



Использование развивающего потенциала компьютерных игр при обучении русскому языку

М.И. ЛАРСКИХ,

ассистент кафедры методики начального обучения, Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина

Информатизация школьного образования открывает большие возможности для развития методов и организационных форм обучения русскому языку. Информационные технологии по сравнению с традиционным обучением имеют ряд преимуществ:

- компьютерные средства позволяют предъявлять учебный материал в доступной младшим школьникам визуальной форме;
- использование при подаче учебной информации движения, звука, мультипликации надолго привлекает внимание учащихся;
- предъявление на экране компьютера заданий в игровой форме вызывает у учащихся интерес к учебному материалу и обеспечивает их включение в деятельность по его усвоению;
- компьютерные средства поддерживают мотивацию учащихся поощрением за правильное решение учебных задач, что является стимулом познавательной активности;
- самостоятельное регулирование учеником темпа работы на компьютере и количества решаемых грамматико-орфографических задач позволяет ему приобрести уверенность в своих силах;
- компьютер всегда объективен в оценке результатов;
- компьютер «терпеливо» предлагает ученику исправить допущенные ошибки;
- применение компьютерных средств позволяет в полной мере реализовать индивидуально-дифференцированный подход в обучении.

Для реализации потенциала информационных технологий учителю необходимо обладать критичностью мышления, уметь

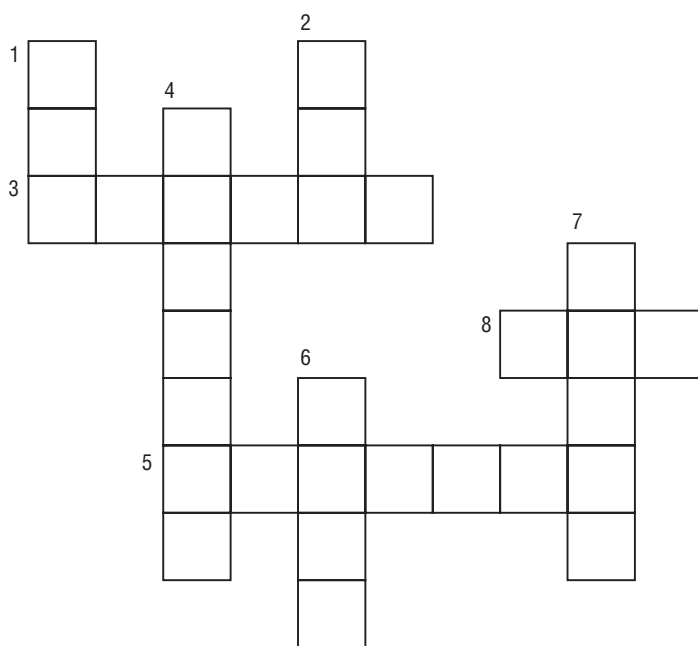
мобильно интегрировать и компоновать знания по лингводидактике, педагогической информатике, возрастной психологии, точно выбирать из педагогического арсенала наиболее эффективные методы обучения и гибко их применять.

Чтобы активно включиться в работу над языковым материалом, организованным с помощью алгоритмических предписаний (программирования), младшие школьники должны научиться логически мыслить. Программирование отражает способ мышления человека. Современному учителю приходится предпринимать определенные усилия для того, чтобы развивать у учащихся способность алгоритмически мыслить. Исследования ученых (Н.Н. Алгазина, И.Б. Ларина, З.П. Ларских, Г.И. Пашкова, О.И. Руденко-Моргун, Л.В. Савельева, Т.В. Стрыгина и др.) показали, что изучение грамматических понятий и орфографических правил, предъявляемых с помощью программно-педагогических средств, положительно влияет на процесс формирования языковой компетентности, в частности, умений решать грамматико-орфографические задачи.

Использование информационных технологий на уроках в начальной школе приводит к положительным результатам в том случае, если компьютерные средства станут подлинными средствами учебной деятельности обучаемых. Для полноценного использования компьютера как средства деятельности (в нашем случае — средства познавательного анализа информации о языковой действительности) от младшего школьника требуется умение оперировать символами (знаками), обобщенными образами, т.е. ему необходимо достаточно раз-



Кроссворд «Загадки»



витое логическое мышление, творческое воображение, определенный уровень произвольности действий. В связи с возрастными психологическими особенностями младшего школьного возраста все это целесообразнее формировать в предметно-практической и игровой деятельности. Компьютер входит в жизнь ребенка через игру. Особенность компьютерных игр состоит в активном и непосредственном вовлечении ребенка в определенные сюжетом действия. К сознательному управлению своей познавательной деятельностью учащиеся переходят постепенно. Компьютерная игра поможет сделать этот процесс более продуктивным, так как ее использование на уроках позволяет подготовить переход от наглядно-образного мышления к теоретическому (логическому и символическому).

Развивающий потенциал компьютерных игр заключается в том, что они тренируют память, логику, развивают координацию движений, формируют умения планировать свою деятельность и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи. Игры формируют у учащихся мотивационную, интеллектуальную, операционную готовность к использованию компьютерных средств в своей деятельности, в том числе познавательной, направленной на усвоение законов родного языка.

Покажем на примерах, какие возможности предоставляют компьютерные игры для формирования логических операций и действий на уроках русского языка.

При работе с компьютерной программой «Правописание парных согласных» младшим школьникам было предложено разгадать кроссворд «Загадки». Кроссворды и загадки как игры, развивающие логическое мышление учащихся, часто используются на уроках в начальной школе. Они расширяют кругозор детей, знакомят их с окружающим миром, явлениями природы, через межпредметные связи развивают и обогащают речь. Также они имеют неоценимое значение в формировании логических аналитико-синтетических действий.

