

Каркина Юлия Владимировна

учитель

МАОУ «СОШ №1 им. С.С. Алексеева»

г. Екатеринбург, Свердловская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ

***Аннотация:** в статье рассматривается настольная игра как разновидность игровой технологии, способствующей более качественному обучению русскому языку в 5 классе. Основная часть игры – презентация разработанной настольной игры «Дай подумать!», основанной на загадывании слова определенным способом. Предложены правила игры, игровое поле и пример карточек. Данная игра была апробирована учащимися 5-х классов и получила высокую оценку среди них. Кроме того, экспериментальные тесты показали, что игра стала отличным способом закрепления материала.*

***Ключевые слова:** русский язык, настольная игра, обучение русскому языку.*

В XXI веке коллективные игры незаслуженно стали отодвигаться на задний план, уступая место индивидуальным виртуальным развлечениям, которые нередко оказывают негативное воздействие на физическое и психическое здоровье маленького человека. Но именно игра – самый важный вид деятельности для ребенка. Она способствует его всестороннему развитию и подготовке к будущему. Например, настольные игры могут быть не просто развлечением, но и эффективным инструментом обучения, способствующем всестороннему развитию и подготовке к жизни.

Приведем некоторые преимущества настольных игр в образовательном процессе.

1. Развитие когнитивных навыков. Настольные игры развивают логическое и аналитическое мышление, память и концентрацию внимания. Дети учатся принимать решения, прогнозировать последствия и находить оптимальные стратегии.

2. Улучшение коммуникативных навыков. Игры учат детей эффективному общению, умению слушать, формулировать и выражать свои мысли, что положительно сказывается на развитии речи и социальных навыков.

3. Обучение сотрудничеству и командной работе. Многие настольные игры построены на взаимодействии и совместных усилиях. Дети учатся работать в команде, делиться ресурсами, поддерживать друг друга и достигать общей цели.

4. Повышение мотивации к обучению. Позитивный опыт игры превращает учебу в увлекательное приключение, где новые знания и навыки приобретаются через игру и развлечение.

Настольные игры в рамках изучения предмета «Русский язык» также способствуют улучшению знания грамматики, расширению словарного запаса, совершенствованию произношения, повышению мотивации к изучению языка, снижению уровня стресса при обучении.

Исследовав сайты интернет-магазинов настольных игр, мы выяснили, что существует достаточно большое количество таких игр, которые помогут эффективно и увлекательно закрепить предметные результаты освоения образовательной программы. Расскажем о нескольких играх, связанных с изучением русского языка. Игра для изучения орфографии «Словодыр» предлагает «латать дырки» в словах. Необходимо кинуть кубик, на гранях которого расположены разные буквы [6]. Затем найти подходящее слово, в которое можно вставить выпавшую букву, придумать проверочное. Любимая многими настольная игра «Эрудит» заключается в том, чтобы выложить слова из имеющихся букв. Важно не только количество составленных слов, но и длина слова. Игра может помочь как в расширении лексикона ребенка, так и в отработке правописания сложных русских слов. Игра с ярким названием «Ихний Ихниевич» позволяет школьникам повторить программу с 1 по 6 класс [7]. Настольная игра предполагает работу с карточками, на каждой из которых предложено определенное понятие русского языка: «тире», «дательный падеж», «прилагательное». Создатели предлагают выбирать одно из нескольких вариантов правил для игры: составить как можно

больше фраз-примеров, быстрее всех придумать фразу-пример и т. д. Игра помогает развить быстроту реакции, пополнить словарный запас и повторить различные правила по русскому языку.

К сожалению, все существующие настольные игры затрагивают лишь один определенный раздел русского языка. Мы решили создать такую игру, которая могла бы охватить сразу несколько аспектов языка.

Настольная игра по русскому языку для 5 класса «Дай подумать!» основана на популярной настольной игре «Экивоки». Суть заключается в том, чтобы описать слово или фразу определенным способом так, чтобы остальные игроки смогли отгадать. При изготовлении карточек и поля к игре, мы потрудились над их эстетическим оформлением и дизайном, подобрали интересные и полезные для пятиклассников материалы учебной программы. Так или иначе игра касается всех разделов языка.

