

ПРИМЕНЕНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Уктамова С. А.,

науч. руководитель Дубровская К.А.,

Узбекистан, СамГУ им. Ш. Рашидова

АННОТАЦИЯ

в данной статье будет рассмотрено применение метода «Геймификация» на занятиях по русскому языку в 6 классе по теме «Фразеология», а также показан наглядный пример составления поурочного плана занятия с использованием метода.

Ключевые слова: геймификация, игровые методики, мотивация учащихся, интерактивные консоли, критическое мышление.

Использование различных игровых приёмов педагогом для повышения мотивации обучающихся является популярным и эффективным способом обучения. Часто педагогу нужно подготовить собственные материалы, для решения определённых педагогических задач, а вот умение создавать свои электронные образовательные ресурсы является важнейшим навыком в цифровой компетенции педагога. Интерактивные консоли призваны помогать обучающимся активно проявлять себя в образовательном процессе. Задания в виде тестов, современных квизов, игр, кроссвордов направлены на развитие у школьников критического мышления. С помощью игровых приёмов на уроках русского языка происходит не только пояснение новых тем, но и повторение изученного материала.

К одному из таких приёмов относится геймификация. Прежде чем перейти к конкретным примерам, следует дать определение данного приёма. Геймификация – это использование игровых элементов и принципов в образовательном процессе для повышения мотивации и эффективности обучения. В данной научной статье будет рассмотрено, как геймификация может помочь школьникам обойти трудности в процессе изучения русского языка, а также какие преимущества имеет данный приём. Кроме этого будут даны конкретные примеры игровых методик, которые можно использовать в адаптации учебных затруднений.

Главная задача геймификации заключается в привлечении и мотивировке школьников с помощью различных игр с добавлением достижений и наград. В итоге геймификация делает обучение или выполнение задач более интересными и привлекающее как можно больше учеников к учебному процессу. Геймификация является

полезной в адаптации учебных затруднений по русскому языку, так как она помогает студентам активно участвовать в процессе обучения и повышает их мотивацию. Игровые механики используются для создания интерактивных заданий, проверки знаний и повышения соревновательного духа.

Использование геймификации в учебном процессе имеет ряд преимуществ:

1) активное участие и вовлеченность - игровые методики обычно требуют активного участия студентов, что способствует их вовлеченности в учебный процесс. Они становятся активными участниками, решают задачи, принимают решения и взаимодействуют с другими студентами.

2) повышение уровня самооценки и уверенности - игровые элементы, такие как достижения и награды, помогают студентам оценить свой прогресс и достижения, что способствует повышению уровня самооценки и уверенности в своих способностях.

3) индивидуализация и адаптация - геймификация позволяет индивидуализировать обучение, учитывая потребности и уровень каждого студента. Игровые методики могут быть адаптированы под разные уровни сложности и предпочтения студентов, что помогает им эффективнее преодолевать учебные затруднения.

4) развитие коммуникативных навыков - игровые методики часто включают в себя задания, требующие коммуникации и взаимодействия с другими студентами. Это способствует развитию коммуникативных навыков, таких как умение выражать свои мысли и слушать других [3].

Отдельно стоит сказать, что в настоящее время большую популярность набирают онлайн-сервисы. К одному из таких относится Quizlet.com – сервис для создания флэш-карточек, с помощью которых дети быстрее запоминают синонимы, омонимы, антонимы, историзмы, архаизмы, паронимы [2, 57].

Далее мы представляем в качестве примера разработку **урока – викторины** на раздел языкознания – фразеологии в 6 классе

Цели урока:

1. Закрепить понятие о лексикологии и фразеологии как разделах русского языка.
2. Учить составлять фразеологизмы и определять их лексическое значение.
3. Учиться видеть и находить проявление лексических отношений.
4. Прививать интерес к изучению русского языка.
5. Развивать умение работать в группах.
6. Развивать познавательные процессы (память, воображение, мышление, внимание, речь).

План урока:

1. Организационный момент (1 мин)
2. Переход к игре. Этапы: (35 мин)
 - «Отборочный тур»;
 - «Разминка»;
 - «Экскурсия в прошлое»;
 - «Расширяя горизонты».
3. Подведение итогов. (5 мин)
4. Формулировка домашнего задания. (4 мин)

Оборудование: раздаточный материал в виде карточек с филлвордами и картинками.

Ход урока.

1. Орг. момент. (1 минута).
2. Игра. (40 минут).

I этап. «Отборочный тур». (10 минут). Здравствуйте, ребята. Сегодня у нас будет не совсем обычный урок, а урок-игра, урок-соревнование. А без чего не может состояться ни одна игра? (без участников).

Верно. Поэтому сейчас я наберу три команды. Я буду называть небольшие загадки, а тот, кто первый поднимет руку, тот попадет в команду.

1) Фальшивят, путают слова, поют кто в лес, ... (кто по дрова).

Ребята слушать их не станут. От этой песни уши... (вянут).

2) Ох, копуша наш Тарас –
Ждали друга битый ... (час)

3) Друг нас всех не замечает, о любимой он мечтает.

С её именем в устах он витает в ... (в облаках).

4) Всех убеждает повсюду Вадим:
С Марса пришелец общается с ним.

Только не верят Вадиму нигде –
вилами писано всё на ... (воде).

5) Сосед наш всю ночь то стучал, то сверлил –
и зверя во мне он к утру ... (разбудил).

6) Просил я друга зря оставить мне кусочек дыни,
Услышан не был мой глас вопиющего в ... (пустыне).

7) Я за лето не подрос – вот он мой больной ... (вопрос).

