

УДК 372.8

А.О. ПЕТРОВА

(petrova.ancka2012@yandex.ru)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ*

Приводится теоретико-методологическое обоснование использования дидактических лингвистических игр на уроках русского языка в начальной школе. Представлено содержание понятия «дидактические лингвистические игры». Дана классификация дидактических игр лингвистической направленности, приведены некоторые примеры игровых упражнений.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, дидактические лингвистические игры, образовательные результаты, речевое развитие, языковая компетенция, младшие школьники.

Игровые технологии в системе современного начального образования важны, потому что, с одной стороны, позволяют сделать процесс обучения более разнообразным и занимательным, и, с другой стороны, обеспечить более высокие возможности в достижении образовательных результатов учебной деятельности. Положениями Федерального государственного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО) обозначена необходимость формирования позиции школьника как активного субъекта познавательного процесса, что обуславливает необходимость поиска качественно новых, эффективных форм и методов организации познавательного процесса, не допускающего рутинности и однообразия проведения уроков русского языка в начальной школе [9]. В качестве подобных методов и форм рассматриваются дидактические лингвистические игры, отвечающие возрастному уровню развития младших школьников, способствующие повышению уровня познавательного интереса к сущности и содержанию лингвистического материала, создающие стимулы к применению и закреплению полученных на уроках знаний в новой, игровой ситуации.

В отечественной педагогике дидактическая игра рассматривается как эффективное и мощное средство всестороннего личностного развития обучающегося, источник усвоения знаний и умений. Феномен игры изучался как в психологическом аспекте (Л.И. Божович, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьева, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и других исследователей [4, 7]), так и с точки зрения педагогической сущности и содержания этого феномена (Ш.А. Амонашвили, О.С. Газман, Г.А. Ляпина, Э.В. Паничева и др. [6]).

О.С. Газман доказывал, что в возрасте 6–7 лет у ребенка происходит образование качественно новых феноменов в структуре психики, одновременно с чем изменяется социальная ситуация развития ребенка, что приводит к смене ведущих типов деятельности: от игровой – к учебной. Однако это вовсе не означает, что ребенок перестает играть. Игра на этом возрастном этапе занимает несколько иное значение в структуре деятельности и выступает как форма, способствующая более успешному освоению содержания учебной деятельности, и как эмоциональная опора, облегчающая адаптацию к новым для школьника условиям и обеспечивающая соответствующий уровень личностного комфорта. Соответственно, мощнейший потенциал игры способствует оптимизации образовательного процесса в начальной школе [1].

И.А. Сергеева в процессе изучения возможностей дидактической игры приходит к выводам по поводу того, что достижение высоких образовательных результатов, формирование умений и навыков учебной деятельности успешно при условии органичного сочетания особенностей дидактических игр со специфическим содержанием составных частей учебного процесса, характерных для тех

* Работа выполнена под руководством Гридневой Т.В., кандидата филологических наук, доцента кафедры теории и методики начального образования ФГБОУ ВО «ВГСПУ».

или иных предметных областей, изучаемых в начальной школе [8]. Условиями формирования умений и навыков, компетенций и в целом планируемых результатов в предметной области «Русский язык» являются следующие: рациональное и уместное сочетание дидактических игр с другими методическими средствами и приемами; доминирование дидактических игр, которые требуют от учащихся обоснования выполняемых способов действий и индивидуальных самостоятельных учебных действий; использование дидактических игр, ориентирующих на поиск и выработку нестандартных решений учебно-игровых задач.

В современной педагогической теории дидактическая игра рассматривается как вид активного обучения, используемого в школе с целью учебного и воспитательного воздействия. В.Г. Горецкий, М.Р. Львов, О.В. Сосновская считают, что все игры в школе должны быть дидактическими, чтобы вести школьников по пути познания и развития [5]. Таким образом, учителю важно применять их для того, чтобы подводить школьников к самостоятельным поискам, выводам и обобщениям [3].

