

УДК 37.02

***ПРИМЕНЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В ШКОЛЕ НА ПРИМЕРЕ
ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ РАЗРАБОТКИ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ***

Нечаева О.А.

К.п.н.

Калужский Государственный Университет им. К.Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Тимашова А.С.

Студент

Калужский Государственный Университет им. К.Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Овчинникова А.В.

Студент

Калужский Государственный Университет им. К.Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Аннотация: Данная статья посвящена дидактической игре и значимости её использования на школьных уроках. Нами проанализирована роль этой игровой технологии как одного из наиболее эффективных средств достижения метапредметных результатов, детально описана её структура, а также предложена наша собственная разработка дидактической игры по русскому языку для 6 класса, позволяющая дать более полное представление о том, как именно можно использовать эту технологию на уроке.

Ключевые слова: педагогическая технология, дидактическая игра, урок русского языка, образование, учебная деятельность.

***APPLICATION OF DIDACTIC GAME IN SCHOOL ON THE EXAMPLE OF
PEDAGOGICAL DEVELOPMENT IN THE RUSSIAN LANGUAGE***

Nechaeva O.A.

Ph.D.

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Timashova A.S.

Student

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Ovchinnikova A.V.

Student

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Abstract: This article is devoted to the didactic game and the importance of its use during school lessons. We analyzed the role of this game technology as one of the most effective means of achieving meta-subject results, described its structure in detail, and also proposed our own development of a didactic game in Russian for the 6th grade, which allows us to give a more complete idea of exactly how this technology can be used in the classroom.

Keywords: pedagogical technology, didactic game, Russian language lesson, education, educational activity.

На сегодняшний день одной из основных целей образования является формирование такой атмосферы на уроке, которая способствовала бы
Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

достижению качественно нового уровня обучения в соответствии с растущими потребностями современной жизни.

Перемены, происходящие в образовании, требуют применения новых и совершенствования используемых технологий обучения и воспитания. Педагог может выбрать наиболее подходящие для конструирования урока методы и приёмы обучения.

По сравнению с другими педагогическими технологиями игровая является самой древней, и особняком среди всех игр стоит дидактическая игра. По определению В.Н. Кругликова, это «вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения» [4].

В наши дни дидактическая игра остаётся эффективным способом развития когнитивных, интеллектуальных и творческих способностей учеников. Игра преподносит изучаемый материал в доступной для ребёнка форме, позволяет по-новому взглянуть на привычный урок, вызывает интерес к учебному предмету. В.Л. Сухомлинский писал, что «...духовная жизнь ребёнка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества» [5].

Значимость применения дидактической игры остается высокой. Игровые элементы на уроках помогают достигнуть метапредметных результатов освоения учащимися образовательных программ. Важное место в требованиях ФГОС для учеников среднего звена занимает их готовность к участию в построении индивидуальной образовательной траектории; к осуществлению учебной деятельности и организации учебного сотрудничества с педагогическими работниками и сверстниками. Помимо этого, школьники должны овладеть навыками работы с информацией: уметь воспринимать и

создавать информационные тексты, в том числе в цифровом формате, учитывая как назначение информации, так и целевую аудиторию [1].

Большое значение имеет возможность организации группового взаимодействия школьников в процессе игры: ученики подросткового возраста стремятся к сотрудничеству с одноклассниками (на первый план выходит интимно-личностное общение со сверстниками). С целью удовлетворить потребность школьников во взаимодействии друг с другом учитель может организовать их совместную деятельность, используя игровые технологии, где необходимо разделение класса на команды. В совместной работе учащихся можно выделить ряд преимуществ:

- объем и глубина понимания усваиваемого материала увеличивается;
- на формирование ЗУНов тратится меньше времени, чем при фронтальном обучении;
- число учеников, которые не работают на уроке, сокращается;
- уровень школьной тревожности существенно снижается;
- познавательная активность учащихся возрастает;
- класс становится более сплоченным;
- в ходе совместного выполнения заданий дети приобретают навыки, необходимые для жизни в социуме: такт, ответственность, умение высказывать и корректировать свое мнение под влиянием контраргументов;
- педагог получает возможность осуществлять дифференцированный и индивидуальный подход к ученикам: учитывать их способности, темп работы, склонности, взаимную симпатию и антипатию при делении класса на группы, давать задания, различного уровня сложности, уделять больше внимания школьникам, у которых возникают трудности в понимании и усвоении материала [2].

