

Дидактические игры применимы на всех этапах обучения, но в разных объемах. Интенсивное их использование целесообразно при обучении в 5–7-х классах, так как на этой ступени, как правило, требуется особое внимание к организации и стимулированию учебно-познавательной активности учащихся.

От замысла — к результату



**Лилия Петровна
Лемешевская,** учитель
русского языка и литературы
высшей квалификационной
категории ГУО «Выверский
учебно-педагогический
комплекс детский
сад — базовая школа
Молодечненского
района». Окончила
филологический факультет
МГПИ имени Максима
Горького по специальности
«преподаватель русского
языка и литературы».
Педагогический стаж —
30 лет.

**Дидактическая игра как средство
стимулирования познавательной
активности учащихся**

По сравнению с начальными классами образовательное пространство в среднем школьном звене значительно расширяется, увеличивается количество его составляющих и субъектов, с которыми учащимся приходится взаимодействовать, что может привлечь за собой рассредоточение внимания, а следовательно, и снижение учебно-познавательной активности. В процессе поиска наиболее оптимального решения этой проблемы пришли к выводу о необходимости использования дидактических игр. Элементы занимательности, игровые ситуации очень востребованы пятиклассниками. Это позволяет им легче и быстрее адаптироваться к новым образовательным реалиям. Для учащихся 6–7-х классов в игровой деятельности важен соревновательный элемент, поскольку у них появляется потребность в самоутверждении.

В нашей практике игра выступает как дидактический инструмент, с помощью которого процесс обучения можно сделать интересным, что естественным образом будет способствовать проявлению учащимся познавательной активности.

Важно не подменить познавательную работу в процессе игры простым развлечением с образовательным содержанием. Игра должна органически сочетаться с серьезным умственным трудом. Как показывает опыт, игры необходимо использовать в комплексе с другими методами обучения, иначе они не принесут желаемого эффекта. Исходя из этого, применение дидактических игр требует особых профессиональных навыков и очень тщательной подготовки.

В течение учебного занятия стоит использовать не более двух-трёх игр продолжительностью 3–5 минут, при этом обязательно необходимо учитывать ряд психолого-педагогических аспектов:

- 1) насколько быстро игра может привлечь внимание учащихся и стабильно его удерживать;

2) каковы возможности игры по созданию положительного эмоционального фона при восприятии, запоминании, повторении и закреплении знаний учащимися;

3) каковы возможности игры по смене видов познавательной деятельности;

4) в какой степени игра позволяет использовать ранее полученные знания в новой ситуации;

5) наличие возможности отработки в процессе игры навыка использования усваиваемого материала в практическом плане;

6) потенциал игры по переводу познавательной деятельности на творческо-поисковый уровень.

Работа в команде активизирует учебно-познавательную деятельность учащихся. Состав команд необходимо подбирать так, чтобы в каждой из них среди участников с разным уровнем владения русским языком обязательно был лидер. Место и характер игры определяется, исходя из целей и этапов урока, сложности программного материала, возрастных возможностей учащихся. Важно, чтобы встреча с незнакомым материалом способствовала возникновению у ребят интереса к усвоению содержания урока, сделала процесс обучения занимательным.

Дидактические игры востребованы на всех этапах урока: ориентировочно-мотивационном, операционно-познавательном, контрольно-коррекционном.

На ориентировочно-мотивационном этапе учебного занятия применимы игры «Ключевое слово», «Дуэль», «Светофор» и другие. Цель игры в начале урока — организовать и заинтересовать ребят, актуализировать опорные знания, сформировать познавательные мотивы.

Игра «Ключевое слово» позволяет не только провести орфографическую разминку, но и подвести учащихся к формулированию темы урока. Ставим задачу: выбранную букву вписать под номером в свою ячейку-клетку и найти ключевое слово.

Игра «Дуэль». От каждой команды выходят два участника-«дуэлянты». Они задают друг другу вопросы по теме урока. Оцениваются правильность, полнота ответа, умение грамотно сформулировать вопрос. «Секунданты» — класс. Их задача — оценить ответы. Если учащийся отвечает верно, «секунданты» говорят: «Пуля пролетела мимо», если есть недочёты в ответе — «Ранен!», а если отвечает неверно — «Сражен!».



Обосновать свой выбор

Игра «Светофор» — эффективный приём активизации познавательной деятельности учащихся. Участники используют разноцветные сигнальные карточки. Если утверждение верное, поднимают зелёную, неверное — красную. Кроме того, школьники должны обосновать свой выбор. Часть утверждений сформулирована так, чтобы у игроков возникла необходимость в поиске новой информации.

