

К.В. КОКОУРОВА, М.В. БЕККЕСЕР, М.А. КОВАЛЕВА, С.А. АГАПОВ

*Лесосибирский педагогический институт – филиал ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет», г. Лесосибирск*

## ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО УСВОЕНИЯ ШКОЛЬНИКАМИ ВЫРАЗИТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ РУССКОГО ЯЗЫКА

*Ключевые слова:* дидактические игры; средства художественной выразительности; тропы.

*Аннотация:* В статье рассматривается роль дидактических игр как эффективного средства усвоения учащимися пятого класса выразительных ресурсов русского языка, что способствует развитию языковой и речевой компетенций у школьников. Это определяет актуальность исследования. Основными задачами работы явились: анализ учебной программы и учебников по русскому языку с целью выявления перечня выразительных средств, которые необходимо освоить в пятом классе; выявление их значения в работе по развитию речи; разработка дидактических игр, направленных на развитие навыков использования в речи выразительных ресурсов русского языка. Методы исследования: анализ, моделирование, обобщение, сравнение. В результате исследования авторы приходят к выводу, что дидактические игры способствуют не только лучшему усвоению выразительных средств, но и развитию речи, критического мышления и творческих способностей обучающихся.

Изучение выразительных средств языка помогает освоить навыки понимания текста; овладеть речевой, письменной и коммуникативной культурой; воспитать эстетическое отношение к действительности, отраженной в художественной литературе, что способствует пониманию художественного произведения как особого вида искусства; сформировать образность речи и языковой вкус посредством эстетики слова; развить умение сравнивать искусство слова с другими видами искусства; находить сходство

и различия используемых художественных средств; создавать свои собственные художественные произведения на основе прочитанных. [1, с. 2]. Однако освоение тропов часто вызывает трудности у обучающихся. В связи с этим внедрение игровых методов обучения в процесс изучения выразительных средств русского языка представляет собой перспективное направление, способствующее не только улучшению понимания и применения этих средств в методике, но и повышению мотивации учащихся к учению.

При разработке дидактического материала к урокам необходимо учитывать психологические особенности учеников данного возраста. Дети имеют склонность к фантазированию, некритическому планированию своего будущего. В данном случае конечный результат любой деятельности является неважным, намного важнее для подростка реализация своего авторского замысла. Именно поэтому всегда нужно предусматривать такие ситуации и задания, где подросток сможет демонстрировать свои творческие способности [2, с. 3].

Основываясь на исследованиях в области педагогики и психологии, мы можем констатировать, что игровые приемы помогают учащимся усвоить больше материала, т.к. в игре ученик охотно и легко запоминает информацию без стрессовых ситуаций (ему не нужно выходить к доске или давать ответ перед всем классом).

Мы проанализировали учебники под редакцией Н.В. Ладыженской (русский язык) и В.И. Коровина (литература) и установили, что задания в учебнике русского языка, охватывающие нужную сферу, в основном носят такой характер: учащимся предлагается найти тропы, указать многозначные слова или поразмышлять

над тем, как автор создает настроение произведения. Например: «Вспомните отрывок из стихотворения А.С. Пушкина «Осень». Найдите в нем эпитеты, укажите многозначные слова» [4, с. 4], «Какие языковые средства использует автор, чтобы передать чувства героев, скорость произнесения реплик, силу голоса?» [4, с. 122]. В учебнике по литературе в основном предлагаются задания на размышление, в которых подразумевается использование учениками работы над языковыми средствами в плане выявления их стилистического назначения: «Как вы думаете, почему в стихотворении так много глаголов (шумят, бегут, будят, блещут, гласят и т.д.)?» [3, с. 246]. Проведенный анализ заданий в учебниках русского языка под редакцией Н.В. Ладыженской и литературы под редакцией В.И. Коровина демонстрирует то, что преобладают задания, направленные на распознавание, анализ и интерпретацию языковых явлений (тропов, многозначности, стилистических средств, авторских приемов создания настроения и характеристики персонажей). Безусловно, такие упражнения развивают важные аналитические навыки и теоретическое понимание языка. Однако они часто носят репродуктивный и когнитивно-ориентированный характер, предполагая в основном индивидуальную работу с текстом по заданному алгоритму. Это создает определенный дефицит в возможностях для активного, мотивирующего, коммуникативного и творческого применения полученных знаний в ситуациях, приближенных к реальному речевому взаимодействию или игровому освоению материала. Именно для восполнения этого дефицита, повышения учебной мотивации и формирования метапредметных навыков целесообразным и эффективным представляется систематическое включение в школьные уроки русского языка и литературы специально разработанных дидактических игр.

