

На правах рукописи

КАБАНОВА Екатерина Владимировна

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КАРТИНЫ
КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ РЕЧЕВОМУ ОБЩЕНИЮ
НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА**

13.00.02 - теория и методика обучения и воспитания
(русский язык)

Автореферат
диссертации на соискание учёной степени
кандидата педагогических наук

25703

Москва - 2004

Работа выполнена на кафедре методики преподавания русского языка
филологического факультета

Московского педагогического государственного университета

Научный руководитель: доктор педагогических наук, профессор

Ходякова Лия Александровна

Официальные оппоненты: доктор педагогических наук, профессор

Ипполитова Наталья Александровна

кандидат педагогических наук, доцент

Мищерина Марина Алексеевна

Ведущая организация:

Рязанский государственный
педагогический университет

Защита состоится «*17*» *сентября*2005 года в часов на
заседании Диссертационного Совета Д. 212.154.08 при Московском
педагогическом государственном университете по адресу: 119992, Москва,
ул. Малая Пироговская, д. 1, ауд.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Московского
педагогического государственного университета по адресу: 119992, Москва,
ул. Малая Пироговская, д. 1.

Автореферат разослан «*22*» *июля*2004 г.

Учёный секретарь
Диссертационного Совета



Зинин С.А.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Речевой портрет любого поколения напрямую связан с состоянием речевой культуры, которая в настоящее время характеризуется раскрепощённостью речевого поведения индивида. Между тем от специалиста практически в любой области деятельности требуется хорошее владение речью.

Для сегодняшней речевой ситуации характерен ряд закономерностей: всё возрастающая роль *диалогичности* общения (не только устного, но и письменного); ориентация на *устную* форму *речи*, расширение сферы *спонтанного* общения, усиление *роли импровизации*, явное *доминирование* среди видов речевой деятельности *говорения*, "*насыщение*" *публичного* *стиля* *речи* *примитивами* *разговорного*.

Все это говорит о возрастающем интересе учёных из различных областей наук к проблеме речевого общения. Между тем общению можно учить лишь путём формирования и поддержания конкретного мотива общения; организации активной творческой деятельности.

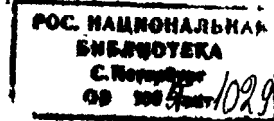
Средством, позволяющим учить речевому общению и "отвечающим" закономерностям речевой культуры сегодняшнего времени, может стать дидактическая игра, в рамках которой у школьников актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать. Как показывают результаты проведённого нами анкетирования, сами учащиеся заинтересованы в игровой деятельности.

Следует заметить, что игре, различным её видам посвящено множество работ. При этом дидактическая игра по картине не была предметом исследования. Между тем соединение игровых элементов и произведения искусства позволяет создать дополнительные стимулы, мотивацию к речевому общению. Картина и дидактическая игра, заключая в себе предмет речи, обладая возможностью заставить зрителя переживать, сочувствовать, облегчают процесс речевого общения.

Актуальность исследования определяется, *во-первых*, необходимостью изыскания способов воздействия на личность ученика для повышения эффективности речевого общения, раскрытия его творческого потенциала, *во-вторых*, «требованиями» речевой культуры сегодняшнего времени, *в-третьих*, огромным интересом учащихся к игровой деятельности, *в-четвёртых*, потенциалом такого средства обучения, как дидактическая игра по картине, *в-пятых*, довольно редким использованием в процессе преподавания русского языка дидактических игр для обучения речевому общению, *в-шестых*, необходимостью создания методической системы с использованием дидактической игры по картине для более эффективного обучения речевому общению.

Объектом диссертационного исследования стал процесс обучения речевому общению на уроках русского языка в 5-7 классах на основе дидактической игры по картине.

Предмет исследования - дидактическая игра и картина как эффективные средства обучения речевому общению на уроках русского языка в 5-7 классах.



Цель диссертационного исследования - разработка научно обоснованной и экспериментально проверенной методики обучения речевому общению с помощью дидактических игр по произведениям живописи.

В основу исследования положена следующая **гипотеза**:

Культура речевого общения учащихся 5-7 классов, их интерес к урокам русского языка повысятся, общий кругозор обучаемых расширится, если использовать при обучении в качестве одного из эффективных средств методическую систему дидактических игр по картине, основываясь на коммуникативном подходе, с учётом речевого и возрастного развития школьников.

Реализация поставленной цели и проверка выдвинутой гипотезы предполагают решение следующих **задач**:

- 1) изучить степень разработанности исследуемой проблемы в научной литературе;
- 2) определить возможности организации дидактических игр по произведениям живописи для более эффективного речевого общения:
 - проанализировать действующие учебники русского языка для 5-7 классов с позиций использования в них дидактических игр, в том числе дидактических игр по картине;
 - выявить объём знаний учащихся об игровой культуре;
 - установить критерии отбора произведений живописи для дидактических игр по обучению речевому общению;
 - выявить интерес сегодняшних школьников к тем или иным играм по картинам;
- 3) разработать методическую систему дидактических игр по картине, способствующую обучению речевому общению;
- 4) проверить эффективность предлагаемой методики в ходе обучающего эксперимента, статистически обработать и методически интерпретировать результаты.

