

УДК 37

ТЕХНОЛОГИЯ ЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК НЕРОДНОГО²

П.А. Халатова, Средняя общеобразовательная школа № 13 (Борзой, Россия)

Аннотация. В статье отражены основные методические составляющие игровой технологии обучения русскому языку как неродному в средней школе. Разработанная автором система лингвистических игр, нацеленных на мобилизацию познавательной активности на уроках русского языка, описана с позиций специфики полиязыковой образовательной среды.

Ключевые слова: игровая технология, лингвистическая игра, познавательная активность, русский язык как неродной, полиязычие.

Современные квалификационные требования к учителю средней школы включают, прежде всего, владение разнообразными образовательными технологиями и умение творчески применять их в учебно-воспитательном процессе в соответствии с целями, задачами, содержанием обучения, требованиями Государственных стандартов, программ, спецификой учебной среды и личностными интересами обучающегося.

Сегодня технология обучения является важным элементом культурной среды общества, так как осуществляет взаимосвязь методической науки и учебной практики, повышая профессиональную компетенцию учителя; формирует характер педагогических отношений между учителем и учеником, делая их равноправными субъектами процесса обучения; в целом способствует мобилизации всех социальных, коммуникативных резервов организации и самоорганизации учения [Магомедова, 2009].

Повышение познавательной активности обучающихся в средней школе напрямую связано с поиском, разработкой и внедрением новых, не стандартных, технологий обучения, к которым можно отнести следующие: технологию проектного обучения, технологию контекстного обучения, технологию совместной продуктивной деятельности, технологию естественнонаучного обучения, информационные технологии и системы компьютерного обучения, технологию проблемного обучения, технологию модульного обучения, технологию игрового обучения и т. Д.

Процесс формирования познавательной активности к русскому языку как неродному в средней школе в условиях полиязычия предполагает в первую очередь создание положительной эмоциональной атмосферы на уроке. Традиционное поурочное обучение русскому языку в школе сегодня нередко воспринимается учениками неэффективно, что является одной из основных причин снижения интереса к учению вообще и к русскому языку в частности. Поэтому в целях оптимизации учебно-воспитательного процесса, развития речевой компетенции обучающихся, их умственных способностей, тренировки памяти, мышления в современных педагогических технологиях предлагается широко использовать *учебные лингвистические игры*.

Практически любая игра познавательна. Однако существует особый вид игр, основанных на целенаправленном развитии, обогащении интеллекта, на передаче важных све-

² Рецензент: Ваджибов М.Д. - кандидат филологических наук, доцент кафедры методики преподавания русского языка и литературы, Дагестанский государственный университет (Махачкала, Россия).

дений, информации о мире; игры, осмысленно ориентированные на обучение. Такие игры позволяют превратить серьезную интеллектуальную деятельность в яркое зрелище, в увлекательное состязание, в праздник. Именно поэтому в обучающие игры с интересом играют не только младшие школьники, но и подростки, старшеклассники, студенты. «Актуален риторический конкурс (игра) в гуманитарной студенческой аудитории, которая именно речью и через речь оказывает воздействие на адресата с целью обучения его русскому языку. В дагестанском же учебном коллективе налицо повышение грамотности через указанный выше вид работы. Благодаря такому заданию мы сможем устранить из вербалики бакалавров как речевые ошибки, так и грамматические погрешности. Конкурсы помогают одновременно работать и над содержанием речи, и над ее формой: мы синхронно через риторический конкурс в аудитории можем работать и над лексическими, и над грамматическими, и над орфоэпическими нормами русского языка» [Ваджибов, 2015: 142-143].

Итак, опираясь на собственный педагогический опыт, предположим, что наиболее эффективным приемом активизации познавательного интереса к русскому языку как неродному является внедрение в образовательный процесс *игровой технологии обучения русскому языку*.

