

## ПРОБЛЕМА КЛАССИФИКАЦИИ ОБУЧАЮЩИХ ИГР ДЛЯ РАБОТЫ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

**М.Д. Матвеева**

**Аннотация.** *Методика преподавания русского языка богата разнообразными методами, приемами и технологиями. Статья посвящена рассмотрению игровых технологий, их видового многообразия. В процессе реализации игровых технологий на уроках русского языка необходимо использовать различные виды игр, заданий и упражнений. В данной статье представлены классификации игр разных авторов, основанные на результатах изучения работ, связанных с игровой деятельностью на уроках русского языка. Проводится анализ классификаций с точки зрения возможности использования того или иного вида игры на уроке русского языка. Дано подробное описание дидактической, языковой и лингвистической игр как одних из самых актуальных, на наш взгляд, для уроков русского языка; приведены их практические примеры. Игры, используемые на уроках русского языка, позволяют сделать учебный процесс интересным и разнообразным.*

**Ключевые слова:** *игровая технология, игра, классификация, методика преподавания русского языка.*

210

## THE PROBLEM OF CLASSIFYING EDUCATIONAL GAMES FOR STUDYING ON THE LESSONS OF RUSSIAN LANGUAGE

**M.D. Matveeva**

**Abstract.** *Methodology of teaching the Russian language is rich in various methods, techniques and technologies. The article deals with game technologies and their specific diversity. In the process of implementing game technologies at the lessons of the Russian language it is necessary to use different types of games, tasks and exercises. The article presents the classifications of games of different authors based on the results of studying the works connected with game activity at the lessons of the Russian language. The analysis of classifications is carried out from the point of view of possibility to use*

© Матвеева М.Д., 2020



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License  
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

*different kinds of games at the lessons of the Russian language. The detailed description of didactic, language and linguistic games as one of the most relevant for lessons of Russian language is presented; their practical examples are given. The games used in Russian lessons make the learning process interesting and varied.*

**Keywords:** *game technology, game, classification, methodology of teaching the Russian language.*

Современные тенденции в методике преподавания русского языка, такие как «внимание к личности ученика, учет его способностей <...>; сохранение и поддерживание интереса учащихся» [1, с. 6], способствуют постоянному поиску новых и совершенствованию уже существующих методов, приемов и технологий обучения. А.Д. Дейкина отмечала, что пробудить интерес к изучению языка — один из важнейших вопросов преподавания. В качестве примера заданий, побуждающих интерес, А.Д. Дейкина предлагает использовать игру по воображению при изучении изобретений в области языка [2, с. 5–7].

В современной психолого-педагогической, дидактической, научно-методической литературе мы находим различные классификации игр, в основу которых авторы кладут разные основания. Рассмотрим некоторые классификации с целью расширения спектра применения обучающих игр на уроках русского языка.

Начнем с классификации А.В. Запорожца и А.П. Усовой. В ее основу положен *характер игровой задачи*, то есть основным критерием для систематизации игр является то, для чего обучаемые будут принимать в ней участие. Авторы правомерно выделяют три группы игр: а) творческие и все их разновидности; б) под-

вижные игры; в) дидактические игры [3, с. 13]. Поскольку данная классификация была создана более полувека назад, ссылки на нее можно обнаружить во многих работах. Она распространяется на большое количество игр, однако она не охватывает в полной мере широкий спектр игр, существующих в настоящее время. Среди игр, используемых для обучения школьников, в ней выделены только дидактические и творческие игры, которыми современный учитель XXI века ограничиваться не может.

Более широкой, на наш взгляд, является классификация игр, представленная в книге «Технология игры в обучении и развитии» П.И. Пидкасистого и Ж.С. Хайдарова. В ее основу положена *форма организации проведения игры*. Эти авторы выделяют следующие виды игр: а) индивидуальные; б) одиночные; в) парные; г) групповые; д) коллективные; е) массовые; ж) планетарные [4, с. 25–26]. Данная классификация охватывает практически все существующие игры и дает им четкое разграничение. Вместе с тем она будет полезна педагогу при подготовке к урокам и внеклассным занятиям в школе, так как выделенные виды игр соответствуют современным формам работы с учащимися.

В классификации Е.И. Добринской и Э.В. Соколова игры различаются по тому основанию, какие *способности они развивают у человека*: а) физические, б) интеллектуальные, в) состязательные, г) творческие [5, с. 22]. Разграничение игр дано достаточно четко, однако некоторые игры могут быть отнесены к нескольким видам одновременно, что является недостатком данной классификации. Например, в настоящее время в школах очень популярны интеллектуальные игры-соревнования, представляющие собой соревнования в быстроте решений нестандартных задач. Такую игру можно назвать одновременно и интеллектуальной, и состязательной.

