(cc) BY

Зензеря Ирина Викторовна
канд. филол. наук, доцент
Куйбышевский филиал
ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный
педагогический университет»
г. Куйбышев, Новосибирская область

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Аннотация*: в статье рассматриваются различные виды игр, которые можно применять на уроке русского языка. Автором наиболее подробно представлена классификация настольных игр, в частности «Галактика местоимений».*

Ключевые слова*: игра, геймификация, урок, русский язык.*

В педагогической литературе на данный момент существует достаточно много подходов к классификации игр, в основу которых авторы кладут разные основания. В нашей работе мы остановимся лишь на некоторых из них.

А.В. Запорожец и А.П. Усова предлагают такую классификацию игр:

– подвижные игры;

– дидактические игры;

– игры-драматизации [1].

Рассмотрим особенности применения настольных игр на уроках русского языка. Настольные игры можно использовать тогда, когда за маленький промежуток времени необходимо изучить большой материал.

Игры такого формата требуют от учителя предварительной тщательной подготовки. Если настольная игра будет правильно организована и проведена, то она положительно повлияет на процесс обучения. Необходимо отметить, что такие игры очень сильно локализованы в пространстве, также они требуют необходимой атрибутики (игровое поле, карточки с заданиями, фишки, кубики, правила игры), которая выполняет функцию раздаточного материала для урока.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Для того, чтобы ученикам было удобно видеть и выполнять задания, а учителю отслеживать их, можно создать карточки с заданиями. Они бывают нескольких видов:

– «*обычная*» (на одной стороне логотип, на другой стороне задание);

– «*янус*» (двусторонние, задания с двух сторон);

– «*сплит*» (две в одной);

– «*тетра*» (четыре в одной);

– «*ресурс*» (оплата чего-либо или покупка);

– «*запрос*/*действие*» (взаимодействие с кем-либо) [2].

Все эти карточки можно собирать в определенные комбинации, например, собрать все формы глагола; собрать все части речи; собрать целое и логичное предложение.

Поле в настольной игре тоже бывает нескольких видов:

– *конечное* (ученику необходимо пройти все до финиша, по дороге ему встречаются различные триггеры);

– *круговое* (ученик ходит, набирает, тратит собранные ресурсы по кругу, пока они не закончатся);

– *закрытое* (ученикам поле открывается только по частям, необходимо не только что-то узнать, но и применить на практике).

Если используется *конечное поле*, то получается некая «сеть», которая представляет собой длинную последовательность информации. На *круговом поле* ресурсы расставлены таким образом, что внимание направлено на их получение. При использовании *закрытого поля* появляется некая тайна, которую ученики узнают только при последующем прохождении, что также привлекает все внимание.

Для того, чтобы настольная игра принесла положительный результат на уроке, учителю необходимо соблюдать некоторые правила при подготовке.

Во-первых, учитель должен определить, на каком именно уроке следует проводить игру и есть ли в ней необходимость, а также выбрать тему.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Во-вторых, создавая настольную игру, учитель должен определить её главную цель и задачи, которые она достигнет, а также соотнести её с целями и задачами предстоящего урока.

В-третьих, учитель должен оценить уровень знаний обучающихся и общую активность класса.

В-четвертых, необходимо определить смысл игры для участников (преодоление препятствий, победа; удовольствие от ощущений; исследование нового; демонстрация достижений).

В-пятых, определить тип игры (соревновательная; кооперативная; один против всех; предатель в отряде).

В-шестых, обозначить индикатор победы (деньги; очки; количество объектов; затраченное время; собранные комбинации карточек).

В-седьмых, учителю необходимо разобрать информацию на ПИНы (пакет информации одного вида) и предложить завлекательную формы для её сбора во время игры. Обычно необходимы для сбора комбинации, где присутствует общий признак (собрать все глаголы совершенного вида, которые присутствуют в заданиях).

В каких случаях используется настольная игра на уроке?

