

***ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ
РУССКОГО ЯЗЫКА НА ЭТАПЕ УСТНОГО ПРАКТИЧЕСКОГО КУРСА***

В статье дан обзор дидактических игр на уроках русского языка на этапе устного практического курса, описывается методика их проведения, приводятся примеры использования игровых технологий.

Ключевые слова: игровые технологии, дидактическая игра, соревнование, урок русского языка в начальных классах, младший школьник.

***ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ
РОСІЙСЬКОЇ МОВИ НА ЕТАПІ УСНОГО ПРАКТИЧНОГО КУРСУ***

У статті розглядаються дидактичні ігри на уроках російської мови на етапі усного практичного курсу, описано методику їх проведення, наведено приклади використання ігрових технологій.

Ключові слова: ігрові технології, дидактична гра, змагання, урок російської мови у початкових класах, молодший школяр.

***USING PLAYING TECHNOLOGIES AT THE RUSSIAN LANGUAGE
LESSONS DURING ORAL PRACTICAL COURSE***

The article gives the review of didactical games at the Russian language lessons during oral practical course. It describes methods of their usage, gives examples of using playing technologies.

Key words: playing technologies, didactical game, competition, Russian language lessons in primary classes, junior pupil.

В младшем школьном возрасте игра наряду с учением занимает важное место в развитии ребенка. Игра помогает правильно воспринять слово, обогащает ребенка новыми сведениями о русском языке, активизирует мыслительную деятельность, внимание, а главное – стимулирует речь.

Следует отметить, что ученые более последовательно изучили именно практический аспект вопроса игровой деятельности на уроках русского языка. Такой материал разработали и представили Арсирий А.Т., Зарецкий А. Н., Мережинская Е. К. в «Материалах по занимательной грамматике» [3], Григорян Л. Т. в пособии для учителей «Язык мой – друг мой» [4], Подгаецкая И. М. в пособии для учителя «Воспитание у учащихся интереса к изучению русского языка» [5].

Актуальность темы. Тем не менее, в практике учителя нередко сталкиваются с тем, что дидактические игры не приносят ожидаемых результатов. Причиной неудач в большинстве случаев является недостаточная разработанность методики уроков устного практического курса в целом, отсутствие их четкой дидактической структуры, сложность определения уместности проведения дидактической игры на том или ином этапе.

Цель данной статьи состоит в том, чтобы дать обзор наиболее интересных дидактических игр на уроках русского языка на этапе устного практического курса, описать методику их проведения и целесообразность применения на каждом из этапов урока.

Изложение материала. В соответствии с новым Государственным стандартом начального общего образования изучение русского языка с первого класса является обязательным во всех учебных заведениях областей, избравших русский язык региональным. Официальный статус русскому языку был предоставлен в Донецкой, Днепропетровской, Запорожской, Луганской, Николаевской, Одесской, Харьковской и Херсонской областях, а также АР Крым.

Ведущим принципом обучения неродному языку в условиях близкородственного двуязычия (распространенного в перечисленных регионах) является принцип опережающего развития устной речи. В соответствии с этим принципом первым этапом изучения русского языка

должен быть устный практический курс, цель которого – ознакомить детей с особенностями русского языка, сформировать первичные речевые навыки.

Особенностью урока устного практического курса является то, что в нем иногда трудно выделить структурные компоненты. Объяснение нового материала одновременно охватывает и элементы усвоения знаний и закрепления умений и навыков. Так, например, если учитель объясняет значение новых слов, он сам проговаривает слова – названия предметов, признаков или действий, а ученики, имитируя, повторяют вслед за ним хором. Из структуры урока выпадает такой компонент, как проверка домашних заданий, поскольку в этот период они не задаются. Вместо этого большее значение получают контроль, повторение и активизация усвоенных знаний и умений. Этому этапу отводится не менее 15-20 минут в начале каждого урока, в противном случае знания и умения, только начавшие формироваться, могут быть нивелированы влиянием украинского языка.