П.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров, помимо рассмотренной выше классификации по форме организации, предлагают разграничить игры *по характеру ситуации*, в которой они протекают. Игры на этой основе подразделяются на естественные и искусственные. Естественные — это те, которые возникают в естественной ситуации: игры теплокровных животных и их детенышей; игры первобытных людей и их детей, игры современных детей на разных стадиях развития [4, с. 25–26]. Возникновение таких игр не связано с внешними факторами (например, с предложением родителей, воспитателей, учителей поиграть), оно обусловлено особенностями сензитивного возрастного периода, в котором находится ребенок. Вторая же группа игр, которая называется искусственной, представляет собой противоположность естественным, так как они возникают уже независимо от природных особенностей. Эта группа делится на

две большие подгруппы: детские игры и результативные игры. В детских играх важен не результат, а сам процесс игры. Результативные игры, которые, наоборот, большее внимание уделяют результату, подразделяются на два класса: на энергетические и на интеллектуальные. К энергетическим авторы предлагают относить те, которые связаны с большим выбросом энергии (например, хоккей, футбол и т. д.). Интеллектуальные же игры подразделяются на три вида: абстрактные, символические и имитационные. Если энергетические связаны с выбросом физической энергии, то игры данного вида характеризуются большим «выбросом умственной энергии» [там же, с. 25–26]. Такая группировка игр является обоснованной, но она не будет удобной для использования в педагогическом процессе, поскольку в ней рассматриваются игры как для школьного возраста, так и для других возрастных периодов.

В основу классификации Э.В. Соколова положено *отношение игры к окружающей среде*. Выделяются «освобождающие игры» и «экстатические игры» [5, с. 22–23]. К освобождающим играм относятся такие, в которых важно создание игрового мира, отличного от окружающей среды (карнавалы, трюки и т. д.). В экстатических играх происходит слияние со средой, то есть игровой мир не создается, а в окружающую среду не вносятся изменения (карусели, танцы). Однако на данную классификацию трудно опираться педагогу-словеснику, поскольку соотношение игры и окружающей среды не является решающим фактором при подборе учителем материала для урока русского языка.

Г.К. Селевко предлагает 6 способов группировки игр: *по области деятельности, по характеру педагогического процесса, по игровой методике, по содержанию, по игровой среде, по форме*. По области деятельности выделяются следующие виды игр: физические, трудовые, интеллектуальные (умственные), социальные, психологические [6, с. 131–132]. Такое разделение частично уже встречалось в рассмотренных выше классификациях (например, в классификации Е.И. Добринской и Э.В. Соколова). Оно охватывает практически все игры, имеет четкие границы. Однако для педагогического процесса такая классификация является слишком широкой, так как она охватывает разные виды деятельности, помимо учебной.

По характеру педагогического процесса Г.К. Селевко классифицирует игры на познавательные, обучающие, контролируемые, тренировочные, обобщающие, развивающие, воспитательные, творческие, продуктивные, репродуктивные, диагностические, коммуникативные, профориентационные, психотехнические. Но при такой группировке многие игры будут отнесены к нескольким видам. Например, тренировочные игры по русскому языку одновременно могут быть названы и развивающими, поскольку в процессе их совершенствуются языковые способности учащегося. Полагаем, что для учителя русского языка данная классификация является очень удобной, так как она позволяет выбрать игру, наиболее подходящую для поставленной на уроке цели. По игровой методике Г.К. Селевко делит игры на следующие группы: игры с готовыми прави-

лами; игры, в которых правила устанавливаются по ходу игровых действий; игры, частично относящиеся к обоим предыдущим типам; предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации [там же]. Данное разделение тоже может использоваться учителем-словесником, но уже при подборе игры для внеурочных занятий и для организации досуга детей.

Далее рассмотрим разделение игр по содержанию. Они делятся на предметные (математические, химические и др.), спортивные, подвижные, интеллектуальные (дидактические), коррекционные, музыкальные и т. д. Эта классификация включает в себя игры как для уроков, так и для внеурочной деятельности, и также может быть полезна педагогу-словеснику. Но вместе с тем многие игры могут быть отнесены к нескольким типам одновременно. Например, подвижная игра «Салки» может быть названа в некоторых случаях и спортивной. По игровой среде исследователем выделяются такие виды игр, как настольные, комнатные, уличные, без предметов, с предметами, на местности, компьютерные, телевизионные, ТСО, технические средствами передвижения [там же]. Данная классификация включает в себя разнообразные виды игр, которые могут использоваться в совершенно разных областях деятельности. По форме Г.К. Селевко делит игры на игровые упражнения и тренинги, конкурсы, игровые праздники и др. Такое видовое разделение будет удобно использовать педагогу, и оно распространяется не только на урок русского языка, но и на внеурочную и внеклассную деятельность.