Для решения поставленных задач и проверки гипотезы использовались следующие **методы**:

- 1) *анализ научной литературы* в области лингвистики, психологии, педагогики, методики преподавания русского языка, философии, искусствоведения, культуроведения; *дидактического и наглядного материала действующих учебников* русского языка для 5-7 классов;
- 2) *экспериментальный*, ассоциативный (среди учащихся 5-7 классов); анкетирование (учащихся 5-7 классов); поисковый (по отбору картин для проведения дидактических игр по произведениям живописи); обучающий эксперимент;
- 3) *количественный и качественный анализ* сочинений учащихся 5-7 классов.

Методологической основой исследования явились труды учёных из различных областей наук: *лингвистики* (Н.С. Болотова, Г.Л. Золотова, М.Н. Кожина, О.И. Москальская, Ф. де Соссюр и др.); *психологии, психолингвистики, педагогики* (В.С. Библер, Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, Н.И. Жинкин, Л.В. Занков, И.А. Зимняя, А.А. Леонтьев, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубин-

штейн, К.Г. Юнг, П.М. Якобсон и др.); *методики преподавания русского языка* (Е.А. Быстрова, Г.Г. Городилова, А.Д. Дейкина, А.П. Еремеева, Д.И. Изаренков, М.Р. Львов, Л.А. Ходякова и др.); *риторики, культуры речи* (В.Е. Гольдина, Б.Н. Головин, Н.А. Ипполитова, О.М. Казарцева, Т.А. Ладыженская, О.Б. Сиротинина и др.); *лингвокультурологии* (Е.М. Верещагин, Н.Д. Зарубина, В.Г. Костомаров, Л.А. Ходякова и др.); *философии* (М.М. Бахтин, М.С. Каган, Б.Ф. Ломов, Ю.М. Лотман и др.). Особое внимание в диссертационном исследовании уделялось *теории речевой деятельности*, сформулированной в трудах Л.С. Выготского, А.А. Леонтьева, а также теории *игровой деятельности*, разработанной в исследованиях Л.С. Выготского, О.С. Газмана, С.Л. Рубинштейна, С.А. Шамова, Д.Б. Эльконина и др.

Данное исследование проводилось с 2000 по 2004 год и включало 3 этапа.

Первый этап (2001 - 2002 г.г.) - обоснование проблемы исследования, актуальности, целей, задач, гипотезы; изучение научной литературы по проблемам исследования.

Второй этап (2002 - 2003 г.г.) - анализ действующих учебников русского языка; проведение анкетирования, ассоциативного и поискового экспериментов, анализ полученных результатов и их описание; разработка программы и методических разработок для проведения обучающего эксперимента.

Третий этап (2003 - 2004 г.г.) - проведение обучающего эксперимента; обобщение результатов и корректировка Программы.

Теоретическая значимость исследования состоит:

1. в выявлении основных отличий дидактической игры от традиционного и творческого упражнений на уроках русского языка;
2. в обосновании возможности соединения таких важных составляющих культуры, как игра и произведение искусства (картина) для обучения речевому общению;
3. в разработке классификации и методики дидактических игр по картине, включённых в общую систему по развитию речи и направленных на обучение речевому общению.

Научная новизна диссертационного исследования заключается в следующем:

1. выявлены методические возможности развития навыков речевого общения с помощью дидактической игры на основе произведения живописи;
2. обоснована роль дидактической игры и картины в механизме речевой деятельности;
3. получены данные об игровой культуре сегодняшних школьников; выявлены тенденции при выборе той или иной картины для проведения игры;
4. составлена классификация дидактических игр по произведениям живописи для обучения речевому общению;
5. разработана методика внедрения дидактических игр по картине в общую систему работы по развитию связной речи на уроках русского языка.

Практическая значимость заключается в том, что

- 1) в ходе исследования создана методическая система обучения речевому общению на основе дидактической игры по картине, разработаны варианты уроков, позволяющие более эффективно обучать речевому общению как духовно-ориентированному;
- 2) разработан словарь, обогащающий речь учащихся соответствующей лексикой (искусствоведческой, игровой, словами с культурным компонентом);
- 3) получены и проанализированы результаты исследования, которые могут быть полезны для дальнейшего внедрения дидактических игр и игровых заданий в школьный курс русского языка, а также могут использоваться в практике преподавания следующих курсов: «Методика преподавания русского языка»; «Педагогическая риторика».

Апробация материалов исследования осуществлялась во время экспериментального обучения школьников 5-7 классов московских школ (№ 1526, 645, 1907, 138, 1047, 160); в выступлениях на научно-практических конференциях МПГУ: студенческой конференции, посвященной проблемам методики преподавания русского языка (март 2001 г.); Международной научно-практической конференции «Новые аспекты в преподавании русского языка в школе и вузе» (март 2002 г.); Всероссийской научно-практической конференции «Культуроведческий подход: его реализация в школьном и вузовском курсах русского языка» (март 2003 г.); Всероссийской научно-практической «Актуальные проблемы методики преподавания русского языка на современном этапе развития российского высшего и среднего образования» (март 2004 г.); на заседаниях кафедры методики преподавания русского языка МПГУ; в публикациях диссертанта.

На защиту выносятся следующие **положения**:

1. Использование разработанной методической классификации дидактических игр по картине в 5-7 классах, создавая двойную мотивацию, обеспечивает эффективное обучение речевому общению, формирование коммуникативной и культуроведческой компетенции учащихся, повышает интерес к урокам русского языка;
2. Созданная и экспериментально апробированная методика проведения дидактических игр по картине, включённая в общую систему работы по развитию связной речи, повышает речевую активность школьников, оказывает влияние на развитие их творческих способностей;
3. Разработанная классификация дидактических игр по картинам является эффективным обучающим средством, оптимизирующим деятельность учителя-словесника по реализации задач обучения русскому языку.

