

РОЛЬ ИГРЫ В РАЗВИТИИ РУССКОЙ РЕЧИ УЧАЩИХСЯ-БИЛИНГВОВ

*Работа представлена кафедрой культуры речи и языка массовой коммуникации
Северо-Осетинского государственного университета им. К. Л. Хетагурова.
Научный руководитель – кандидат филологических наук, профессор Р. З. Комаева*

Статья посвящена влиянию игры на развитие русской речи учащихся-билингвов в осетинской школе. Рассматриваются игровые задания с учетом их коммуникативно-речевой и творческой ценности в контексте изучения второстепенных членов предложения. Учитываются возрастные особенности учащихся и билингвальный характер аудитории.

The article is devoted to the influence of games on the development of Russian speech among bilingual students in Ossetian school. Game tasks are viewed through their communicative and creative value in the context of studying secondary parts of a sentence. Age peculiarities of students and the bilingual character of the audience are taken into account.

Реалии сегодняшнего времени указывают на необходимость создания образовательного пространства, благоприятного становлению активной, творчески мыслящей, конкурентоспособной и коммуникативно компетентной личности.

Многочисленные поиски в решении данной проблемы позволяют остановиться на игровых заданиях, использование которых на уроках русского языка в осетинской национальной школе играет важную роль в развитии русской речи учащихся-билингвов.

Важность функции игры в образовательном процессе всегда осознавалась учеными: ведущими дидактами, философами, педагогами, психологами и методистами. Не вдаваясь в подробный анализ многообразных концептуально значимых идей, отметим лишь причину неслучайности такого разностороннего внимания: «Знание об игре – это знание интегративное, синтезирующее самую разную информацию о человеке, обществе, культуре; черпающее сведения из психологии, этнографии, этологии... психологии творчества, социологии, истории культуры, искусствознания, философии, менедж-

жмента, педагогики и т. д., т. е. практически из всех областей знания)»¹.

Признавая значимость традиционной классно-урочной организации обучения, нельзя не отметить и то, что игра служит важным и эффективным дополнением в структуре учебного процесса. В свете требований современности обнаруживается необходимость «оживить и разнообразить школьную жизнь детей, внедрить нетрадиционные и активные методы обучения...»² Игра позволяет ненавязчиво подойти к процессу развития русской речи учащихся-билингвов, максимально активизируя при этом их творческий и интеллектуальный потенциал.

В школе, акцентирующей внимание на активизации и интенсификации учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях: в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элементы более обширной технологии; в качестве урока или его части; как технологии внеклассной работы³.

Рассмотрим ряд игровых заданий, используемых нами в обучении русскому язы-

ку в 8-м классе осетинской национальной школы в качестве отдельных частей урока.

Игровой подход развивает познавательный интерес учащихся к изучению неродного русского языка, в частности к одной из сложных для учащихся тем синтаксиса «Второстепенные члены предложения», позволяя активизировать образное мышление учащихся и совершенствовать их речевые навыки в коммуникативно непринужденной билингвальной среде обучения и в полном объеме раскрыть их творческие возможности.

Игры очень полезны для развития памяти и словарного запаса школьников. Определяя ценность игр в усвоении темы, в развитии памяти и словарного запаса учащихся, рассмотрим конкретные возможности следующих игр, включающих «познавательные элементы нескольких учебных предметов»⁴. Эти игры «требуют от школьников умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное – знать сам предмет»⁵.

З а д а н и е 1. Тема «Дополнение» (или «Определение», «Приложение», «Обстоятельство»)

Отгадайте шарады.

1. Начало слова в нотах вы найдете, / Конец – среди йотированных гласных подберете. / Ищи настил ты нижний в доме, / Который спрятан во втором слоге. / И две частицы отрицания стоят на страже, если надо. / А вам, ребята, – наставление, знать синтаксис уж очень важно! (**До-пол-не-ни-е**).

2. Я состою из трех частей: / В приставках две найдутся части, / А третья – действие, обратное умножению. / Играет в прятки с родимой математикой (**О-пре-деление**).

3. Слог первый для того знаком, / Кто в написании приставок у глаголов силен. / Второй – антоним к слову «правда», / При этом букву справа зачеркнем, и все – как без обмана. / У слова «рвение» две буквы первые опустим / И так мы быстро с вами слово спрятанное обнаружим / (**При-лож-ение**).

