

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК ФОРМА РАБОТЫ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В ПЯТОМ КЛАССЕ

В качестве основополагающего представления мы исходим из убеждения в том, что современные школьники, вопреки сложившемуся мнению, не отличаются коренным образом от учащихся, например, 90-х лет прошлого века. Однако в силу того, что технический прогресс не стоит на месте, в настоящее время ученики имеют возможность пользоваться всевозможными "гаджетами": ноутбуками, планшетами и др., это и облегчает и усложняет работу учителя. Сложность заключается, прежде всего, в том, что современного ребенка мало чем можно удивить, нелегко пробудить любопытство. Учащихся необходимо заинтересовать, и в этом наиболее нуждаются ученики 5 класса, которые находятся на переходном этапе и только знакомятся с новыми предметами и учителями. "Нестандартные формы работы используются для повышения эффективности образовательного процесса за счет активизации деятельности учеников на уроке. Они дают возможность не только поднять интерес учащихся к изучаемому предмету, науке, а также развивать их творческую самостоятельность, обучать работе с различными, самыми необычными источниками знаний. Позволяют шире вводить элементы занимательности, что повышает интерес к предмету" [3, с. 12].

Нестандартных форм работы на уроках русского языка множество: викторина, лекция-"парадокс", конференция, игра и др. Возможно, самой популярной формой работы является игра. К игровым формам урока относят ролевые, имитационные, деловые и другие игры. В каждой из них учащиеся выступают в различных ролях. Игровые формы отличаются тем, что процесс обучения максимально приближен к практической деятельности. Во время игры возникает определенный эмоциональный настрой, активизирующий учебный процесс. Учебные игры применяются для развития умений использовать полученные знания на практике. Это сложная форма учебной деятельности, требующая большой подготовки и немалых затрат времени.

"Игра – это творчество, игра – это труд. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлечшись, дети не замечают, что учатся. Они познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию" [6, с. 4].

Необходимо помнить, что игра не самоцель на занятиях, а средство обучения и воспитания. Дидактическую игру следует отличать от игры вообще и игровой формы занятий, хотя это деление условно. В отличие от игр вообще, дидактическая игра обладает существенным признаком – "наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и

характеризуются учебно-познавательной направленностью" [6, с. 5]. Основой дидактической игры является познавательное содержание, которое заключается в усвоении знаний и умений, применяемых при решении учебной проблемы, поставленной игрой.

Целесообразность использования дидактических игр на разных этапах занятия бывает разной. Так, например, при усвоении новых знаний возможности дидактических игр значительно уступают более традиционным формам обучения. Поэтому игровые формы занятий чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков, формировании умений.

Стоит отметить, что игры по количеству участников можно разделить на коллективные, парные и групповые. В процессе обучения, возможно, чаще используются коллективные игры.

По дидактическим задачам коллективные игры можно разделить на обучающие, контролирующие, обобщающие [6, с. 8].

✓ Задача обучающей игры – дать учащимся новые знания, сформировать умения и навыки.

✓ Дидактическая цель контролирующей игры – повторить, закрепить, проверить ранее полученные знания. Для участия в ней каждому учащемуся необходима определенная подготовка.

✓ Обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных ситуациях.

Разработать игру, учитывая особенности и возможности учащихся, каждый педагог сможет, взяв за основу известные телепередачи: "Что? Где? Когда?", "Слабое звено", "КВН", "Брейн-ринг" и др. Для организации дидактических игр необходимо учитывать следующие правила.

✓ Правила игры должны быть простыми, чёткими и понятными всем.

✓ Игра должна активизировать мыслительную деятельность учащихся.

✓ При проведении игры должен быть обеспечен контроль за всеми участниками.

✓ Если на занятии используется несколько игр, то они должны чередоваться по сложности: за более трудной должна следовать игра, на которую затрачивается меньше усилий. Однако стоит отметить, что несколько игр использовать на одном занятии не желательно.

✓ Игровой характер занятий должен иметь меру.

✓ Игру нельзя переносить на другое занятие. Она должна быть закончена в отведённое время.

Приведём несколько примеров дидактических игр для пятого класса.

1. "Хоккей".

Класс делится на две или три команды. Оборудование: двое ворот и шайбы, на которых записаны задания. Команды по очереди бросают задания (шайбы) в ворота соперника. Если команда соперников не отвечает на вопрос, ей засчитывают гол. Если команда не попадает в ворота, то ход переходит соперникам. Команды также готовят по три вопроса своим соперникам.