8) Делать нечего Илюше –
Целый день он ББЁТ ... (баклуши).
Не рисует, не читает,
Просто ВРЕМЯ... (убивает).
пропадает...даром лето –
Нет на даче Интернета.
С трудною «Р» мы второй уже год
бьёмся упорно как рыба об ... (лёд).
И замечательный наш логопед,
За это время совсем стал уж сед.
II этап. «Разминка». (7 минут).

С помощью устойчивых сочетаний можно описать абсолютно любую сферу нашей с вами жизни. Так давайте же попробуем вспомнить как можно больше тем, которые находят отражение во фразеологизмах. Например, «Повесил нос» - эмоции и чувства человека. За каждую тему команда получит один балл. Только договоримся о том, что с места мы не кричим, а тянем руку. И только тогда я спрашиваю.

- 1 команда – труд, семья, доброта, стыд.
- 2 команда – учеба, смелость, грусть, природа, безделье.
- 3 команда – чувства человека, интерес, хитрость, ум, Родина, обида.

А теперь мы с вами попробуем вспомнить простейшие фразеологизмы. Перед вами картинки (Приложение 1). Ваша задача понять, какие фразеологизмы на ней зашифрованы. (1 балл за каждый фразеологизм).

III этап. «Экскурсия в прошлое». (10 минут).

- Каким образом в русском языке появляются фразеологизмы? (из литературных произведений, из древности, и мифов...).

- Да, верно. Следующий наш конкурс носит название «Экскурсия в прошлое». Мы попробуем дать определение фразеологизмам, а также попытаться узнать его историю.

Объяснить исходное значение фразеологизма.

По жребию каждой команде 2 фразеологизма.

Кричать во всю Ивановскую; Сизифов труд; Уйти с носом; Ахиллесова пята;
Блудный сын; Дойти до ручки.

Время выполнения – 5 минут.

1 команда – Сизифов труд. Означает сложный и бесполезный труд.

Дойти до ручки. Вероятно, так говорят о тех, кто очень болен. (3 балла).

2 команда – Уйти с носом. (уйти ни с чем).

Ахиллесова пята – слабое место. В древности был герой по имени Ахиллес. Когда он был маленьким, его купали в реке, дающей бессмертие. Но держали за пятку, которая осталась единственным «смертным» местом. (7).

3 команда – Кричать во всю Ивановскую – очень громко кричать. В старину была площадь, которую называли Ивановской, на которой стояли люди, кричавшие указы царя. Поэтому такое выражение – кричать во всю Ивановскую. Блудный сын. Выражение основано на притче. О том, что в древности был человек. Его сын жаждал наследства отца. Получив часть состояния ушёл из дома и потратил все деньги, но стал работать свинопасом. Потом вернулся домой, где был с радостью принят отцом. Блудный сын – тот, кто сделал что-то плохое, а потом раскаялся. (10 баллов).

IV этап. «Расширяя горизонты». (8 минут).

Ребята, знаете ли вы, что фразеологизмы, как и простые слова, имеют свои лексические особенности? В частности, у многих сочетаний есть свои синонимы и антонимы. Например, фразеологизм Игра не стоит свеч, которым называют изначально бесполезное занятие, имеет такой синоним – Овчинка выделки не стоит. Можно подобрать к нему и антоним – Кровь из носу, то есть очень важное и нужное предприятие.

Вам сейчас я тоже предлагаю подобрать к определенным фразам синонимы и антонимы. Чтобы было проще, я назову вам их значение. Каждое сочетание будет оцениваться в 2 балла. На подготовку я дам вам время – 3 минуты.

Кот наплакал (очень малое количество чего-либо) - куры не клюют; по пальцам пересчитать. (4 балла).

Слова не вытянешь (очень молчаливый человек) - болтлив как попугай; молчит как рыба об лед. (4 балла).

Как рыба в воде (непринужденное, естественное поведение) – не в своей тарелке; как сыр в масле. (4 балла).

3. Подведение итогов. (3 минуты).

4. Формулировка домашнего задания (1 минута) [4].

Таким образом, геймификация – это методика, которая позволяет применять игровые элементы и механики в образовательном процессе. В контексте адаптации учебных затруднений по русскому языку, геймификация может быть эффективным инструментом для повышения мотивации и интереса учащихся к изучению языка. Она позволяет создать игровую среду, в которой студенты могут активно участвовать, применять полученные знания и навыки, а также развивать свои коммуникативные и

когнитивные способности. Применение геймификации в коррекции учебных затруднений по русскому языку имеет ряд преимуществ, таких как повышение мотивации, улучшение усвоения материала, развитие социальных навыков и укрепление самооценки. Примеры игровых методик, таких как игры-головоломки, ролевые игры и игры на основе соревнования, могут быть эффективными инструментами в коррекции учебных затруднений по русскому языку.

В целом, геймификация представляет собой интересный и инновационный подход к обучению, который может помочь студентам преодолеть учебные затруднения и достичь успеха в изучении русского языка. Следует, однако, отметить, что теория игры недостаточно адаптирована к системе образования, определение игры в современной науке звучит, не маркируется профессионально-образовательная ресурсность этого метода моделирования учебного процесса. Метод подробно описан в психологии и, на наш взгляд, заслуживает более детальной разработки в методике преподавания, общей педагогике [1, 363].

Список литературы

1. Ерофеева А.А. Геймификация как прием обучения свободному общению на русском языке (на примере обучения студентов инженерно-технического профиля) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2019. №10.
2. Черепанова И.Н. Геймификация учебного процесса: применение игровых решений на уроках русского языка // Инновационная наука. - 2023. №10-1.
3. <https://nauchniestati.ru/spravka/gejmifikacziya-v-korrekczii-uchebnyh-zatrudnenij-po-russkomu-yazyku/>
4. <https://nsportal.ru/shkola/russkiy-yazyk/library/2021/02/18/urok-igra-v-mire-frazeologii>