

ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК НЕРОДНОГО

А. У. Юлдашев

*Средняя общеобразовательная школа №30
(Самаркандская область Иштиханский район)*

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.

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 сведений, 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 узбекском 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»

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.

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 развивают 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. Троицкая Н.Б. Нестандартные уроки и творческие занятия. – М.: Астрель, 2004. – 167 с.
2. Шмаков С.А. Игры для учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994. – 203 с.
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.