Такая игра может проводиться на этапе проверки домашнего задания или это может быть целый урок повторения изученного материала. Примеры вопросов на уроке повторения по теме "Предложение".

- ✓ Что называется предложением?
- ✓ Что такое подлежащее, сказуемое?
- ✓ Какими бывают предложения по цели высказывания?
- ✓ Какими бывают предложения по интонации?
- ✓ Чем отличается простое предложение от сложного?
- ✓ Перечислите второстепенные члены предложения.
- ✓ Что называется дополнением, определением, обстоятельством?

Вопросов можно предложить гораздо больше. Они могут быть узкими и требующими подробного ответа. Также в рамках такой игры можно предложить вместо вопроса предложение с пропущенными орфограммами и пунктограммами, где предлагается ещё сделать синтаксический разбор. Таким образом, у учащихся в тетрадях останутся записи.

2. "Аукцион".

Класс делится на команды. Учащимся предлагается любой изученный ранее термин. Участники должны называть новые термины на каждую из букв, входящих в первоначальное слово. На каждую из букв нужно назвать как можно больше слов. Выигрывает тот, кто последним называет термин на данную букву.

Эту же игру можно провести по принципу чайнворда, который заключается в том, что каждый следующий термин начинается с той буквы, какой оканчивается предыдущий. Эта игра хороша для учащихся пятого класса, потому что они узнают много новых терминов. "Аукцион" может проводиться на этапе мотивации учебной деятельности, постановки темы, проверки домашнего задания.

Своим ученикам я предлагала на каждую букву термина "Словосочетание" составить слово, а из слов – предложение. Вот что у нас получилось.

Солнечный луч осветил ворота, оставленные Сашей открытыми, чёрного енота, театральную афишу на иголках ели.

Видно, что, если сложить первые буквы каждого слова в предложении, получится термин "Словосочетание". После активного составления предложения, учащимся было предложено выполнить полный синтаксический разбор.

3. "Крестики-нолики".

Группа делится на две команды, одна из которых получает название "крестики", а другая – нолики".

Командам предлагаются задания, которые размещаются в таблице, состоящей из 9 клеток (3 столбика и 3 строчки). Каждая команда выбирает клетку и выполняет задание, соответствующее этой клетке. Если команда правильно выполняет задание, то в клетке ставят соответствующий ей знак, если команда не может ответить на вопрос, то ставится знак, соответствующий соперникам. Выигрывает та команда, которая наберёт

больше знаков, соответствующих её названию. Таблица может быть изображена на доске, а задания в конвертах прикреплены в ячейках. Игра может использоваться на уроках повторения.

Таким образом, дидактическая игра, как и любая нестандартная форма работы, требует тщательной подготовки. "Систематическое использование игр на разных этапах занятий является эффективным средством активизации деятельности обучающихся, положительно влияющим на развитие умений и навыков, повышение умственной деятельности, помогает сохранить положительную мотивацию, удерживают интерес ребёнка к учебной деятельности" [6, с. 13].

Литература

1. *Волгина, З. Я.* Мой нестандартный урок / З. Я. Волгина. – Саранск: Педагогический поиск, 1992. – 156 с.
2. *Евсеева, И. Г.* Дидактические игры на уроках русского языка / И. Г. Евсеева // Дидактические игры на уроках русского языка [Электронный ресурс]. – 2010. – Режим доступа: <http://www.teacher-evseeva.narod.ru/p5aa1.html>. – Дата доступа: 18.02.2013.
3. *Кашлев, С. С.* Интерактивные методы обучения / С. С. Кашлев. – М.: ТетраСистемс, 2011. – 224 с.
4. *Мурина, Л. А.* Русский язык. Часть 1 / Л. А. Мурина, Ф. М. Литвинко, Г. И. Николаенко. – Минск: Национальный институт образования, 2009. – 144 с.
5. *Пидкасистый, П. И.* Технология игры в обучении: учеб. пособие / П. И. Пидкасистый. – М.: Просвещение, 1992. – 223 с.
6. *Штернберг, Г. И.* Игра как нестандартная форма организации деятельности обучающихся / Г. И. Штенберг // Публикации [Электронный ресурс]. – 2011. – Режим доступа: <http://kak.znate.ru/docs/index-70521.html>. – Дата доступа: 02.01.2014.