Для проведения уроков по изучению языковых средств выразительности мы разработали дидактические игры.

Первая игра «Литературный детектив», в которой учащиеся должны собрать как можно больше игровых карточек, при этом правильно определяя художественные средства. Для игры понадобятся: игровое поле, карточки с художественными средствами – в каждой написано название тропа и его определение, карточки с примерами, фишки игроков, кубик. В ходе игры все карточки перемешиваются и размещаются на

столе. Дети по очереди бросают кубик и перемещают свои фишки по игровому полю. Получение карточек происходит следующим путем: если игрок останавливается на коричневой клетке, то вытягивает карточку под названием «средства выразительности» и отвечает на вопрос, связанный с характеристикой тропов. Дав правильный ответ, он забирает карточку. Если ребенок останавливается на клетке синего цвета, то вытягивает карточку под названием «примеры средств выразительности», в этом случае он отвечает на вопрос, связанный с определением тропов. Когда учащийся не справляется со своим заданием, он теряет право хода на один круг. Игра продолжается, пока не будут собраны все карточки. Побеждает тот, который соберет больше всего карточек. На поле присутствуют штрафные клетки: если игрок попадает на штрафную клетку, он теряет одну карточку; и бонусные клетки, позволяющие ребенку взять дополнительную карточку или сделать дополнительный ход.

Вторая игра-сказка «О том, как Пушкин художественно-выразительные средства искал». В ходе игры засчитывается «Сказка о Пушкине и потерянных средствах выразительности». На каждом сюжетном обороте учащиеся по очереди вытягивают одну карточку, на которой дана теория, после этого пять человек достают по одной карточке с заданием. Для игры понадобятся: карточки с теорией тропов, карточки с заданиями (на каждую теоретическую карточку приходится 5 карточек с заданиями), сказка «Сказка о Пушкине и потерянных средствах выразительности». Текст сказки: «В одном прекрасном уголке России, где леса были полны таинственных шорохов, а реки пели свои мелодии, жил великий поэт Александр Пушкин. Однажды, гуляя по лесу вдохновения, он наткнулся на удивительную поляну, где росли необычные цветы. Каждый цветок был олицетворением художественного средства: метафора, аллегория, эпитет и другие. Пушкин, восхищенный их красотой, решил собрать букет, чтобы использовать эти средства в своих произведениях. Он аккуратно собирал цветы, восхищаясь их яркими оттенками и волшебным ароматом. Но вдруг налетела сильная буря, и ветер, как непредсказуемый художник, унес его букет в далекую страну, где слова не имели смысла, а художественные средства были забыты. Не желая оставлять свои труды без волшебства, Пушкин решительно отправился в это странное место.

Он шел через мрачные леса и пустынные поля, пока не встретил разных персонажей, которые стали его проводниками. Первым был Ученый Кот, который, сидя на огромном дубе, произнес: «Здравствуй, Пушкин! Знай, что метафора – это как мост между двумя мирами, соединяющий несоединимое. Она придает словам глубину и волшебство». Пушкин записал мудрость кота, и его сердце наполнилось надеждой, что он сможет постичь магию тропов. Тут же он увидел Русалку, которая сидела на цепях дуба. Она грустно вздыхала: «Когда-то эта страна была яркой и волшебной: люди могли летать, а все живое разговаривать, но теперь все пропало, я никогда больше не увижу былой страны». Кот Ученый, перепрыгнув с ветки на ветку, протянул: «Ее слова – это гипербола: она намеренно преувеличивает свою печаль». Пушкин, тронутый грустью русалки, пообещал вернуть все тропы в мир слов. И побрел дальше. Долго ли, коротко ли, поэт дошел до большой реки. Там он увидел Царевну-Лебедь, которая танцевала под звуки невидимой музыки. «Эпитет – это мой наряд, Пушкин. Он делает слова ярче и красивее, как цветы в твоём букете. Но здесь они потеряли свою силу», – сказала она. Он долго смотрел на танец царевны, а когда собрался уходить, сказал: «Ваш танец словно пламя!» Тут же из воды выпрыгнула Золотая рыбка и, обратившись к

Пушкину, добавила: «Не забывай о сравнении! Оно помогает людям увидеть мир с новой стороны». Пушкин записал ее слова, наполняясь вдохновением. Наконец, к нему подошли Богатыри, которые рассказали о том, как важно использовать художественные средства, чтобы передать чувства и эмоции. «Каждое слово – это меч, Пушкин. Используй их с умом, и они станут оружием в борьбе за красоту и правду».

