

УДК 371.321.4; 801.8

<https://doi.org/10.33619/2414-2948/68/38>

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

©*Абдыгазиева Н. К.*, канд. пед. наук, Кыргызский государственный университет им. И. Арабаева, г. Бишкек, Кыргызстан

©*Календерова Н. К.*, Кыргызский государственный университет им. И. Арабаева, г. Бишкек, Кыргызстан

APPLICATION OF GAME TECHNOLOGIES IN RUSSIAN LANGUAGE LESSONS

©*Abdygazieva N.*, Ph.D., Arabaev Kyrgyz State University, Bishkek, Kyrgyzstan

©*Kalenderova N.*, Arabaev Kyrgyz State University, Bishkek, Kyrgyzstan

Аннотация. В статье рассматривается значимость использования игровых технологий на уроках русского языка, так как игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активации деятельности учащихся. Раскрытие внутреннего потенциала учащихся является основным принципом личностно-деятельностного подхода в образовательном процессе. Уроки, проведенные в таком нетрадиционном формате, а именно уроки-игры, помогают углублять знание, формировать коммуникативную активность, повышать самооценку, чувство ответственности, коллективизма, активизировать мобильность, развивать мышление, аналитический ум и т. д. Практическая ценность статьи заключается в том, что приведенные в ней разработки уроков с применением игровых технологий, как образец, могут быть использованы педагогами-русистами.

Abstract. This article examines the importance of using gaming technologies in Russian lessons, since gaming technologies contribute to the education of cognitive interests and the activation of students' activities. Revealing the internal potential of students is the main principle of the personality-activity approach in the educational process. Lessons conducted in such an unconventional format, namely game lessons, help to deepen knowledge, form communicative activity, increase self-esteem, a sense of responsibility, collectivism, enhance mobility, develop thinking, analytical mind, etc. The practical value of the article lies in the fact that the development of lessons with the use of gaming technologies, as a model, can be used by teachers in Russian.

Ключевые слова: игровые технологии, личностно-деятельностный подход, функции игры, виды игр, творчество, коммуникативная активность.

Keywords: game technologies, personality-activity approach, game functions, types of games, creativity, communicative activity.

Учитель 21 века — творческая, креативная личность. Он всегда в поисках чего-то нового, оригинального. Созидательность, творчество, выдумки, риск, старание отведать – все это его профессиональное мастерство. Своим творческим подходом, креативностью учитель углубляет свое знание, набирает опыта. На современном этапе креативность, как личностная ценность, в образовательном процессе является основной обязательной частью профессиональной деятельности педагога. Активное участие обучающихся в учебном процессе лежит в основе принципа личностно-деятельностного подхода.

При личностно-деятельностном подходе в образовательном процессе применяются различные личностно-ориентированные технологии, приемы и методы, нетрадиционные уроки (урок-реклама, урок-игра, урок-портрет, урок-аукцион, урок-диспут, урок-дебаты, урок-презентация и др.).

Многолетний опыт педагогов, в том числе и русистов, подчеркивает, что применение игровых технологий в образовании развивает умственные способности учащихся, коммуникативную активность, активизирует творческую деятельность, креативность, самостоятельность, мобильность учащихся, повышает их успеваемость в учебе. Великий педагог Ушинский сказал: «В игре ребенок живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В игре дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями» [1].

Целевая направленность применения игровых технологий заключается в приобщении к знаниям, формировании определенных компетенций, воспитании самостоятельности, инициативности воли, развитии внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, развитии креативности, умении находить нужные решения, развитии мотивации коммуникативной деятельности. В образовательном процессе игровые технологии выполняют следующие функции: пробуждение интереса, развитие общения, преодоление сложностей, выявление нарушений, внесение коррекций, включение в коллектив и другие.

