

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ТЕМЫ «ИМЯ ЧИСЛИТЕЛЬНОЕ»

Савина Татьяна Александровна

*Белорусский национальный технический университет
Беларусь, Минск*

Аннотация. Автор в статье рассматривает возможности использования игровых технологий для более эффективного усвоения лексики и грамматики одной из самых непростых тем в обучении русскому языку как иностранному «Имя числительное». В статье приводятся конкретные примеры игр, используемых автором в образовательном процессе.

Ключевые слова: педагогическая технология, игровая технология, игра, имя числительное.

Чаще всего игровые технологии используются для обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста. В данной возрастной категории игровые технологии особенно продуктивны. В современном обществе игра перестала быть прерогативой детства. Сегодня молодые люди 20-35 лет играют в компьютерные и настольные игры. Игра стала неотъемлемой частью жизни взрослой категории общества.

Обозначим основные дефиниции – «педагогическая технология», «игровая технология».

«Педагогическая технология» – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств: она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т. Лихачёв). [1]

Игровые технологии обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность участников.

Игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность, побуждает к самостоятельному поиску ответов на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт, включая обыденные представления о чем-либо.

Концептуальные основы игровых технологий:

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации;

Игра-форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н. Узнадзе);

Игра-пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский);

Игра-свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев);

Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

Участники действуют по игровым правилам (так, в случае ролевых игр – по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию преподавателя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию образования, помогает активизировать образовательный процесс, осваивать ряд образовательных элементов. [2]

В педагогике известны разные типы игр. При изучении темы «Имя числительное» я использую сюжетно-ролевые игры. Например:

1. Ситуация в магазине. Для осуществления покупки за наличные деньги одному из студентов необходимо назвать цену, а другому: а) отсчитать неправильную сумму (недостаточную/ превосходящую); б) после корректировки «продавца» отсчитать правильную сумму.

2. Ситуация в банке. Необходимо обналичить определенную сумму. «Работнику банка» необходимо а) отсчитать неправильную сумму (недостаточную/ превосходящую); б) после корректировки возмущенного «клиента» отсчитать правильную сумму.

В первой и второй ситуации участвуют два студента. Для реквизита (денег) используются бумажные купюры из настольных игр таких, как «Монополия».

3. Игра «Магазин». Для реквизита используются предметы: игрушечные фрукты, овощи, посуда, бытовая техника, мебель; реальные канцелярские принадлежности; таблички с ценами (руб. и коп.), бумажные «деньги», монеты разного достоинства.

Задача «продавца» и «покупателей» – действовать, как в реальной ситуации.

4. Игра «Риелтор». Для реквизита используются фото домов и квартир, которые прикрепляются с помощью магнитов на доске. Под изображениями а) можно написать цену объекта недвижимости б) можно написать стартовую цену.

В данной игре отрабатываются навыки употребления имен числительных, обозначающих пяти – шестизначные цифры.

5. Игра «Урок математики». Удобство этой игры в том, что не требуется никакого реквизита. Могут быть задействованы от двух и более студентов: один в роли «учителя», а другие – «учеников». Суть игры: «учитель» дает задания (арифметические примеры на сложение/вычитание, умножение/деление), а «ученики» их выполняют на доске или в тетрадях. При проверке «учитель» озвучивает задание. Например: «Сколько будет пятьдесят разделить на два?»

«Ученик» озвучивает решение: «Если пятьдесят разделить на два, получится (будет) двадцать пять». Модели диалога заготовлены для всех участников.

Использование сюжетно-ролевых игр при изучении темы «Имя прилагательное» позволяет студентам:

- отработать и закрепить лексику по теме (название количественных числительных, имен существительных, используемых в конкретной игре);
- усвоить грамматику (склонение количественных числительных, согласование количественных числительных с существительными «рубль, копейка, доллар»);
- развивать коммуникативные навыки;
- совершенствовать навыки ведения диалога;
- социализироваться в группе.

Игровые технологии дают возможность использовать полученные знания и умения в ситуации, максимально приближенной к реальности.

Литература:

1. <https://pionerov.ru/assets/downloads/mc/recommendations/Ped-Tehn.pdf> Дата доступа: 19.09.2024.
2. <https://expeducation.ru/ru/article/>. Дата доступа: 19.09.2024.

USING GAME TECHNOLOGIES IN STUDYING THE TOPIC «NUMERAL»

Savina Tatyana Aleksandrovna

*Belarusian National Technical University
Belarus, Minsk*

Abstract. The author in the article considers the possibilities of using game technologies for more effective acquisition of vocabulary and grammar of one of the most difficult topics in teaching Russian as a foreign language «Numeral». The article provides specific examples of games used by the author in the educational process.

Keywords: pedagogical technology, game technology, game, numeral.