Базанова Ольга Вячеславовна,

МАОУ «Лицей № 10» г. Перми,

учитель русского языка и литературы

**Геймификация в современной школе: лингвистические игры на уроках русского языка**

**Аннотация:** участники воркшопа познакомятся с опытом использования дидактических лингвистических игр на уроках русского языка с целью решения конкретных орфографических и лексических задач. В ходе занятия участниками будут разработаны оригинальные материалы для уроков русского языка.

**Ключевые слова:** геймификация, дидактические игры, лингвистические игры.

Идеальная дидактика – это её отсутствие.

А. Гин

Все новое – это хорошо забытое старое, усиленное зарубежным опытом.

Замятина О.М., Абдыкеров Ж.С.

Цель воркшопа – передача актуального опыта использования обучающих лингвистических игр на уроках русского языка.

В подходе к определению сути образовательного процесса присутствуют две крайности. Одни педагоги считают, что учёба – это серьёзная работа, развлечениям тут не место. Другие уверены, что учение должно быть интересным, главное – увлечь учащихся. Как водится, истина – посередине.

Современное образование унаследовало от советской системы её главный принцип – академичность. Овладение всеми видами речевой деятельности, в особенности формирование нормативной грамотности устной и письменной речи основывается «на расширении и систематизации научных знаний о языке, его единицах и категориях; осознании взаимосвязи его уровней и единиц; освоении базовых понятий лингвистики» [4]. Коммуникативная направленность обучения языку не отменяет изучения правил и их отработки, а значит – проделывания большого количества однообразных упражнений. Нужно много сил и терпения (и ученика, и учителя), чтобы сложные правила и коварные исключения отложились в памяти, а бесконечные упражнения принесли долгожданные результаты.

Сегодня в образовательном сообществе говорят о геймификации – применении игровых элементов и техник для решения неигровых задач. В этом случае специально разработанные игровые элементы и техники пронизывают весь процесс обучения, за каждое выполненное игровое задание обучающимся начисляются баллы. «И геймификация, и серьезные игры преследуют одни и те же цели: решить проблему, мотивировать и стимулировать обучение посредством игрового мышления и техник», – считает Карл М. Капп, американский учитель, один из идеологов геймификации школьного обучения.

Существуют различные виды игр, применяемых в педагогических целях, чаще других используются дидактические игры. «Дидактическая игра – это педагогически направленная творческая деятельность, находящаяся в тесной связи с другими видами работ, где обучающее воздействие оказывает дидактический материал, игровые воздействия направляют активность обучаемых в определенное русло учебного процесса, а игровые приемы и ситуации выступают как средство стимулирования учащихся к учебной работе», – считает М.Г. Цыренов [5]. Дидактическая игра имеет внутреннее строение. Основными структурными компонентами дидактической, игры являются [1]:

- игровой замысел;

- правила;

- игровые действия;

- познавательное содержание или дидактические задачи;

- оборудование;

- результат игры.

«Никакое другое устройство не дает так много игровых возможностей, как язык», – писал во введении к своей знаменитой книге «Лингвистические игры» Д.В. Любич [2]. В последнее время среди детей и взрослых стали популярны современные лингвистические игры “Ударник”, “Ерундопель”, “Орфографии” и, безусловно, онлайн-игры.

Мы считаем, что на уроках русского языка для решения образовательных, воспитательных и развивающих задач целесообразно использовать такую разновидность дидактической игры как лингвистические игры, что позволяет не только преподнести важнейшую тему в увлекательной форме, но и привлечь внимание обучающихся к родному языку и лингвистике в целом. Анализ рефлексии школьников в результате использования игр на уроках позволил сделать следующие выводы: лингвистические игры несут в себе положительный эмоциональный заряд, воспитывают инициативность, настойчивость, целеустремленность, создают в классе доброжелательную атмосферу, обеспечивают условия для самоконтроля, позволяют избежать монотонности, однообразия при отработке сложных тем.

В ходе воркшопа мы хотим поделиться опытом создания и использования на уроках русского языка трёх видов игр: лото, орфодомино, орфошашек.

Лото. Это известная игра на специальных картах с напечатанными на них рядами чисел. Существуют различные вариации лото, когда на карточках изображены другие символы. Мы использовали форму этой популярной игры для обогащения дидактического материала по темам «Синонимы», «Анонимы», «Фразеологизмы». Набор слов и фразеологических выражений с их значениями подготавливается учениками с помощью соответствующих словарей. В ходе проведения воркшопа педагогам будет предложено разработать дидактические лото по темам «Этимология», «Родственные слова».

Орфодомино и орфошашки – ещё два лингвистических варианта известных игр. Эти «орфографические» забавы побуждают учеников к серьёзным размышлениям о слове, к анализу языковых явлений, закономерностей. Предполагаем, что учителям будет интересно создать орфодомино или орфошашки по наиболее актуальным для них темам.

План проведения воркшопа

1. Знакомство участников.
2. Сообщение цели воркшопа.
3. Выяснение ожиданий и потребностей участников.
4. Обмен мнениями об используемых лингвистических играх.
5. Практическая часть:

- знакомство участников с лингвистическими играми (лото, орфодомино, орфошашки).

- разработка и изготовление элементов игр.

6. Подведение итогов.

Список литературы

1. *Гребенщикова Д.П.* Командные математические соревнования в формировании навыков сотрудничества обучающихся: выпускная квалификационная работа. – Пермь, ПГГПУ, 2018.
2. *Коваленко В.Г.* Дидактические игры на уроках математики: Кн. для учителя / В.Г. Коваленко – М.: Просвещение, 1990. – 96 с.
3. *Любич Д.В.* Лингвистические игры. – СПб.: Издательство Буковского, 1988. – 272 с.
4. *Селевко Г.К.* Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005 – 816 с.
5. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. Утвержден Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 №1897
6. *Цыренов М.Г.* Дидактические игры на уроках истории древнего мира в VI классе / М.Г. Цыренов. – Улан-Удэ, 1993. – 127 с.
7. *Замятина О.М., Абдыкеров Ж.С.* Формирование и оценка компетенций обучающихся путем геймификации образовательного процесса // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – Т. 15. – С. 26–30. – Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2015/95147.htm>. (Дата обращения: 16.12.2018)