Классификация игр в педагогике, методике преподавания, психологии по-разному, т.е. нет однозначной определенной стандартной классификации. В нашем педагогическом эксперименте на занятиях по русскому языку мы использовали следующие виды игровых технологий, которые условно нами разделены на следующие виды:

1. Ролевые игры на занятиях по русскому языку.
 2. Занятие-соревнование, занятие-конкурс, занятие-путешествие, занятие-КВН на занятиях по русскому языку.
 3. Игры с грамматическими заданиями: найти орфограмму, сделать разбор и т. д.
 4. Этапные игры, например, начало занятия, конец занятия; закрепление нового материала.
 5. Внеклассные игры, например, кружки, литературные вечера, конкурсы чтецов и т. д.
- Все виды игр выступают самостоятельно, также и дополняют друг друга.

В процессе нашего эксперимента нами были использованы следующие виды игр:

1. Игры-упражнения. Такие игры, мы считаем, помогают совершенствовать коммуникативные способности учащихся, способствуют закрепить коммуникативные навыки, развивать умения применять его в новых условиях. Это, к примеру, игры – викторины, диспут, дебаты и др.

2. Игры-повторения. («Собери урожай», «Аукцион», « Кто лишний», «Я – волшебник» и другие). Эти игры способствовали закреплению учебного материала. При таких играх учащиеся проявляют творчество, коммуникативную активность, креативность и созидательность. Учащиеся составляют рассказы, эссе, рисуют картины, проводят на определенные темы обсуждения.

3. Игры-соревнования. Эти игры помогают учащимся проявлять активность, повышать самоуверенность, находчивость, чувство коллективизма.

Целью применения игровых технологий для нашего эксперимента было формирование коммуникативности, креативности, самостоятельности и т. д. Особое внимание отводилось ролевым играм. Ролевые игры, в первую очередь, занимательный, интересный метод обучения, который дает возможность учащимся возможность побывать «в чужой роли». Таким образом, учащиеся проявляют самостоятельность, коммуникативность, становятся раскованными и стараются находить общий язык с разными людьми. В нашем эксперименте это были следующие ролевые игры: «Фрагмент урока русского языка», «Фрагмент внеклассного мероприятия по русскому языку», «Экзамен» и т. д.

Пример ролевых игр. Для закрепления пройденного материала по разделу «Морфология» можно провести уроки нетрадиционного формата на темы «Портрет». «Передай книгу моему знакомому», «Времена года» и т. д.

Задание А. На одной выставке Вы познакомились с одним очень талантливым художником, и он, пригласив вас в свою мастерскую, обещал написать ваш портрет. Также Вы интересовались: техникой рисования, какими красками он будет пользоваться, на чем будет писать, сколько времени уйдет на написание портрета, сколько сеансов требует портрет, удобное время для написания и т. д. Назначили день встречи. Но, по каким-то причинам, в этот день Вы не можете поехать на эту встречу. Позвоните художнику, объясните, что не сможете прийти. Попросите его перенести встречу на другой день.

Задание Б. Выслушайте просьбу А. Уточните причину, спросите, когда сможет прийти, объясните адрес. Попросите взять несколько вариантов одежд для позирования.

Используемый языковой материал. Характеристика внешности человека, вопросы и ответы о наиболее характерных чертах внешности, одежды. Опишите принадлежности художника.

Рассмотрим подробную разработку урока по разделу «Синтаксис. Простое предложение».

Целью урока является активация и развитие умственной, мыслительной работы, развитие творческих способностей, интереса к русскому языку, формирование идей, взглядов, убеждений, индивидуальных качеств, самооценки и самостоятельности и т. д.

Для достижения поставленных целей необходимо:

–на основе повторения и обобщения пройденных тем и в ходе знакомства с новым углубить знание;

–оказывать содействие в формировании умения анализировать, рецензировать;

–развивать коммуникативную деятельность;

–формировать умение доказывать, аргументировать свое видение и т. д.

Технические средства урока: карточки с различными заданиями, маркеры, бумаги для флипчарта, проектор и т. д.

Учитель: Дорогие ребята! Сегодня у нас необычный урок, который будет всем интересным и полезным. Этим уроком мы попутешествуем, чтобы закрепить те знания, которые получили в предыдущих уроках. Для этого я считала целесообразным рассмотреть репродукцию картины известного художника нашей республики С. А. Чуйкова «Дочь Советской Киргизии».

