

Расулова Гюльнар
РОЛЬ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Хотелось бы поделиться опытом, накопленным при применении игр на занятиях со студентами, изучающими русский язык. Игра как средство обучения (в основном на начальном этапе) содержит большие потенциальные возможности. Даже взрослые студенты охотнее занимаются грамматикой, когда материал оформлен в виде игры. У студентов появляется особая предрасположенность к занятиям, возникает как бы азарт игры. Игровая форма способствует созданию на уроке благоприятного психологического климата, снимает напряжение и утомляемость, развивает внимание и память, даёт возможность повторить и закрепить усвоенные лексические и типовые фразы.

Тщательно продуманная и хорошо проведённая игра облегчает введение и закрепление языкового материала (лексики, грамматики, фонетики) и способствует формированию соответствующих умений и навыков в различных видах речевой деятельности.

Как и любой другой вид деятельности, игра начинается с побуждающей причины (мотива), преследует определённую цель, имеет конкретное, понятное студенту содержание и исполнительную часть – игровые действия.

В игре возникает необходимость что-то сказать, принять участие в общении. В условиях игры формируется мотив говорения на иностранном языке. Например, играя в «магазин», студент – «покупатель» вынужден спрашивать о необходимом ему товаре, о его цене, размерах и т.п. «Продавец» же должен отвечать и предлагать «товар».

В подобных ролевых играх студенты искренне переживают свою роль, перевоплощаются в воображаемый образ: врача, продавца, покупателя и т.д. Эти многообразные переживания в процессе игры, связанные с выполнением роли психологи считают основной причиной, побуждающей студентов играть.

Что же такое игра на уроке русского языка с точки зрения её содержания и структуры? Каковы её обучающие возможности и механизм воздействия?

С одной стороны, игра обусловлена рядом правил, определяющим её сюжет. В ходе игры эти правила получают чаще всего весьма лаконичное словесное выражение. А так как в каждой игре мы имеем дело с одним-двумя речевыми образцами, повторяющимися многократно, то с точки зрения организации словесного материала игра не что иное, как языковое упражнение.

С другой стороны, игра представляет собой ситуацию, которая многократно проигрывается в более или менее сложных микроситуациях. При этом игра может проигрываться каждый раз в новом варианте.

В ходе игры происходит соревнование. Желание победить мобилизует мысль и энергию играющих, создаёт атмосферу эмоциональной напряжённости. Речевое общение, включающее в себя не только собственную речь, но и жест, мимику имеет ярко выраженную целенаправленность, оно носит обязательный, мотивированный и естественный характер. Несмотря на некоторую запрограммированность, игра имеет элементы спонтанности.

Таким образом, игра рассматривается как вариативно-ситуативное речевое упражнение, в ходе которого студенты приобретают опыт речевого общения. Поэтому игра не только должна занимать важное место на уроке, но и может быть его стержнем. В то же время игра ни в коем случае не должна противопоставляться основной части урока. Надо стремиться к тому, чтобы игровой элемент присутствовал на всех этапах урока и создавал общую игровую атмосферу.

Основной задачей во всех играх на уроке является быстрое и прочное усвоение фонетики, лексики, грамматики русского языка, развитие устной речи и перевод на различных этапах обучения. Цель деления обучения на этапы – облегчить преподавателю подбор игр для соответствующего периода обучения.

На первом этапе в основном идёт коррекция произносительных навыков на материале звуков, слов, предложений и коротких текстов, накопление словаря и усвоение наиболее употребительных речевых моделей. На втором этапе – пополнение лексического запаса и расширение круга речевых моделей – вариантов. Сравним: Книга лежит на столе – первый этап. Шкаф стоит в углу – второй этап. На третьем этапе основное внимание уделяется развитию речи, практическому использованию накопленного словаря в знакомых грамматических структурах. Для первого и второго этапов проводятся преимущественно игры по фонетике и грамматике, для третьего этапа – игры для развития речи и обучения переводу.

Все игры по своей структуре можно разделить на две группы: сюжетно-игровые и игры-упражнения.

Сюжетно-игровые содержат все элементы игры: сюжет, роль, игровое действие, игровое правило, игровой материал («Знакомство», «Учёба», «Экскурсия по городу», «В магазине», «В библиотеке» и т.п.).

В игры-упражнения включены отдельные элементы игры. В них есть элемент загадки, игровое действие или правило. К этой группе относятся игры: «Кто идёт?», «Конец слова потерялся», «Пропущенная буква», «Охота за синонимами», «Лестница слов», и т.п. Примеры некоторых игр будут приведены ниже.

Игровые задания могут быть разных типов: игры – соревнования, где студентов увлекает стремление к победе; инструментальные (предметные), где студенты стремятся использовать речь при работе с реальными предметами; ролевые, в которых они выступают в заданных социальных ролях и игры – дискуссии.

Все дидактические игры включают в себя речевые действия в сочетании с мимикой, жестом. Особое место занимает наглядность: таблицы, схемы, рисунки, лото картинные и цифровые, различные предметы, которые способствуют быстрому выполнению грамматических форм, определённых грамматических и лексических групп и правильному их употреблению в предложении.

