

# ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ (НА ПРИМЕРЕ ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ ИГР «КАКОЕ ВАРЕНЬЕ?» И «ЕРУНДОПЕЛЬ РУССКОГО ЯЗЫКА»)

*Романова Е.С.*

Россия, Академия труда и социальных отношений

[katersromanova@yandex.ru](mailto:katersromanova@yandex.ru)

**Аннотация.** Статья посвящена роли игровых технологий в обучении русскому (родному) языку студентов среднего профессионального образования и обучающихся выпускных классов. Научная новизна заключается в разработке лингвистической игры «Какое варенье?», обосновании ее методики и в создании методики проведения игры в редкие слова из набора карточек «Ерундопель русского языка». В результате подтверждена эффективность применения рассмотренных лингвистических игр.

**Ключевые слова:** игровые технологии, русский (родной) язык, педагогическая игра, лингвистическая игра, словообразование, редкие слова.

Использование игровых технологий в процессе обучения не является новым опытом. Возможность применения этих педагогических технологий в образовании подробно рассматривалась Л.С. Выготским, А.Н. Леонтьевым, Д.Б. Элькониным и др. Наряду с такими ведущими видами деятельности, как общение, учение, труд, игра занимает значительное место в становлении личности, участвует в формировании психических новообразований у детей дошкольного возраста. Сущность понятия «игра» связана с имитацией деятельности, т.е. под игрой следует понимать «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [1, с. 127].

Для юношества (по Д.Б. Эльконину, для старшего подросткового возраста 15-17 лет) ведущий вид деятельности – общение, которое заключается в построении коммуникации со сверстниками, взрослыми, в определении личных смыслов жизни, формировании профессионального и личностного самоопределения, мотивов дальнейшей профессионально-учебной деятельности [2, с. 6-20]. Предназначение и многофункциональность игры (функции социализации, коммуникации, самореализации, диагностики, психотерапии, познания, развлечения и др.) указывают на ее особую роль в обучении будущих специалистов и развитии у них творческого мышления, формировании профессиональных компетенций.

Как известно, использование игровых технологий на занятиях по русскому языку является эффективным средством для привлечения внимания обучающихся, формирование мотивационно-ценностной сферы и улучшения результативности обучения. Для решения различных педагогических задач при обучении русскому языку существует целый спектр дидактических игр: анаграммы, метаграммы, кроссворды, головоломки, ребусы, шарады, буриме, викторины, «перевод с русского на русский язык», сторителлинг, ролевые игры, деловые игры и т.д. В нашей работе в качестве игровых технологий рассматривается большая группа методов и приемов организации образовательного процесса в форме различных педагогических игр.

Цель работы заключается в представлении новой лингвистической игры и варианта методики уже существующей игры «Ерундопель русского языка»; в подтверждении эффективности использования данных форм работы. Методы исследования – анализ специальной литературы по изучаемой проблеме и анализ полученных результатов; педагогическое наблюдение.

Теоретическую основу исследования составляют основные положения о применении игровых технологий в педагогике и в профессиональном образовании (Г.С. Жукова, Е.В. Комарова, Н.И. Никитина, Г.К. Селевко, А.П. Панфилова, Г.П. Щедровицкий и др.) [3; 4; 5].

Научная новизна заключается в разработке лингвистической игры «Какое варенье?», обосновании ее методики и в создании методики проведения игры из набора карточек «Ерундопель русского языка».

Практическая значимость подтверждена эффективностью применения предложенных лингвистических игр.

Опытно-экспериментальной базой исследования явились образовательные организации г. Москвы – Академия труда и социальных отношений (АТиСО), Классический пансион МГУ им. М.В. Ломоносова. В исследовании приняли участие студенты факультета среднего профессионального образования АТиСО и обучающиеся 9-х классов пансиона. Общее число испытуемых – более 70 человек. Средний возраст – 16,5 лет.

Апробация методических разработок проходила три этапа:

1) непосредственное внедрение в практику в течение учебного года 2022/2023: ознакомление обучающихся с правилами игр, предъявляемыми требованиями к ним, получение обратной связи (рефлексия) и анализ полученных результатов;

2) представление и обсуждение результатов на заседании кафедры филологии АТиСО;

3) включение материала в содержание лекции, вошедшей в программу «Методики преподавания лингвистических дисциплин» в рамках курсов повышения квалификации.

С учетом возрастных особенностей обучающихся 15-17 лет нами была разработана и применена на практике лингвистическая игра «Какое варенье?».

Цель игры: вызвать познавательный интерес у обучающихся к изучению русского языка, показать тесную связь между языком и жизнью.

