

## ЯЗЫКОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО ПОДХОДА В ОБУЧЕНИИ

Серганова З. З.

*Чеченский институт повышения квалификации работников образования*

*Грозный, Россия (364037, Чеченская Республика, г. Грозный, ул. Бутырина, 30); e-mail: [metod-08@mail.ru](mailto:metod-08@mail.ru)*

Исследование роли и места языковых технологий на уроках родного языка осуществляется в контексте основных положений федеральных государственных образовательных стандартов общего образования. Теоретико-методологическая интерпретация языковых технологий проведена с позиции деятельностного подхода. Подчеркиваются преимущества игровых технологий в обучении школьников родному языку. Раскрывается специфика языковых игровых технологий с учетом ведущей деятельности и содержания возрастных периодов развития школьников. Специальное внимание уделяется анализу различных игровых схем на учебном занятии. На конкретных примерах показываются наиболее эффективные способы игрового обучения. Осмысливаются практические результаты совместной игровой деятельности взрослого и ребенка в обучении. Среди таких результатов выделяются: создание положительного эмоционального фона, высокая эмоциональность учащихся, их активная мыслительная деятельность. Доказывается направленность игровых технологий на формирование языковых и коммуникативных навыков учащихся.

Ключевые слова: учащиеся, родной язык, деятельностный подход, ведущая деятельность, языковые игровые технологии, игровые схемы, игровое обучение, эмоциональный фон, мыслительная деятельность, языковые и коммуникативные навыки.

## LANGUAGE TECHNOLOGIES OF ACTIVITY APPROACH IN EDUCATION

Serganova Z. Z.

*Chechen Institute of Improvement Professional Skill of Educators*

*Grozny, Russia (364037, Chechen Republic, Grozny, 30 Butyrin str.,) e-mail: [metod-08@mail.ru](mailto:metod-08@mail.ru)*

The research of the role and the place of language technologies at native language lessons is carried out in the context of implementation of federal state educational standards of general common education. Theoretic and methodological aspects of language technologies are interpreted from the position of activity approach. The author emphasizes advantages of game technologies in teaching schoolchildren to native language. It is disclosed the specifics of language game technologies considering leading activity and the content of schoolchildren age development. Special attention is paid to analysis of specific game schemes using in the classroom. Using the examples the author demonstrates the most effective means of teaching. It is distinguished the practical results of cooperative game activity of a child and an adult in the process of education. The results are positive emotional context, high emotionality of a child, dynamic mental activity. The author proves that game technologies leads to language and communicative skill of a student.

Key-words: students, native language, activity approach, leading activity, language game technologies, game schemes, game education, emotional context, mental activity, language and communicative skill.

В связи с введением новых федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) [3] в основе психолого-педагогического сопровождения процесса обучения и воспитания выделяются принципы деятельностного подхода. Деятельностный подход – это процесс деятельности человека, направленный на становление его сознания и его личности в целом. Мы отталкиваемся от понимания того, что в условиях деятельностного подхода сам ребёнок выступает как активное творческое начало. Именно через деятельность и в процессе деятельности человек становится самим собой, происходит его саморазвитие и самоактуализация его личности [1]. Необходимо понимание того, что деятельностный подход в образовании (в обучении и воспитании) – это совсем не совокупность образовательных технологий

или методических приемов, а некая новая философия, тот методологический базис, на котором строятся различные системы обучения и воспитания в мире. Процесс воспитания есть всегда обучение деятельности, например, практическому общению. Психология учит, что акт деятельности всегда имеет сознательную цель, имеет мотивационную обусловленность, то есть имеет определенную психологическую структуру. Особое значение приобретает это на уроке родного языка в начальной школе.

Обучать деятельности в воспитательном смысле – это значит делать учение мотивированным, учить ребенка самостоятельно ставить перед собой цель и находить пути, в том числе средства ее достижения, помогать ребенку сформировать у себя умения контроля и самоконтроля, оценки и самооценки. На наш взгляд, в обучении родному языку особенно ярко деятельностный подход проявится на примере использования игровых технологий в обучении языку.