В основу применения игровой технологии мы кладем следующие принципы школьной дидактики:

- 1) *Принцип доступности*, учитывающий реальные возможности обучающихся, общий уровень их языковой подготовки, а также среду обучения (полиязыковую среду);
- 2) *Принцип проблемности*, отражающий практическую направленность содержания обучения и активизирующий познавательную деятельность обучающихся;
- 3) *Принцип сознательности, активности и самостоятельности*, стимулирующий активность, увлеченность, инициативность обучающихся, готовность к творческому поиску;
- 4) *Принцип индивидуального подхода* к обучающимся при решении общих учебных задач;
- 5) *Принцип наглядности*, согласно которому в учебном процессе используются графические и электронные средства наглядности;
- 6) *Принцип учета родного языка*, опирающийся на результаты сопоставительного анализа контактирующих языков с целью выявления типичных интерферентных ошибок в речи обучающихся в условиях полиязычия;
- 7) *Принцип гражданственности и толерантности*, связанный с гуманистической направленностью содержания обучения, духовностью, терпимостью и уважением к иным национальным культурам.

На уроках русского языка игра должна являться не формой развлечения, а средством и формой обучения. С одной стороны, игра есть развлечение, свободное занятие, ведущееся ради интереса, поэтому игра должна быть занимательной. С другой стороны, игра есть занятие, дающее некоторое новое знание, поэтому она должна быть обучающей. Следовательно, задача учителя – свести к минимуму развлекательный момент игры и сделать ее максимально обучающей.

В игре ученик отражает свои представления, глубже их усваивает, игра рождает потребность в новых знаниях: в процессе игры у участников часто возникают разные вопросы, которые они задают учителю. Понимание игры как деятельности, в которой учащиеся

отражают окружающую их жизнь, делают игру средством обучения именно потому, что учитель в процессе игры имеет возможность направить их внимание на те явления, содержание которых ценно в познавательном отношении.

Классификация игр согласно их роли в процессе обучения русскому языку как неродному возможна лишь при условии выделения основной цели каждой игры. Поскольку основная цель в зависимости от потребностей учебного процесса меняется, то и сама система игр должна быть подвижной, динамичной. К этому же выводу приводит нас и тот факт, что один и тот же тип игры может быть использован при обучении различным аспектам языковых знаний и при развитии разных видов умений и навыков [Рамазанова, 2011].

В учебно-методической литературе, обеспечивающей процесс обучения неродным языкам, представлены игры в основном соревновательного характера, которые разделены на 6 видов «по цели использования»:

- 1) игры по развитию речевого и фонематического характера;
- 2) игры по закреплению лексики;
- 3) игры по развитию связной речи;
- 4) игры по закреплению грамматического материала;
- 5) игры по переводу;
- 6) игры, способствующие закреплению культурологического материала.

Разработанные нами игры и игровые задания на основе обозначенной выше классификации предназначены для учеников 5-8 классов средней школы. Они могут варьироваться, дополняться в зависимости от конкретных дидактических целей и задач, а также от возраста учащихся и уровня подготовленности класса. Занимательный игровой материал учитель сможет применить в ходе изучения основных разделов школьного курса русского языка, таких как: графика, фонетика, словообразование, лексикология, орфография, морфология, синтаксис. Целесообразнее всего начинать применять игру тогда, когда требуется введение новых форм работы с целью активизации речевой деятельности и поддержания интереса учащихся к изучению неродного языка.

Приведем пример *лингвистической игры* «Скорый поезд», разработанной для учеников 5 классов при изучении раздела «Морфология» и имеющей 3 основных методических цели: формирование навыка различения частей речи; орфографического навыка; тренировка внимания путем самопроверки. Каждый участник в роли проводника должен заполнить свой «вагон» «пассажирами», ему заранее определен свой «вагон». Учитель диктует разные слова с основой на шипящую, каждый «проводник» записывает слова только своего «вагона»: 1 вагон – существительные женского рода; 2 вагон – существительные мужского рода; 3 вагон – краткие прилагательные; 4 вагон – глаголы неопределенной формы; 5 вагон – глаголы 2 лица. Далее участники проверяют «вагоны»: сверяют записи слов друг у друга с правильным вариантом, появившимся на доске (на экране). Учитель выясняет, у кого в «вагон» попали правильные «пассажиры» (1-е место), у кого два «пассажира» заблудились (2-е место), у кого четыре «пассажира» заблудились (3-место). Необходимо обратить внимание и на правописание слов. *Задание:* сберечь, играешь, товарищ, плющ, шипуч, свеж, увлечься, привлечь, хорош, камыш, меч, вещь, неуклюж, стричь, щелочь, еж, обжечься, блестящ, пишешь, мощь, молодежь, колюч и т.д.