В своем исследовании применительно к урокам русского родного языка мы опирались именно на эту классификацию.

Классификация зарубежного исследователя Р. Кайуа основывается на *определенном виде стратегии, которая используется в игре*. В соответствии с предложенной типологией все игры подразделяются на следующие группы: 1) стратегия «соревновательности» (основываются на соревновании); 2) стратегия «театрализации / драматизации» (в основе лежит исполнение какой-либо роли); 3) стратегия шанса (игра случая); 4) стратегия движения (основанные на эффекте движения) [5, с. 23]. Данная классификация имеет сходство с представленными выше типологиями. Однако только в ней выделяются отдельно «игры случая» и «игры, основанные на эффекте движения», что отличает ее от остальных. Но для использования в педагогическом процессе, в особенности по русскому языку, она неудобна, поскольку ориентирована на другие области деятельности.

214

Таким образом, нами было рассмотрено семь классификаций, предложенных как отечественными, так и зарубежными исследователями. В литературе по педагогике и дидактике их представлено гораздо больше, например, существуют классификации О.С. Газмана, М.Г. Ермолаевой, Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой и др. Классификациями, наиболее применимыми в организации учебного процесса, на наш взгляд, являются типологии Г.К. Селевко, а также П.И. Пидкасистого и Ж.С. Хайдарова, поскольку в них наиболее полно представлены виды игр, используемых на уроках. Так,

на уроках изучения нового материала по русскому языку и на уроках обобщения и систематизации изученного можно использовать познавательные, обучающие, тренировочные, обобщающие, развивающие игры; контролирующие игры целесообразно применять с целью выявления уровня и качества знаний учащихся. Индивидуальные, групповые, парные, массовые игры отражают используемую педагогом форму работы и проводятся как на уроках, так и во внеурочной деятельности.

Однако ни одна из классификаций не является универсальной, поскольку она не охватила полностью все существующие виды игр. Анализ литературы показал, что для уроков русского языка, помимо перечисленных выше игр, особенно актуальными будут языковые, лингвистические и дидактические. В рассмотренных выше классификациях нам встретились только последние — дидактические.

Дидактическая игра — это форма обучения, которая включает в себя учебно-познавательный и игровой (или занимательный) компоненты. Отличим обычного урока от урока с применением дидактической игры будет то, что учебные задачи будут поставлены не прямо, а косвенно. Знания по русскому языку учащиеся будут получать не напрямую от учителя, а самостоятельно в процессе игры. Возможна качественная реализация проблемного обучения в зависимости от уровня подготовленности конкретного класса и особенностей учебного материала. Игра скрывает задачу обучить чему-то, естественное для ребенка желание играть становится мотивом к вы-

полнению учебных заданий. Дидактические игры способствуют не только обучению, но и развитию и воспитанию учащихся. У обучаемых развиваются внимание, мышление, воля, речь, трудовые и общеучебные навыки, коммуникативные умения.

Все игры, используемые в дидактических целях, делятся на два вида *на основе содержания игровых действий*:

- первый вид представлен игрой, в основе содержания которой лежит дидактический материал. Данный вид близок к традиционному обучению, отличием будет то, что действия с материалом облекаются в игровую форму. Обучаемые пишут, читают, решают задачи и пр., но все действия выполняют в игре;

- второй вид игр обладает преимущественно игровым характером, в отличие от представленного выше. Игровая деятельность является на уроке основной, дидактический материал вводится как элемент в игровую деятельность [7, с. 17]. В качестве примера можно привести игродраматизацию, в которую учитель может включить дидактический материал разных учебных предметов (например, сведения из истории, географии, биологии, химии и других предметов).

Дидактические игры также классифицируются *по виду деятельности учащихся*. Н.Ф. Дик выделяет следующие подвиды:

- игры — путешествия;
- игры — минутки (мозговой штурм);
- игры — поручения (игры небольшой продолжительности, в их основе лежат словесные поручения и действия с предметами) [8, с. 15];

- игры — предположения (заключаются в поиске ответов на вопросы «Если бы я...?», «Что было бы...?») и др. Детям предлагается игровая ситуация, поиск решения которой требует осознанности и осмысленности);

- игры — сказки;
- игры — загадки;
- игры — беседы (диалоги). В основе игры лежит игровая коммуникативная ситуация, возникающая между учащимися. Такие игры способствуют развитию мышления и речи, а их особая ценность заключается в том, что в процессе игры воображение, мысли, слова и действия обучаемых становятся единством, активизируются эмоционально-мыслительные процессы [8].