Известно, что игровые технологии всегда использовались в обучении [6], причем именно обучающая игра – одна из форм организации речевой ситуации, используемой в учебных целях. В основе обучающей игры лежит организованное речевое общение учащихся в соответствии с распределенными между ними ролями и игровым сюжетом. Сам термин «игра» на различных языках соответствует понятиям о шутке и смехе, легкости и удовольствии и указывает на связь этого процесса с положительными эмоциями. Можно утверждать, что именно игра обеспечивает эмпатию – обучение на высоком эмоциональном фоне. Вершиной эволюции игровой деятельности является обучающая игра, или, по терминологии Л. С. Выготского, «мнимая ситуация» [цит. по 4, с. 7]. Несовпадение содержания игрового действия и составляющих его операций приводит к тому, что ребенок играет в воображаемой ситуации, порождая и стимулируя тем самым процесс воображения: работа с образами, понижающая всю игровую деятельность, стимулирует процессы мышления. Это оказывается необычайно полезным в обучении родному языку в начальной школе.

В исследовании, посвященном языковым играм, М. Ф. Стронин [5] подразделяет игры на следующие категории: лексические игры; грамматические игры; фонетические игры; орфографические игры; творческие игры.

В педагогической литературе обосновано, что игра всегда предполагает принятие решения. Но для детей игра, прежде всего – увлекательное занятие. Этим игра привлекает учителей. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает ребятам возможность преодолеть стеснительность и благотворно сказывается на результатах обучения.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока и т. д. Например, если игра исполь-

зучется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20–25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться повторением уже пройденного материала. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Психологические исследования показывают, что в период начальной школы основной и ведущей деятельностью в обучении ещё долго остаётся именно игра, и лишь ближе к 11 годам ведущей деятельностью становится учение. Для этого возраста характерна яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети с удовольствием участвуют в любой деятельности, предложенной учителем. Сама новизна позиции ученика обеспечивает эмоционально положительное отношение к ней. Главное, чтобы учитель постоянно подкреплял это отношение одобрительным оцениванием каждого ребенка и его деятельности.

Изменение условий обучения и воспитания (например, обучение языкам детей с более раннего возраста) вносит изменение в содержание ведущей деятельности, сдвигает границы периодов развития учащихся. Переход от одной ведущей деятельности к другой происходит в форме взаимодействия старых и новых способов в поведении. Ранее сформированные особенности личности сохраняются в тот период, когда появляются и активно формируются новые личностные свойства, а в период наиболее полного развития последних создаются предпосылки для зарождения качеств личности, соответствующих переходу к новой ведущей деятельности и следующему возрастному этапу. Игра как одна из форм отражения ведущей деятельности может соответствовать достигнутому возрасту, возвращаться к более ранним формам поведения, опережать соответствующую возрастную стадию и способствовать подготовке к новой ведущей деятельности. Обучающая игра может эффективно использоваться на уроках родного языка с учетом основных положений теории ведущей деятельности и содержания возрастных периодов развития школьников, исследований проблем общения и речевой деятельности:

- младший школьный возраст: сюжетная ролевая игра сказочного содержания;
- средний школьный возраст: сюжетная ролевая игра бытового содержания;
- старший школьный возраст: имитационная ролевая игра познавательного содержания; имитационная ролевая игра мировоззренческого содержания; имитационная деловая игра; ролевая игра обиходного содержания (речевой этикет и культура поведения).

Включение тех или иных игр основывается на тематике изучаемого курса и рассчитана на проведение как собственно игровых, так и закрепляющих – теоретических занятий. Для

создания игрового комплекса упражнений учителю следует творчески переосмыслить традиции методической подготовки и разработать новые активные формы работы с детьми на уроках родного языка исходя из национальных и ментальных особенностей. Особое значение в данном контексте отводится системе самостоятельной работы, взаимоконтролю и самоанализу. Главной задачей игровых упражнений должно стать моделирование типичных ситуаций учебного общения, различные режимы работы: фронтальный, групповой, парный, индивидуальный, что позволит сделать занятия интересными.