В структуре дидактической игры можно выделить несколько элементов, такие как: дидактические и игровые задачи; содержание; сюжет; правила; средства; игровые действия; оценка; результат.

Задачи игры. В процессе игры реализуется как дидактическая задача (цель деятельности педагога по обучению и развитию детей), так и игровая (задача самого ребёнка, то, что ему необходимо сделать). Дидактическая задача специально завуалирована в игре и предстаёт перед учениками в виде игровой задачи.

Сюжет игры – это детальное изложение её содержания, характеристика действий, которые необходимо выполнить ученикам для достижения определённого результата.

Правила игры – совокупность требований, отражающих сущность игры. С помощью правил учитель управляет игрой и действиями детей.

Средства игры – это все материалы, необходимые педагогу и ученикам в игровом процессе.

Игровые действия, являясь основой игры, выступают и средством реализации дидактической и игровой задачи. Выполняя игровые действия, учащиеся самостоятельно ставят перед собой промежуточные цели и задачи и структурируют свою деятельность в соответствии с правилами игры.

Оценка крайне важна для дидактической игры: именно благодаря оценке ученики могут отслеживать свой уровень знаний по какой-либо теме, разделу или учебному предмету в целом.

Результат игры отражает достижение учебной цели. Учителю нужно сосредоточить внимание обучающихся не на победе, а именно на итогах игры, подчёркивая успехи даже не очень отличившихся игроков.

Роль игры в процессе обучения не исчерпывается лишь развлекательно-рекреативными возможностями. «В том и состоит её феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде» [3, 7]. Дидактическая игра применяется в следующих случаях:

1. как отдельная технология для изучения новых аспектов учебного предмета;
2. в качестве одной из составляющих более общей технологии;
3. в качестве полноценного урока или его части;
4. как технология, используемая во внеклассной деятельности.

В качестве примера дидактической игры приведём нашу разработку для 6 класса по русскому языку, рассчитанную на весь урок.

1) Тема урока – «Путешествие в лексикологию».

2) Тип урока – урок рефлексии.

3) Формы работы на уроке – групповая.

4) Цели урока:

- деятельностная: способствовать формированию у учеников умения рефлексировать, научить детей находить причину своих затруднений, самостоятельно строить алгоритм действий по их устранению, научить самоанализу действий.

- содержательная: закрепить знания учащихся об общеупотребительной и неупотребительной лексике русского языка, об исконно русских и заимствованных словах, а также о типах лексических словарей с применением технологии дидактической игры.

- воспитательная: способствовать формированию познавательного интереса к русскому языку, развитию умения сотрудничать и работать в группе.

5) Дидактические задачи:

- развивать навык использования лексических словарей в соответствии с их назначением;
- закрепить умения разграничивать исконную и заимствованную лексику по определённым признакам;
- способствовать усвоению знаний о территориально- и социально-ограниченной лексике русского языка.

Данную дидактическую игру целесообразно проводить на одном из уроков, посвящённых повторению изученного материала по разделу «Лексика. Культуры речи». В целом игра представляет собой виртуальное путешествие в мир сказочных героев, которые по очереди предлагают ученикам задания по пройденным темам. Но прежде, чем начать, класс нужно поделить на 2–3 команды, которые будут на скорость делать предложенные упражнения. Если учитель видит, что времени на выполнение всех заданий или их проверку по каким-либо причинам недостаточно, встречу с оставшимися героями и подведение итогов можно перенести на следующий урок без ущерба для сюжета.

6) Игровая задача: командам необходимо правильно выполнить как можно больше предложенных заданий.