Дидактическая специфика лингвистических игр в нерусской среде заключается в том, что они, стимулируя познавательную активность учеников, поэтапно формируют и разви-

вают умения и навыки связной речи в аудировании, чтении, говорении и в письменной речи. Кроме того, в основе игровых действий лежит комплекс внутренних операций по выбору языковых средств, а также по принятию решений не только речевого, но и поведенческого характера, что облегчает учащимся-билингвам сложный процесс анализа окружающего мира и закрепления отдельных явлений этого мира в неродной речи.

Таким образом, лингвистические игры на уроках русского языка, находясь во взаимосвязи с другими средствами обучения, мобилизуют резервы коммуникативного развития обучающихся, способствуют систематизации и обобщению приобретаемых ими знаний и умений, повышают интерес к занятиям и упрочивают положительную мотивацию учения. В условиях обучения русскому языку как неродному методическая эффективность игровой технологии нацеленной, прежде всего, на стимулирование познавательной активности, актуализируется максимально.

Литература:

1. Ваджибов М.Д. Современные технологии обучения риторике дагестанской студенческой аудитории // Наука. Мысль. – 2015. - № 11. - С. 25-29.
2. Ваджибов М.Д. Риторический конкурс как форма обучения бакалавров русскому языку в условиях дагестанского полиязычия // Культурологические аспекты лингводидактики иностранных языков - Kulturologické aspekty lingvodidaktiky cudzích jazykov. Medzinárodný zborník vedeckých prác. – Братислава, 2015. – С. 136-144.
3. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. – М.: Педагогика, 1975. – 111 с.
4. Игровое моделирование: Методология и практика / Отв. Ред. И.С. Ладенко. – Новосибирск: Наука, 1987. – 230 с.
5. Магомедова Т.И. Русскоязычная профессиональная коммуникативная компетенция студентов юридического профиля: модель и технология формирования в условиях полиязычия: монография. – Махачкала, ДГУ, 2009. – 233 с.
6. Рамазанова В.Б. Формирование и развитие познавательного интереса к русскому языку у учащихся 5-6 классов рутульской школы средствами игровых технологий: автореф. дис. ... канд. педагог. наук. – Махачкала, 2011. – 25 с.
7. Сабаткоев Р.Б. Теория и практика обучения русскому языку: учебное пособие. – М.: Академия, 1997. – 256 с.
8. Троицкая Н.Б. Нестандартные уроки и творческие занятия. – М.: Астрель, 2004. – 167 с.
9. Шмаков С.А. Игры для учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994. – 203 с.



Halatova P.A. Tehnologija lingvisticheskoj igry kak sredstvo formirovanija poznavatel'noj aktivnosti na urokah russkogo jazyka kak nerodnogo // Nauka. Mysl'. - № 2. – 2016.

© П.А. Халатова, 2016.
© «Наука. Мысль», 2016.

Abstract. The article reflects the basic methodological components of gaming technology in teaching Russian as a foreign language in the secondary school. The system developed by the author of the language of games aimed at mobilization of cognitive activity of Russian language lessons, is described from the perspective of the specificity of a multilingual education system.

Keywords: gaming technology, linguistic game, cognitive activity, Russian language as foreign language, multilingual space.



Сведения об авторах

Халатова Патимат Агарагимовна, учитель русского языка и литературы, ФГКОУ «Средняя общеобразовательная школа № 13» (н.п. Борзой, Чеченская Республика, Россия)



Подписано в печать 15.02.2016.
© Наука. Мысль, 2016.