СТРУКТУРА И ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Диссертация состоит из введения, трёх глав, заключения, библиографии и приложения (методических разработок уроков с использованием дидактических игр по картине).

Во **введении** обосновывается актуальность темы исследования, выдвигается гипотеза, определяется общая цель, предмет, объект, задачи, методы исследования, раскрываются научная новизна, теоретическая и практическая значимость работы, формулируются положения, выносимые на защиту.

В **первой главе** «Теоретические основы использования дидактической игры по картине при обучении речевому общению на уроках русского языка» исследуются понятия «речевое общение» и «дидактическая игра», обосновываются возможности проведения дидактической игры по картине для развития разных видов речевой деятельности.

Проблемный анализ трудов известных учёных (Э. Антон, Л.С. Выготского, Г.Г. Городиловой, И.А. Зимней, А.Н. Леонтьева, А. А. Леонтьева, М.Р. Львова и др.) позволил определить *речевое общение как мотивированный живой процесс взаимодействия между участниками коммуникации, который направлен на реализацию конкретной, жизненной целевой установки, протекает на основе обратной связи и реализуется в конкретных видах речевой деятельности* (Э. Антон). Общение лежит в пределах *деятельности* (М.С. Каган, А.А. Леонтьев), именно поэтому от сформированности видов речевой деятельности зависит успешность речевого общения, уровень владения языком. Понятие деятельности (и соответственно речевое общение) тесно связано с понятием мотива, ведь именно мотив определяет динамику и характер всех видов речевой деятельности. Отсюда следует методический вывод о том, что именно мотив создаёт предпосылки к речевому общению.

Процесс речевого общения находит воплощение в конкретной речевой ситуации, которую мы понимаем *«не как ситуацию вообще, а как учебную речевую ситуацию»* (Г.А. Ладыженская), т.е. приём побуждения учащихся к конкретному высказыванию, близкому тому, которое существует в действительности. Данные ситуации моделируются учителем и создают мотив к речевому общению.

Общее понятие речи дифференцируется на речь повседневную, деловую и т.д., т.е. соотносится *со сферами речи*. Условия, специфичные для каждой сферы речевого общения, порождают определённые *жанры* - «относительно устойчивые тематические, композиционные и стилистические типы высказываний» (М.М. Бахтин). В каждой из сфер общения, кроме речевых жанров, обнаруживаются *речевые события* - относительно самостоятельные формы организации, обслуживаемые характерными для них речевыми жанрами (Т.В. Шмелёва и др.).

Эффективным средством обучения речевому общению на уроках русского языка являются *дидактические игры*, специально создающие условия «для мобилизации творческих резервов личности» (О.В. Канарская). Являясь ча-

стью культуры, и общение и игра воспроизводят действительность, выполняют социальную функцию. Многие учёные (М.С. Каган, С.А. Шмаков и др.) рассматривают игру как феномен общения, поскольку, играя, ребёнок познаёт жизнь, вступает в коммуникативные контакты, т.е. учится общаться.

Анализ литературы по проблеме позволил выявить основные *отличия дидактической игры от традиционного упражнения*, во-первых, её *творческое деятельностное начало* (при этом деятельность носит свободный, *развивающий, креативный характер*, в значительной мере *импровизированный* и ставит на первое место *не результат, а процессу*, во-вторых, *наличие* прямых или косвенных *правил*, отражающих содержание игры, стремление действовать по мотивам *воображаемой ситуации* (ситуация в свою очередь предполагает наличие *неких условных взаимоотношений, тайну, загадку, непредсказуемую ситуацию*); в-третьих, *эмоциональная приподнятость, состязательность, конкуренция, занимательность*; в-четвёртых, *ролевоначало*.

Некоторые методисты относят к играм и творческие задания (например, Л. Петрановская считает творческие задания разновидностью игр). На наш взгляд, творческие упражнения - это разнообразные задания на сочинительство, обычно с соблюдением более или менее трудных условий, содействующие развитию, с одной стороны, фантазии и изобретательности в использовании средств языка, с другой - способности контролировать и критически оценивать свою творческую работу. Приведём один из примеров типичного творческого задания из пособия для учителя «Тексты-миниатюры на уроках русского языка» (А.Д. Дейкина, Ф.А. Новожилова): *.....Словесное рисование. Представьте себе, что живописцами стали вы. Что вы хотите нарисовать? Выберите тему для словесного рисования и устно расскажите, что будет на вашей картине. Используйте красочные слова, живописую природу»*.¹

В диссертации исследуется особый вид дидактических игр - *игры с использованием картины*. Объединить дидактическую игру и произведение искусства позволило следующее: игра и произведение искусства обладают свойством условного разрешения («воображаемая ситуация») (Л.С. Выготский, Ю.М. Лотман, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин); являются средством познания, отдыха, реалиями культуры, культурной ценностью; выполняют коммуникативную функцию; игра направлена на освоение социального опыта, искусство - это тоже своеобразный опыт, опыт передачи взгляда на действительность; выполняют огромную роль в процессе речевой деятельности, поскольку создают творческую обстановку, интерес, формируют мотивацию, служат стимулом, способствуют «возбуждению» эмоционального состояния. Таким образом, произведение живописи и игра позволяют «организовать реальное общение в учебной сфере с выполнением учащимися социокоммуникативной роли в экстралингвистической ситуации, диктуемой картиной» (Л.А. Ходякова).