В дидактической игре целесообразно выделить следующие элементы. Во-первых, это дидактическая задача. Перед обучаемыми ставятся в основном узкие задачи умственного порядка. Дидактические задачи по-другому называются игровыми, они отбираются на основе образовательных, развивающих и воспитательных целей. Во-вторых, еще одной частью дидактической игры являются правила.

Языковая игра встречается на практике гораздо реже, чем дидактическая. Она основывается на знании системы единиц языка, нормах их использования и возможностях творческой интерпретации этих единиц, поэтому более сложна для применения. В.З. Санников, автор книги «Русский язык в зеркале языковой игры», не дает точного ее определения, поскольку возникают трудности с определением самого понятия «игра». Автор в своем исследовании



предпочитает понимать языковую игру как языковую шутку, как словесную форму комического [9, с. 14–16]. Участник такой игры обращается к форме речи с целью усиления выразительности или создания комического эффекта. Автор обращает внимание на то, что такой эффект будет вызывать не всякое отклонение от нормы, а лишь то, которое создаст возникновение двух контрастных планов.

Л.В. Петрановская также глубоко занималась исследованием игры в обучении русскому языку. Среди изученных ею видов встречается языковая игра, которую она понимает как игру, в которой участники экспериментируют с языковыми единицами и нормами. Данное определение практически совпадает с описанием языковой игры В.З. Санникова, представленным выше. К сожалению, автор отмечает, что такие игры разработаны в наименьшей степени, хотя являются одними из важнейших для языкового образования [10, с. 9].

Структура языковой игры может быть разной. В.З. Санников в своей работе по структуре выделяет игру — обманутое ожидание и игру — комический шок.

- обманутое ожидание. Игра состоит из 2-х контрастных частей, первая из которых является отражением жизненного опыта слушающего, а вторая представляет собой конечную реализацию [9, с. 21]. В качестве примера можно привести следующую игру:

Разговор:

— Скажите, Ваш друг человек способный?

— О, да! На все.

В данном примере точно прослеживается контраст двух частей.

- комический шок. Языковая игра также состоит из двух частей, но, в отличие от рассмотренного выше вида, отношения между первой и второй частями здесь противоположные. Первая часть заключает в себе удивительное явление, которое во второй части предстает как обыденное. Приведем пример: Ваш знакомый точно выдающийся человек! Ни одна история, которую я слышал, не обошлась без его участия.

При использовании языковой игры на уроках учителю-словеснику необходимо обращать внимание на то, что такая игра представляет собой неправильность, намеренно допускаемую и осознаваемую говорящим и слушающими. Учащиеся должны понимать, что учитель сказал так специально. В противном случае они могут оценить языковую игру как ошибку, что вызовет у них недоумение. Таким образом, прием языковой игры допускает неточность, целенаправленно допущенную говорящим и понятную слушающим.

Языковая игра (шутка) предлагает обучаемым заняться языкотворчеством, что позволяет развить мышление и речь. Также она помогает развлечь себя и позволяет самоутвердиться [там же, с. 27].

Л.В. Петрановская приводит примеры языковых игр, которые можно избирательно реализовывать на уроках русского языка в средней школе. При этом она отмечает, что учащиеся должны иметь хорошую подготовку для участия в них. Одним из таких примеров можно назвать игру «Глокий язык», которая заключается в расшифровке извест-

ной фразы Л.В. Щербы [10, с. 116]. В результате учащиеся, испытав комический шок, обнаруживают затем обычное и доступное для понимания языковое явление. В конце урока можно предложить учащимся создать свои высказывания на таком же языке.

Лингвистическая игра, в отличие от языковой, не стремится к созданию комического эффекта. Это такая игра, которая связана с изучением языка и развитием речи. Она затрагивает логическое мышление и учитывает лексические, грамматические, словообразовательные, орфоэпические и другие особенности речи.

В качестве примера можно привести лингвистические игры из книги Т.И. Тарабариной, Е.И. Соколовой: «как из букв строятся слова» [11, с. 114] (обыгрываются нормы словообразования); «удивительные вещи» [там же, с. 120] (обыгрывается лексический материал); «несуразные вещи» [там же, с. 126] (орфоэпические нормы), «незнакомое слово» [там же, с. 121] (обыгрывается материал из раздела «Лексика»).

