

## ИГРЫ КАК ОДИН ИЗ МЕТОДОВ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Пяст Н. И.

E-mail: [nata.notabene@mail.ru](mailto:nata.notabene@mail.ru)

*Винницкий областной институт последипломного образования педагогических работников*

На сегодняшний день актуальным является личностно ориентированный подход к обучению, основанный на методах и формах обучения, сфокусированных на ученике, - диспутах, групповой работе, ролевой игре, исследованиям и т. п., обеспечивая переход от авторитарной к гуманистической образовательной парадигме. Исследования ученых-педагогов свидетельствуют, что указанные методы и формы обучения успешно формируют не только специальные умения и навыки, но и общеобразовательные способы умственных действий.

Актуальность. В последние годы появился ряд работ, где обоснована необходимость использования в изучении языков различных интерактивных технологий и предлагается игровой материал, обеспечивающий школьникам всестороннее развитие речи в условиях, приближенных к реальным, широкое применение на занятиях ситуативных упражнений [1 - 12]. Все это еще раз подтверждает тенденцию приближения процесса обучения к жизни, получение учениками именно тех знаний языка, которые необходимы им для проживания в социокультурном пространстве, а также дальнейшей профессиональной самореализации.

Цель статьи: продемонстрировать возможности использования игр на занятиях русского языка, дать описание некоторых интерактивных методов и приемов обучения в общеобразовательной школе, а также объяснить методику их проведения.

Организация интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых, имитационных игр, проведение дебатов, дискуссий, общее решение проблемы на основе анализа соответствующей ситуации.

Как показывают исследования ученых, интерактивное обучение эффективно способствует формированию умений, навыков, выработке гуманистических установок на моральные ценности, созданию атмосферы сотрудничества и благоприятного микроклимата для развития самодостаточной личности. Во время интерактивного обучения школьники учатся быть демократичными, толерантно общаться с другими людьми, критически мыслить, принимать продуманные решения [1 - 2, 4 - 6, 9, 11 - 12].

Не умаляя роли орфографии и пунктуации на основе традиционного зрительного восприятия текста (запись с пропущенными буквами и знаками препинания), нельзя недооценивать виды работ, которые приближают занятия в естественных условиях речевой деятельности: это ситуативные упражнения, игры (имитационные, деловые, ролевые, командные, сюжетные, игры-упражнения и т. д.), взаимопрос в парах, творческие работы различных форм и различной тематики.

Игры – один из активных методов обучения языку, который обеспечивает не только развитие речи, формирование и совершенствование умений и навыков коммуникации в русском языке в различных ситуациях, близких к реальным, но и повышению заинтересованности учеников в изучении русского языка. Преподаватель в игре может занимать различные позиции: быть центром игры, ее руководителем и режиссером; выполнять функции одного из игроков, а также быть наблюдателем.

Приведем примеры применения распространенных игр на занятиях русского языка.

Блиц-опрос (интерактивную игру "Микрофон") целесообразно использовать на этапе целеполагания и планирования занятия после объявления темы и вступительного слова преподавателя: «Скажите, чего вы ожидаете от занятия, принимая во внимание его тему. Ручка или карандаш выступают в роли воображаемого микрофона. Слово предоставляется только тому, кто получает этот воображаемый микрофон. Ваши ответы должны быть лаконичными и быстрыми, они не комментируются и не оцениваются».

Обязательным является визуальное восприятие темы. Использование технологии «Микрофон» будет уместным при изучении темы «Устойчивые словосочетания в русском языке. Фразеологические обороты, их использование в речи. Источники русской фразеологии».

Обобщению и совершенствованию знаний по орфографии, лексикологии, фразеологии и пр. способствует игра «Найди пару». Чаще практикуем эту игру на этапах обобщения и систематизации изученного материала, повторения в начале урока и как орфографическую разминку. Ценность игры «Найди пару» в том, что она требует от учеников применения многих правил.

На доске или на экране в столбик записаны слова. Например, синонимы - русские и заимствованные слова. Ученик или ученики эти слова читают, соединяют стрелками, объясняют, обосновывают, почему подобрано именно это слово в пару. Можно сыграть в лото.