¹ Дейкина А. Д., Новожилова Ф. А. Тексты-миниатюры на уроках русского языка: Пособие для учителя. – М., 1998, с. 115 -116

Во второй главе «Отбор произведений живописи для проведения дидактических игр по картине на уроках русского языка в 5-7 классах» представлено описание и основные результаты следующих экспериментов: ассоциативного, анкетирования, поискового (по отбору картин для проведения дидактических игр), а также анализ действующих учебников русского языка.

Цель ассоциативного эксперимента заключалась в том, чтобы выявить, какое место в сознании школьников занимает игра; с какими понятиями они её связывают. Школьникам предлагалось построить ассоциативные ряды к следующим словам: *игра, роль, соревнование, воображение, фантазия, игрок, художник, школа, друзья, картина, развлечение*. Слова для ассоциативного ряда отбирались, исходя из отношения к понятию «игра».

Как показывают результаты эксперимента, ответы учеников 5-6 классов во многом совпадают, в 7-ом ассоциативные ряды значительно расширяются, таким образом, можно наблюдать определённую динамику при восприятии игровой культуры учащимися данных классов.

Приведём некоторые *тенденции*: 1) для учащихся 5-6 классов игра - это в первую очередь увлекательное занятие, чаще всего соотносимое с отдыхом, в ответах семиклассников появляется другое значение - антитеза «игра» - «школа»; 2) большинство учащихся (90%) 5-6 классов упоминают спортивные и компьютерные игры, в ответах семиклассников появляется ещё один вид игр - в карты, на деньги, сама игра приобретает иные оттенки, становясь средством зарабатывания денег; 3) при интерпретации понятия «роль» учащиеся 5-6 - ых классов обращаются к словам «театр, актёр, ученик», в ответах семиклассников преобладает слово «жизнь».

Цель анкетирования состояла в изучении игровых предпочтений школьников, в выявлении того, что привлекает учеников в игровой деятельности. В ряду заданных вопросов нам важно было получить ответы на следующие два: *Играешь ли ты в школе (на уроках)? Что такое игра?* Данные анкетирования позволили выявить основные характеристики игры, наиболее интересные для школьников: *занятие для развлечений; веселье и отлично проведённое время, занимательное увлечение, от которого не сразу отвлечёшься, соревнование ребят друг с другом, поле с фишками, развлечение, борьба*. Вместе с тем выяснилось, что дидактическая игра крайне редко используется на уроках русского языка.

Анализ действующих учебников русского языка показал, что дидактические игры в учебниках представлены довольно скудно (1 - 11), за исключением учебников Е. И. Никитиной. Интересны эти учебники также тем, что многие задания к упражнениям «превращаются» в диалог с учеником, настраивающий на игру. Дидактический материал учебников подтверждает также и то, что уже начали появляться дидактические игры по картинам, однако они не позиционируются как игры, не выстроена классификация, которая может быть включена в общую систему работы по развитию связной речи.

Поисковый эксперимент по отбору картин проводился среди учащихся 5-7 классов 8-ми московских школ в три этапа. При отборе картин использова-

лись критерии, разработанные Л.А. Ходяковой (*доступность, художественная и познавательно-воспитывающая ценность, интерес к картине, требования программы по обучению связной речи, возможность формирования культуроведческой компетенции учащихся*).

Цель *первого этапа* эксперимента состояла в том, чтобы выяснить, какую роль играет интерес при составлении учеником игры по картине, какие картины по жанру, по манере исполнения, по тематике и цветовому решению привлекают учащихся для создания игры.

На втором этапе учащимся был задан вопрос: *«По какой из этих картин вы могли бы придумать игру? Попробуйте описать правила этой игры»*. Важно было выявить, какие особенности игр с использованием картины отметят учащиеся, какие игры по картине им наиболее интересны. Приведём фрагменты таблиц, в которых отражены количественные результаты эксперимента.

Картины, по которым составляли игры учащиеся 5 классов

Таблица 1.

Картины/учащиеся	5 «А» шк. № 1907 (25 чел.)	5 «Б» шк. 1047 (30 чел.)	5 «А» шк. № 160 (27 чел.)	Итого
И.Хруцкий «Цветы и плоды»	5	4	5	14
И.Остроухов «Золотая осень»	2	5	5	12
А.Степанов «Лоси»	-	1	-	1
В.Васнецов «Кощей Бессмертный»	7	10	10	27
Ф.Решетников «Опять двойка»	6	6	4	16
Нет ответа	5	4	1	10

Картины, по которым составляли игры учащиеся 6 классов

Таблица 2.

Картины / учащиеся	6 «Б» шк. № 645 (17)	6 «Б» шк. № 1907 (23)	6 «А» шк. № 138 (27)	Итого
Е. Романова «Дом окнами в поле»	2	4	12	18
В. Тютчев «Весенний голос»	7	4	10	21
А. Айвазовский «Девятый вал»	2	5	1	8
К. Юон «Августовский вечер»	6	10	4	20

Последний луч»				
----------------	--	--	--	--

Как видно из таблиц, учащиеся 5-ых классов предпочитают составлять игры по сюжетным картинам (ситуативно-ролевые), на втором месте по популярности стоят игры по пейзажам и картинам-натюрмортам. Школьники 6-ых классов предлагают варианты игр по картинам разных жанров: интерьера, пейзажа, натюрморта. При этом результаты эксперимента показывают, что школьники составляют игры не только по заинтересовавшим их картинам (например, большинство учащихся 6-ых классов среди понравившихся картин на первое место ставят полотно А. Айвазовского «Девятый вал», между тем игры предпочитают составлять по картине В. Тюленева «Весенние голоса» и К. Юона «Августовский вечер. Последний луч»), что подтверждает ту мотивацию, которую создаёт игра, благодаря воображаемой ситуации, занимательности.