По горизонтали:

3. Бьют парнишку по фуражке,
Чтоб пожил он в деревяшке.
5. Зверь я горбатый,
Но нравлюсь ребятам.
8. Если хорошо заточен,
Все легко он режет очень —
Хлеб, картошку, свеклу, мясо,
Рыбу, яблоки и масло.

По вертикали:

1. Мы по ковру идем с тобой.
Его никто не ткал.
Он разостлался сам собой,
Лежит у речки голубой
И желт, и синь, и ал.
2. В огне не горит,
В воде не тонет.
4. За кудрявый хохолок
Лису из норки поволол.
На ощупь — очень гладкая,
На вкус — как сахар, сладкая.
6. На дворе переполох:
С неба сыплется горох.
Съела шесть горошин Нина.
У нее теперь ангина.
7. Не пешеход, а идет.
Мокнут люди у ворот.
Ловит дворник его в кадку.
Очень трудная загадка.

Слова для справок: гвозд.., ле.., гра.., дож..ь, лу.., верблю.., но.., морко..ь.



Помогите Красной Шапочке

1. 2 1 5 4 3 6
 полянк... На белых в девчонки рубашонках.
2. 2 4 2 5 3
 В много плетёном малины. короб..
3. 2 1 4 3 5
 этом В есть город музей.
4. 1 4 3 2 5
 Дом самой на стоит окраин..
5. 2 1 3 5 4
 Сибир.. В растут леса. хвойные

Рис. 1

На экране по очереди появляются загадки. Ученик с помощью мыши выбирает нужный вариант ответа среди слов для справок. Если выбран правильный ответ, то слово-отгадка появляется в кроссворде. Младшим школьникам интересен как сам процесс отгадывания загадок, так и его результат — самостоятельно заполненный на экране компьютера кроссворд.

При организации работы над усвоением четвероклассниками правописания безударных гласных в предложном падеже существительных нами были использованы компьютерные игры «Помогите Красной Шапочке» и «Нарисуйте картину».

Игра «Помогите Красной Шапочке»

Если вы правильно составите предложения и вставите пропущенные буквы, вы можете Красной Шапочке построить мост и перебраться через реку к любимой бабушке (см. рис. 1).

Для составления предложения ученик должен в определенном порядке расположить слова — по очереди нажать на цифры над словами.

Чтобы построить предложения, учащимся необходимо применить знания о синтаксической основе предложения, сло-

восочетаниях, второстепенных членах предложения, порядке построения простого повествовательного невосклицательного предложения. Чтобы вставить пропущенные буквы, надо использовать орфографическое правило, вспомнив его формулировку и алгоритм действий по решению данной грамматико-орфографической задачи. Таким образом, данное задание имеет комплексный характер: оно направлено на формирование как синтаксических, так и орфографических умений.

В условиях следования игровому сюжету осуществляется оперирование новым языковым материалом. Для этого необходимо выполнить перенос имеющихся знаний и умений на новый материал, сделать самостоятельные выводы. Усвоение учащимися знаний при этом сопряжено с развитием мышления на основе выявления связей грамматического и орфографического материала. Ученикам необходимо выполнить такие логические действия, как анализ, синтез, сравнение, обобщение. Игровой сюжет повышает мотивацию достижения успеха (помочь героине сказки построить мост), способствует активизации процесса усвоения языкового материала и логических действий.



Игра «Нарисуйте картину»

Если вы правильно укажете в тексте существительные в предложном падеже единственного числа 1, 2 и 3 склонений, на экране появится зимний пейзаж.

Снег идёт

Всё небо и весь воздух были полны снежинок. Они летели, кружились и падали. Они лежали на чёрной грязи на дороге, лежали на крыше, на каждой ступеньке крыльца.

От ели веяло холодом. Солнце медленно ползло к земле. Длиннее становились тени от колодца на снегу.

Никита нашёл на постели синюю рубашку, новый пояс. Он оделся и побежал к маме. Она повела его к большому зеркалу. В зеркале Никита увидел нарядного мальчика.

В окошке на морозных узорах затеплился голубой свет.

Поэтапное решение данной грамматико-орфографической задачи формирует у школьников умение сопоставлять морфологические признаки существительного (падежи, склонения), делать самопроверку. Чтобы выполнить задание, ученик сравнивает, анализирует, группирует дидактический материал и на основе этого делает умозаключения.

Широко известно, что младшие школьники лучше запоминают не то, что является наиболее существенным с точки зрения учебных задач, а то, что произвело на них наибольшее впечатление: то, что интересно, эмоционально окрашено, неожиданно и ново. Поэтому в процессе выполнения игровых заданий учащиеся получают прочные

знания по изучаемой теме, развивают орфографическую зоркость.

Таким образом, предъявление младшим школьникам учебных заданий лингвистического содержания в виде компьютерных игр положительно влияет на формирование навыков решения грамматико-орфографических задач и развитие логического мышления. Применение компьютерных игр способствует овладению такими логическими действиями, как:

- синтез (помогает ученику понимать смысл того, что до него хочет донести учитель, и осознавать значение тех или иных синтаксических конструкций, с помощью которых осуществляется последовательность команд при организации процесса познания);
- анализ (благоприятно сказывается на закреплении умения дробить учебную задачу на более мелкие части);
- планирование (помогает определять траекторию пошагового решения учебной грамматико-орфографической задачи);
- обобщение (позволяет закрепить умение найти общий способ решения группы однотипных задач).

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

Информационные технологии в образовании: Матер. науч.-практ. конф.-выставки. Ростов н/Д, 2012.

Ларских З.П. К грамотности ступеньки: Вариативные дифференцированные задания по орфографии для учащихся начальных классов с компьютерной поддержкой: В 3 ч. / З.П. Ларских. М.: МПУ, 1998.