Для игры необходимы карточки (рис. 1), игровое поле (рис. 2), песочные части, кубик, фигурки разных цветов, листочек, ручка. Учащимся необходимо разделиться на несколько команд. Оптимальное количество человек в каждой команде 4–5. Один игрок объясняет загаданные на карточках слова определенным способом. Остальные игроки должны отгадать это слово за минуту. Для начала игры нужно бросить кубик и взять карточку. Выпавшее число показывает, какое слово с карточки вы должны описать. На то же число ходов, в случае правильного ответа, ваша команда продвинется по игровому полю. Если команда отгадала загаданное слово – фишка продвигается вперед. Если не отгадала – фишка остается на месте. Команды ходят по очереди. Задача каждой команды: довести свою фигурку до конца этого поля быстрее оппонентов.

На каждый раунд в команде выбирается человек, который будет загадывать. Задача остальных членов команды – отгадать. На каждый раунд дается 1 минута. Подробнее опишем, какому заданию соответствует каждая цифра на кубике. На каждой карточке игроку предлагается 6 слов. В соответствии с числом, выпавшим на кубике, игрок выбирает слово с карточки.



Рис. 1

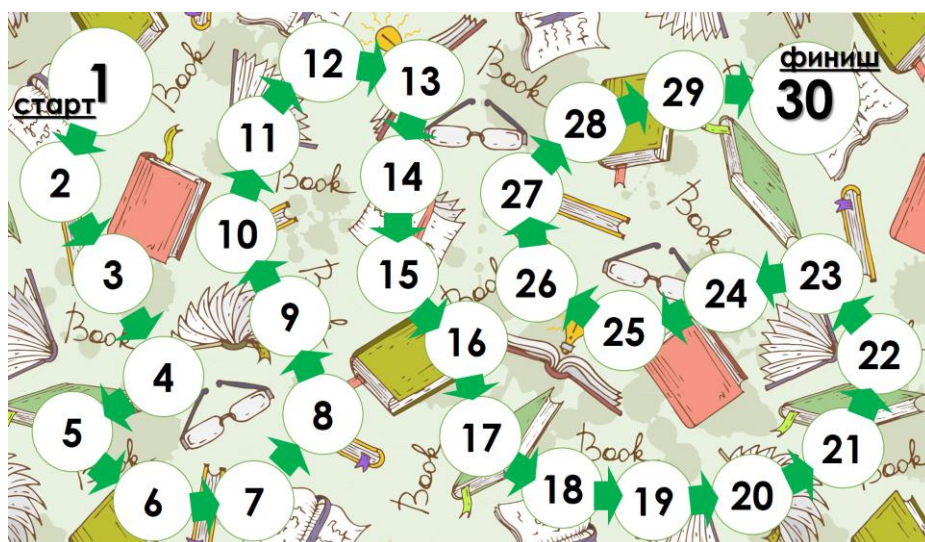


Рис. 2

Цифра «1» – прочитай слово наоборот. Если выпадает цифра «1» загадывающий должен прочитать наоборот слово, написанное на карточке под цифрой «1». Например, на карточке написано «Существительное». Игрок читает «Еоньлетивтсещус». Важно отметить, что писать то, что произносит игрок, запрещено. Слово воспринимается исключительно на слух.

Цифра «2» – словесное описание. Выпавшая цифра «2» предполагает загадывание слова путем его словесного описания, без использования однокоренных слов. Если на карточке написано «Суффикс», то игрок должен описать его примерно так: «это морфема, с помощью которой образуются новые слова, стоит после корня».

Цифра «3» – приведи примеры. Если выпадает цифра «3», то игроки должны будут отгадать заданное понятие, опираясь на примеры, иллюстрирующие это явление русского языка, которые приведет им загадывающий игрок. Так, если на карточке будет написано «Дательный падеж», игрок может произнести: «Весне, маме, принести дедушке».

Цифра «4» – ассоциация. При выпавшей цифре «4» загадывающему требуется привести ассоциации к записанному на карточке понятию. Например, если дано понятие «огонь», игрок может произнести слова: «пожар, яркий, оранжевый, обжигает».

Цифра «5» – начерти шараду. Цифра «5» предлагает игрокам отгадать шараду. На карточке будет дано понятие, состоящее из нескольких морфем. Загадывающий должен придумать слова, имеющие такие же корень, суффикс, приставку, окончание, как и загаданное слово, затем записать эти слова по порядку, но не выделять в них морфемы. Например, к слову «посадка», игрок может записать слова «полететь, садик, ножка, мама». Если игрок не может придумать слово с такой морфемой, он может поставить вместо слова прочерк, а отгадывающие могут перечислять свои версии, пока не истечет время.