Приведём некоторые примеры игр, предложенных учащимися:

- 1) *нужно распределить роли между Иваном, Кощеем и царевной;*
- 2) *можно кому-нибудь предложить роль экскурсовода, и он по картине расскажет, что за праздник такой Масленица.*
- 3) *мы должны выбрать команду географов и выбрать капитана. Он придумает маршрут и поведёт нас по дёбрям. По дороге нас будет подстерегать множество опасностей.*
- 4) *«архитектурная игра»: кто лучше обустроит комнату (конкурс дизайнеров).*

В результате эксперимента были выявлены следующие *тенденции*: учащиеся всех классов проявляют особый интерес к играм, в основе которых *сопоставительность* (отсюда формулировки правил игр, начинающиеся со слов «кто быстрее», «кто первый», «кто лучше» и т.д.); наибольший интерес среди учащихся 5-6 классов вызывают *ситуативно-ролевые игры* по картине (при этом игра не ограничивается жанром: она возможна даже по картине-натюрморту); учащиеся 6-7 классов интересуются играми, в основе сюжета которых - *мир профессий*, при этом картина не ограничивает фантазию школьников: экскурсовод, репортёр, архитектор, географ (что приобретает особую актуальность для модернизации образования - предпосылки подготовки к профильной школе); школьники 7-ых классов при описании правил игры используют *приём «вхождения в картину»* (полотно художника становится своеобразной мифической реальностью), при этом они сами хотят быть героями и участниками этого сюжета, создавая мир занимательной условности.

Следует отметить, что большой процент учащихся (80 %) склонны рассматривать картину как экран компьютера (отсюда частые сравнения), на котором возможны любые приключения, где никто не видит твоих поражений. Важно также, что многие учащиеся (вне зависимости от класса) очень часто предлагают словесные игры, считая картину текстом, только написанным особым способом - с помощью красок.

Особняком стоит третий этап эксперимента. Основываясь на том, что второй этап эксперимента выявил особый интерес школьников к миру профессий, мы предприняли попытку отобрать картины для игры-экскурсии «Война глазами художников разных лет». Мы выбрали тему войну, которая учит школьников сопереживанию, эмпатии. К тому же анализ учебников показал, что очень мало внимания уделяется этой теме (нравственный аспект воспитания школьников).

Эксперимент показал, что картины о войне интересны и понятны учащимся. При этом выявилась такая *тенденция*, наряду с картинами, приближенными к жизни (К. Васильев «Прощание славянки»), изображающими переживания, учащиеся выбирают символические произведения (К. Васильев «Нашествие», Б. Неменский «Дыхание весны»).

Сочетание игры и военная тема - понятия нерядоположенные, возможно, некорректные для соединения, но речь идёт об особых видах игр - викторине и игре-экскурсии «В картинной галерее» на тему войны.

Проведённый эксперимент позволил отобрать картины для обучающего эксперимента (5 *класс*: В. Васнецов «Кошей Бессмертный», Ф. Решетников «Опять двойка», И. Хруцкий «Цветы и плоды»; 6 *класс*: А. Айвазовский «Девятый вал», К. Юон «Августовский вечер. Последний луч», В. Тютенев «Весенние голоса», Е. Романова «Дом окнами в поле»; 7 *класс*: Б. Кустодиев «Масленица», И. Шишкин «Дебри»); провести градацию тех или иных дидактических игр для каждого из классов, наметить подходы и классификацию дидактических игр по картине, отобрать картины для Программы обучающего эксперимента, представленного в **третьей главе** «Методика проведения дидактических игр по произведениям живописи при обучении речевому общению (обучающий эксперимент)».

Проблемный анализ литературы позволил сделать методический вывод о том, что при обучении речевому общению на основе картин целесообразно проводить *ситуативно-ролевые и деловые* дидактические игры.

Ситуативно-ролевая игра по картине - это методическое средство, в основе которого интерпретация определённой ситуации, предлагаемой учащимся, своеобразно отражающейся в их сознании, находящей выражение в выполнении ролей и требующей обращения к речи. Участвуя в подобной игре, школьники должны решить много проблем, одна из которых - это ориентирование в ситуации общения. Речь участников игры должна подходить к ситуации, быть адресно-ориентированной, логичной, воздействовать на собеседника, вызывать интерес, желание что-то сказать в ответ. Это зависит от того, как ученики понимают внутренний мир персонажей, как они предугадывают поведение героев и высказывания своих товарищей.

Деловые дидактические игры во многом схожи с ролевыми, но принципиальным отличием в них является то, что в основе первых, как уже было сказано выше, лежит обучение навыкам овладения той или иной профессией, «родом деятельности». Примечательно, что школьники, как отмечает исследователь игр С.А. Шамаков, одними из любимых сюжетов считают «романти-

ку профессий» («игра в школу», «в магазин» и т.д.). Это подтвердили и данные поискового эксперимента по отбору картин, описанного во второй главе.