7) Средства игры: мультимедийная презентация, проектор, интерактивная доска, компьютер, колонки.

8) Правила игры: ученики 6 класса на ближайшие 45 минут урока превращаются в странников, чей долгий и тернистый путь к сокровищам пролегает через ряд локаций, на каждой из которых их встречают персонажи славянской мифологии и реальные люди, жившие на Руси в далеком XII веке. На

протяжении всего путешествия школьникам приходится сталкиваться с множеством препятствий, преодолеть которые им помогают вышеупомянутые герои. Однако делают они это не только из нравственных побуждений, но и за определенную «плату». Прежде, чем помочь ученикам, они требуют взамен проявить свои знания русского языка по той или иной теме, входящей в раздел «Лексика. Культура речи». Только после этого странники могут продолжить свой путь.

9) Сюжет игры. Первый персонаж, которого встречают дети, – всем известный Илья Муромец. Стражник встречает ребят у ворот и просит назвать нужный пароль для входа в игру (рис. 1).



Рис. 1. Вход в игру (авторская разработка)

Паролем является предложение, которое ученики должны составить из отдельных слов, предварительно оставленных учителем на парте каждой из команд. *Слова:* «язык», «которая», «река», «и», «меняется» (Язык – река, которая течёт и меняется). Предложение составляется на скорость (дается не более 30 секунд). Команде, собравшей и озвучившей пароль быстрее всех, удастся «договориться» со стражником. Илья Муромец пропускает путников, и ворота с характерным скрипом открываются. В презентации нет анимаций, однако это компенсируется встроенными звуковыми эффектами и музыкальным

сопровождением, что способствует более глубокому погружению в сказочную атмосферу.

Пройдя через ряд торговых лавок по мощеной камнем дороге, ученики выходят за пределы древнего городка и оказываются на цветущем лугу. Насладившись красотами природы, шестиклассники спускаются к берегу шумящей реки. Река равнинная, однако мощность её водного потока сопоставима с горным: вброд не перейти, вплавь до противоположного берега не

Распределите приведенные ниже слова по группам.

Бурса, сажень, вече, стрелец, армяк, управа, институтка, кафтан, камзол, стражник, исправник, аршин, ратник, воевода, курсистка, приказчик, вершок.

Старые меры длины и веса	Старинная одежда и обувь	Названия учреждений и должностей их лиц	Названия лиц по профессии, занятию	Названия учебных заведений и учащихся
--------------------------	--------------------------	---	------------------------------------	---------------------------------------

Рис. 2. Задание по теме «Историзмы» (авторская разработка)

добраться, мостов поблизости тоже не видать. На этом маленькое путешествие охотников за сокровищами могло бы закончиться, однако на помощь им приходит русалка, которой необходимо выполнить домашнее задание. Она предлагает помочь «путникам» перебраться через бурлящий поток реки, но у неё есть условие: они должны помочь ей правильно выполнить задание по теме «Историзмы» (рис. 2).

После того, как ребята справятся с заданием, благодарная русалка плеснёт хвостом по водной глади, и с одного берега на другой перекинется крепкий деревянный мост. Ученики снова «отправляются в путь»: «проходят» по мосту и через время оказываются на пшеничном поле, где крестьяне убирают урожай.

Поле широкое, конца края не видно: тропа вдоль него в нескольких направлениях идет, а какой из путей верный – не понятно. В поле дети встречают нового героя, одного из рабочих, который соглашается показать «путникам» дорогу, если они справятся с его заданием: вспомнить, как во времена Древней Руси назывались указанные части тела (рис. 3).



Рис. 3. Задание по теме «Архаизмы» (авторская разработка)

На этом препятствия на пути ребят не заканчиваются: теперь крестьянин просит учеников выполнить задание, которое предлагает его сын (рис. 4).

