

**Боровкова Ирина Станиславовна**

канд. филол. наук, учитель

МБОУ «СОШ №32»

г. Астрахань, Астраханская область

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ-СЛОВЕСНИКА**

*Аннотация:* в статье рассматриваются основные формы и методы работы на уроках русского языка и литературы, связанные с внедрением игровой технологии. Данный материал будет полезен для практики учителя-словесника.

*Ключевые слова:* педагогическая технология, игровая технология, лингвистическая игра, литературная игра.

Среди педагогических технологий игровая технология занимает особое место. Обучение через игру не только способствует повышению мотивации учащихся, развитию их творческих способностей, но и может иметь хороший обучающий эффект. В данной статье будут рассмотрены основные виды игр, которые применяются нами на уроках русского языка и литературы в 5–11 классах.

Согласно толковому словарю, игра – это «2. Занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования. ... 5. Создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений» [1, с. 235]. Учебная игра реализует синтез данных толкований, поскольку, с одной стороны, служит для решения конкретных учебных задач, с другой, помогает учащимся отдохнуть от традиционных заданий.

К числу целей использований на уроке игровой технологии можно отнести следующие:

- 1) активизация познавательного интереса;
- 2) развитие коммуникабельности;
- 3) создание условий для творческого самовыражения;
- 4) развитие памяти, внимания, мышления, воображения;

- 5) конструктивное общение в составе социальной группы;
- 6) создание позитивного психологического климата в учебном коллективе [2].

Обратимся к собственному педагогическому опыту. Используемые нами лингвистические игры можно разделить на следующие группы.

1. *Игры с сигнальными карточками.* Они используются при изучении орфографических правил (например, «Правописание корней с чередованием а//о, е//и», «Правописание о-ё после шипящих» и т. п.). На этапе изучения нового материала игра проводится для всех учащихся, на этапе закрепления – на выбывание.

2. *Игра «Подбери слово»:* синоним, антоним, слово той же части речи, слово определённой морфемной модели и т. п. При этом возможна самостоятельная работа (за определённое время учащийся должен подобрать 10 слов) и групповая работа (учащиеся по очереди называют требуемые слова – игра на выбывание).

3. *Игра-физминутка.* При изучении тех или иных орфографических правил возможна не только работа с карточками, но и небольшая разминка. Например, при знакомстве с причастием как особой формой глагола будет уместна такая игра: учитель произносит ряд слов, в котором присутствуют глаголы, прилагательные и причастия. Когда учащиеся слышат глагол, они поднимают правую руку, когда прилагательное – левую, когда причастие – обе руки.

4. *Игра «Цепочка».* В этой игре ученики должны назвать какое-либо слово или понятие, при этом повторив то, что сказал предыдущий ученик (например, синонимы или антонимы к определённому слову).

5. *Игра «Лингвистический футбол».* В этой игре один ученик является «вратарём» и отбивает воображаемые мячи в виде вопросов одноклассников; одноклассники в данном случае являются «нападающими». Верный ответ на вопрос – отбитый мяч – один балл в пользу отвечающего ученика, неверный ответ – забитый мяч – один балл в пользу того, кто задаёт вопрос (при этом он сам на него отвечает).

6. *Ролевая игра.* На уроках русского языка мы использовали такие ролевые игры, как «Интервью» и «Репортаж». Например, при изучении темы диалог (5–7 класс) ребята получали задание в парах: один из них является известным че-

ловеком, а второй – журналистом. Задача – написать диалог-интервью и разыграть его перед классом (на этом уроке происходит первое знакомство с понятием «интервью»). Что касается игры «Репортаж», то она проводилась в 8 классе при изучении публицистического стиля речи. Учащиеся должны были представить себя журналистом, написать репортаж с места событий на какую-то актуальную тему и разыграть его перед классом.

Что касается уроков литературы, то здесь можно выделить следующие виды игр.

1. *Игра «Психологический эксперимент».* К сожалению, многие современные дети не умеют воображать и фантазировать, что связано с чрезмерной наглядностью всего, что их окружает (телевизор, компьютер, Интернет). Развитие фантазии является очень важным на уроках литературы, потому что ученик всегда должен представлять себе то, о чём он читает. Поэтому при изучении некоторых текстов (как правило, поэтических) мы проводим такую игру: учитель медленно и выразительно читает текст, а ученики с закрытыми глазами представляют себе картинку и описывают то, что они видят. При этом они должны описать всё в мельчайших подробностях. Эта игра развивает не только фантазию, но и речь учащихся, а также способствует релаксации.

2. *Ролевая игра.* На уроках литературы мы используем такие роли, как историк, литературовед, лингвист, литературный критик и т. п. Историк, к примеру, может подготовить сообщение на историческую тему; литературовед рассказать о прототипах героев; лингвист подготовить справку о значениях непонятных слов. Литературный критик оценивает художественный пересказ текста, сообщение учащегося и т. п.

Представляет интерес ролевая игра-суд, которая проводится нами при изучении двух произведений: повести А.С. Пушкина «Капитанская дочка» (8 класс) и романа Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание» (10 класс). Распределение ролей было проведено заранее: подсудимый, судья, группа адвокатов, группа прокуроров. Литературные герои данных текстов выступали в качестве свидетелей. Каждый участник должен был продумать своё поведение

и свои аргументы в пользу обвинения или защиты. Группы адвокатов и прокуроров на начальном этапе урока обсуждали свои аргументы, заготовленные дома, а затем выдвигали по 2 защитника и обвинителя. На суде они по очереди приводили свои доказательства вины или невиновности, а судья принимал решение о наказании.

3. *Игра – командное соревнование.* Подобному соревнованию нужно уделять весь урок, оно требует серьезной подготовки учащихся. Нами проводились подобные командные игры по следующим темам: «Пословицы и поговорки», «Басни И.А. Крылова», «В гостях у сказки», литературная игра по роману А.С. Пушкина «Дубровский». Как правило, команды заранее готовят название, девиз и эмблему для представления; кроме того, возможны домашние заготовки в виде иллюстраций, карточек, загадок и т. п. Соревнования того или иного рода всегда интересны для ребят. Подобные игры должны проводиться на уроках закрепления изученного материала.

4. *Игра-путешествие.* Данная игра проводится в форме путешествия по станциям, пунктам на карте и т. п.; при этом желательно использование маршрутного листа. Нами проводились уроки-путешествия по стихотворению М.Ю. Лермонтова «Бородино», по повести Н.В. Гоголя «Ночь перед Рождеством». Так, для урока по стихотворению Лермонтова намечены следующие станции: музыкальная (прослушивание увертюры П.И. Чайковского «1812 год»), историческая (сообщение историка о Бородинском сражении), лингвистическая (сообщение лингвиста о значении непонятных слов), художественная (подбор цитат к заранее заготовленным иллюстрациям учащихся), литературоведческая (сообщение литературоведа о прототипе главного героя), патриотическая (анализ заранее заготовленных пословиц и поговорок о подвиге и героизме, их связь с текстом стихотворения).

Таким образом, на уроках русского языка и литературы возможно применение игровой технологии в самых различных формах. Учебный и мотивирующий эффект от таких игр является бесценным.

***Список литературы***

1. Ожегов С.И. Толковый словарь русского языка / С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. – М., 2015. – 920 с.

2. Пашикова Е.А. Игровые технологии на уроках русского языка и литературы / Е.А. Пашикова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/> (дата обращения: 01.11.2023).

3. Зварыкина И.С. Применение игровой технологии на уроках русского языка и литературы в средней школе как способ развития познавательной активности учащихся / И.С. Зварыкина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/36a5p4> (дата обращения: 01.11.2023).