Внимательно посмотрите и подумайте, что хотел автор передать? Как вы думаете, в чем заключается идея, смысл этой картины? (Человек перед выбором). — Да. Из жизненных различных ситуаций знаем, что нам часто приходится выбирать нужное, полезное. Поэтому,

сегодняшний наш урок тоже посвящен правильному выбору, принятию собственного правильного решения. Также каждый из вас может высказать свое мнение, точку зрения. Мы, с вами путешественники, которые ищут новые знания. В путешествия отправляются те, у которых имеется билет. А чтобы купить билет, вы должны выполнить следующие задания:

1. Первое задание — «Дописать правила». Учащиеся делятся на две команды. В раздаточных карточках даны правила, которые нужно дописать. «Предложение, в котором имеется одна грамматическая основа, называется _____. Главный член предложения, который обозначает предмет речи и отвечает на вопрос именительного падежа _____. Главный член предложения, который обычно согласуется с подлежащим (в числе, в лице или в роде) и имеет значение, выраженное в вопросах: что делает предмет? что с ним происходит? каков он? что он такое? кто он такой? _____. В русском языке традиционно выделяют три основных второстепенных члена: _____, _____, _____». Каждая команда выполняет задание и получает соответствующие баллы, дальше отправляется в путешествие.

2. Второе задание — «Пункт контроля». На этом этапе команды получают бумаги для флипчарта, на которых дано предложение с грамматическими заданиями: расставить знаки препинания, определить тип простого предложения: (по наличию главных членов, по наличию второстепенных предложений, по цели высказывания, по эмоциональной окраске, чем осложнено). «Чтение книг во-первых помогает понять жизнь во-вторых укрепляет грамотность в-третьих развивает речь».

3. Третье задание — «Остров простого предложения». Для обеих команд диктуются простые односоставные предложения. Первая команда выписывает обобщенно-личные предложения, вторая команда выписывает неопределенно-личные предложения. «За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь. На селе до позднего вечера толкуют о неотложных делах и видах на урожай. Цыплят по осени считают. Посреди московской суеты на бульварах продают мимозу. Ум на базаре не купишь. Вам обязательно сообщат о моем приезде. Береги платье снову, а честь смолоду. После драки кулаками не машут. На семинаре обсуждали доклад одного из студентов».

4. Четвертое задание — «Остров Знаков Препинания». Каждой команде раздаются карточки с предложениями, где они должны правильно расставить знаки препинания. «Моя душа я помню с детских лет чудесного искала. Мурат к сожалению допустил в диктанте много ошибок. Дожидаясь парохода мы жгли костры и рассказывали о своих приключениях».

5. Пятое задание — «Умелый мастер». Условие данного задания заключается в преобразовании нераспространенных предложений в распространенные предложения. На электронной доске презентация заданий: 1. Наступила весна. 2. Утро. 3. Звезды сверкают.

6. Шестое задание — «Отдел маркетинга». На данном заключительном этапе каждой команде предоставляется возможность продемонстрировать свое творчество, изобретательность и креативность. Задача: сформулировать текст рекламы, который воодушевляет, призывает освоить простое предложение.

Таким образом, проведенные в таком нетрадиционном формате уроки, а именно уроки-игры, помогают углублять знание, формировать коммуникативную активность, повышать самооценку, чувство ответственности, коллективизма, активизировать мобильность, развивать мышление, аналитический ум и т. д.

Список литературы:

1. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Владос, 1999. 360 с.

References:

1. Elkonin, D. B. (1999). *Psikhologiya igry*. Moscow. (in Russian).

*Работа поступила
в редакцию 09.06.2021 г.*

*Принята к публикации
14.06.2021 г.*

Ссылка для цитирования:

Абдыгазиева Н. К., Календерова Н. К. Применение игровых технологий на уроках русского языка // Бюллетень науки и практики. 2021. Т. 7. №7. С. 291-295. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/68/38>

Cite as (APA):

Abdygazieva, N., & Kalenderova, N. (2021). Application of Game Technologies in Russian Language Lessons. *Bulletin of Science and Practice*, 7(7), 291-295. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/68/38>