

Обучение фразеологии русского языка в режиме online с использованием игровых технологий

Матвеева М.Д.

Московский педагогический государственный университет
(ФГБОУ ВО «МПГУ»), г. Москва, Российская Федерация
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4820-6561>, e-mail: maryrozan@gmail.com

Ключевые слова: методика преподавания русского языка, фразеология, дистанционное обучение, online-урок, игровые технологии.

Дистанционное обучение представляет собой такие формы учебной работы, когда педагог и учащиеся разделены во времени и пространстве. Online-урок является одним из способов реализации дистанционного обучения [1, с. 6].

Учебные занятия в общеобразовательных российских школах весной 2020 года проводились с использованием online-платформ Zoom, Skype, Discord и др. В данной статье будет представлен анализ практического опыта проведения online-уроков по русскому языку, полученного в процессе дистанционного обучения учащихся 5–6 классов на платформе Zoom.

Для достижения планируемых результатов обучения познавательная деятельность ее участников должна носить активный характер [2, с. 12]. Поэтому особый интерес при проведении занятий вызывали наблюдения за уровнем активности учащихся. Опыт проведения online-уроков в статье будет рассматриваться именно со стороны проблемы мотивации, активности и интереса учеников.

Наблюдения за работой класса в период дистанционного обучения показали следующие результаты. Начало обучения на платформе Zoom характеризовалось высокой активностью и заинтересованностью учащихся. Это было связано с новизной и нестандартностью формата занятий в режиме online. Новые формы представления заданий, необычность интерфейса программы повышали интенсивность познавательного отклика учащихся. На их настроение также воздействовала нестандартная домашняя учебная среда, особенности работы программы, качество связи.

Наблюдения на последующих уроках, когда дистанционное обучение стабилизировалось, технические проблемы были решены и был освоен интерфейс программы, показали, что у некоторых учащихся стало проявляться пассивное отношение к занятиям. Данное явление провоцировала домашняя среда, в которой находились учащиеся во время обучения, а также отсутствие прямого контакта с учителем. На уроках возникла

проблема снижения активности и интереса у учащихся. Подтвердился вывод, сделанный исследователями цифровой трансформации образования: «происходит смена форматов и способов обучения: современные ученики <...> сосредотачиваются на новом материале, игнорируя “повторение пройденного” и “закрепление”, поэтому задания, которые содержат многократное повторение одного и того же, они оставляют невыполненными» [3, с. 17]. Необходимо было провести поиск методических средств, которые позволили бы качественно изучить материал программы и одновременно мотивировать учащихся на активную работу.

Для решения данной проблемы был осуществлён поиск педагогических технологий, направленных на интенсификацию работы учащихся, активизацию их мышления, а также позволяющих включить всех участников занятия в активную деятельность, чтобы каждый имел возможность так или иначе проявить себя, показать ход своих размышлений по теме урока. Одними из педагогических технологий, подходящих под представленные критерии, являются игровые технологии.

Дискуссии об использовании игровых технологий при обучении детей русскому языку всегда присутствовали в исследовательской среде и не перестают быть актуальными для современной школы [4, с. 11]. Известные педагоги, психологи и ученые, такие как В.А. Сухомлинский, С.Т. Шацкий, П.Ф. Каптерев, Г.К. Селевко, А.И. Захаров, В.Д. Шадриков и др., определяли игру как один из лучших способов развития ребенка. Игровые технологии характеризуются созданием позитивной эмоциональной атмосферы на уроке, раскрепощают участников, способствуют большей вовлеченности их во взаимодействие в процесс обучения, побуждают к непроизвольной активности [5, с. 108], позволяют сочетать на уроке разнообразные виды деятельности, создавать ситуации совместной работы, развивают коммуникативные умения и все виды речевой деятельности. Согласно исследованиям, игру можно использовать на занятиях как с детьми, так и со взрослыми [6, с. 15–16].

Планирование занятия с использованием игровых технологий начинается с подготовки педагогом специального игрового пространства, с помощью элементов которого он будет управлять деятельностью учащихся. Также необходимо учитывать, что игра на уроке не должна являться самоцелью; цель использования игровой технологии должна совпадать с поставленной целью урока.

На online-уроках русского языка в 5–6 классах проводилось повторение по темам разделов «Лексика и фразеология». В целях ограничения пространства для наблюдений за работой учащихся было решено создать и провести online-уроки с использованием игровых технологий в рамках раздела «Фразеология». Для них были созданы игровые техно-

логии. Краткое описание некоторых из них приводится ниже. Каждая игровая технология отличается легкостью в использовании, требует минимум необходимого оборудования, направлена на активную работу всех участников занятия одновременно. Описание представлено с использованием понятий интерфейса программы Zoom.