Таким образом, зная разные классификации игр, учитель-словесник может сделать уроки русского языка интересными, полезными, познавательными.

#### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дейкина, А.Д., Янченко, В.Д. Тенденции в отечественной методике преподавания русского языка (период последней трети XX века) // Русский язык в школе. 2011. № 6. С. 3–8.
2. Дейкина, А.Д. Воспитание национального самосознания при обучении родному языку // Методика преподавания русского языка: Сборник статей Алевтины Дмитриевны Дейкиной, опубликованных в журнале «Русский язык в школе» / сост. Т.А. Острикова. Абакан: Изд-во ХГУ им. Н.Ф. Катанова, 2007. 68 с.
3. Гринченко, И.С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе. Учебно-методическое пособие. М.: «ЦГЛ», 2002. 80 с.
4. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. М.: Рос. пед. агентство, 1996. 269 с.
5. Ермолаева, М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие. СПб.: СПбГУПМ, 2003. 64 с.
6. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. М.: Народное образование, 2005. 560 с.
7. Дик, Н.Ф. Развивающие игры на уроках и переменках в 1–2 классах: Необычные игровые приключения для младших школьников. Ростов н/Д.: «Феникс», 2008. 315 с.
8. Дик, Н.Ф. Урок-игра: Ура! Ура! Игровые технологии обучения и воспитания в 3–4 классах / Н.Ф. Дик. Ростов н/Д.: Феникс, 2008. 315 с.
9. Санников, В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. 2-е изд., испр. и доп. М.: Языки славянской культуры, 2002. 552 с.
10. Петрановская, Л.В. Игры на уроках русского языка: Ч. 1: учебные, комбинаторные, аналитические игры. М.: Чистые пруды, 2009. 31 с.
11. Тарабарина, Т.И. И учеба, и игра: русский язык: попул. пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Акад. развития, 1997. 203 с.



REFERENCES

1. Dejkina A.D., Janchenko V.D. Tendencii v otechestvennoj metodike prepodavaniya russkogo jazyka (period poslednej treti XX veka), *Russkij jazyk v shkole*, 2011, No. 6, pp. 3–8. (in Russian)
2. Dejkina A.D. “Vospitanie nacionalnogo samosoznaniya pri obuchenii rodnomu jazyku”, in: *Metodika prepodavaniya russkogo jazyka: Sbornik statej Alevtiny Dmitrievny Dejkinoy, opublikovannyh v zhurnale “Russkij jazyk v shkole”*, sost. T.A. Ostrikovala. Abakan, Izdatelstvo Hakasskij Gosudarstvennyj Universitet im. N.F. Katanova, 2007, 68 p. (in Russian)
3. Dik N.F. *Razvivajushhie igry na urokah i peremerkah v 1–2 klassah: Neobychnye igrovyje prikljuchenija dlja mladshih shkolnikov*. Rostov-on-Don, Feniks, 2008, 315 p. (in Russian)
4. Dik N.F. *Urok-igra: Ura! Ura! Igrovyje tehnologii obuchenija i vospitanija v 3–4 klassah*. Rostov-on-Don, Feniks, 2008, 315 p. (in Russian)
5. Ermolaeva M.G. *Igra v obrazovatelnom processe: Metodicheskoe posobie*. Saint-Peterburg, 2003, 64 p. (in Russian)
6. Grinchenko I.S. *Igra v teorii, obuchenii, vospitanii i korrekcionnoj rabote. Uchebno-metodicheskoe posobie*. Moscow, 2002, 80 p. (in Russian)
7. Petranovskaja L.V. *Igry na urokah russkogo jazyka, Ch. 1, uchebnyje, kombinatornyje, analiticheskie igry*. Moscow, Chistye prudy, 2009. 31 p. (in Russian)
8. Pidkastyj P.I. *Tehnologija igry v obuchenii i razvitii, Uchebnoe posobie*. Moscow, 1996, 269 p. (in Russian)
9. Sannikov V.Z. *Russkij jazyk v zerkale jazykovoj igry. 2-e izd., ispr. i dop.* Moscow, Jazyki slavjanskoj kultury, 2002, 552 p. (in Russian)
10. Selevko G.K. *Enciklopedija obrazovatelnyh tehnologij, V 2-h t. T. 1*. Moscow, Narodnoe obrazovanie, 2005, 560 p. (in Russian)
11. Tarabarina T.I. *I ucheba, i igra: russkij jazyk: Popul. posobie dlja roditelej i pedagogov*. Jaroslavl, Akademiya razvitija, 1997, 203 p. (in Russian)