На этом этапе используются занимательные материалы, проблемные ситуации, дидактические сказки, с помощью которых учащиеся получат новые знания. Так, при изучении темы «Приставка как значимая часть слова» проводится игра «Командир», в которой участвует весь класс. Игра способствует формированию учащихся целостного представления о приставке как значимой части слова. Предлагаем представить игрокам, что они сидят перед телевизором. Затем называем приставки *в-, пере-, вы-*, а участники выполняют разнообразные действия: «включают телевизор», «переключают программы», «выключают телевизор». Такая игра наглядно показывает, что приставки несут смысл.

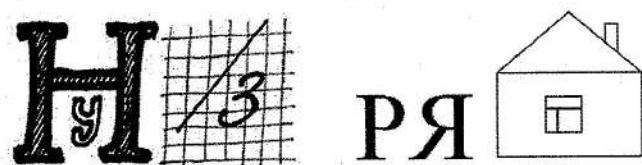
Решение проблемных ситуаций вызывает у школьников наибольшую активность и заинтересованность. Осознание противоречия между необходимостью выполнить задание и невозможностью сделать это с помощью имеющихся знаний и умений вызывает потребность в изучении нового материала.

Существует множество дидактических игр, которые позволяют создать проблемные ситуации. Примером может быть универсальная игра «Чужой среди своих». Например, при изучении темы «Имена существительные одушевлённые и неодушевлённые» в 6-м классе даем задание — найти «лишнее» слово в колонке. Эта игра позволяет организовать

работу на выявление слов с ошибками в написании, слов-исключений, слов на другое правило. Её можно использовать на любом этапе урока.

Переход к новому материалу должен стимулировать сообразительность и воображение. Большую помощь в этом оказывают словесные игры: ребусы, головоломки, кроссворды, викторины, чайнворды.

При изучении темы «Наречие как часть речи», предлагаем разгадать ребус (зашифрованные слова — *внутри* и *рядом*) и определить, к какой части речи относятся слова-отгадки.



«Тире между подлежащим и сказуемым» — сложная тема. Предлагаем разгадать головоломку: соедините буквы ходом шахматного коня и вы получите пословицу, которая всегда пригодится в жизни. Первый ход следует сделать с левого верхнего угла. Правда, автор забыл о знаках препинания. Какие он пропустил?

п	ь	е	н	в
р	и	о	м	н
у	е	т	т	е
я	о	ч	и	а

Ответ: «Повторение — мать учения».

Не стоит представлять учащимся информацию в готовом виде, предложите подумать, сравнить, проанализировать материал и самостоятельно сформулировать правило.

Особый интерес у учащихся вызывают дидактические игры «Цветики — семицветики», «Засели слово в домик», «Мишень». Практика показывает, что наиболее эффективно применять их на операционно-познавательном этапе урока.

Игра «Цветики-семицветики» проводится при изучении темы «Переносное значение слова». Предлагаем учащимся нарисовать ромашку. Сердцевина цветка — многозначное слово, а на лепестках необходимо записать его значения. Можно подбирать синонимы и антонимы к заданным словам. Побеждает команда, у которой больше лепестков.

При изучении любого раздела грамматики можно использовать игру «Засели слово в домик». Например, в 6-м классе при изучении темы «Право-

писение суффиксов -ек, -ик-». Условия игры: нужно поселить слова в домики, на крышах которых написаны суффиксы -ек и -ик. В окошко домика ставится только цифра, соответствующая слову.

Большой интерес вызывает игра «Мишень». По сути, это обычное грамматическое упражнение, но преподнесенное особенным образом. Командам предлагаются карточки со словами, в которые нужно вставить пропущенные буквы. Игрок вставляет букву и передает карточку следующему участнику. За каждый правильный «выстрел» команда зарабатывает 1 балл. Разыгрываются призы. Если команда набрала от 1 до 5 баллов, получает «пряники», от 6 до 10 — «зэфир», если больше 10 баллов — «конфеты», а если все 15 баллов, то команда выигрывает «торт»!

С помощью дидактических игр на операционно-познавательном этапе школьники усваивают тему урока. В завершение игра носит контролирующий или поисковый характер. На контрольно-коррекционном этапе урока необходимо определить уровень усвоения учащимся программного материала, скорректировать их деятельность и способы управления процессом. Постоянное получение обратной связи — один из принципов активизации познавательной деятельности. На этом этапе проводятся игры «Крестики-нолики», «Корректоры», «Словарная перестрелка» и другие.

Игра «Крестики-нолики». Задача — поставить в клеточку крестик или нолик в соответствии с условиями игры. Например, если слово пишется с мягким знаком, ставим крестик в соответствующую слову клеточку, а если нет — нолик. Если задание выполнено правильно, при соединении крестиков получится цифра «9».

Живой отклик находит игра «Корректоры». Представьте, что вы корректоры «Молодченской газеты». При наборе стихотворного отрывка были допущены ошибки. Найдите и устранийте их, иначе материал не будет напечатан.