Основываясь на данных методики преподавания русского языка, лингвистики, педагогики, мы предприняли попытку классифицировать дидактические игры по произведениям живописи и выделили следующие виды игр: *викторина* (игра, предполагающая проверку знаний на какую-либо тему в вопросно-ответной форме); *собственно ситуативно-ролевая* (в основе игры - непосредственное обыгрывание сюжета определённой картины, ситуации, основанное на распределении ролей); *режиссёрская* (игра связана с придумыванием учеником некоего сценария, стимулом для создания которого становится картина); *образно-ролевая* (в данной игре ученик выполняет определённую, заданную художественным произведением (картиной) роль, но это роль самого себя, изображение себя при определённых обстоятельствах; в данном виде игр чаще всего используется приём «вхождения в картину»); *игра-путешествие* (этот вид игры предполагает воображаемое путешествие в тот мир, который изображён на полотне, или «путешествие» в уголки природы, времена года, изображённые на картинах, т.е., в основе сюжета - ситуация путешествия поэтому здесь уместен приём «вхождения в картину»); *игра-экскурсия* (это вид игр, в основе которого лежат определённые знания о профессиональной сфере, умение и желание общаться в заданной ситуации; в основе сюжета игры - ситуация экскурсии (отсюда распределение ролей: экскурсовод, журналист, зритель зала, экскурсанты); *игра - интервью* (в основе сюжета игры - ситуация интервью (вопросно-ответная форма) и распределение ролей: интервьюируемый (автор полотна, любой из героев жанровой картины или портрета), журналисты; *игра-пресс-конференция* (подвид игры-интервью); *игра-презентация* (в основе сюжета игры - ситуация «представления» на широкой аудитории: картины, интерьера, изображённого на полотне, работ художника); *игра-киносценарий* (в основе сюжета игры - ситуация киносценария - придумывание учеником определённого сюжета телепередачи или кинофильма с возможным распределением ролей (режиссёр, оператор, ведущий и т.д.).

Из классификации видно, что каждая из игр является ситуативно-ролевой или деловой (некоторые игры можно отнести и к одному и к другому виду).

Важным элементом организации дидактических игр по картине являются ситуации, которые моделируются в зависимости от конкретных целей обучения. Именно ситуации являются основой, главным структурным звеном любого вида дидактических игр по картине. Приведём некоторые возможные речевые ситуации для дидактических игр по картине, которые были апробированы нами в практике обучения школьников:

- Вы работаете экскурсоводом в музее. В зале, где вы проводите экскурсии, представлены произведения живописи на тему... Проведите экскурсию, учитывая, что экскурсанты - дети дошкольного возраста (ваши сверстники и т.п.). Кроме экскурсантов, в экскурсии принимают участие журналисты, зритель залов.

- Вы организатор презентации картин знаменитого художника. Представьте посетителям выставки новую картину художника.

Дидактические игры по картинам, исследуемые в диссертационном исследовании, реализуют определённую методику организации, включающую несколько этапов:

1. *Выбор дидактической игры.* На этом этапе важно определить, какие речевые умения следует формировать с помощью использования игры по картине на уроке.

2. *Подготовка игры.* Этот этап связан с предварительной подготовкой учащихся к игре. Важно, чтобы учащиеся понимали, что они должны сделать в ходе предварительной подготовки (например, исполняя роль историка, ученик должен заранее подготовить определённый исторический материал по теме картины и т.п.).

3. *Введение в игру*

- *предложение игры.* В любой дидактической игре (в том числе и по картине) не следует объявлять о целях, поскольку это разрушает саму игровую атмосферу, как справедливо замечает С.А. Шмаков, «дидактизировать игру трудно, ибо дети практически всегда сами ставят себе в играх цели, сами выбирают средства и способы для их осуществления, сами вырабатывают игровые действия, опираясь на условные правила, что поддерживает их бесконечное творчество, помогает занимать более высокие позиции, чем в обыденной жизни».²

- *объяснение правил игры.* Правила игры необходимо формулировать кратко и конкретно, поскольку многое усвоится в ходе самой игры, если кому-то из учеников что-нибудь непонятно.

- *выбор участников игры.* Для учителя важно включить каждого ученика в активный познавательный процесс, поэтому целесообразно, чтобы участников было как можно больше. В любом случае в большинстве дидактических игр по картине количество участников ограничено. Для выбора игроков возможно использовать игровые задания (например, первые шесть человек, быстрее других подсчитавшие, сколько предметов изображено на картине, становятся участниками игры).

4. *Ход игры.* Как только началась игра, главным становится игровое действие (методическое содержание отходит на второй план). И чем оно интереснее и занимательнее, тем больший развивающий, образовательный и воспитательный результаты могут быть достигнуты. На стадии начала игры можно уточнить некоторые нюансы, касающиеся правил игры. В дидактической игре по картине основная цель - научить грамотно, образно говорить, суметь корректно «отрегулировать» речевое поведение, поэтому важно проследить за тем, чтобы не возникали паузы. Учитель должен следить за выполнением правил, при этом важно «уловить», когда наступает спад в игре, чтобы вовремя поставить точку, чтобы не пропало созданное игрой приподнятое настроение и внимание, направленное на изучаемый материал.

² Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: 1994, с 223.

5. *Дебрифинг* (проверка правильности проведённой игры и доведение информации до учителя). Цель дебрифинга - эффективное запоминание учеником урока. К тому же дебрифинг способствует выведению игроков из ролей, внесению ясности в происходившие события, устранению недоразумений и ошибок, снятию напряжения; выявлению перемен, произошедших в ходе игры, предоставляет игрокам возможность развить в себе способность к самонаблюдению, совершенствовать навыки ведения наблюдения, соотнести результат с первоначальной целью, проанализировать поведение и наметить пути улучшения. Особо активная роль в дебрифинге отводится зрителям, поскольку именно они оценивают поведение участников игры.