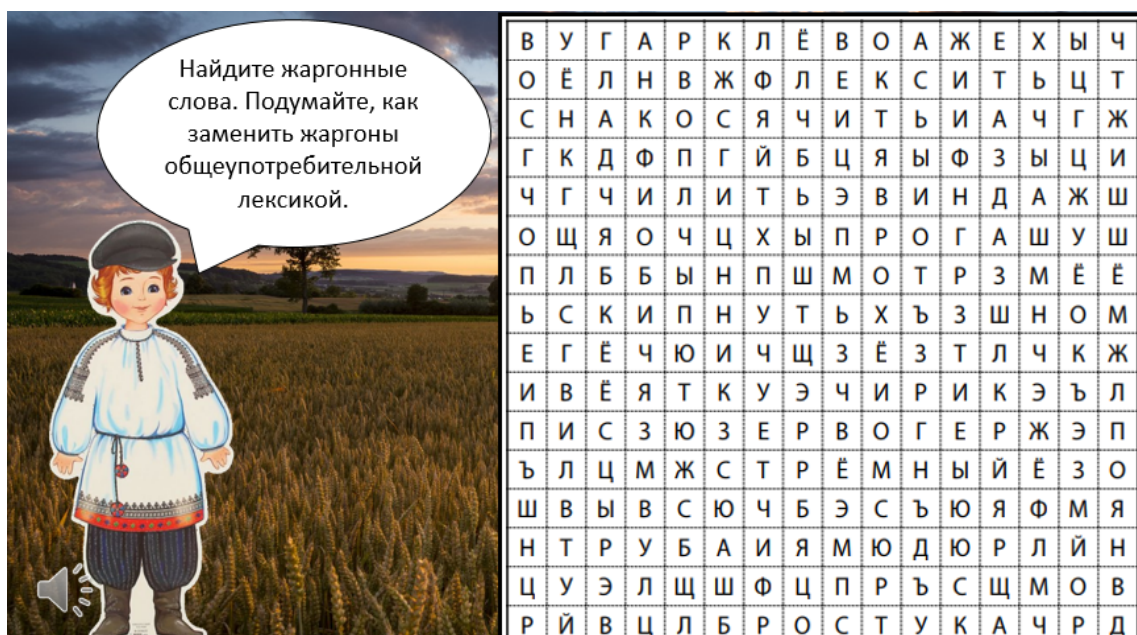


Рис. 4. Задание по теме «Жаргонизмы» (авторская разработка)

Когда учащиеся справляются с данным заданием, несговорчивый крестьянин указывает им путь, и путники снова «отправляются в дорогу»: «идут» по тропинке в тёмный лес и оказываются у болота.

Болото – место опасное, топкое. Как ни старались ребята его обойти окольными путями, все команды застревают в «плену» природы. На этом этапе целесообразно провести физкультминутку с включением движений, имитирующих попытку учащихся выбраться. Освободиться у школьников не получается, но в этом готовы помочь Водяной и Кикимора. Однако сначала ребятам нужно справиться с их заданием (рис. 5–7).



Рис. 5. Водяной и Кикимора (авторская разработка)

Разгадайте кроссворд.
По вертикали:

2. бытовой нагревательный прибор или электроприбор, предназначенный для разглаживания складок и помятостей на одежде.
3. часть земной поверхности, для которой характерно определенное сочетание рельефа, климата, почв, растительного и животного мира и т. п.
4. человек, выведывающий государственные и в особенности военные тайны какого-нибудь государства и сообщаящий их другому государству.
7. состязательность, соперничество на каком-либо поприще.
8. плодовое дерево или кустарник с крупными, сочными плодами, покрытыми толстой кожурой.
10. приспособление, предназначенное для замедления процесса падения предметов в воздухе.
12. электронное устройство, предназначенное для визуального отображения информации.
15. один из видов фортепьяно, имеющий форму высокого стоячего ящика с вертикально натянутыми

Рис. 6. Кроссворд по теме «Заимствованные слова». Часть 1 (авторская разработка)

