

Игра как средство активизации интереса школьников к изучению русского языка Горбунова Е. В.

Горбунова Елена Викторовна / Gorbinova Elena Viktorovna - учитель русского языка и литературы,
Муниципальное образовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 48, г. Волгоград

Аннотация: статья посвящена актуальному вопросу активизации интереса школьников к изучению русского языка. Игровые технологии, их элементы на уроках русского языка позволяют привлечь внимание учащихся к предмету, сделать процесс обучения более интересным для них.

Abstract: the article is devoted to the urgent problem of activating students' interest in learning the Russian language. Gaming technology and their elements allow teachers to attract the attention of students to the subject, making the learning process more interesting for them.

Ключевые слова: русский язык, интерес, игра, игровые технологии.

Keywords: Russian language, training, interest, game, gaming technology.

Перед учителем и обществом в целом сегодня стоит большая проблема: у многих школьников снижен или вовсе отсутствует интерес к учению, для них учебный процесс сложен, скучен и бесперспективен. Одним из самых сложных и неинтересных предметов среди учеников считается русский язык. Это ведет к снижению грамотности, неумению выражать свои мысли в устной и письменной форме. Проблема заключается и в том, что русский язык – не просто предмет изучения, это еще и средство обучения другим предметам, т.е. знание русского языка является фундаментом общего образования и развития учащихся. А значит, перед учителем русского языка стоит задача научить, не только грамотно писать, но и чувствовать слово, выделять главную и второстепенную информацию, осознавать закономерности языка.

Как активизировать интерес школьников к изучению русского языка? У каждого учителя свои находки, секреты, но, думаю, все согласятся с тем, что в основе решения данной проблемы – использование активных форм обучения. Их превосходство над традиционными методами обучения не только в повышении интереса учащихся к предмету в целом и уроку в частности, но и в организации взаимодействия учителя и ученика, а также в создании условий для развития мотивации эмоциональной, творческой, экспериментальной деятельности учащихся. Таким образом, главная задача внедрения активных форм обучения соответствует требованиям ФГОС и заключается в воспитании творческой личности, самостоятельной в принятии решений и готовой к конкуренции.

Среди всего многообразия активных форм обучения, предлагаемых учеными и учителями-практиками, остановимся на игре. Игра как метод обучения, способствующий активизации и интенсификации учебной деятельности, может использоваться в качестве самостоятельной педагогической технологии, элемента педагогической технологии или формы урока (его части), а также внеклассной работе по предмету.

Г. К. Селевко отмечает, что в отличие от игр вообще «педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью» [2, 35].

При включении игры в учебную деятельность обязательно соблюдение таких условий, как соответствие игры учебно-воспитательным целям урока, доступность, умеренность в использовании игр на уроках.

Рассмотрим игры, которые не требуют длительной подготовки, специального оборудования и не занимают много времени на уроке. Это так называемые «игры-пятиминутки», которые можно использовать при изучении любой темы:

1) «Четвертое лишнее»

Задача: в ряду предложенных слов найти слово, не соответствующее остальным. Например, при изучении раздела «Морфемика» в 5 классе можно предложить следующие задания:

Найди «четвертое лишнее»

1. Наводнение, водяной, подводник, водитель (однокоренные слова, лишнее слово – водитель).
2. Пушка, дужка, книжка, мушка (слова с суффиксом -к, лишнее слово – пушка).
3. Предпосылка, предыдущий, предрассветный, предохранитель (слова с двумя приставками, лишнее слово – предыдущий).
4. Роскошный, вальсировать, компьютер, создавать (слова с проверяемыми гласными, лишнее слово – компьютер).
5. Косой, прилагательное, касание, выросли (корни с чередованием, лишнее слово – косой).

2) «Шифровальщик».

Работа в парах: один ученик – «шифровальщик», другой – «дешифровальщик». Шифровальщик получает задание с орфограммой, например, «Падежные окончания существительных», должен записать существительные в разных падежах без окончания; другой ученик дописывает окончания и указывает падеж: о ветр... (е, П.п.), после поездки... (и, Р.п.) и т.п.

3) «Эстафета».

Три ряда – три команды. Возможно выполнение задания как на доске, когда ученики по очереди выходят к доске и записывают слово, так и на отдельных листах, которые ученики передают друг другу для записи. Например, записать как можно больше слов 1 (2, 3) склонения (слов с чередованием в корне, словарных слов, слов с мягким знаком на конце после шипящих, синонимов или антонимов к данному слову и т.п.). В качестве задания можно предложить не только слова, но и предложения. Например, после изучения темы «Односоставные предложения» каждая команда получает задание: составить текст по теме «Наступление весны», используя только односоставные предложения (Весна. Еще на улице холодно. Грязь. Хочется тепла).

4) «Потеряшка»

«Потерять» можно любое слово, правило, языковое явление. Например, при изучении темы «Обобщающие слова при однородных членах» можно дать следующее задание на скорость: на карточке записаны слова разных тематических групп, их нужно объединить в группы и к каждой группе подобрать обобщающее слово: весна, пальто, снег, лето, осина, ложка, юбка, диван, дуб, стол, осень, тарелка, блузка, береза, зима, кресло и т.п. (весна, лето, осень, зима – времена года; пальто, юбка, блузка – одежда).

Итак, для повторения, закрепления материала подобрать или разработать игру к уроку русского языка достаточно просто, учитывая вариативность представленных игр и разнообразие языкового материала. Для обобщения же темы, раздела нужен один из видов имитационно-моделирующих игр, предполагающих реализацию в воображаемых условиях определенной деятельности по игровому сценарию [3, 114]. Это может быть игра в формате любой телевизионной игры, например, «Счастливый случай», «Умники и умницы», игра-путешествие или приобретающая всё большую популярность компьютерная имитационная игра (технология webqwest). Вебквест с точки зрения педагогики – проблемное задание (т.е. ученики вовлечены в поисковую деятельность), для выполнения которого необходимы информационные ресурсы сети Интернет.

Игра должна не отвлекать от учения, а способствовать ему и органически сочетаться с процессом обучения. Только в этом случае игра активизирует интерес школьников к предмету. Кроме того, игра предоставляет возможность развивать у учеников внимание, память, положительно влияет на развитие таких личностных качеств, как быстрота реакции, находчивость.

Литература

1. Педагогические технологии: Учебное пособие // Авт.-сост. Т. П. Сальникова. – М.: ТЦ Сфера, 2008. – 128 с.
2. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
3. Щепкина Н. К. Современные педагогические технологии в обучении: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. – Благовещенск, 2005 [Электронный ресурс]: URL: <http://www.amursu.ru/attachments/article/6149/Метод%20пособие%20по%20Пед%20технол.pdf>.