

|
І А О І Ä È Ê**ПРИМЕНЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ КАК УСЛОВИЕ СОЗДАНИЯ МОТИВАЦИОННОЙ ОСНОВЫ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК НЕРОДНОМУ****И.Г.АКОПЯН****АрГУ**

Применение дидактической игры в организации занятий по русскому языку с целью повышения мотивации обучения остается одним из актуальных вопросов методики. Мотивация определяет значимость того, что изучается обучающимися, определяет их отношение к учебной деятельности и её результатам, соответственно, ценность учебной игры в психолого-педагогическом контексте очевидна.

Педагоги всех времен понимали, что в игре учащийся накапливает знания, развивает способности, формирует познавательные интересы. Поэтому в истории развития педагогических систем привлечению игры как метода обучения отводилось значительное место. Проблемы стимулирования и мотивации обучения

языку с использованием занимательных материалов и игровых приемов обучения представлены также в научных исследованиях многих отечественных ученых (Бим И.Л., Занько С.Т., Полат С.С., Пассов Е.И., Филатов В.М. и др.).

Как известно, в основу обучения русскому языку как неродному положено развитие коммуникативной компетенции учащихся, что подразумевает «способность средствами русского языка осуществлять речевую деятельность в соответствии с целями и ситуацией общения» [цит. по 4: с. 12]. Это, в свою очередь, диктует необходимость продуманного подбора методов и приёмов работы, направленных на поддержание познавательных мотивов учащихся, желания общаться на русском языке,

пользоваться языком (устно и письменно) как средством получения информации. В этом плане использование игровых приёмов при обучении русскому языку приобретает особую значимость.

В науке существует много определений учебной игры как метода обучения, однако для нас наиболее приемлемым является определение, данное Деркачом А. А.: «Учебной называется игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную проблему, проблемную ситуацию, решение которой обеспечит достижение определённой учебной цели» [3: с.127].

Практически любая учебная игра, при грамотном построении её методики и технологии, познавательна. При обучении русскому языку особый интерес представляет дидактическая игра, осмысленно ориентированная на обучение, целенаправленное развитие и обогащение интеллекта учащихся. Дидактическая игра – «вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структурой игровой деятельности и системой оценивания» (см. сайт Википедия).

Органически сочетаясь с серьёзной умственной работой, дидактическая игра развивает у учащихся произвольность таких процессов, как память, внимание, организованность. Она ориентирована как на индивидуальную, так и на парную, групповую и коллективную формы работы. Это, безусловно, позволяет каждому учащемуся максимально эффективно использовать учебное время в целях получения знаний и приобретения умений и навыков, что вполне отвечает запросам современной методики. Дидактическая игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе, сообща. Всё это определяет роль учебной игры как средства повышения мотивации и создания занимательности в целях обучения русскому языку и русской речи.

Как уже было отмечено, дидактическая игра – это сложное, многогранное явление, имеющее определённую структуру. В методике выделяют следующие структурные составляющие дидактической игры:

- дидактическая задача;
- игровая задача;
- игровые действия;
- правила игры;
- результат игры (итоги).

Организовать и провести дидактическую игру с сохранением всех структурных элементов – задача достаточно сложная. Следовательно, педагогу необходимо научиться сочетать занимательность и обучение, педагогически управлять игрой учащихся, учитывая её воспитательный потенциал и особенности развития учащихся в игре. Использование потенциала учебной игры в педагогической работе в значительной мере зависит от профессионализма и творческих способностей самого учителя-русиста. Учителю важно продумать поэтапное распределение игровых моментов на уроке и цель проведения игры на каждом этапе урока. Так, например, в начале урока цель игры-организовать и заинтересовать учащихся, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы; в конце урока игра может носить поисковый характер. Конечно, на любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, включать разные виды познавательной и мыслительной деятельности учащихся. Результативность применения дидактической игры зависит, прежде всего, от систематичности её использования, уместности, целенаправленности

применения игры в сочетании с традиционными дидактическими упражнениями. Применение дидактических игр на занятиях позволяет учащимся испытать радость умственного напряжения и преодоления интеллектуальных трудностей, поэтому игры нужно использовать в системе, не упуская сути урока и не придавая игре характер обычного упражнения.

Для примера приведём небольшие фрагменты уроков русского языка с применением дидактической игры, проведенных нами во II классе армянской школы.

Фрагмент урока русского языка

№ 1

Тема урока: «Жадная жаба»

Цель урока: развитие навыков грамотного и выразительного чтения, умения пересказывать текст, отвечать на вопросы по тексту.

Задачи: работа над правильной постановкой ударения; привитие умения составлять по имеющимся частям новые слова; воспитание интереса к русскому языку, ответственного отношения к учёбе.

Дидактическая игра «Мост»

Оформление доски: на доске изображена река, мост через которую разрушен. По одну сторону ре-

ки находятся приставки: *по-, при-, рас-, вы-, у-, за-*, по другую - слова: *красить, просим, летела, сердилась, лезла, видела, плакала*. Учащимся нужно работать в парах и образовывать новые слова у имеющихся частей. В результате игры побеждает та пара, которая образует наибольшее количество новых слов. Образовывая новые слова учащиеся построят новый мост через реку.