Игра «Словарная перестрелка». Например, к каждой букве вертикальной надписи «Имя существительное» записать по одному слову (лучше словарному), принадлежащему этой части речи, определить склонение.

Трудно переоценить значение рефлексии в учебном процессе. Через рефлексивную деятельность учащиеся осознают сферу своих познавательных интересов, источник трудностей.

Активное применение в практике нашли игровые формы рефлексии — «Уборка в доме», «Сытые и голодные», «Почтальон».

«Уборка в доме». Необходимы три листа большого формата с рисунками (на первом нарисован чемодан, на втором — мусорная корзина, на третьем — мясорубка), фломастеры. Листы прикрепляются к стене. Каждый участник получает три цветных листочка. На листе с чемоданом участник пишет то, что он вынес с урока, заберет с собой и будет активно применять. На втором листе — то, что оказалось бесполезным, ненужным и что можно отправить в корзину. На третьем — то, что оказалось интересным, но пока не готовым к применению, требует обдумывания и доработки.

«Сытые и голодные» — те, кто «насытился знаниями», подходят к двери, а те, кто чувствует себя «голодными», — к окну. Просим участников не разговаривать, пока все не определят свое место. Затем учащиеся должны обосновать свой выбор.

«Почта». В конце урока предлагаем учащимся написать мини-письмо с пожеланиями, отзывом о работе на уроке. «Почтальон» или дежурный ученик разносит письма по адресам.

Уроки повторения и обобщения можно проводить в форме игр-путешествий и игр-соревнований. Такие уроки включают все виды дидактических игр.

Эффективность использования дидактических игр подтверждается достижениями в учебной деятельности, результатами конкурсов. В 2017/2018 учебном году качество знаний по русскому языку в 5-м классе составило 61,3 %, в 2018/2019 — 62,7 %, в 2019/2020 — 65,3 %. Очевидна положительная динамика. Начиная с 2015/2016 учебного года наши воспитанники становились победителями районного конкурса «Спасатели глазами детей» в номинациях «Стихотворение», «Сказка», а в 2017/2018 году получили диплом I степени на областном этапе конкурса

На протяжении десяти лет наши учащиеся — активные участники Республиканского конкурса «Журавлик». На районном этапе конкурсантам ежегодно отмечаются призами за высокие результаты. Число желающих принять участие в конкурсе с каждым годом растет.

За годы работы создана картотека, включающая 50 дидактических игр по всем разделам языкоznания. Умелое применение занимательных упражнений, развивающих любознательность, вызывает

внутренний положительный отклик, активизирует деятельность по овладению знаниями. Наши профессиональные усилия направлены на то, чтобы школьники учились с интересом, расширяли кругозор, развивали качества творческой личности. 

Литература

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании 13 января 2011 г. № 243-З. — Мозырь : Белый ветер, 2011. — 379 с.
2. Концепции учебных предметов. Концепция учебного предмета «Русский язык» / Национальный образовательный интернет-портал Республики Беларусь [Электронный ресурс]. — Режим доступа : http://adu.by/wp-content/uploads/2014/umodos/kup/Koncept_rus_jaz.doc. — Дата доступа : 24.01.2019.
3. Образовательные стандарты общего среднего образования // Национальный образовательный интернет-портал Республики Беларусь [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://adu.by/ru/homepage/obrazovatelnyj-protsess-2020-2021-uchebnyj-god/obshchee-srednee-obrazovanie-2020-2021/3782-obrazovatel-nye-standarty-obshchego-srednego-obrazovaniya.html>. — Дата доступа : 12.02.2019.
4. Галкина, Г. В. Играя, научим / Г. В. Галкина, Л. З. Полонецкая. — Минск : Белорусская ассоциация «Конкурс», 2010. — 143 с.
5. Граник, Г. Г. Секреты орфографии / Г. Г. Граник, С. М. Бондаренко, Л. А. Концевая. — Москва : Прогресс-Пресс, 1999. — 222 с.
6. Кондратьева, А. Н. Игра как средство повышения интереса к урокам русского языка / А. Н. Кондратьева // Русский язык и литература. — 2009. — № 4. — 27 с.
7. Подласый, И. П. Педагогика: Новый курс: учеб. для студ. высш. учеб. заведений : в 2 кн. / И. П. Подласый. — Ч. 1. — М. : ВЛАДОС, 2003. — 527 с.
8. Полонецкая, Л. З. Занимательная грамматика / Л. З. Полонецкая, Г. В. Галкина. — Минск : Белорусская ассоциация «Конкурс», 2016. — 111 с.
9. Рик, Т. Г. Игры на уроках русского языка 6 класс. Текст / Т. Г. Рик. — М., 2014. — 127 с.
10. Селевко, Г. К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления УВП / Г. К. Селевко. — Москва : НИИ школьных технологий, 2005. — 284 с.