Лингвистическая дидактическая игра рассматривается в научной литературе как одна из разновидностей дидактических игр, которая способствует поддержанию интереса к учебной деятельности, особого способа добывания знаний за счет собственных усилий, направленных на раскрытие особенностей функционирования и устройства языка, скрытых при его обычном повседневном употреблении. Данный вид игры позволяет оказывать целенаправленное воздействие на внимание и активность обучающихся, решать совместно учебные и воспитательные задачи, активизирующие мотивационные и познавательные ресурсы школьника. В свою очередь, дидактические лингвистические игры в учебном процессе формируют: 1) устойчивый интерес к учебному процессу; 2) навыки самостоятельной работы, общеучебных умений; 3) навыки контрольно-оценочной деятельности; 4) языковое чутьё при обогащении активного и пассивного словаря в речи младших школьников [10]. Также игра развивает общую языковую компетенцию учащихся.

Сказанное определяет актуальность нашего исследования, которая обусловлена необходимостью проведения серьезной работы при обучении фонетики, орфографии, морфологии, лексики и синтаксиса.

В рамках исследования нами была проведена экспериментальная работа, которая проходила с 19 ноября по 18 декабря 2020 г. на базе МБОУ «Новониколаевская средняя общеобразовательная школа № 3» Новониколаевского района Волгоградской области. В эксперименте приняли участие 16 учащихся 2 «А» класса и 18 учащихся 2 «Б» класса. На констатирующем этапе для достижения цели исследования нами был составлен диагностический материал – тест, направленный на выявление мотивации учащихся по отношению к русскому языку. Первый этап проведения анкеты дал следующие результаты: во 2 «А» классе только у 37% учащихся высокий уровень мотивации, 25% учащихся имеют средний уровень мотивации, 38% имеют низкий уровень школьной мотивации; во 2 «Б» классе 38% учащихся имеют высокий уровень мотивации, 33% учащихся имеют средний уровень мотивации и 29% имеют низкий уровень школьной мотивации.

На формирующем этапе в течение месяца на уроках русского языка проводились дидактические лингвистические игры во 2 «А» классе. В это время во 2 «Б» классе проходило обычное обучение без использования лингвистической игры. По завершении данного периода вновь было проведено анкетирование. Второй этап дал следующие результаты: во 2 «А» классе у 62% учащихся высокий уровень мотивации, 18% имеют средний уровень мотивации, 20% имеют низкий уровень мотивации; во 2 «Б» классе у 38% – учащихся высокий уровень мотивации, 36% учащихся имеют средний уровень мотивации и 26% имеют низкий уровень мотивации. Результаты также показали более высокий уровень.

Таким образом, на основе анализа результатов опроса можно сделать вывод, что проведение дидактических лингвистических игр на уроках русского языка дало положительный результат, учебная мотивация у учащихся повысилась. Следовательно, использование дидактических лингвистических игр положительно влияет на обучение школьников, делая уроки более продуктивными и интересными.

ми, повышается мотивация учащихся, возникает познавательный интерес к урокам русского языка и эффективно усваиваются знания по предмету.

Следует отметить, что современными авторами по методике преподавания русского языка в школе предлагаются классификации дидактических лингвистических игр, среди которых наиболее распространённой является деление на фонетические, орфографические, морфологические, лексико-фразеологические и синтаксические [5].

Среди *фонетических* игр для начальной школы выделяют собственно фонетические и коммуникативно-фонетические. Первая группа игр включает задания по фонемному изучению слов (глухих/ звонких, твердых/ мягких согласных), определению слогового состава и различения фонетической двусмысленности, постановки ударения. Коммуникативно-фонетические игры направлены на совершенствование качественных характеристик звукового оформления речи (расширение адекватного темпа и высоты звучания, соблюдения пауз и темпа речи). Пример фонетических игр – игра «Насыщенный текст». Ученикам необходимо придумать связный текст, в который включено много слов с заданной фонемой или группой фонем, например, шипящих: *Спала кошка на крыше. Она съела лапки, а уши на макушке. Села птичка рядом с кошкой. Не шуриши, птичка. Кошки очень хитры.*

Орфографические игры по своему целевому содержанию направлены на закрепление навыков правописания, формирование орфографической зоркости, отработку изученных орфограмм. Игра «Типовые проверки» формирует набор наиболее удобных проверок, которые бы подходили к словам определённого класса. Играющие должны за какое-то время подобрать как можно больше слов заданного типа, например: *вода – воды, вставить – встать, сказка – сказок, маска – масок, бросать – бросить.*

Словообразовательные игры развивают у учащихся навык дробления слов на составляющие части. В данную категорию также входят игры, в которых учащиеся придумывают новые слова при помощи суффиксов и приставок, угадывают слова по морфемной схеме или составляют свои собственные схемы.