Собрав все знания, Пушкин вернулся на поляну, где росли цветы. Он собрал новые букеты, наполненные метафорами, аллегориями, эпитетами и другими средствами. С каждым собранным цветком слова вновь начали обретать силу и смысл. Тогда поэт начал творить, он объединял слова и предложения. Давайте поможем Пушкину определять тропы».

В ходе исследования были выявлены: дидактические игры способствуют лучшему запоминанию учебного материала, повышают интерес к предмету и формируют положительное отношение к обучению. Игровые элементы позволяют учителям адаптировать учебный процесс к индивидуальным особенностям учащихся, что делает обучение более эффективным, способствует созданию комфортной и мотивирующей учебной среды, где ученики могут свободно экспериментировать с языком, развивая креативность и критическое мышление.

#### *Список литературы*

1. Веккессер, М.В. Приемы работы над устным высказыванием в школе на уроках русского языка / М.В. Веккессер, О.Н. Зырянова, Н.В. Кулакова, С.М. Гайдаренко // Перспективы науки. – Тамбов : ТМБпринт. – 2022. – № 8(155). – С. 67–69.
2. Шмультская, Л.С. Приемы работы с художественным произведением на занятиях по филологическому анализу текста / Л.С. Шмультская, М.В. Веккессер, С.В. Мамаева, И.А. Славкина // Человек и язык в коммуникативном пространстве : сб. науч. статей. – Красноярск : Сибирский федеральный университет. – 2019. – Вып. 10(19). – С. 255–261.
3. Коровина, В.Я. Литература. 5 класс : учебник для общеобразовательных организаций; в 2 ч. Ч. 1 / В.Я. Коровина, В.П. Журавлев, В.И. Коровин. – Москва : Просвещение, 2019. – 303 с.
4. Ладыженская, Т.А. Русский язык. 5 класс : учебник для общеобразовательных организаций; в 2 ч. Ч. 1 / Т.А. Ладыженская, М.Т. Баранов, Л.А. Тростенцова и др. – М. : Просвещение, 2022. – 223 с.

#### *References*

1. Vekkesser, M.V. Priemy raboty nad ustnym vyskazyvaniem v shkole na urokakh russkogo iazyka / M.V. Vekkesser, O.N. Zyrianova, N.V. Kulakova, S.M. Gaidarenko // Perspektivy nauki. – Tambov : TMBprint. – 2022. – № 8(155). – S. 67–69.
2. Shmulckaia, L.C. Priemy raboty s khudozhestvennym proizvedeniem na zaniatiiakh po filologicheskomu analizu teksta / L.C. Shmulckaia, M.V. Vekkesser, S.V. Mamaeva, I.A. Slavkina // Chelovek i iazyk v kommunikativnom prostranstve : sb. nauch. statei. – Krasnoirsk : Sibirskii federalnyi

universitet. – 2019. – Vyp. 10(19). – S. 255–261.

3. Korovina, V.Ia. Literatura. 5 klass : uchebnik dlia obshcheobrazovatelnykh organizatsii; v 2 ch. Ch. 1 / V.Ia. Korovina, V.P. Zhuravlev, V.I. Korovin. – Moskva : Prosveshchenie, 2019. – 303 s.

4. Ladyzhenskaia, T.A. Russkii iazyk. 5 klass : uchebnik dlia obshcheobrazovatelnykh organizatsii; v 2 ch. Ch. 1 / T.A. Ladyzhenskaia, M.T. Baranov, L.A. Trostentcova i dr. – M. : Prosveshchenie, 2022. – 223 s.

© К.В. Кокоурова, М.В. Веккесер, М.А. Ковалева, С.А. Агапов, 2025