

УДК 8.1751.

АКТИВИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Л. К. Шаматранова

*ГУО «Средняя школа №19 г. Могилева»,
ул. Краснозвездная, 50, 212039, г. Могилев, Беларусь, shamatranova@bk.ru*

В статье рассмотрены игровые методы обучения. Игры в сочетании с другими методами и приемами повышают эффективность преподавания русского языка, делают процесс обучения более интересным, способствуют усиленному усвоению изучаемого материала; активизируют учебную деятельность, повышают познавательный интерес к предмету и улучшают взаимоотношения.

Цель: повышение активности познавательной деятельности учащихся на уроках русского языка посредством использования игровых методов.

Задачи:

- 1) выявить игровые методы, активизирующие познавательную деятельность учащихся на уроках русского языка;
- 2) разработать и апробировать оптимальную модель игровых методов активизации познавательной деятельности учащихся на различных этапах обучения русскому языку;
- 3) оценить эффективность применения игровых методов активизации познавательной деятельности учащихся.

Эффективность использования игровых методов обучения активизации познавательной деятельности на уроках русского языка зависит от реализации определённых условий и требований:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках;
- 4) систематическое использование.

Ключевые слова: игровые методы; активизация познавательной деятельности; этап урока; интерес; эффективность.

ACTIVATION OF THE COGNITIVE ACTIVITY OF STUDENTS THROUGH THE USE OF GAME METHODS IN RUSSIAN LANGUAGE LESSONS

L. K. Shamatanova

*State Educational Institution «Secondary School No. 19 of the city of Mogilev»,
Krasnozvezdnaya St., 50, 212039, Mogilev, Belarus, shamatranova@bk.ru*

The article discusses game teaching methods. Games in combination with other methods and techniques increase the effectiveness of teaching the Russian language, make the learning process more interesting, contribute to the enhanced assimilation of the studied material; intensify learning activities, increase cognitive interest in the subject and improve relationships.

Purpose: increasing the activity of the cognitive activity of students in the lessons of the Russian language through the use of game methods.

Tasks:

- 1) identify game methods that activate the cognitive activity of students in the lessons of the Russian language;
- 2) develop and test an optimal model of game methods for enhancing the cognitive activity of students at various stages of teaching the Russian language; 3) to evaluate the effectiveness of the use of game methods

for enhancing the cognitive activity of students.

The effectiveness of using game methods of teaching the activation of cognitive activity in the lessons of the Russian language depends on the implementation of certain conditions and requirements:

- 1) compliance of the game with the educational goals of the lesson;
- 2) availability for students of a given age;
- 3) moderation in the use of games in the classroom;
- 4) systematic use.

Key words: game methods; activation of cognitive activity; lesson stage; interest; efficiency.

Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Сейчас ни для кого не секрет, что успешность школьника определяется не только и не столько его способностями, сколько его желанием учиться, то есть мотивацией. Готовясь к уроку, всегда ставлю перед собой вопрос: как преодолеть равнодушное отношение к учёбе, ко всему новому? Что делать, чтобы победить реакцию «Не хочу!»?

Я считаю, для того чтобы у учащегося было желание учиться, он должен чувствовать необходимость в знаниях и интерес к ним. На мой взгляд, это зависит во многом от личности и деятельности учителя, отобранного им материала и методов преподавания.

Как сделать урок русского языка интересным? Как создать атмосферу поиска и творчества на уроке?

Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету, наряду с другими методами и приемами, используемыми на уроках, – дидактическая игра [5, с. 12–34]. Еще К. Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд учащихся для того, чтобы процесс познания был более продуктивным [5, с. 31–92].

Игровые методы работы позволяют разнообразить учебную деятельность, они способствуют повышению интеллектуальной активности учащихся, следовательно, и эффективности урока. Игра на уроке позволяет создать атмосферу непринужденности, увлекает, разряжает обстановку.

В своей деятельности я основываюсь на трудах П. М. Баева [1, с. 11], который даёт основное понятие игры как средства обучения и делает такие выводы:

- 1) игра – эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;
- 2) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- 3) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает

внимание и познавательный интерес к предмету;

4) игра – один из приёмов преодоления пассивности учеников;

5) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится, как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

В учебной деятельности использую игровую деятельность в основном в 5–8-ых классах в следующих случаях:

- в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела, лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т. п.).

Это связано с тем, что пятый класс – переходный этап в жизни детей: из начальной в среднюю. И важно сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению. Имея педагогический опыт, я убедилась, что на таких уроках учащиеся работают более активно. Игра помогает оживить урок, пробуждает интерес не только к изучаемым вопросам, но и к русскому языку как учебному предмету. Игра обеспечивает более высокую, по сравнению с обычными формами урока, результативность. Особенно радует, что те учащиеся, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением.

Реализация игровых методов при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Анализируя эффективность применения методов обучения организации познавательной деятельности учащихся на уроке, опираясь на классификацию игр Л. В. Петрановской [3], разработала модель применения игровых методов, которая позволяет организовать активную учебную деятельность учащихся. Представляю модель по этапам урока.