1. Небольшое количество игроков – до 20 (4 команды по 5 игроков) на один стол.

2. Нет необходимости общаться большой командой.

3. Нужен постоянный контакт ведущего с каждым участником (объяснение правил, чтение заданий).

4. Рефлексия происходит в процессе игры.

5. Необходима большая плотность игры (все принимают участие в игре).

6. Необходимо закрепить все изученное.

Схема создания настольной игры для урока

1. Старт игры.

2. Порядок хода (правила).

3. Поле и передвижение по полю.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

4. Карточки.

5. Подготовка ячеек для обмена, получения и покупки.

6. Продумывание комбинаций.

7. Использование комбинаций.

8. Вознаграждение.

9. Восполнение ресурсов.

10. Конец игры.

Главным плюсом использования настольных игр на уроках русского языка является то, что учителю дается большое количество различных тематик, под которые можно адаптировать игру. Преимуществом использования настольных игр является и то, что они раскрывают и развивают познавательный интерес обучающихся. Если ученик уже играет, то он максимально вовлечен в процесс познания и принимает активное участие в исследовании определенной темы урока.

Приведем пример использования настольной игры по русскому языку «*Галактика местоимений*» [3].

Местоимения по своему значению делятся на девять разрядов. Ученики изучили все разряды местоимений, поэтому лучше всего использовать настольную игру. Это очень удобно для учителя, так как её можно использовать при повторении данной темы в других классах старшего или среднего звена. Наша настольная игра выполнена в космическом стиле, так как он является очень универсальным. В дальнейшем эту настольную игру можно будет проходить с классами старшего звена.

Все девять разрядов местоимений мы разделили на планеты, к которым ученики приближаются за счет использования игральных костей и фишек.

Учитель заранее готовит для урока игровое поле и карточки, они обязательно должны быть ярким и интересными, потому что именно на них направлено все внимание учеников. В них должны содержаться задания с упором на миссию, чтобы обучающиеся чувствовали свою ответственность перед командой.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

По дороге обучающимся встречаются препятствия и ловушки, когда им необходимо пропустить ход или вернуться на несколько шагов назад. Такие неожиданные элементы вводятся для того, чтобы взбодрить участников игры.

Также есть и поощрения, когда можно продвинуться на несколько шагов вперед или получить дополнительный бонус.

Поле настольной игры – центральный визуальный объект, который привлекает к себе внимание обучающихся и удерживает его на протяжении длительного времени. Также учитель может заранее продумать звуковое сопровождение, которое помогает полноценно погрузиться в мир игры и удерживает интерес учеников.

Итак, использование игровых технологий позволяет не только заинтересовать обучающихся, но и стимулирует их умственную деятельность и развивает их внимание. Также игровые технологии помогают преодолеть пассивность обучающихся, развивает их самостоятельность, а также позволяет вырабатывать у учеников коммуникативные навыки.

Список литературы

1. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://elib.gnpbu.ru/text/usova_rol-igry-v-vospitaniidetej_1976/go,2;fs,1/ (дата обращения: 14.11.2020).

2. Зензеря И.В. Использование игровых технологий в современном школьном образовательном процессе на уроках русского языка / И.В. Зензеря // Язык. Культура. Коммуникация: материалы XIII Международной научно-практической конференции (Ульяновск, 1 июня 2020 года) / отв. ред. С.А. Борисова, И.Н. Соколова. – Ульяновск: Ульяновский государственный университет, 2020. – С. 290–294. – EDN EEBECI.

3. Николайзен Е.А. Активизация познавательного интереса обучающихся с помощью игровых технологий на уроках русского языка / Е.А. Николайзен, И.В. Зензеря // Ученые записки Ульяновского государственного университета: Актуальные проблемы теории языка и лингводидактики / под ред. А.И. Фефилова. – Ульяновск: УлГУ, 2021. – С. 239–242. – EDN ATFFEJ.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)