Цифра «6» – покажи жеста́ми. Если команде выпала цифра «6», то их задача – отгадать пословицу, поговорку, основываясь на мимике и жестах загадывающего. В данном раунде можно использовать дополнительные предметы.

Настольная игра «Дай подумать!» подходит не только в качестве способа интересного проведения досуга, но и помогает закрепить знание грамматики и лексики русского языка. Все подобранные нами слова для карточек – термины русского языка, знакомые учащимся 5-х классов. Каждый способ загадывания способствует формированию определенного навыка ученика:

Задача «прочитать наоборот» формирует фонематический слух, развивает умение складывать слова из букв. Умение быстро прочитать слово задом наперед, а также понять прочитанное таким образом слово на слух говорит о наличии у ребенка высокого уровня фонологических способностей.

Составление словесного описания понятия позволяет ученикам проверить, помнят ли они термины, которые изучались на русском языке в течение 5 учебных лет, могут ли сформулировать определение для того или иного языкового явления. Это задание развивает память, мышление, а также грамматический строй речи, поскольку ученик должен назвать отдельные признаки и объединить их в связное предложение.

Подбор примеров на определенное грамматическое явление развивает логическое и аналитическое мышление ребенка. Кроме того, помогает учителю понять, насколько ученик способен применять правило на практике, видеть отличия одного грамматического признака от другого, анализировать языковые конструкции.

Придумывание ассоциаций – отличный способ расширить словарный запас учеников, так как от количества и разнообразия приведенных ассоциаций зависит успех хода команды. Развивает ассоциативное и системное мышление: ребенок учится устанавливать связи между понятиями, явлениями. Повышает креативность, поскольку зачастую ассоциации учащихся бывают неожиданными и выходят за рамки шаблонов. Воздействует на эмоциональный интеллект ребенка.

Создание шарад – одна из самых непростых задач для школьников, поскольку для успешного выполнения задания сначала нужно правильно разобрать слово по составу, а затем еще и предложить свои слова с теми же морфемами. Это задание расширяет словарный запас, развивает умение строить последовательные логические цепочки.

Описание фразы с помощью жестов – одно из самых интересных и эмоциональных этапов в игре. Такой способ передачи информации развивает креативность, логическое мышление, повышает навык взаимодействия с окружающими.

Отметим, что во время игры учитель может консультировать учащихся, если у них возникла трудность в понимании написанного термина. Таким образом, ученики закрепляют знания по русскому языку, а учитель отмечает пробелы в знаниях. Также после прохождения раунда преподавателю следует попросить

учащихся предложить свое объяснение загадываемого слова, задать дополнительные вопросы по попавшемуся понятию.

Настольная игра «Дай подумать!» – отличная возможность закрепить знания по русскому языку, увидеть свои проблемные места в понимании предмета учащимися, а для учителя – это способ проверить уровень усвоения учениками пройденных тем. Каждый способ загадывания позволяет развивать стратегическое мышление, память, быстроту реакции, коммуникативные навыки, умение взаимодействовать.

Список литературы

1. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выгодский // Психология развития: сб. науч. тр. – СПб.: Сфера, 2001. – С. 56–79.
2. Журба А. Ерундопель мировой науки. Любят ли гиббереллины есть гипербатон с дибораном / А. Журба, Г. Тарасевич // Кот Шрёдингера. Живой научно-популярный журнал. – 2015. – С. 144.
3. Куликовская Л.К. Дидактические игры на уроках русского языка: пособие для учителей / Л.К. Куликовская. – Алмааты: Теос, 2006. – 40 с.
4. Петрановская Л.В. Игры на уроках русского языка: пособие для учителя / Л.В. Петрановская. – М.: Наука. Интерпериодика, 2000. – 144 с.
5. Салмина Н.Г. Построение развивающих программ с использованием настольных игр / Н.Г. Салмина, И.Г. Тиханова, О.В. Черная // Психологическая наука и образование. – 2011. – №2. – С. 76. EDN OIRDRF
6. Словодыр. Правила игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://hobbygames.ru/slovodir/rules> (дата обращения: 24.02.2025).
7. Настольная игра «Ихний Ихниевич» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://bandaumnikov.ru/product/ihnii-ihnievich/> (дата обращения: 24.02.2025).