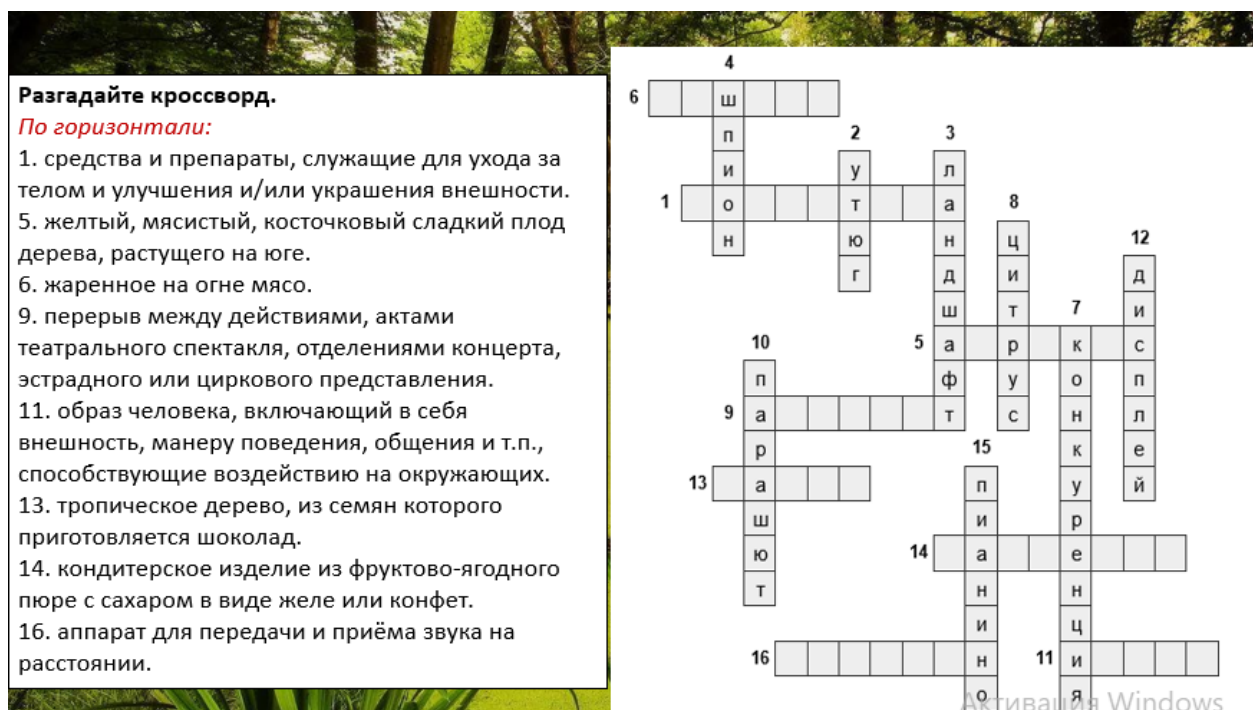


Рис. 7. Кроссворд по теме «Заимствованные слова». Часть 2 (авторская разработка)

Решив задание, ученики успешно «выбираются» из болота, «заходят» в чащу леса и «набредают» на дом Бабы-Яги, которая также предлагает задание для детей в обмен на их освобождение (рис. 8).



Кот



Баба Яга получила письмо от дальнего родственника, живущего в деревне. Однако сколько ни силилась она его прочесть, ничего не выходило. Часть письма Яга, конечно, поняла, но некоторые слова ей были совершенно не знакомы.

Помоги Бабе Яге расшифровать письмо. Для поиска слов-синонимов воспользуйся словарём.

