

Использование игровых технологий при усвоении темы «Синонимы» в школьном курсе русского языка (на примере урока-квеста)

Д.Т. Талеева

Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия

Обоснование. В настоящее время все больше поднимается вопрос о способах мотивации учебной деятельности школьников, возникает необходимость в разработке и внедрении новых подходов к обучению, в том числе игровых форм преподавания, которые позволяют сделать учебный процесс более интересным, эффективным и доступным для учащихся. Уроки с применением игровых форм обучения способствуют развитию творческой личности школьника, критического мышления, а также повышают уровень заинтересованности в предмете, стимулируют не только лучшее запоминание информации, но и ее эффективное закрепление.

Цель — описать квест как игровую форму обучения русскому языку по теме «Синонимы».

Методы. В рамках данного исследования проведен анализ действующих школьных учебников по русскому языку, созданы задания по лексике в рамках урока-квеста и дан методический комментарий к ним, осуществлена апробация заданий на практике в школе.

Результаты. Нами рассмотрено представление темы «Синонимы» в учебниках по русскому языку для общеобразовательных учреждений. В школьных учебниках (в учебнике М.Т. Баранова и др. и под ред. А.Д. Шмелева) представлены разнообразные типы упражнений, в качестве дидактического материала даны тексты из художественной литературы, большое внимание уделяется обогащению словарного запаса обучающихся. На наш взгляд, наиболее интересные упражнения представлены в учебнике под редакцией А.Д. Шмелева. Анализ школьных учебников показал, что тема синонимов рассматривается в них достаточно подробно, хотя в учебнике под редакцией А.Д. Шмелева синонимия изучается глубже за счет введения понятий синонимический ряд, типы синонимов. Однако упражнения с игровыми элементами в обоих учебниках отсутствуют. Нами спроектирован урок-квест, состоящий из комплекса этапов (станций), каждый из которых направлен на повторение и закрепление знаний по теме «Синонимы» в 5-м классе. В основе квеста — легенда, погружающая учащихся в атмосферу урока, и задания в форме ребусов, филвордов, кроссвордов, загадок, в рамках решения которых обучающимся необходимо применить знания по синонимии. Данный формат предполагается использовать на заключительном этапе изучения темы. Учитель может использовать отдельные элементы этого квеста во время традиционных уроков в рамках изучения лексики для поднятия мотивации школьников.

Выводы. Практика доказала, что внедрение в процесс обучения игровых форм, в частности квест-уроков, позволяет повысить уровень учебной мотивации школьников и способствует лучшему пониманию темы «Синонимы». Геймификация в образовании важна, потому что такой прием способствует развитию памяти, критического мышления, речевых навыков обучающихся, формирует умения школьников работать в команде, дает учителю возможность реализовать творческий подход в обучении и сплотить ученический коллектив.

Ключевые слова: синонимия; изучение русского языка в школе; игровые формы; геймификация; урок-квест.

Список литературы

1. Ладыженская Т.А., Баранов М.Т., Тростенцова Л.А., и др. Русский язык. 5 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. В 2 ч. Ч. 2. / под ред. Н.М. Шанского. Москва: Просвещение, 2022. 176 с.
2. Шмелев А.Д., Флоренская Д.А., Габович Ф.Е., и др. Русский язык. 5 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. В 2 ч. Ч. 1. / под ред. А.Д. Шмелева. Москва: Вентана-Граф, 2019. 304 с.

Сведения об авторе:

Дана Телегеновна Талеева — студентка, группа 5301-440301D, факультет филологии и журналистики; Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия. E-mail: d.taleevaaa@ya.ru

Сведения о научном руководителе:

Ольга Владимировна Чаусова — кандидат педагогических наук, доцент; Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия. E-mail: chausova.ov@ssau.ru