

**Г.В.Сильченко (Российская Федерация, Ишим,
Ишимский педагогический институт им. П.П. Ершова (филиал)
ФГАОУ ВО “Тюменский государственный университет”)**

ВОЗМОЖНОСТИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ИЗУЧЕНИИ ФИЛОЛОГИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

В статье рассматривается такая форма нестандартной работы на занятиях филологического плана, как игра. Основное внимание уделяется дидактическим играм, которые могут использоваться на различных этапах занятия и обладают богатым воспитательным и образовательным потенциалом. Игровая деятельность способствует развитию креативных способностей учащихся, а также умению их коммуницировать в процессе решения дидактической задачи или представления результата.

Ключевые слова: игровые технологии; дидактическая игра; методика преподавания русского языка; игровые приемы.

The article discusses this form of non-standard work in philological classes as a game. The main attention is paid to didactic games, which can be used at various stages of the lesson and have rich educational and educational potential. Gaming activities contribute to the development of students' creative abilities, as well as their ability to communicate in the process of solving a didactic task or presenting a result.

Keywords: gaming technologies; didactic game; methods of teaching the Russian language; gaming techniques.

По мнению Германа Константиновича Селевко, “игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования” [1]. Универсальный характер игры отмечался многими исследователями, так нидерландский историк и культуролог Йохан Хейзинга утверждал, что именно в игре рождаются все последующие формы культуры.

Образовательный потенциал игры рассматривался в работах многих отечественных и зарубежных исследователей, педагогов и психологов. К главным структурным компонентам игры, по мнению Даниила Борисовича Эльконина, следует отнести:

сюжет, который отражает содержание игры;
роли, которые выполняют играющие;
правила, которые регулируют развитие игровой ситуации [2].

С этим подходом согласны большинство современных исследователей феномена игры. Необходимо отметить, что игра всегда представляет собой творческий процесс, доставляющий удовольствие и приносящий радость, в этом

отношении она позволяет преодолеть те условности, формальности, которые присущи традиционному уроку.

Организация игровых форм обучения может осуществляться в двух направлениях:

1. Использование отдельных игровых элементов на уроке.
2. Проведение всего урока в формате игры.

В рамках данного доклада мы опираемся на следующее определение понятия игровые технологии – это “группа методов и приемов организации процесса обучения в форме различных дидактических игр, направленных на развитие коммуникативных умений” [3, с.75].

В рамках таких дисциплин, как “Современные образовательные технологии (по профилю подготовки)”, “Методика обучения русскому языку”, “Стилистика русского языка”, “Язык СМИ”, мы со студентами нередко обращаемся к отдельным игровым элементам и приемам, которые в дальнейшем могут быть использованы будущими учителями в их профессиональной деятельности.

Например, обобщающее занятие по публицистическому стилю проходит в рамках имитационной ролевой игры “Срочно в номер！”, которая отражает жизнь редакции газеты, а студенты выполняют роли журналистов, готовящих материал в рамках определенного жанра, фотографов, корректоров, дизайнеров. Разделение студенческой группы на несколько “редакций” задает соревновательность и позволяет посмотреть, как одно и то же задание может быть по-разному реализовано. Данная игра позволяет не только проверить знания студентов в рамках определенного стиля, но и раскрыть творческий потенциал обучающихся, она способствует их коммуникации и сплочению в рамках совместной деятельности.

Также при работе с публицистическим стилем и газетно-журнальными жанрами нами используется упражнение “Сказка”. Суть данного задания заключается в том, что выбирается какая-либо известная сказка, а затем она оформляется отдельными подгруппами студентов в виде определенного газетно-журнального жанра: интервью, репортажа, хроники, заметки, корреспонденции и т.д. В рамках этого упражнения студенты в игровой форме учатся выявлять жанровые признаки определенных публицистических текстов и работать с информацией исходя из дидактических задач.

Дидактический потенциал тех или иных игр обсуждается нами со студентами и в рамках “Методики преподавания русского языка”. Всем известная игра “Данетки” может быть использована для проверки и обобщения знаний, когда требуется структурирование лингвистического явления, представление его в системном виде. Простой вариант данной игры может быть представлен следующим образом: один учащийся загадывает какую-либо лингвистическую категорию, а другие должны задавать вопросы, ответом на которые могут быть только слова “да” или “нет”.

Например, учащийся загадал определенную часть речи. Тогда вопросы, приближающие к правильному ответу, могут быть следующие:

- Это самостоятельная часть речи?

- Да.
- Это изменяющаяся часть речи?
- Да.
- Эта часть речи изменяется по лицам?
- Нет.
- Эта часть речи изменяется по родам?
- Нет.
- Эта часть речи изменяется по падежам?
- Да.
- Это имя существительное?
- Да.

Мы видим, что в данном примере подобные вопросы позволяют обобщить признаки имени существительного, дать целостное представление об этой части речи.

Богатый дидактический потенциал имеет игра “Ассоциации” (или “Крокодил”), в которой можно загадывать не только слова, но и пословицы, фразеологизмы. Все это обогащает речь учащихся, расширяет их кругозор, формирует творческие и коммуникативные навыки.

Игровой потенциал может иметь и такой элемент занятия, как приветствие. В рамках игрового упражнения “С добрым утром!” студенты (или школьники) должны по цепочке поприветствовать друг друга, причем приветствия не должны повторяться. Данное упражнение позволяет расширить словарный запас, закрепляет нормы речевого этикета, позволяет увидеть взаимодействие верbalного и неверbalного поведения в процессе коммуникации и повышает эмоциональный настрой участников.

Можно сделать вывод, что игровые технологии могут использоваться в рамках предметов филологического цикла по-разному, исходя из дидактических задач: это может быть урок-игра или отдельные игровые приемы, используемые на различных этапах занятия. Игра способствует развитию мышления и речевой деятельности обучающегося, она позволяет раскрыть творческий потенциал ребенка и привить интерес к изучаемому предмету.

Литература

1. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г.К.Селевко. – М., 1998.
2. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д.Б.Эльконин. – М., 1999.
3. Титкова, М.Ю. Использование игровой педагогической технологии развития коммуникативных умений на уроках русского языка в 5-м классе / М.Ю.Титкова // Педагогический журнал. – 2016. – № 2. – С. 73-83.