

Чекина Е.Б., Капасова Д.А. Использование игровых заданий при работе с текстом по специальности. Материалы методического семинара в рамках Республиканского фестиваля педагогических идей "Инновационные технологии в преподавании языков". – Алматы, 2014. – С. 59-63.

Some receptions of activation of activity are examined in the article student during work with text on speciality. Realization of playing receptions and situations in an audience takes place on next basic directions: a didactic aim is put before students in form playing task; educational activity submits to the rules of game; educational material is used as playing means.

In the article three groups of the playing tasks applied on the different stages of work with text on speciality are described: reception "Block", reception "House" and reception "Chainlet".

Reception "Block" is the teaching strategy, sent to forming of all-round look to the offered object that can be used on employments of Russian at the semantization of vocabulary, so that a word became property of the individual conceptual system of taught, it must be mastered of different ways, and also during presentation of new material and at fixing of him with the purpose of creation of integral idea about the studied object. For example, at explanation of структурно-смыслового segmentation of text by the verges of block figure.

Reception «House» is examined authors as teaching strategy, directed on generalization and strukturirovanie of information which can be applied for selektirovaniya at an information retrieval on the set topic in the internet. For example, in an elektivnom course at the study of theme of «Types of dialog» a polilog-discussion is assumed on the actual or social-meaningful topic, for which students find material, using internet-resources. As adjustings recommendations at the selection of materials on the topic ...

Reception «Chainlet» is designated authors as teaching strategy, directed on forming of skills of formulation of question. This playing reception can be used on the different stages of work with text on speciality: at determination of communicative task of text on speciality, and also in an elektivnom course on the topic «Verbal scientific speech. Types of dialog» all strategy of teaching is directed on forming of skills of formulation of question and adequate reacting on a question.

«Разнообразие – добрый знак хорошего преподавания», – утверждал Ф.И.Буслаев. Хочется надеяться, что идеи и методические решения, предложенные учащимся, помогут сделать урок интересным, а в преподавание предмета внести разнообразие.

В отличие от трудовой деятельности игра не мотивирована конечными результатами. Мотив игры лежит в содержании самого игрового действия, в игровом процессе. «Не выиграть, а играть» – такова общая формула мотивации игры.[1]

Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию учащегося, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
- творческий, в значительной мере импровизированный, очень активный характер этой деятельности;
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция;
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую временную последовательность ее развития. [2]

Реализация игровых приемов и ситуаций в аудитории происходит по следующим основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве игрового средства.

Дидактическую игру можно поставить в один ряд с другими приемами и средствами обучения. Но она имеет не только обучающее значение: игра может стать средством формирования познавательных интересов.

1. Прием «Кубик» – обучающая стратегия, направленная на **формирование всестороннего взгляда** на предлагаемый объект:

а) Прием может быть использован на занятиях русского языка при семантизации лексики, так чтобы слово стало достоянием индивидуальной концептуальной системы обучаемого, оно должно быть **освоено** различными способами:

Антонимы	Синонимы	Словообразовательные связи	Номинативные возможности, сочетаемость	Ассоциативные связи, перевод на родной язык	Роль в предложении
----------	----------	----------------------------	--	---	--------------------

Например, рассмотрим слово «движение» во всех предлагаемых ракурсах:

Движение ≠ Покой Неподвижность Статика	Динамика, Моторика	Двигаться, Подвижный, Движимый, Движущийся Двигательный Раздвижной	Одно (разно) направленное движение, движение крови, сила движения, движение вверх/вниз, движение по траектории и т.д.	Движение – это жизнь	<u>Подл.</u> Движение – это жизнь. <u>Сказ.</u> Жизнь – движение. И т.д.
--	-----------------------	---	---	----------------------	--

б) Прием может быть использован при презентации нового материала и при закреплении его с **целью создания целостного представления об изучаемом объекте**. Например, при объяснении структурно-смыслового членения текста гранями кубика становятся его основные единицы: *тема, коммуникативная задача, микротемы, прогрессия текста, способы развития информации текста*.

Человек и приматы

Человек имеет большое анатомо-физиологическое сходство с высшими человекообразными обезьянами. Это сходство выражается в относительно крупных размерах тела, редукции хвостового отдела позвоночного столба, строении кисти, капиллярных узорах на пальцах, ладонях и стопах, наличии ногтей, одинаковой зубной

формулы, состоящей из 32 зубов. У обезьяны имеются такие же группы крови, как и у человека. Высшие антропоморфные обезьяны имеют хорошо развитый мозг, масса которого достигает 420 г, наблюдается сходство и по строению коры полушарий большого мозга.

Т (тема)	КЗТ (коммуникативная задача текста)	Д и Н (данная и новая информация текста)	МТ (микротема текста)	Прогрессия текста (однонаправленное или разнонаправленное развитие информации)	Способы развития информации в тексте (параллельный или цепной способы)
Человек и приматы	Сходство человека и приматов	Сходство → Д Крупные размеры, редукция хвостового отдела и т.д. → Н	МТ-1 анатомическое сходство; МТ-2 физиологическое сходство; МТ-3 сходство в строении мозга.	Информация в тексте развивается в одном направлении	Цепной способ развития информации в тексте

в) С помощью приема «кубик» можно показать уровневое устройство языка на примере того же текста.