Задачи игры:

- повторить способы образования новых слов по словообразовательной модели;
- обратить внимание обучающихся на возможность нестандартного решения (не по образцу);
- вспомнить трудные случаи постановки ударения;
- развивать гибкость мышления;
- приобщать к гастрономической культуре.

Продолжительность: до 20 мин.

Процесс игры содержит три этапа: организационный (до 3 мин.), основной (до 14 мин.) и заключительный (до 3 мин.).

На первом этапе организации игры преподаватель определяет ее цель, знакомит обучающихся с заданием, правилами выполнения и требованиями.

Задание. Вам предстоит вспомнить или подумать, какое варенье можно приготовить из предложенных продуктов. В этом вам помогут знания словообразования русского языка и эрудиция. Образуйте от приведенных имен существительных имена прилагательные. Обратите внимание на постановку ударения.

Пример:

Клубника – клубничное (варенье)

Малина – ?

Обучающимся предлагается список слов, которые размещаются на слайде презентации в формате PowerPoint либо диктуются под запись (рекомендуется записывать их в столбик).

облепиха – ...	ежевика – ...
груша – ...	киви – ...
слива – ...	физалис – ...
чёрная смородина – ...	жимолость – ...
крыжовник – ...	ревень – ...
айва – ...	фейхоа – ...
алыча – ...	щавель – ...
кизил – ...	шишки – ...
клюква – ...	

Основные правила и требования: задание выполняется индивидуально либо в малых группах, что добавит эффект соревновательности; самостоятельно; запрещается использование Интернета, других источников получения информации; учитывается отведенный регламент (7-10 мин.).

Далее следует непосредственно этап выполнения задания. Затем осуществляется его проверка. После опроса преподаватель знакомит обучающихся с правильными ответами, представленными на рис. 1, делает обязательные комментарии.

Лингвистическая игра «Какое варенье?»	
облепиха – облепиховое	ежевика – ежевичное
груша – грушевое	киви (нескл.) – не образует им. прилаг.: варенье из киви
слива – сливовое	физалис – физалисовое
чёрная смородина – черносмородиновое	жимолость – жимолостное
крыжовник – крыжовниковое/крыжовенное	ревень – ревеневое
айва – айвовое	фейхоа (нескл.) – не образует им. прилаг.: варенье из фейхоа
алыча – алычовое	щавель – щавелевый
кизил – кизилловое	шишки – шишковое
клюква – клюквенное	

Рисунок 1. Ключ к заданию лингвистической игры «Какое варенье?»

Большая часть приведенных слов образуется по общей модели при помощи суффиксов -ев-, -ов-, -енн-, -н-. Речь идет об образовании относительных прилагательных, которые обозначают постоянный признак через отношение к другому предмету. Суффиксы -ев-, -ов-, -енн-, -н- означают отношение к материалу (ингредиенту), из чего изготовлено варенье. Из этого ряда выбиваются существительные «киви» и «фейхоа». Это заимствованные несклоняемые слова, от которых нельзя образовать прилагательные. В таком случае используется сочетание имя существительное с предлогом. Тем самым оказывает помощь одна из особенностей относительных прилагательных – возможность замены связи согласования на управление: облепиховое варенье – варенье из облепихи. Более того, следует обратить внимание на постановку ударения в словах «грушевый», «сливовый», «щавелевый», где ударение неподвижное, т.е. сохраняется на том же слоге, что и у имени существительного.

Что касается соответствия акцентологической нормы, то особого внимания требует слово «фейхоа». На рис. 1 в соответствии со словарем М.А. Штудинера обозначено ударение на третий слог [6, с. 486]. Однако более ранний словарь фиксирует ударение на втором слоге [7, с. 616], а Т.Ф. Иванова указывает на вариативность произношения: фейхо́а и фейхоа́, где ударение на третьем слоге является лишь допустимым вариантом [8, с. 825]. От заимствованного из польского языка слова «крыжовник» образуется два прилагательных, оба сочетаются с существительным «варенье». В заключение рекомендуется сделать акцент на многообразии ингредиентов для приготовления сладкого десерта. Вопросы для обучающихся: «Знаете ли вы, из чего еще можно сварить варенье? Назовите его, используя типы словосочетания “прилагательное + существительное” и “существительное с предлогом”. О каком рецепте варенья вы раньше не знали? и т.п.»

Заключительный этап содержит подведение итогов, что делает либо сам преподаватель, либо обучающиеся. Важно получить обратную связь от студентов для оценки полученных новых знаний, саморегуляции, их эмоционального состояния и степени удовлетворенности игровым процессом.

На последнем этапе обучающиеся самостоятельно с опорой на слайд презентации с фотографиями необычных ингредиентов, входящих в состав варенья, перечисляют все задачи, которые были решены на занятии посредством этой игры.