Письмо

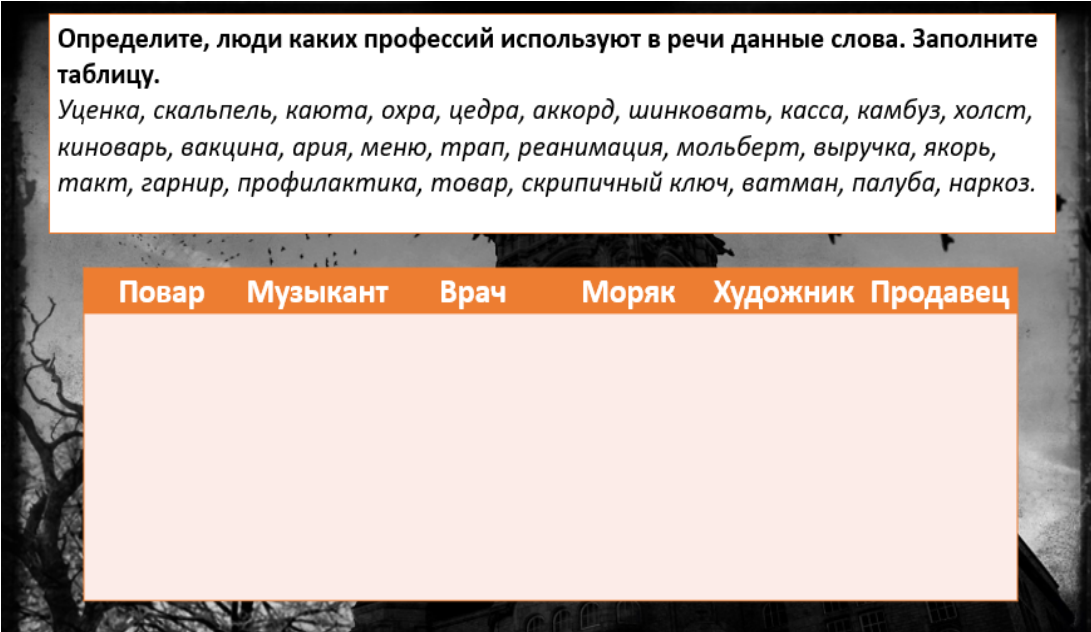
«... дабы хворь прошла всякая, делай почаще, сестрица, салат по моему волшебному рецепту. Встань с утра пораньше, как только **кочет** запоет, пойдти на огород и возьми 2-3 штуки **бурака**. После ступай с ним в **хату**, залей водой и вари в котелке, пока не сварится. Затем возьми **рогач** и выстави вареву на окно остудиться. Сама в то время мелко нарежь **цибулю**. Через четверть часа перемешай всё с тертым **бураком**...».

Активация Windows

Рис. 8. Задание по теме «Диалектизмы» (авторская разработка)

Ученики помогают Бабе-Яге расшифровать письмо дальнего родственника, и ей приходится их отпустить. В благодарность за помощь она даёт им волшебный клубочек, который приводит их к замку Кощея Бессмертного, где, по легенде, хранятся несметные сокровища.

У ворот замка ученики встречают воронов, охраняющих владения Кощея. Просто так они «путников» не пропустят: им нужно проявить знание лексики социально ограниченного употребления, а именно, профессионализмов (рис. 9).



Определите, люди каких профессий используют в речи данные слова. Заполните таблицу.

Уценка, скальпель, каюта, охра, цедра, аккорд, шинковать, касса, камбуз, холст, киноварь, вакцина, ария, меню, трап, реанимация, мольберт, выручка, якорь, такт, гарнир, профилактика, товар, скрипичный ключ, ватман, палуба, наркоз.

Повар	Музыкант	Врач	Моряк	Художник	Продавец

Рис. 9. Задание по теме «Профессионализмы» (авторская разработка)

Ученики распределяют лексические единицы согласно профессиям, чьи представители нередко их употребляют, после чего вороны пропускают ребят внутрь замка.