4. Ищи приставку в начале слова, / За ним – повинность, что часовым несется сно-

ва. / Затем меня в лесу найдите / И в Новый год домой вы принесите. / А напоследок – слог у дерева возьмите, / При этом букву справа опустите (**Об-стоят-ель-ство**).

Так, в процессе разгадывания шарад, учитель ненавязчиво подводит учащихся к повторению пройденного материала по фонетике, словообразованию, морфологии, орфографии, лексике, закреплению знаний из области других школьных предметов («Музыка», «Математика») или формированию ассоциативных связей, способствующих развитию образного мышления.

Не позволит школьникам оставаться равнодушными к урокам русского языка и другая игра, в основе которой лежит ассоциативный метод активизации творческого мышления с установкой на применение семантических аналогий и вторичных смысловых оттенков⁶.

З а д а н и е 2. Тема «Приложение». «Смелый» график

Перед вами диаграмма (рис. 1). На диаграмме изображен график. График представляет собой ряд ломаных кривых (где в условиях нестандартного задания ломаные кривые являются членами предложения) и отдельных точек (точки не являются членами предложения).

Если находить на графике числа в последовательности от 1 до 20, то можно расшифровать русскую пословицу. При этом учитывается, что на оси абсцисс (OX) находятся согласные буквы, а на оси ординат (OY) – гласные (согласные и гласные буквы соответствуют в алфавите определенному порядковому номеру, который совпадает с числом на оси абсцисс или ординат. Например, буква А – первая буква в алфавите, соответствует числу 1 на оси OY; буква М – четырнадцатая буква в алфавите, соответствует числу 14 на оси OX).

Расшифруйте пословицу. Найдите, что скрывается под числами 789?

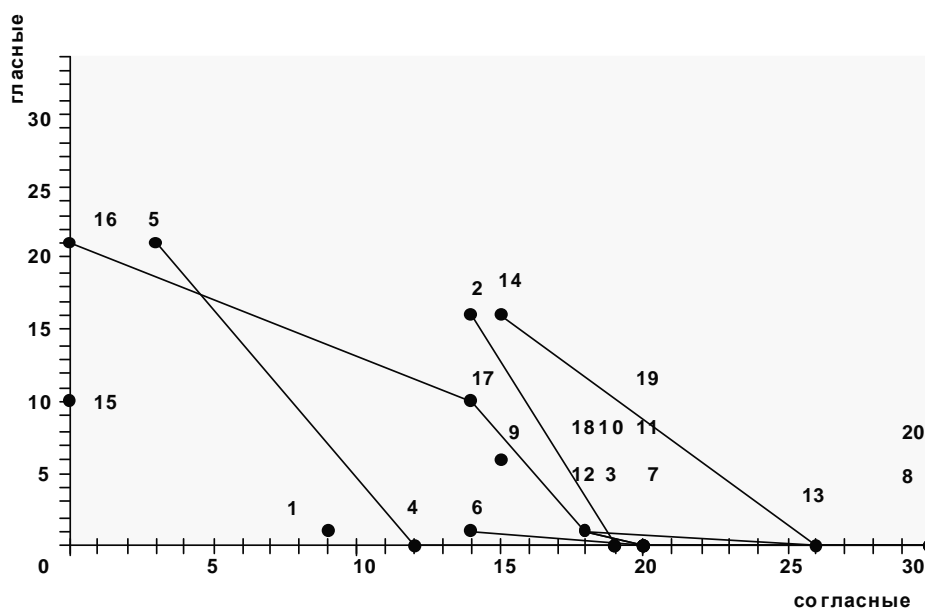


Рис. 1. График

Условные обозначения:

1. ПА = П (согласная буква) + А (гласная буква) = точка на графике (17;1) (рядом идущие согласная и гласная буквы составляют одно определенное число).

2. В = одна согласная буква = точка на графике (3;0), т. е. график совпадает с осью абсцисс.

3. Если над одной точкой два или три числа, это обозначает, что данная буква или сочетание согласной и гласной буквы в предложении встречается два или три раза.