Не секрет, что на этапе устного практического курса русского языка особое внимание уделяется речевым и орфоэпическим умениям. При подготовке учителя к уроку следует определить количество видов упражнений и время, отводимое на игру. Соревнование в применении знаний и навыков может проходить между отдельными учениками или группами школьников («командами»). Состязание в знаниях между группами учеников (между 2-3 командами, выбранными на уроке, между соседями по парте) имеет одно очень важное преимущество: здесь работа каждого школьника подвергается контролю, одобрению или осуждению со стороны всех участников игры, так как от ответов каждого ученика зависит успех всей команды. Учитель должен четко и ясно рассказать об условиях игры, о порядке ее проведения. Задание должно быть также разъяснено на примере (дается образец выполнения). Особое внимание следует обратить на дисциплину во время игры. Учащиеся должны знать, что ее нарушение во время игры (подсказки, разговоры) снижает результаты: команда,

нарушавшая дисциплину, при любых результатах не может считаться победительницей. Это предупреждение учитель должен строго выполнять.

Упражнения для игры должны быть составлены так, чтобы возбуждать дух соревнования и не приучать учащихся к механической работе.

Например, на этапе активизации знаний, умений и навыков, можно предложить посоревноваться с товарищем: кто быстрее произнесёт скороговорку без ошибок.

Щеткой чищу я щенка,

Щекочу ему бока.

Запищал мой щенок,

И от щётки – наутёк! (По С.Маршаку)



Орфоэпические игры, используемые на этапе активизации, развивают внимательность, пробуждают интерес к изучению русского языка.

Игра «Подбери слово»

У волка – волчата, у белки – ..., у зайца – ..., у собаки... [2, С. 45].

На этапе закрепления и повторения можно предложить игру «**Сочини сказку**», развивающую фантазию, активизирующую творческие способности школьников. Это вариант настольной игры с элементами эвристического метода «Генератор идей».

Суть игры заключается в том, что участники должны придумать сказку, обязательно используя нарисованные предметы-подсказки игрового поля. Названия этих предметов включают отрабатываемые звуки (например – ч, щ). Число участников не ограничено и в игре нет победителя. Зато есть полет фантазии, вызываемый совершенно невероятными сочетаниями слов. Для игры понадобится игральный кубик (или юла с цифрами), которые можно найти в любой настольной игре, а также фишки по количеству участников. Для начала следует поставить фишки на стартовый кубик со словами «Давным-давно», затем по очереди бросать кубик и переставлять фишки на столько шагов (картинок), сколько точек выпало на верхней грани кубика. Сделав ход, участник игры должен придумать начало сказки – составить

предложение с доставшимся ему словом. Например, если фишка остановилась на рисунке «Черепаша», можно сказать: «Давным-давно отправилась Черепаша в путешествие». Следующий ход делает второй участник игры. Его задача посложнее – придумать предложение, которое должно быть продолжением сказки. Например, если выпало слово «Очки», можно сказать: «Выходя из дому, она всегда надевала очки». Игра продолжается до тех пор, пока последняя фишка не дойдет до слова «Конец».

Похожа на предыдущую игра **«Заверши рассказ»**.

Детям предлагается начало какого-либо рассказа. Например: «Стоял ясный солнечный день. По улице шла девочка и вела на поводке смешного щенка. Вдруг откуда ни возьмись...». Необходимо придумать продолжение и окончание рассказа. Время работы – 5 мин.

Рассказ можно оценить по следующим критериям: законченность рассказа, яркость и оригинальность образов, необычность поворота и сюжета, неожиданность концовки.

Элементы занимательности содержат тексты лингвистического содержания, а задания соревновательного характера – «Кто быстрее ответит на вопрос, поставленный в конце текста» – превращают их в игру, побуждающую детей внимательнее относиться к слову, его значению.

Тексты могут быть прочитаны учителем или хорошо читающими на русском языке детьми.

Рецепт

– Так хочется поскорее в школу. Нужно лекарство принять. Берет бутылочку с лекарством. Читает: «Три раза в неделю ни одной столовой ложке. После приема пищи». Начинает пиццать. Вбегают мама.

– Что случилось, сынок? Почему ты пиццишь?

– А я лекарство принял. А здесь написано... (*читает*).

– Ах ты, глупышка. Ведь ты неверно прочел. Три раза после приема п*и*щи, а не п*и*ц*ц*и.

– Ой, мамочка. Нам и в школе учительница говорила, что от перестановки ударения может ...

– Что говорила учительница детям?

Запоминать слова с правильно поставленным ударением помогают загадки. Например, такие:

1. Чтоб скорей в библиотеке

Отыскать ты книгу смог,

В ней бывает картотека,

Специальный (каталог).

2. Буквы-значки, как бойцы на парад,

В строгом порядке построены в ряд.

Каждый в условленном месте стоит,

И называется все (алфавит).

