

ОПЫТ ИННОВАЦИОННОГО ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ И ЛИТЕРАТУРЕ В ГИМНАЗИИ

А. А. Ярось (Минск)

В период с 29 января по 7 апреля 2018 года я проходила преддипломную педагогическую практику в гимназии № 31 г. Минска. Я занималась с пятиклассниками, проводила 5 уроков в неделю: 3 по языку и 2 – по литературе. Чтобы разнообразить процесс обучения, я иногда применяла игровые технологии. На мой взгляд, они были вполне уместны в работе с учащимися 11-12 лет.

В частности, на уроке языка я использовала игру «Лингвистический крокодил». Суть игры: учащийся вытягивает карточку, на которой написано слово с изучаемой орфограммой, и пытается объяснить значение этого слова жестами, безмолвно. Тот учащийся, который угадает слово, должен записать его на доске и объяснить правило написания. Такая игра была применена на уроке закрепления знаний и развития умений по теме «Правописание *о, ё* после шипящих в корне». Учащимся были предложены 8 карточек со словами «Маслице, обжора, шоколад, полотенце, капюшон, креслице, шофёр, чащоба». Я старалась выбирать такие слова, которые могут быть достаточно легко объяснены при помощи жестов (это так называемые изобразительные жесты, согласно риторической номенклатуре [1]) и орфограммы в которых знакомы пятиклассникам. Ученики приняли активное участие в игре, на выполнение задания у них ушло примерно 5 минут. Таким образом, подобная форма работы включает в себя как образовательный элемент, то есть ученики закрепляют знания и умения по теме, так и игровой: пятиклассники не сидят на местах, а двигаются, и поэтому задание в сокращённом варианте может быть использовано при проведении физкультминутки.

Немного видоизменённый вариант игры «Лингвистический крокодил» был использован при проведении урока по теме «Правописание *и, ы* после *ц*». Здесь ученикам также были предложены карточки со словами, но задание заключалось в том, что пятиклассники должны были объяснить значение слова на карточке, не используя само это слово и однокоренные к нему. Таким образом развивалась и обогащалась связная речь пятиклассников.

Слова, предложенные учащимся для отгадывания, были таковы: *иллюстрация, панцирь, цыплёнок, бойцы, сестрицын, делегация, дисциплина, стрельцы*. Задание далось немного сложнее, чем при игре в «Лингвистический крокодил», и потребовало чуть больше времени. Но в целом пятиклассники

успешно справились, все слова были отгаданы и записаны на доске с комментированием орфограммы.

Игра «Лингвистический крокодил» развивает творческие и речевые способности учащихся, умения применить нестандартный подход к материалу, а также совершенствует знания по теме и правописные умения.

На уроке литературы я применяла такую форму игровой технологии, как пресс-конференция с персонажами произведения. Цели такой игровой формы: попытаться вникнуть в суть взаимоотношений героев при помощи проведения пресс-конференции, а также совершенствовать умения достраивать образы, созданные автором, до целостных и развивать умения характеризовать героев произведения, выявляя в них общее и индивидуальное.

Пресс-конференция проходила на последнем уроке изучения повести Михаила Пришвина «Кладовая солнца». Ученики целиком ознакомились с произведением, что позволяло в игровой форме подвести своеобразный итог.

Пресс-конференция была организована следующим образом. Между шестью желающими были распределены роли персонажей повести (Митраша, Настя, лесник Антипыч, рассказчик, собака Травка, волк Серый помещик). Эти шесть учащихся и были интервьюируемыми. Они сидели у доски, перед всем классом.

Пресс-конференция началась с того, что каждый из интервьюируемых представился и рассказал немного о себе. Это позволило ученикам погрузиться в атмосферу игры, а также вспомнить факты из текста. Остальной класс играл роли журналистов. Любой желающий мог поднять руку и задать вопрос. Очерёдность задаваемых вопросов определял студент-практикант. Кроме того, один учащийся выполнял функцию репортёра. Ему было дано задание внимательно следить за ходом конференции и после её окончания описать происходившее в форме репортажа (перед этим практикант напомнил ученикам, что репортаж – это жанр публицистического стиля, сообщение о каком-либо событии с места этого события, а репортёр – очевидец, и его задача – создать у зрителей и слушателей «эффект присутствия» и красиво, художественно описать события, при этом воздействовать на аудиторию, передать ей собственные впечатления).

В пресс-конференции приняли участие даже самые скромные ученики, вопросов было достаточно много, и в определённый момент практикант вынужден был прервать конференцию, поскольку урок подходил к концу. Также необходимо было следить за ходом мысли учеников, так как они могли отклоняться от темы и додумывать фантастические, не связанные с логикой произведения детали (например, в ходе конференции оказалось, что у волка в норе есть холодильник, а лесник и его собака выслеживали немецких солдат). Но в основном ученики задавали логичные вопросы, которые вызвали интерес у большинства: кто из персонажей больше всего нравится другим и

почему? Почему Настя отдала всю собранную клюкву в детский дом? Как познакомились рассказчик и волк Серый помещик? Что чувствовал Митраша, когда застрял в болоте?

Итоги пресс-конференции были подведены кратким сообщением ученика-«репортёра».

Всего пресс-конференция заняла около 25 минут.

На мой взгляд, этот урок запомнился пятиклассникам, поскольку они были включены в игру с самого её начала и до конца, некоторые снимали происходящее на видео и делали фотографии.

Таким образом, игровые технологии, на мой взгляд, позволяют ученикам попробовать себя в новых для себя ролях, лучше понять художественный текст, научиться применять правописные умения в нестандартной ситуации. Они могут особенно продуктивно использоваться на этапах закрепления знаний и совершенствования умений и навыков, повторения изученного, обобщения и систематизации материала [2], позволяя варьировать отражаемое содержание занятий и деятельность обучающихся. Также при проведении подобных игр создаются ситуации успеха: здесь нет проигравших, каждый участник вносит свой вклад в развитие действия. Подобные нестандартные формы организации обучающей деятельности способствуют ее занимательному и нешаблонному построению, эмоциональной насыщенности занятий, созданию атмосферы совместной увлеченности [3; 4]. При применении игровых технологий в классе царит доброжелательная, ненапряжённая атмосфера и в учебный процесс вносится разнообразие, а значит, ученики мотивированы и дальше принимать активное участие в ходе уроков.