadaniya v sisteme obucheniya russkomu yazyku v shkole i vuzе (iz opyta raboty). In: Deykina A. D., Yanchenko V. D. (comps.) *Nauchnye osnovy metodiki prepodavaniya russkogo yazyka: ucheb. posobie*. Moscow: MPGU, 2019. Pp. 164–171.
12. Matyukhina M. V. *Motivatsiya ucheniya mladshikh shkolnikov*. Moscow: Pedagogika, 1984. 144 p.

Матвеева Мария Дмитриевна, аспирант 2-го курса кафедры методики преподавания русского языка, Московский педагогический государственный университет

e-mail: maryrozan@gmail.com

Matveeva Maria D., Postgraduate student, Methods of teaching Russian language Department, Moscow Pedagogical State University

e-mail: maryrozan@gmail.com

Статья поступила в редакцию 17.07.2020

The article was received on 17.07.2020