Слово	Словосочетание	Предложение	Микротекст	Текст	Гипертекст
Сходство	Сходство с приматами	Человек имеет большое анатомо-физиологическое сходство с приматами.

2. Прием «Дом» - обучающая стратегия, направленная на **обобщение и структурирование информации**. Он также может быть использован для селектирования при поиске информации по заданной теме в интернете. Например, в элективном курсе при изучении темы «Виды диалога» предполагается полилог-обсуждение по актуальной или социально-значимой теме, материал для которого студенты находят, используя интернет-ресурсы. В качестве установочных рекомендаций можно использовать прием «Дом». Студентам предлагается собрать материал по теме «Клонирование». В качестве ориентировочной основы используется модель-схема поиска «Дом».

Самые последние сведения о клонировании.	→ Крыша
Химеры. Клонирование человека.	→ 3-ий этаж
Первые практические результаты клонирования.	→ 2-ой этаж
Что представляет собой клонирование? Виды клонирования.	→ 1-ый этаж
Создание теоретических основ клонирования: кем, когда, в каких работах, в каких научных учреждениях.	→ Фундамент

3. Прием «Цепочка» - обучающая стратегия, направленная на формирование навыков **формулирования вопроса**. Этот игровой прием может быть использован на разных этапах работы с текстом по специальности:

а) В тематическом блоке-1 в теме «Определение коммуникативной задачи предложения с помощью вопроса» «Цепочка» может выглядеть следующим образом: один студент читает предложение, второй определяет коммуникативную задачу, т.е. формулирует вопрос к смысловому центру предложения, третий студент дает краткий ответ, выражающий коммуникативную задачу. Например:

1-ый студент: *«В почке различают корковое вещество и мозговое вещество».*

2-ой студент: *«Какое вещество различают в почке?»*

3-ий студент: *«Корковое и мозговое вещество».* –

б) В элективном курсе в теме «Устная научная речь. Виды диалога» вся стратегия обучения направлена на формирование навыков формулирования вопроса и адекватного реагирования на вопрос.

Диалог-расспрос строится по модели: • запрос информации общего или частного характера; • ответ на вопрос (краткий или развернутый). Для диалога-расспроса типичны вопросы общего характера:

Кто такой...? Что такое...? Что за...? Что представляет собой...?

Чем является...? Как называется наука о...?

Эти вопросы касаются деятеля науки, природы предмета (явления), научного события, результата действия и т.п. Возможны частные уточняющие вопросы о времени и месте события, о цели действия, об отличительных чертах предмета (явления): *Каков...? Какова...? Каково...? Каковы...? Какие признаки присущи...? Из чего состоит...?*

Можно привести пример учебного диалога-расспроса. Игровой момент здесь заключается в том, что первый студент произносит ответную реплику, а второй студент пытается восстановить вопрос, на который был дан ответ.

1-ый студент: ***В настоящее время самым распространённым определением маркетинга является определение Ф.Котлера как вида человеческой деятельности, направленного на удовлетворение нужд и потребностей, посредством обмена.***

2-ой студент: *Скажите, пожалуйста, что такое маркетинг?*

3-ий студент: ***Исходной идеей, лежащей в основе концепции маркетинга. Является идея человеческих нужд, Это по Ф.Котлеру. Кроме того, он вводит понятия человеческих потребностей и запросов, а также понятия «сделка», «рынок». Это и есть составляющие концепции маркетинга.***

4-ый студент: Скажите, пожалуйста, а каковы составляющие концепции маркетинга?

5-ый студент: **Нужда, по Ф. Котлеру, это чувство ощущаемой человеком нехватки чего-либо.**

6-ой студент: А что в науке понимается под термином «нужда»?

7-ой студент: **Здесь мы опять-таки сошлёмся на Ф.Котлера, основоположника концепции маркетинга. Нужда, как уже говорилось, это чувство ощущаемой человеком нехватки чего-либо. Потребность – это нужда, принявшая специфическую форму в соответствии с культурным уровнем и личностью индивида. А запрос – это потребность, подкреплённая покупательной способностью. Так что связь очевидна.**

8-ой студент: Скажите, а как связаны между собой понятия «нужда», «потребность», «запрос»?

в) При презентации СРС (представлении своего исследования) студент рассказывает о целях, содержании работы. Остальные студенты внимательно слушают и задают вопросы. Формируется игровая ситуация защиты курсовой или дипломной работы. Преподаватель даёт установку задавать вопросы или по степени значимости материала, или в соответствии с композицией сообщения.

Таким образом, игровые приемы обучения могут быть успешно использованы на всех этапах работы с текстом по специальности.

Литература

1. Леонтьев А.Н. *Избранные педагогические произведения.* – М., 1983. Т.1. – 307 с.

2. Киреева А.М. <http://www.prodlenka.org> *Дистанционный образовательный портал.*