Такие игры целесообразно проводить в форме командной работы. Учащиеся делятся на группы по 5–7 человек. Ведущий предлагает за ограниченное время составить как можно больше слов, соответствующих заданной схеме, например \square **АРЬ**: *звонарь, царь, аптекарь, пекарь, букварь, алтарь, пономарь, фонарь, государь* и т. д.

К *лексико-фразеологическим* играм относят игровые задания на развитие навыков устной монологической и диалогической речи. Сюда относятся игровые задания на выявление семантики слов: языковое домино, кроссворды и др. Примером лексико-фразеологической игры является «Словесный конструктор», когда из разрезанных частей предложения, данных с избытком, нужно выбрать и восстановить известные детям пословицы.

К *синтаксическим* играм относят задания на отработку навыков верной подстановки слов в предложения с учетом правил взаимодействия и сочетаемости слов в русском языке. Примерами синтаксических игр являются «Снежный ком» (каждый учащийся добавляет по одному слову в предложение, расширяя его), добавление новых членов предложения, составление предложений по схеме. Ведущий в процессе игры последовательно задает вопросы: Кто? Когда? Что делал? и т. п. Каждый игрок на своем листке записывает ответ, затем заворачивает край листка так, чтобы запись была не видна, и передает его по команде ведущего соседу, например, по часовой стрелке. Примеров таких игр может быть достаточно.

Таким образом, активизация деятельности учащихся с помощью дидактических игр является одним из путей совершенствования процесса обучения русскому языку. Дидактические игры на уроках русского языка могут быть представлены различными вариантами, наиболее актуальным из которых являются игры лингвистические. Они направлены на то, чтобы ученики с удовольствием добывали знания посредством раскрытия особенностей структуры и функционирования языка.

Литература

1. Газман О.С., Харитоновна Н.Е. В школу – с игрой. Книга для учителя. М.: Просвещение, 1991.
2. Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения: популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Акад. развития, 1997.
3. Кахович А.С. Дидактические игры как средство обучения иероглифике // Студен. электрон. журнал «СтРИЖ». 2020. № 5(34). С. 67–70. [Электронный ресурс]. URL: <http://strizh-vspu.ru/files/publics/1593866994.pdf> (дата обращения: 13.01.2021).
4. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Психологическая наука и образование. 1996. № 3. С. 19–31. [Электронный ресурс]. URL: <https://psyjournals.ru/psyedu/1996/n3/Leontev.shtml> (дата обращения: 12.01.2021).
5. Львов М.Р., Горещкий В.Г., Сосновская О.В. Методика преподавания русского языка в начальных классах. М.: Академия, 2007.
6. Ляпина Г.А. Теория и практика игр. Уфа: Академия ВЭГУ, 2009.
7. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб.: Питер, 2010.
8. Сергеева И.А. Дидактическая игра в процессе формирования у младших школьников учебных умений и навыков: дис. ... канд. пед. наук. М., 1998.
9. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утв. Приказом Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009 г. № 373) // Справочно-правовая система «Гарант». [Электронный ресурс]. URL: <https://base.garant.ru/197127/53f89421bbdaf741eb2d1ecc4ddb4c33/> (дата обращения: 12.01.2021).
10. Халатова П.А. Технология лингвистической игры как средство формирования познавательной активности на уроках русского языка как неродного // Наука. Мысль: электрон. периодич. журнал. 2016. № 2. С. 18–22. [Электронный ресурс]. URL: <http://wwenews.esrae.ru/28-251> (дата обращения: 13.01.2021).

ANNA PETROVA

Volgograd State Socio-Pedagogical University

METHODOLOGY OF THE USE OF THE DIDACTIC LINGUISTIC GAMES AT THE LESSONS OF RUSSIAN LANGUAGE AT PRIMARY SCHOOL

The article deals with the theoretical and methodological substantiation of the use of the didactic linguistic games at the lessons of the Russian language at primary school. There is suggested the content of the concept “didactic linguistic games”. There is given the classification of the didactic games of the linguistic orientation, there are given some examples of the game exercises.

Key words: game, playing activities, didactic linguistic games, educational results, speech development, language competence, younger schoolchildren.