Вторая лингвистическая игра «Ерундопель русского языка» построена на основе 120 карточек, изданных студией «Пэйдж даун». Это игра в редкие слова, которые отобраны из современных словарей и справочников. На лицевой стороне каждой карточки размещено слово с ударением и три предположительных лексических значения, на оборотной – то же слово, но уже с его непосредственным значением.

Для эффективного использования данной игры в образовательном процессе нами разработана и применена на занятиях методика ее проведения.

Цель игры: вызвать познавательный интерес у обучающихся к изучению русского языка, показать лексическое богатство родного языка.

Задачи игры:

- развивать языковое чутье и языковую догадку в процессе определения лексического значения незнакомого слова;
- пополнять словарный запас;
- запоминать правильную постановку ударения в новых словах;
- совершенствовать навык командной работы;
- развивать творческое мышление и связную речь;
- информировать о культурологической ценности новых слов.

Продолжительность: до 30 мин.

Процесс игры содержит три этапа: организационный (до 3 мин.), основной (до 20 мин.) и заключительный (до 7 мин.).

Первый этап организации игры открывается определением цели, ознакомлением обучающихся с заданием, правилами выполнения и требованиями. Познавательный интерес студентов вызывается и поддерживается посредством обращения к появлению слова «ерундо́пель», содержащегося в названии игры. На рис. 2 представлен информативный слайд, где содержится этимология этого слова, литературный источник его появления в русском языке и современное лексическое значение «салат из икры, рыбы и овощей», чей рецепт также приведен на слайде.

**«Ерундóпель»** (от ерунда + фр. *rêve-têlé* — досл. *лопата+мешать*, перен. *мешанина, неразбериха*) — закусочный салат из икры, рыбы и овощей.

Впервые упомянут русским писателем **Петром Боборыкиным** в романе «Китай-город» (1882). Согласно Боборыкину, изобретателем салата является Шурочка из Петербурга.

В состав блюда входило: *икра салфеточная – 4 фунта, масло прованское, уксус, горчица, лучок крошеный, сардинки чищенные – четыре, огурец свежий – один, картофелин вареных – 5.*

Салат "Ерундопель"



Рисунок 2. История происхождения слова «ерундóпель»

Основной этап – самый трудоемкий и включающий методику проведения игры в редкие слова «Ерундопель русского языка».

Командная игра: учебная группа делится на команды из 5-6 человек.

Каждая команда получает по шесть карточек (рандомно).

Первый этап работы внутри команды: каждый предьявляет свою карточку и проверяет другого игрока.

Второй этап работы внутри команды: необходимо составить рассказ, использовать все слова, не называя их лексического значения, но из контекста смысл должен угадываться.

Третий этап: каждая команда сначала медленно читает свои слова (ударения на карточках проставлены), затем представляет свою историю (два предьявления). Другие команды должны угадать значение каждого слова.

На заключительном этапе производится анализ услышанных рассказов, выбирается лучшая история и делаются выводы, обязательна стадия рефлексии.

Перейдем к выводам. Результаты педагогического наблюдения и рефлексивного анализа обучающихся подтвердили эффективность применения игровых технологий на занятиях по русскому языку на примере двух рассмотренных лингвистических игр. Во-первых, все обучающиеся вовлечены в образовательный процесс, все принимают активное участие. Во-вторых, даже слабые обучающиеся справляются с творческими заданиями в виде составления рассказа. В-третьих, дидактические игры позволяют решать одновременно несколько учебно-воспитательных задач и формировать совокупность способностей, необходимых для включения в профессиональную деятельность.

### Литература

1. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. Москва: Народное образование, 2005. 556 с.
2. Эльконин Д.Б. К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте // Вопросы психологии. 1971. № 4. С. 6-20.
3. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностная игра. Москва: Наследие ММК, 2005. 320 с.
4. Жукова Г.С., Никитина Н.И., Комарова Е.В. Технологии профессионально-ориентированного обучения. Москва: Издательство РГСУ, 2012. 165 с.
5. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: активное обучение. Москва: Академия, 2009. 192 с.

6. Штудинер М.А. Словарь трудностей русского языка для работников СМИ. Ударение, произношение, грамматические формы. Москва: Словари XXI века, 2016. 592 с.
7. Агеенко Ф.Л., Зарва М.В. Словарь ударений для работников радио и телевидения / под ред. Д.Э. Розенталя. Москва: Сов. энциклопедия, 1970. 688 с.
8. Иванова Т.Ф. Новый орфоэпический словарь русского языка. Произношение. Ударение. Грамматические формы. Москва: Рус. яз. – Медиа, 2005. 893 с.