Работа в парах при выполнении задания создает условия для организованного выполнения учебной задачи. Учащиеся помогают друг другу, исправляют ошибки. Такая форма работы способствует активизации всего класса, проявлению творческих способностей учащихся, развитию их мышления, коммуникативных способностей. Момент соревнования позволяет слабым учащимся реализовать себя, почувствовать свои потенциальные возможности. Игра способствует не только формированию интереса к учебе, но и воспитывает чувство товарищества, взаимопомощи.

Фрагмент урока русского языка

№ 2

Тема урока: “Лягушонок и лиса”.

Цель урока: развитие умения создавать целостный текст.

Задачи: развитие логического мышления, памяти, внимания; обработка умения озаглавливать текст, соотносить название текста с содержанием; повышение мотивации обучения.

Дидактическая игра «Путаница»

Для проведения игры учащиеся класса делятся на пять групп. Учитель знакомит их с условиями игры. Учащимся необходимо составить предложения, в которых перепутались слова. Из полученных предложений необходимо составить целостный текст и озаглавить его. Каждая группа учащихся получает конверт со своим “рассыпанным” предложением и приступает к работе. Использование данного раздаточного материала способствует быстрой организации работы учащихся и экономии времени.

Учащиеся получают такие наборы слов:

группа первая: *из, любил, он, глины, лепить, очень.*

группа вторая: *слона, и, лыжах, льва, на, потом, слепил.*

группа третья: *только, лепешки, он, лепил, сначала.*

группа четвертая: *как, смотрели, него, и, звери, улыбались, на.*

группа пятая: *лесу, лягушонок, в, маленький, жил, большим.*

По истечении отведенного учащимся времени представители каждой группы читают свои предложения и записывают их на доске, после чего учитель предлагает построить из этих предложений связный текст и озаглавить его.

В процессе учебной игры учащиеся объединяются в группы, что способствует сплочению коллектива, вовлечению каждого учащегося в процесс обучения. Они учатся правильно строить предложения, структурировать текст, соотносить заголовок с основной мыслью текста. Такая игра способствует развитию коммуникативных умений и навыков, создает эмоциональный фон урока, который помогает лучшему усвоению содержания материала по русскому языку.

Фрагмент урока русского языка

№ 3

Тема урока: “Цыпленок в кувшине”, “Подарок”, “Отец и мать”.

Цель урока: повторение правописания твердого и мягкого знаков.

Задачи: развитие орфографической грамотности; развитие логического мышления, памяти, внимания; воспитание интереса к русскому языку, личностных качеств (взаимопомощь, сотрудничество).

Для проведения игры учащиеся делятся на две команды. Одна команда называется «Подушка», а другая – «Камень». Все участники опускают головы и ждут команды учителя. У учителя заранее выписанные из текстов слова: *отъехал, съехал, спеть, свить, пять, пить, есть, дать, объехал, подъехал, съел, пусть, въехал, надеть, гу- деть.*

Участники команды «Подушка» поднимают головы, если прозвучит слово с мягким знаком, если же прозвучит слово с твердым знаком, то поднимают головы учащиеся команды «Камень». Верность и точность ответа команд зависит от знаний каждого ее участника. В зависимости от того, насколько правильно отвечает каждый член команды, ей присуждаются очки. По ходу работы учитель получает возможность увидеть, насколько учащиеся усвоили данный материал, кто делает больше ошибок, кто меньше, с кем необходимо дополнительно поработать.

Игра может проводиться также в более старших классах как подготовка к диктанту на данное орфографическое правило. Или же после написания диктанта такая игра позволит провести интересную работу над ошибками. Игра повышает уровень грамотности учащихся,

развивает слуховую память, звуковое восприятие слова, повышает мотивацию обучения. Объединение в группы способствует сплочению коллектива, умению работать в команде.

Итак, анализируя результаты нашей педагогической деятельности и опыт ведущих учителей-русистов, мы можем смело сказать, что применение дидактической игры на за-

нятиях по русскому языку стимулирует активную коммуникативную, познавательную и мыслительную деятельность учащихся, повышает интерес к процессу обучения и, соответственно, способствует более качественному усвоению знаний по русскому языку.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Бим И.Л.** Методика обучения иностранным языкам как наука и проблемы школьного учебника. -М.: Русский язык, 1977. -256с.
2. **Газман О.С.** О понятии детской игры.//Игра в педагогическом процессе. Межвузовский сборник научных трудов. - Новосибирск, 1989, с.3-10
3. **Деркач А.А., Щербак С.Ф.** -Педагогическая эвристика. Искусство овладения иностранным языком». М: Педагогика, 1991г. -224с.
4. **Есаджанян Б.М., Баласанян Л.Г., Баятян Э.А., Шахкамян Г.Г.** Методика преподавания русского языка как неродного.- Ереван: Филин, 2008,-496с.
5. **Занько С.Т.** Игра и учение./С.Т.Занько, Ю.С. Тюников, С.М. Тюникова. - М.: Логос, 1992, ч.1-125с.
6. **Карпова Е.В.** Дидактические игры в начальный период обучения. Изд-во Академия развития, Ярославль, 1997г.
7. **Козлова О.А.** Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников.// Начальная школа, N11, 2004г.
8. **Пассов Е.И.** Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению.- М., 1991.-223с.