юрист	запрет
этнос	почин
табу	жизнеописание
финиш	доказательство
орфография	правовед
аргумент	завершение
инициатива	народ
биография	правописание

Возможен усложненный вариант игры. В словах, сложных для написания, изображенных на доске или экране, пропущены буквы. На столе преподавателя лежат карточки, где тоже слова с пропущенными буквами. Вызванный ученик берет карточку, размышляя, куда записать слово, вставляет пропущенные буквы.

Иногда можно проводить эту игру в форме соревнований между двумя командами. Игра «Найди пару» помогает развивать у школьников аналитические способности, формировать орфографическую память, навыки находить языковые орфографические явления, повышает сознательность в применении правил. Эту игру можно проводить как в устной, так и в письменной форме. Она способствует повышению заинтересованности учеников в изучении русского языка.

Игра-соревнование. Основные разновидности.

1. За пять минут написать как можно больше примеров к изученной теме, создать словарный диктант, который потом напишет класс. Например: «Правописание наречий», «Правописание заимствованных слов», «Правописание частиц».

2. «Аукцион».

Для справки

Аукцион – публичная продажа чего-либо, при которой вещь приобретается лицом, предложившим за нее самую высокую цену.

Ученики работают или в командах, или индивидуально. Можно предложить им продать себя подороже на нашем аукционе лучших из лучших учеников, подобрав к глаголу «учусь» наречия.

Например. Учусь отлично, творчески, гениально, по-настоящему...

После проведения аукциона побеждает тот ученик, который подобрал наибольшее количество наречий и сумел объяснить их правописание.

3. Следующее игровое задание.

Прочитайте стихотворение.

Если б в пол... расцв...тали

Только белые цв...ты,

Любоват...ся бы устали

Ими вскоре я и ты.

Если б в пол... расцв...тали

Только желтые цв...ты,

Мы с тобой скуч...ть бы стали

От подобн...й кр...соты.

Х...р...шо, что есть р...машки,

Розы, астры, в...силки,

Одуванчики и «кашки»,

Незабу...ки и жарки\*.

Х...рошо, что не похож...

Люди цветом гла...и и кож...

Как пр...красен мир цв...тной,

Разн...цветный шар з...мной.

(А. Шлыгин)

Слово учителя.

Для справки.

\**Жарки – цветы огненного цвета, оранжевые.*

О чем это стихотворение? О красоте природы, о том, как прекрасен шар земной – яркий, разноцветный. Многоцветье, красоту вносят в мир, по мысли поэта, прежде всего цветы... Прилагательные, наверное, подобны цветам – ведь они делают нашу речь яркой, красочной, выразительной... Страшно представить, что было бы, если бы прилагательные исчезли из языка...

Подберите прилагательные к названиям цветов из стихотворения в соответствии с их окраской. Запишите получившиеся словосочетания. С тремя словосочетаниями, употребив их в дательном, предложном или творительном падеже, запишите предложения.

Образец:

Оранжево-огненные жарки.

Для справки:

Сложные прилагательные, обозначающие оттенки цвета, пишутся через дефис (зелёно-жёлтый, буро-коричневый).

4. Также можно предложить ученикам подобрать наибольшее количество слов с международными словообразовательными элементами:

Анти (греч. против)

антивоенный

Ауди(лат. - слушать)

аудитория

Баро (греч. - тяжесть)

барометр

Гео (греч. - земля)

география

Гуман (лат. - человеческий)	гуманист
Лабор (греч.- труд)	лаборатория
Лог (греч. - слово)	геология
Поли (греч. - много)	поликлиника
Моно (греч. - один)	монолог
Псевдо (греч. – ложь)	псевдоним
Прото (греч. - первый)	прототип
Сан (лат. - лечить)	санаторий
Тека (греч. - ящик)	картоотека
Тип (греч. - образ)	типичный
Фон (греч. - звук)	телефон
Фил (греч. – любящий, друг)	библиофил
Фот (греч. - свет)	фотография
Циркул (лат. - круг)	циркуляция
Эп (греч. - слово)	эпос
Терра (от лат. – земля)	территория

5. Ещё одна разновидность игры-соревнования. Замените следующие словосочетания нужными словами с двойными согласными. Запишите их, подчеркните двойные согласные, подберите к ним одно-два однокоренных слова. Можно сыграть в лото.