1) «Фразеологизмы — синонимы». Цель: повторение понятий «фразеологизм», «синоним»; расширение словарного запаса учащихся.

Учитель заранее подбирает фразеологизмы, имеющие синонимический ряд от 3 фразеологизмов и более. Записывает один из них на доске, открытой для демонстрации всем участникам занятия. По сигналу учителя учащиеся одновременно на общей доске печатают свои варианты фразеологизмов-синонимов. Побеждает тот учащийся, который последним запишет фразеологизм, еще не предложенный другим участником.

Примеры языкового материала для организации игровой технологии:

— кот наплакал — капля в море, всего ничего, по пальцам пересчитать и др.;

— в тот же миг — недолго думая, с места в карьер, по щучьему велению и др.;

— видимо-невидимо — хоть отбавляй, пруд пруди, тьма тьмушая и др.

2) «Фразеологизмы — антонимы» (с использованием сервиса Learning Apps). Цель: повторение понятий «фразеологизм», «антоним»; расширение словарного запаса учащихся.

Учитель заранее подбирает 6 и более пар фразеологизмов, являющихся антонимами. Записывает все фразеологизмы в произвольном порядке в конструкторе интерактивного задания в сервисе Learning App (при желании можно воспользоваться готовыми интерактивными заданиями или иными сервисами). Для организации работы необходимо иметь секундомер, на котором отмечается начало и окончание работы класса с данным заданием. По сигналу учителя учащиеся соединяют пары антонимов. После выполнения задания проводится анализ скорости и качества общей работы класса; проходит обсуждение пар фразеологизмов, вызвавших наибольшее затруднение.

Примеры языкового материала для организации игровой технологии:

— сидеть сложа руки — не покладая рук;

— хоть иголки собирай — ни зги не видно;

— повесить нос — воспрянуть духом;

— заваривать кашу — расхлебывать кашу и др.

3) «Фразеологизмы: online-соревнование». Цель: повторение понятий «фразеологизм», изучение новых фразеологизмов.

Учащиеся делятся учителем на группы. Для каждой группы создается отдельное пространство в программе Zoom. Каждая группа получает одинаковую карточку, на которой записаны слова, являющиеся толко-

ваниями фразеологизмов (например, «быстро, обманывать, бездельничать»). Группам необходимо вспомнить и записать как можно больше фразеологизмов, соответствующих данным толкованиям. Количество времени, отводимого на работу групп, учитель определяет самостоятельно. По истечении времени учитель переводит всех учащихся в общее пространство урока, проводится проверка задания. Побеждает группа, представившая больше всего фразеологизмов.

В процессе рефлексии в конце уроков учащиеся отмечали прирост словарного запаса, упоминали новые слова и фразеологизмы, которые ранее не использовались в речи; выражали положительное отношение к игровым технологиям, высоко оценивали их удобство при обучении в режиме online.

Уроки русского языка по темам раздела «Фразеология», проведенные с использованием игровых технологий, подтвердили, что данные технологии способствуют решению проблем низкой активности и снижения интереса, возникающих при работе с учащимися на online-уроках. Были отмечены интенсивная работа учеников, их включенность в общее обсуждение вопросов. Таким образом, игровые технологии рекомендуется применять на уроках русского языка, проводимых в режиме online. Данные технологии удобны в использовании, нуждаются в минимуме оборудования, позволяют достичь поставленных целей урока.

Литература

1. *Крайнова О.А.* Технологии дистанционного обучения: учеб.-метод. пособие / О.А. Крайнова. Тольятти: Изд-во ТГУ, 2014. 125 с.
2. *Демкин В.П., Можяева Г.В.* Технологии дистанционного обучения. Томск: изд-во Том. ун-та, 2003. 106 с.
3. *Гордиенко О.В., Соколова А.А., Симонова А.А.* Аксиологические характеристики цифровой трансформации образования // Педагогика и психология образования. 2019. № 3. С. 9–21.
4. *Вохмина Л.Л., Нечаева Е.В.* Содержание понятия мотивации в преподавании русского языка как иностранного // Русский язык за рубежом. 2016. № 1. С. 4–13.
5. *Панфилова А.П.* Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А.П. Панфилова. М.: Издательский центр «Академия», 2009. 192 с.
6. *Бирова И.Л.* Игра как метод в обучении РКИ // Русский язык за рубежом. 2016. № 1. С. 15–21.

Сведения об авторе

Матвеева Мария Дмитриевна, аспирант 2-го курса кафедры методики преподавания русского языка, Московский педагогический государственный университет (ФГБОУ ВО «МПГУ»), г. Москва, Россия, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4820-6561>, e-mail: maryrozan@gmail.com