Ответ: 1 – За (9;1), 2 – Мо (14;16), 3 – с (19;0), 4 – к (12;0), 5 – ву (3;21), 6 – ма (14;1), 7 – т (20;0), 8 – ь (30;0), 9 – не (15;6), 10 – с (19;0), 11 – т (20;0), 12 – ра (18;1), 13 – ш (26;0), 14 – но (15;16), 15 – и (0;10), 16 – у (0;21), 17 – ми (14;10), 18 – ра (18;1), 19 – т (20;0), 20 – ь (30;0).

За Москву – мать не страшно и умирать (поговорка).

За числами 789 скрывается слово *мать*, которое в предложении является приложением.

Преподнесение материала в таком математическом ракурсе (через ассоциации на основе метафоры) очень заинтриговывает учащихся, максимально сосредотачивая их

внимание на рассматриваемой проблеме и развивая мышление.

Восьмиклассники, с большим оживлением, азартом пытаются первыми расшифровать поговорку, и не подозревают о том, как учитель подводит их к повторению алфавита, фонетики, совершенствованию навыков словообразования и, наконец, закреплению полученных знаний о приложении как второстепенном члене предложения.

Интересно, что при разгадывании следующей игры используется элемент творческого исследования, а именно: учащиеся, подобно юным исследователям, предстоит обнаружить некоторую закономерность, чтобы расшифровать известную детскую считалочку.

З а д а н и е 3. Тема «Определение».
«Запутанный» город

Игра состоит из нескольких этапов (за каждый этап начисляется соответствующий балл, исходя из степени сложности этапа).

I этап – «*Расшифровка считалочки*». Перед вами «запутанный» город (см. описание рисунка «Запутанный город»). Необходимо «распутать» его. Для этого расположите дома в заданном порядке так, чтобы

каждый из них соответствовал определенному слову. Если вы будете стараться ухватывать определенный признак и добиваться конкретной последовательности, то сможете расшифровать известную детскую считалочку.

Описание рисунка «Запутанный город». Город состоит из семи домов с определенной цветовой символикой в следующей последовательности: фиолетовый, зеленый, красный, желтый, синий, оранжевый и голубой

Ответ: дома следует распределять в следующей последовательности: *красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий и фиолетовый* (начальные буквы цветов соответствуют начальным буквам слов из детской считалочки: «*Каждый охотник желает знать, где сидит фазан*»).

II этап – «*Составление схемы*». Составьте схему предложения к расшифрованной считалочке.

III этап – «*Подбор предложения*». К заданной схеме придумайте свое предложение.

IV этап – «*Составление предложение-заключения*». Составьте предложение-заключение, используя цветовую гамму «распутанного» города (учитывается число привлеченных согласованных определений).

Выигрывает та команда, которая наберет наибольшее количество баллов.

Учащихся очень заинтересовывает I этап. Затем, стремясь к победе и стараясь заработать как можно больше баллов, они легко проходят и остальные этапы.

Следует заметить, что данное задание помогает по-новому посмотреть на предложение. Учащиеся приступают к придумыванию своих предложений к заданной схеме. Они привыкли составлять схемы к предложению (II этап), но не наоборот (предложение к заданной схеме), т. е. на уроках превагирует анализ текста, а не его синтез. В то время как именно рассмотрение предложения (или текста) с позиции синтеза приводит в условиях билингвальной аудитории к высокому уровню усвоения знаний.

Эффективность подобного задания наталкивает на мысль об активном привлечении дидактического материала на уроках русского языка с установкой на рассмотрение контекста с позиции синтеза; эта работа будет способствовать развитию творческого потенциала учащихся-билингвов, а также их речевой изобретательности.

Таким образом, игра благодаря своей нестандартности и эмоциональности обеспечивает активное включение учащихся в процесс творческого познания на максимальном для каждого участника уровне.

К сожалению, рамки статьи не позволяют более полно описать привлеченный нами игровой материал на уроках русского языка при изучении второстепенных членов предложения. Однако нами планировалось продемонстрировать, подтвердив примерами, роль игры в развитии русской речи учащихся-билингвов с установкой на формирование творчески активной, интеллектуальной и коммуникативно свободной личности.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Под общ. ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. М.: Академия, 2006. С. 7.

² Самоукина Н. В. Игры в школе и дома. М., 1995. С. 117.

³ Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998. С. 51.

⁴ Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 1994. С. 114.

⁵ Там же. С. 114.

⁶ Панфилова А. П. Указ. соч. С. 199–200.