Исходя из классификации, мы составили программу обучающего эксперимента по проведению дидактической игры по картине при обучении речевому общению. Представим фрагмент программы для 7-ого класса.

Таблица 3.

<u>Виды дидактических игр по живописи*</u>	<u>Класс</u>	<u>Требования программы по развитию связной речи. Речеведческие понятия и коммуникативные умения</u>	<u>Игровая и искусствоведческая лексика</u>	<u>Перечень картин</u>
Игра-интервью (пресс-конференция)	7	Собирание материалов к сочинению, элементы описания помещения, речевая ситуация, устная речь, <u>диалог</u> , монолог, публицистический стиль речи	Интервью, интервьюер, интервьюируемый, журналист, диктор, ведущий, художник, герои, зрители, телепередача, цветовая гамма, светотень, выразительность деталей	К. Юон «Августовский вечер Последний луч»
Игра-презентация	7	Сравнение как речевой жанр, сравнительная характеристика, речевая ситуация, устная речь, монолог	Презентация, журналист, участники (гости), парный портрет, силуэт, манера, пастельные тона	Ю. Ракша «Продолжение» (мать и дочь)
Игра-киносценарий	7	Описание местности и архитектурных объектов, изображённых на картине, сочинение-описание по картине, речевая ситуация, диалог	Киносценарий, оператор, ведущий, диктор, передний план, задний план, крупный план, архитектура, памятник	А. Васнецов «Московский кремль. Соборы»
Ситуативно-ролевая	7	Описание местности, дискуссия,	Роль, композиция, замысел картины,	И. Левитан «Тихая оби-

		спор, рассуждение, пейзаж настроения, разговорный стиль речи, речевая ситуация, диалог	идея	тель»
Викторина («Что? Где? Когда?») <i>(обобщение, повторение)</i>	7	Текст, абзац, красная строка, речевая ситуация	Ведущий, команда, игроки	В Серов «Девочка с персиками», «Мика Морозов», «Дети», А. Пластов «Витя-подпасок», В. Поленов «Московский дворик», И. Шишкин «Дебри»

Методическая классификация дидактических игр по картине, включённая в общую систему по развитию связной речи направлена на обучение речевому общению на уроках русского языка в 5-7 классах. Исходя из этого, одним из составляющих элементов программы является включение требований программы по развитию связной речи, речеведческих понятий и коммуникативных умений, которым позволяет научить дидактическая игра. При этом в ряде случаев речеведческие понятия вводятся впервые, в других - закрепляются.

Различные виды дидактических игр заявлены в программе с 5 по 7 класс по мере усложнения содержания программы по развитию связной речи. При этом определённые дидактические игры повторялись с 5 по 7-ой класс, проводились на уроках русского языка в каждом из классов (ситуативно-ролевая, викторина).

В программе реализуется работа по обогащению словаря учащихся лексикой, привносимой дидактической игрой, а также искусствоведческой. Словарный «багаж» учащиеся получают в ходе «разыгрывания» сценария определённой игры (например, в ходе игры-интервью учащиеся знакомятся со следующей лексикой: *интервью, интервьюер, интервьюируемый, журналист, диктор, ведущий, художник, герои, зрители, телепередача, цветовая*).

Предлагаемая программа реализует культуроведческий аспект преподавания русского языка, поскольку игра как **феномен человеческой культуры** (С.А. Шмаков), её исток и вершина (поскольку является необходимым способом социальной жизни, основой нашего существования, досуга, развлечения, развития, воспитания) соединяется с произведением искусства - картиной, осуществляющей кумулятивную функцию языка, представляющей собой культурную ценность (Л.А. Ходякова).

Предлагаемая методика проведения дидактических игр по картине проверялась экспериментальным путём в 5 - т и школах г. Москвы. Учащиеся контрольных и экспериментальных классов обучались у одного учителя, по одной программе, одному учебнику. Уровень развития речи учащихся экспериментальных и контрольных классов до экспериментального обучения был примерно одинаков (о чём свидетельствуют срезовые сочинения).

Контроль осуществлялся путём итоговых работ - устных и письменных сочинений. В ходе эксперимента было проанализировано 214 работ. Для того, чтобы проверить, каких результатов мы добились, используя в течение трёх лет в экспериментальных классах дидактические игры по произведениям живописи, было проведено итоговое сочинение - описание местности по картине И. Глазунова «Новодевичий монастырь». При этом в контрольном классе в основе урока лежали традиционные структурные элементы: вступительное слово учителя, рассказ о художнике, беседа по картине, словарно-стилистическая работа, написание сочинения. В экспериментальном классе рассказ о художнике и беседа по картине стали структурными элементами *игры-киносценария* (в основе - ситуация киносценария, учитывающая распределение ролей: историк, искусствовед, режиссёр, операторы, ведущие и др.; игровая задача операторов - подготовить «пошаговый» сценарий для телепередачи «Памятники Москвы»; игровая задача телеведущих - подготовить закадровый текст для передачи; игровая лексика: *киносценарий, ведущий, диктор, оператор, кадр, крупный план, задний план, дальний план, первый план, общий план, объект, съёмка*).