«Побродив» по мрачным коридорам особняка, дети встречают его хозяина, самого Кощея Бессмертного. Верные слуги уже сообщили Злодею о намерениях ребят заполучить его сокровища, и тот, не желая расставаться со своим золотом так просто, 3 дня и 3 ночи пытался придумать задание, с которым не справится ни один ребенок или взрослый. С этой целью Кошмой обратился к своим книгам в темном переплете, но столкнулся с трудностями понимания

некоторых слов. Тогда Злодей решил взять один из словарей, которых ему надали к Новому году, но столкнулся с ещё одной проблемой: читать Кощей любил, особенно письма с ежедневными новостями сказочного мира, но вот словарями пользоваться совершенно не умел. Подумал Злодей, подумал, взял лист с пером и записал все вопросы, касающиеся словарей, которые у него были. «Лучше задания не придумаешь, – с восторгом перечитал он написанное, – не ответят хотя бы на один вопрос – заключу их в темницу». Ближайший советник взял свиток из рук Кощея, перечитал его и переработал вопросы в небольшие

Кощей Бессмертный – большой книголюб. На полках в его замке стоит множество самых разных повестей, романов, трудов сказочных ученых и лексических словарей.

Напиши, какой словарь должен взять сказочный злодей, если:

1. В книге он наткнулся на незнакомое слово и не знает его значения;
2. Кощею очень хочется узнать побольше о происхождении слова;
3. Злодей пишет письмо, и ему необходимо подобрать слово, близкое по значению к другому слову, чтобы избежать повтора;
4. Перед Кощейем заимствованное слово, которого он не знает;
5. Нужно подобрать слово с противоположным значением;
6. Сказочный герой не знает, как правильно произносится слово, куда следует ставить ударение;
7. Кощей боится сделать ошибку в написании слова;
8. Перед ним слова, которые совпадают по своему внешнему оформлению и звучанию, но значение у них явно разное;
9. Злодей собирается в отпуск за границу и, рассматривая карту, задумался, как произнести географическое название.

Активация Windows

Рис. 10. Задание по теме «Словари» (авторская разработка)

ситуации со своим повелителем (рис. 10).

Когда учащиеся выполняют задания и оказывают помощь Кощею Бессмертному, он их благодарит и, восхищенный умом ребят, одаривает их золотом.

10) Оценка и подведения итога урока. По окончании игры учитель подсчитывает количество баллов за правильно выполненные задания, объявляет победителя и выставляет оценки за работу на уроке с учетом мнения членов группы: один из представителей команды встаёт и высказывает мнение

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

коллектива микрогруппы, приводя аргументы. Как правило, этим представителем является капитан команды или другой ученик, наделённый развитыми лидерскими качествами.

Вывод: Использование дидактической игр на уроках русского языка существенно повышает уровень мотивации школьников к изучению темы раздела и учебному предмету в целом. Благодаря использованию современных технологий на занятии имеется возможность представить учебный материал в более наглядной, доступной и интересной форме. Деление коллектива на микрогруппы (команды) является дополнительным стимулом для учащихся, так как имеет место соревновательный характер деятельности и коллективное взаимодействие. Важно отметить, что наиболее эффективной данная разработка будет при ее использовании на уроках рефлексии. Для уроков «открытия» новых знаний и развивающего контроля требуется существенная переработка как самих заданий, так и порядка и структуры их подачи. При условии внесения необходимых изменений дидактическая игра или её элементы могут успешно применяться на всех типах урока русского языка.

Библиографический список:

1. Блинова Т.Л., Кадникова А.П. Дидактические игры по математике как средство достижения метапредметных результатов обучения // Электронная библиотека УрГПУ. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: <http://elar.uspu.ru/handle/uspu/17221> (дата обращения: 20.01.2023);
2. Жилина С.Н., Сергеева Б.В. Дидактическая игра как средство формирования коммуникативных универсальных действий у младших школьников / Жилина С.Н., Сергеева Б.В. // Педагогические науки. – 2014. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: <https://scienceforum.ru/2014/article/2014000527> (дата обращения: 20.01.2023);

3. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие. – Челябинск: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019;

4. Панкова О.В. Дидактическая игра как средство активизации познавательной деятельности // Вопросы науки и образования. – 2018. [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/didakticheskaya-igra-kak-sredstvo-aktivizatsii-poznavatelnoy-deyatelnosti/viewer> (дата обращения: 16.11.2022);

5. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: https://pedlib.ru/Books/1/0214/1_0214-22.shtml (дата обращения: 29.12.2022).

Оригинальность 94%