1. Больничный лист – бюллетень.
2. Документ об окончании учебного заведения – аттестат.
3. Рисунки в книге – иллюстрации.
4. Товарищ по работе – коллега.
5. Сотрудник газеты, журнала – корреспондент.
6. Спортивный бег – кросс.
7. Сквозной коридор под землёй или в горах – тоннель (туннель).
8. Спортивная игра на льду – хоккей.
9. Спорт – один из видов игры в мяч – теннис.
10. Обучение животных – дрессировка, дрессура.

Игра «Четвертый лишний». Задача игроков - проанализировать предложенный ряд из четырех элементов и назвать лишний, то есть тот, у которого нет признака, присущего другим. Свой ответ ученик обязательно объясняет, потому что принцип отбора должно быть несколько.

Миллион, бассейн, иллюзия, Хонсю (имя числительное среди имён существительных; имя собственное среди нарицательных, среди заимствованных слов с удвоенными согласными).

Цыган, компьютер, Диккенс, секьюрити (имя собственное среди нарицательных; исконно русское слово среди заимствованных; существительное с удвоенными согласными).

Дрожжи, шасси, такси, визави (склоняемое существительное среди несклоняемых, слово русского происхождения среди заимствованных, существительное во множественном числе среди существительных, которые употребляются и во множественном, и в единственном числе).

Эмиграция, беллетристика, сумма, иммигрант (имя существительное в форме мужского рода среди существительных в форме женского рода; существительное без двойных согласных среди существительных с двойными).

Ни то ни сё; ни рыба ни мясо; заложить фундамент; ни Богу свечка ни черту кочерга (разница в значении, один фразеологизм эквивалентен глаголу, остальные – существительном; в одном фразеологизме употреблено имя собственное; один фразеологизм по происхождению – профессиональный, один фразеологизм содержит заимствованное слово).

#### Выводы

Выработка умений и навыков коммуникативно оправданно пользоваться средствами языка в разных жизненных ситуациях во время восприятия, воспроизведения и создания собственных высказываний с соблюдением речевого этикета - одна из главных задач обучения русскому языку.

На основе изучения использования игр на занятиях русского языка можно выделить следующие преимущества:

1. Обеспечивается интеграция теории и практики, уменьшается расстояние между теорией и практикой.
2. Развиваются навыки коммуникативного диалогического общения.
3. Возрастает заинтересованность ученика в использовании дополнительной специальной литературы.
4. Развиваются способности участников игры принимать решения в условиях неполной информации; приобретается опыт в решении проблемных задач.
5. Совершенствуются навыки принятия решений в условиях ограниченного времени.
6. Обеспечивается активное участие ученика в коллективном деле, интенсивный обмен опытом и знаниями между участниками команд, возможность для каждого из них сравнить свои знания и действия с другими, а также умение скоординировать эти действия.

И хотя интерактивные игры требуют много времени для подготовки как ученика, так и преподавателя, однако результат от таких занятий становится стимулом для дальнейшей преподавательской работы с этими методами обучения.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Ампілогова Л. Інтерактивні технології / Л. Ампілогова // Завуч. – 2004. – № 30. – С. 13 – 15.
2. Васильєва Н. Застосування інтерактивних методів навчання на уроках предметів гуманітарного циклу / Н. Васильєва // Управління школою. – 2005. – № 34. – С. 18 – 22.
3. Вишнякова Л. Г. Использование деловых игр в преподавании русского языка как иностранного / Л. Г. Вишнякова. – М.: Изд.-во Моск. ун-та, 1987. – 110 с.
4. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: методичний посібник / Авт.-укл.: О. Пошетун, Л. Пироженко – К.: “А.С.К.”, 2002. – 136 с.
5. Когут О. І. Інтерактивні технології навчання / О. І. Когут. – Тернопіль: Астон, 2005. – 203 с.
6. Освітні технології: навч.-метод. посібн. / [О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін.]. – К., 2001. – 256 с.
7. Рухленко Н. М. Игра "Определи пару" / Н. М. Рухленко // Русский язык в школе. – 2004. – № 3. – С. 60 – 61.
8. Шевцова Л. С. Методика застосування мовленнєвих ситуативних завдань: методичний посібник / Л. С. Шевцова. – Житомир, 2004. – 94 с.