Игровые схемы на уроке, на наш взгляд, подразделяются на материальные и идеальные. Под идеальными понимаются такие, которые представляют собой мысленные теоретические схемы и имеют определенные правила игры, обозначенные взрослыми и принятые всеми детьми. Объективация таких мысленных построений в виде текстов, рисунков, графиков и т.п. не превращает их в материальные, т.к. эти модели работают лишь в сознании человека, а письменные тексты, графики и т.п. – это всего лишь эксплицитное знаковое выражение мыслительных процессов» [5, с. 77]. Лучшей признается та модель игровой деятельности на уроке, которая отвечает критериям простоты, непротиворечивости и объяснительной силы.

Отбор тематики и проблематики игровой деятельности в курсе языкового обучения осуществляется на основе изучения реальных потребностей в языке современного делового человека, анализа анкетирования как детей, так и их родителей.

Как показывает практика, наиболее эффективными среди способов игрового обучения являются те, которые не преподносят готовые варианты игры, а при заранее спланированной деятельности учителя носят спонтанный характер. Так, в период обучения грамоте очень интересны игры в «почтальона», когда ребёнок собирает записки у одноклассников и разносит их по классу, «снежный ком», когда дети подбирают нужные слова и выражения по цепочке, игровые подвижные зарядки – лексические игры с мячом.

Особенно интересными являются игры с включением фактов из реальной жизни (ситуации «день рождения», «экскурсия» «в театре» и пр.), и которые требуют анализа этих фактов в виде ситуаций общения и генерирования всех имеющихся знаний и навыков. Безусловно, в игровом обучении можно освоить материал в динамике, что даст возможность участникам «прожить» саму ситуацию. Именно с помощью игровых методов обучения дети становятся настоящими партнерами по коммуникации и приобретают необходимые навыки и опыт общения и взаимодействия, развивают уверенность в себе, способность к гибким взаимоотношениям.

Кроме того, игровое обучение предполагает общее развитие личности, так как у учащихся не только формируется необходимая система знаний и умений, но и развиваются са-

мостоятельность, способность к самообучению и самообразованию, а также творческий потенциал личности. При обучении в форме игры реализуется один из важнейших принципов деятельностного подхода – взаимодействие учителя и ученика, результатом которого становится решение поставленной задачи.

Активная поисковая деятельность, возникающая при подобной организации учебного процесса, способствует созданию положительного эмоционального фона, благодаря чему работа по нахождению и осуществлению решений проблемы производится учениками осознанно, материал усваивается глубоко, а также возникает возможность творчества. Одной из особенностей игрового обучения, доказывающей принадлежность его к деятельностному подходу, является высокая эмоциональность учащихся, обусловленная активной мыслительной деятельностью. Можно сказать, что именно игра является эффективным средством формирования не просто языковых или коммуникативных навыков на уроках родного языка, но и будущего мировоззрения, поскольку в процессе игрового обучения складываются черты будущей личности.

### Список литературы

1. Запорожец А. В. Психология действия: избр. психол. тр. – М.: Моск. психол.-соц. ин-т; Воронеж: МОДЭК, 2000. – 731 с.
2. Ковалева С. С. Билингвизм как социально-коммуникативный процесс: дис. ... социол. наук. – М., 2006. – 144 с.
3. Кондаков А. М. Создание системы условий, обеспечивающих введение и реализацию ФГОС общего образования. – М.: Просвещение, 2011. – 64 с.
4. Савицкий В. М. Английская фразеология: проблемы моделирования / науч. ред. Л. И. Устинова. – Самара: Самар. ун-т, 1993. – 171 с.
5. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка: из опыта работы: пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1981. – 112 с.
6. Титова Н. Б. Игровые технологии как средство развития личности учащихся в обучении истории: 5-8 классы: автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Екатеринбург, 2002. – 23 с.

### Рецензенты:

Ильясов Д. Ф., доктор педагогических наук, профессор, зав. кафедрой педагогики и психологии Челябинского института переподготовки и повышения квалификации работников образования, г. Челябинск.

Резанович И. В., доктор педагогических наук, профессор, зав. кафедрой управления персоналом Южно-Уральского государственного университета, г. Челябинск.