Каждая игра преследует определённые цели. Намечая игру, преподаватель должен чётко осознать, какие знания у студентов он будет закреплять с помощью данной игры, какие развивать навыки и умения.

Успешное проведение игры зависит от уровня подготовки студентов и этапа обучения. Например, игру «Отгадай, что я делал вчера» используют на первом этапе обучения. Она требует не только знания слов, обозначающих действия (ходил, смотрел, катался, читал), но и умения правильно построить фразу. На втором этапе обучения подобные игры служат средством закрепления изученной грамматической темы.

Рассмотрим вопросы организации игры и методические рекомендации к проведению игр на уроках русского языка, а также роль и место преподавателя в дидактических играх.

Подготавливая игру, преподаватель должен чётко сформулировать две цели. Первая – скрытая учебная цель. Она формируется и последовательно проводится преподавателем, но не сообщается студентам. Вторая цель – игровая. Эта цель ставится перед студентами и сообщается, какими языковыми средствами они могут её достичь. Перед тем как начать игру, преподаватель сообщает, на каком материале она будет проводиться. Также преподаватель предупреждает о возможных затруднениях и с помощью контрольных вопросов выясняет понимание материала, на котором построена игра. Преподаватель сообщает задачу и объясняет правила игры, показывает образец, как надо выполнять игровое действие. Иногда по ходу игры преподавателю приходится вводить некоторые фразы и выражения, используя перевод или игровую ситуацию.

Перед игрой целесообразно дать студентам образцы нужных в игре форм, предложить отработать их проговариванием хором. Важно отметить, что любую игру можно начинать в первые же недели обучения, когда студентами усвоен минимум какого-либо материала: звуков, букв, речевых образцов, грамматических форм.

Следует отметить, что организация игр может натолкнуться на некоторые трудности. Так, вначале студенты неохотно соглашаются участвовать в играх. Задача преподавателя – увлечь, заинтересовать их. Чтобы игра не закончилась слишком быстро, преподаватель должен предложить дополнительные условия в целях активизации речи. Если же игра затягивается, так как студенты не могут найти нужного решения, не могут понять условий игры, преподаватель должен быстро прийти на выручку подсказкой ответа, переформулировкой задачи, привлечением внимания к главной цели.

Важно соблюдать соответствующий темп и ритм ведения игры: быстрый вызывает отставание большинства студентов, медленный порождает длительное ожидание своей очереди, скуку, потерю интереса.

В процессе игры преподаватель должен проявлять максимум внимания, такта, доброжелательности к студентам, создавать в группе атмосферу доверия, уверенности в своих силах. Преподаватель не должен прерывать речь учащихся замечаниями. Если ответ не верен, следует тактично поправить студента, подбодрить, а в конце игры обязательно похвалить его.

Возникает вопрос: кто должен быть ведущим в игре, преподаватель или учащийся?

Вначале, пока студенты привыкают к игре, преподаватель – и ведущий, и судья, и участник игры. Он должен постепенно отходить на задний план, предоставляя как можно больше инициативы студентам. В то же время он всегда остаётся участником игры.

В процессе игр преподаватель должен постепенно воспитывать ведущих из числа лидеров, а в простых играх предлагать роль ведущего поочерёдно разным студентам. Но есть игры, где ведущим может быть только преподаватель. Это такие игры, где необходимы творческие решения: уточняющие вопросы, вовремя поданная реплика. Всё это способствует поддержанию интереса к игре.

В современной методике преподавания русского языка обобщён большой опыт использования игр на уроке, на неограниченные возможности создания игровых ситуаций, помогающих постичь различные языковые явления.

Итак, из сказанного выше можно сделать следующие выводы:

1. Дидактические игры – один из приёмов обучения русскому языку помогает создать на уроке естественную речевую ситуацию, активизировать деятельность студентов на уроке, выступать в качестве закрепления знаний.

2. Правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, внимание, помогают студентам выработать определённые речевые умения и навыки.

3. Игра даёт возможность студенту оценить себя на фоне других студентов, не только проявлять способности, но и совершенствовать их.

4. Игра позволяет создать между группой и преподавателем, между членами группы особые доверительные отношения, создаёт в группе непринуждённые дружеские и одновременно деловые отношения.

Все вышеперечисленные факторы позволяют поставить дидактические игры в один ряд с другими приёмами и средствами, активно действующими на познавательную деятельность студентов.

Литература.

1. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1979.
2. Лернер И.Я. Дидактические основы методов обучения. М., 1981.
3. Лукашук М.П. Занимательный материал по русскому языку. Минск, 1967.
4. Акишина А.А. Жаркова Т.И. Игры на уроках русского языка. М., 1990.
5. Чистяков В.М. Игры в помощь изучения русского языка. М., 1976.
6. Баев П.М. Играем на уроках русского языка. Пособие для преподавателей зарубежных школ. М., 1989.

Xülasə

Məğalədə rus dilini tədris etmə zamanı didaktik oyunların rolu haqqında yazılmışdır.

Acar sözlər: *oyun, tapşırıq, rol.*

Summary

The article discusses the role of didactic games in teaching students of Russian language.

Key words: *game, job, role.*

RƏYÇİ: dos. E.Vəliyeva