Игры «В слова» обогащают лексический запас ребенка, приучают быстро находить нужные слова («не лезть за словом в карман»), актуализируют пассивный словарь. Большинство таких игр рекомендуется проводить с ограничением времени, в течение которого выполняется задание (например, 3-5 мин.). Это позволяет внести в игру соревновательный мотив и придать ей дополнительный азарт.

Лексические игры позволяют повторить ранее изученный материал и совершить плавный переход к новой теме или к новому изучаемому материалу, а также могут служить связкой между этапами урока или различными заданиями на одном этапе.

«Дополни слово»

Ведущий называет часть слова (кни ...) и бросает мяч. Ребенок должен поймать мяч и дополнить слово (... га).

В роли ведущего ребенок и взрослый могут выступать поочередно.

Назвать слова, противоположные по значению: тонкий – острый – чистый – громкий – низкий – здоровый – победа – и т.п.

«Кто больше сочинит»

Подбирается несколько предметных картинок. Ребенку предлагается найти рифму к названиям изображенных на них предметов, например: огурец – молодец, заяц – палец, очки – значки, цветок – платок.

Для объяснения понятия «рифма» можно привлечь отрывок из книги Н.Н.Носова «Приключения Незнайки и его друзей» о том, как Незнайка сочинял стихи.

На продвинутом этапе рифмы можно подбирать к словам не сопровождая их показом соответствующих картинок.

Игра «Найди лишнее»

Учитель предлагает учащимся группу слов, объединенных по какому-либо свойству. В каждой группе имеется слово, не обладающее всеми классифицирующими признаками. Дети должны проанализировать каждое слово по значению, определить объединяющее группу свойство и выяснить, какое слово не обладает этим свойством.

Например, предлагается группа слов:

Морковь, картофель, огурец, помидор, яблоко.

Характеризующее свойство данной группы – принадлежность к группе растений «Овощи». Лишнее слово яблоко.

В дальнейшем с полученным словом проводится работа в соответствии с планом урока.

В зависимости от подготовки учащихся задание можно усложнять, увеличивая количество слов или характеризующих их свойств.

Игра «Волшебный мешочек»

Эта игра позволяет развивать тактильные ощущения, формулировать их словами. Игра может быть использована, например, при изучении слов, обозначающих признак предмета.

Учитель предлагает учащимся мешок, в котором находится один или несколько предметов. Учащиеся должны опустить в мешок руку и, не доставая предметов из мешка, определить, что там находится и дать как

можно больше описаний своих тактильных ощущений, например, круглый, гладкий, мягкий, маленький, резиновый.

Выводы. Введение в урок русского языка элементов игры позволяет ребёнку легче адаптироваться к учебной деятельности, развивать потребность в знаниях, способность анализировать, классифицировать, обобщать объекты, понятия и явления, развивать произвольное внимание, повышать мотивацию учебно-познавательной деятельности, развивать орфографическую зоркость, самоконтроль и самооценку. А главное, урок русского языка становится «живым», интересным, нескучным.

Важная роль занимательных дидактических игр состоит еще и в том, что они способствуют снятию напряжения и страха у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность при изучении неродного языка, создает положительный эмоциональный настрой в ходе урока. Ребенок с удовольствием выполняет задания, предложенные учителем. И учитель, таким образом, стимулирует активную работу учащихся на уроке.

Перспективой разработки обозначенного вопроса может быть исследование развивающих игровых технологий и создания проблемных ситуаций на основе игры на уроках русского языка в младших классах.

ЛИТЕРАТУРА

1. Галимова Л. М. Язык-игра-творчество / Л.М. Галимова // Русский язык в школе . – 2001. - №5. – С.8.
2. Голобородько Е.П. Русский язык. 2 класс (по программе И.Ф. Гудзик, И.Н.Лапшиной). Рабочая тетрадь-пособие / Е.П. Голобородько, Е.А. Павлик, Ю.Ю. Мельничук, И.А. Бондаренко. – Х.: Изд.группа «Основа», 2012. –111 с.
3. Григорян Л. Т. Язык мой – друг мой. Пособие для учителей /Л.Т. Григорян. – М.: Просвещение, 1976. – 224 с.
4. Зарецкий А. Н. Материалы по занимательной грамматике русского языка /А.Н. Зарецкий. – М.: Учпедгиз, 1961. – 60 с.
5. Подгаецкая И. М. Воспитание у учащихся интереса к изучению русского языка /И.М. Подгаецкая. – М.: Просвещение, 1985. – 208 с.