

## Разработка дидактической настольной игры с использованием проблемного метода для занятий по русскому языку

Научный руководитель – Олесова Антонина Петровна

*Шестакова А.Р.<sup>1</sup>, Антонова О.В.<sup>2</sup>*

1 - Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова, Филологический факультет, Кафедра Методика преподавания русского языка и литературы, Якутск, Россия, *E-mail: shestakova.ar99@gmail.com*; 2 - Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова, Филологический факультет, Кафедра Методика преподавания русского языка и литературы, Якутск, Россия, *E-mail: antolga14@gmail.com*

Большой образовательный потенциал дидактических настольных игр отмечается многими педагогами. Игры способствуют развитию памяти, внимания, логического и стратегического мышления, скорости реакции, а также раскрывают способности и индивидуальные особенности школьников и многое другое. В обучении русскому языку возможно как использование игры на определенном этапе урока, так и проведение целых игровых уроков. В рамках игровой технологии, возможно использование «урока-игры» как средства для изучения и усвоения нового материала, как метода проверки уровня знаний обучающихся по определенной теме или разделу, как приема закрепления и обобщения уже изученного. Также возможно использование игровых технологий и во внеурочное время. Каждая ступень обучения предусматривает определенный вид деятельности школьников. В начальной школе предпочтение отдается ролевым играм (исценировкам), урокам-соревнованиям, урокам-конкурсам, урокам-путешествиям, урокам-КВН. Для более старших классов также будут актуальны дидактические игры, поскольку они «моделируют реальные ситуации, в которые погружаются обучающиеся и могут применить на себя разные роли, что не только способствует познавательной активности, но и выбору будущей профессии» [Старцева: 119].

Игровые технологии, по определению профессора Г.К. Селевко, «это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [Селевко: 128]. Через игровые технологии возможна успешная реализация принципа активности обучающихся и проблемности на уроке.

Проблемное обучение следует понимать, как комплекс следующих составных элементов: создание проблемных ситуаций, определение учебной проблемы, помощь учащимся при решении учебных проблем, верификация их решения, а также контроль над процессом закрепления приобретенных знаний и их систематизации. Польский ученый-педагог В. Оконь был убежден, что проблемное обучение не следует отождествлять только с групповой деятельностью обучающихся, оно «может быть организовано и в традиционных условиях - когда в классе проводится только индивидуальная или только коллективная работа, а также тогда, когда класс делится на группы» [Оконь: 68]. Такой педагогический метод может стать подготовительным этапом для эвристического, поскольку «прежде чем создать свой «продукт», ученик должен усвоить способы его создания» [Ибрагимова: 35]. В отличие от эвристического обучения, проблемное ставит перед учеником трудность, у которой есть определенный способ преодоления или обозначает направление, в рамках которой должна проводиться дальнейшая деятельность. В таком процессе перед учителем стоит важная задача - передача опыта обучающимся нестандартным способом.

Дидактическая настольная игра, разработанная нами для занятий по русскому языку, по концепции напоминает всем известную игру «Монополия», которая, по мнению специалистов, способствует развитию памяти, внимания, самостоятельности, ответственности, раскрытию лидерских задатков, повышению уровня финансовой грамотности. Создавая лингвистический аналог «Монополии», мы сочетаем игровые технологии с проблемным методом и выходим на уровень метапредметности.

Правила игры предусматривают ситуации выбора:

- 1) Желая стать владельцем одного пункта на игровом поле (поле разделено по уровням языка), обучающийся должен или ответить на 3 вопроса по теме, или заплатить 50 единиц игровой валюты;
- 2) Остановившись на пункте соперника, обучающийся должен или ответить на вопрос по теме, или заплатить владельцу пункта 10 единиц игровой валюты;
- 3) На поле присутствует клетка, предполагающая такой же выбор: или вытянуть карточку и вставить пропущенную букву, или заплатить штраф 30 игровых единиц;
- 4) В качестве пути выхода из тюрьмы обучающийся может выбрать штраф или вопрос от соперника.

Таким образом, анализ научной литературы и разработка дидактической настольной игры по русскому языку - лингвистического аналога «Монополии» - дают нам возможность спрогнозировать следующие результаты ее применения в учебно-воспитательном процессе:

- мотивация к дальнейшему изучению русского языка за счет стимуляции у обучающихся интереса к предмету с помощью игры и проблемных ситуаций;
- рост познавательной активности обучающихся;
- развитие памяти обучающихся;
- развитие у них самостоятельности путем предоставления им выбора;
- развитие функциональной грамотности как способности применять приобретённые знания, умения и навыки (предметные, т.е. связанные с русским языком, и метапредметные, в частности связанные с правильным распределением финансов) для решения жизненных задач.

### Источники и литература

- 1) 1. Ибрагимова Ж.Э. Проблемное обучение на современном уроке // Обучение и воспитание: методики и практика. 2013. № 5. С. 33-37.
- 2) 2. Оконь В. Основы проблемного обучения: пер. с польск. М., 1968
- 3) 3. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. /М., 2005. Т.1.
- 4) 4. Старцева М.В. Игровые технологии как средство формирования познавательной активности учащихся на разных ступенях обучения в школе // Научное обозрение. Педагогические науки. 2019. № 4 (Ч.1). С. 118-121