Чтобы понять, какую игру использовать на уроке, представляю каждый этап урока в виде законченного модуля с определёнными целями

и планируемыми результатами (таблицы 1–3). Такой подход даёт возможность отслеживать результаты деятельности каждого учащегося в течение всего урока на каждом этапе. Следует отметить, что один и тот же метод может быть использован в разных модулях урока для достижения различных целей.

Таблица 1

Конструктор игровых методов, организующих познавательную деятельность учащихся на ориентировочно–мотивационном этапе урока

<i>Цель этапа</i>	<i>Планируемый результат</i>	<i>Методы</i>
Психологическая готовность к уроку. Актуализировать опорные знания, сформировать познавательные мотивы, создать условия для самоопределения учащихся на деятельность и её результаты.	Наличие мотивации, психологическая и познавательная готовность учащихся к получению новых знаний, самоопределение на конечный результат урока	Игровые ситуации. Разыгрывание ролей (инсценировка). Аналитические игры. Ассоциативные игры.

Начало урока является одним из его важных этапов, во многом определяет успех всего урока. Задача учителя на этом этапе – сразу ввести обучающихся в атмосферу русского языка, заменяя формальный организационный момент речевой зарядкой в форме деятельностных дидактических игр – различных разминок, рифмовок, элементов театрализации, эпиграфов к уроку; эмоционального вхождения в урок: поделись улыбкою своей, музыка в подарок, развиваем эмоции, посмотри в окно, цвет и настроение, моменты радости. С целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока использую комбинаторные игры.

Таблица 2

Конструктор игровых методов, организующих познавательную деятельность учащихся на операционно–познавательном этапе урока

<i>Цель этапа</i>	<i>Планируемый результат</i>	<i>Методы</i>
Организовать целенаправленную познавательную деятельность учащихся по усвоению новых знаний, создать ситуацию взаимодействия.	Познавательная активность учащихся, осознанное усвоение нового материала, самостоятельная деятельность учащихся, решение проблемы.	Контекстные игры. Комбинаторные игры. Творческие игровые задания. Настольные игры.

На этом этапе провожу обучающие игры. Они помогают снять усталость, преодолеть психологический барьер. Их использование

повышает интерес к предмету, позволяет сконцентрировать внимание на главном.

Использую в работе опорные конспекты, которые ребята ведут с 5-го по 11-й класс. В них находят отражение основные правила русского языка в виде схем, таблиц, иллюстрированных и зарифмованных грамматических правил «Зарифмуем правила», что позволяет лучше продумать и запомнить изучаемый материал. Здесь же находится орфографический словарь, словарь фразеологизмов, словарь паронимов, словарь «Говори правильно». Практика показала, что эти формы работы ребята хорошо воспринимают, стихотворений на уроках ждут, стараются их запомнить и, главное, видят в них пользу для себя.

Таблица 3

Конструктор игровых методов, организующих познавательную деятельность учащихся на контрольно-корректировочном этапе урока

<i>Цель этапа</i>	<i>Планируемый результат</i>	<i>Методы</i>
Установить осознанность усвоения нового материала, стимулировать учащихся к самообразованию.	Успешное написание диктанта, обнаружение своих ошибок, затруднений, их коррекция.	Диктант – игра. Диктант с элементами игры: цифровой, немой, музыкальный, творческий, шуточный, с сигнальными карточками.

Работа со словарными словами является обязательной на каждом уроке русского языка. Эту работу можно сделать более эффективной и интересной. Записываю на доске 10 ранее изученных словарных слов, читаю их по слогам. Даю ребятам для запоминания 1 минуту. Закрываю доску, даю 2 минуты для того, чтобы дети записали (необязательно по порядку) и подсчитали количество записанных слов (цифру ставят на полях тетради). Затем открываю доску, и ребята проверяют сами или взаимопроверкой.

Последователям данного опыта необходимо учитывать и негативные стороны в использовании игр в процессе обучения:

- во-первых, нередко объяснение правил и демонстрация игры занимает много времени. Часто это приводит к тому, что дети не успевают за оставшееся время изучить или закрепить материал;
- во-вторых, нередко нарушается механизм игры, т. е. нарушается строгий порядок выполнения игровых действий. Чаще всего это наблюдается в групповых и коллективных формах игр, что приводит к путаницам, а главное, к сомнительным результатам;
- в-третьих, после проведения игр бывает трудно восстановить

дисциплину в классе.

Таким образом, выбор игровых методов, приёмов и форм обучения не может быть произвольным, он требует учёта вышеуказанных условий, которые в практической деятельности учителя русского языка могут рассматриваться как методические рекомендации по организации познавательной деятельности на уроке.

Библиографические ссылки

1. *Ушинский К. Д.* Собрание сочинений: В 11 т. М., 1949.– Т. 6: Родное слово.
2. *Баев П. М.* Играем на уроках русского языка. М. : Русский язык, 2000.
3. *Петрановская Л. В.* Игры на уроках русского языка: пособие для учителя. М. : МИРОС – МАИК «Наука/Интерпериодика», 2000.
4. *Волина В. М.* Учимся, играя. М. : Новая школа, 1994..
5. *Селевко Г. К.* Энциклопедия образовательных технологий: В 2 т. М. : НИИ школьных технологий, 2006. – Т. 1.