Как показал анализ сочинений:

1. среднее количество слов в работах учеников экспериментальных классов на 23 % больше, нежели в сочинениях школьников контрольных классов, чему, на наш взгляд, способствовала «пошаговая» беседа по картине - разговор режиссёра с операторами;
2. практически все учащиеся экспериментальных классов сумели более полно раскрыть тему сочинения; они более детально и структурировано описали архитектурные сооружения, находящиеся на территории Новодевичьего монастыря, уделив достаточно большое внимание средствам, помогающим раскрытию замысла художника; в отличие от учащихся контрольных классов, школьники экспериментальных не углублялись в историю памятника, а лаконично «включили» этот материал в описание картины. Этому во многом способствовала профессия оператора, которую на время игры получил каждый из учеников (отсюда и внимание к таким терминам, как *первый план, крупный план и т.д.*). При этом роль позволила ученикам довольно чётко оперировать профессиональной терминологией, осознать её. Очевидным после анализа сочинений является то, что учащиеся экспериментальных классов без затруднений смогли выделить основные микротемы (см. ниже). Следует также отметить, что сочинения учащихся экспериментальных классов имеют более чётко выраженные композиционные элементы: введение, основную часть (описание основных объектов картины), заключение; они более логичны и последовательны (на 20%);

3. анализ микротем в сочинениях семиклассников показал, что практически 100% учащихся (экспериментальных и контрольных классов) подробно описали микротему «время года, природа». Однако в сочинениях учащихся экспериментальных классов гораздо больше представлено микротем, связанных с объектами, изображёнными среди архитектурных памятников Новодевичьего монастыря, поскольку игра концентрировала внимание на основных объектах картины (кадра). Своё отношение к картине выразили практически все учащиеся экспериментальных классов (90 %). Между тем в контрольных классах эта микротема опускалась. Довольно часто именно по этой причине отсутствовало заключение. Приведем некоторые примеры заключительной части из сочинений учащихся:

«Сам художник говорил о том, что если ты не затронул душу человека, значит, ты сам «не горел» во время создания своей работы, не смог выразить свою душу. Илья Глазунов, мне кажется, смог затронуть душу зрителя тем величием, мощностью, которая исходит от монастыря». (Юрий Ч.)

«Давайте в последний раз взглянем на картину. Торжественный вид церкви, башен, крепостной стены, колокольни на фоне робкой природы выглядит столь умиротворённо, что любой человек, смотрящий на полотно, захочет стать чище, лучше относиться к святыням родной земли». (Яна Х.)

Лексика при описании микротемы «отношение к картине» у учащихся экспериментальных классов была более эмоциональной, поскольку игра - это огромный всплеск, заряд энергии и эмоций для школьников;

4. среднее количество употреблённых имён прилагательных в экспериментальных классах на 37% выше, чем в контрольных, поскольку режиссёр (учитель), работая с операторами, рекомендовал обращать внимание на любые детали: оттенки цветов, красок и т.д. (*«статный»*, *«чудодейственный»*, *«великолепный»*);

5. оценочная лексика практически отсутствует в сочинениях учащихся контрольных классов (представлена всего на 20 %), между тем в экспериментальных классах школьники использовали данную лексику, поскольку игра способствовала развитию активного отношения к действительности, что в свою очередь не могло не отразиться на лексике (*«по-настоящему торжественен»*, *«меня трогает»* ит.д.);

6. искусствоведческая лексика, посвященная картине, используется в сочинениях учащихся и контрольных, и экспериментальных классов, при этом словарь и разноплановость использования различных слов, связанных с анализом произведения живописи, гораздо обширнее у учащихся экспериментальных классов (на 15%);

7. изобразительно-выразительные средства вообще редко встречаются в сочинениях учащихся, поскольку, являясь принадлежностью в первую очередь художественного стиля речи, требуют особого образного мышления, наличия богатой фантазии, воображения, творческой «жилки». Хотя среди школьников экспериментальных классов довольно часты случаи употребления сравнений, метафор, эпитетов (18 % учащихся). Мы думаем, игра, будучи по своей сути творческой деятельностью, «заразила» учащихся своим сю-

жетом и способствовала развитию воображения, образного мышления {«купола-луковки», «деревья-тростиночки», «монастырь-великан» ит.д.);

8. сочинения школьников экспериментального класса содержат довольно много (52 %) элементов оригинального, «своего»: жанр сочинения (несколько человек описывали картину как на экскурсии, хотя это задание им не было дано (в предыдущих классах они уже познакомились с игрой-экскурсией) - это в свою очередь позволило использовать разнообразные контактоустанавливающие средства, различные синтаксические конструкции; лейтмотивы (например, мысль о том, что любой памятник имеет свой характер) и т.д.);

9. в ходе дидактической игры учащиеся экспериментальных классов «обогатили культурно» свою речь, поскольку школьники получили информацию не только о картине, художнике, искусствоведческих терминах, но и узнали много нового об истории архитектурного памятника, телевизионных профессиях и т.д.;

10. ученики экспериментальных классов в ходе устных сочинений в большей степени, нежели учащиеся контрольных классов использовали невербальные средства общения, вели себя более свободно, раскованно («артистично»).

Таким образом, игра-киносценарий научила школьников описывать местность, создала положительную мотивацию, познавательный стимул, способствующий речевой активности учащихся (о чём свидетельствуют результаты эксперимента), повысила их интерес к уроку русского языка, расширила фоновые знания.

Результаты экспериментального обучения подтверждают целесообразность и эффективность разработанной нами системы дидактических игр по картине, направленной на обучение речевому общению.

Развивающий и воспитывающий потенциал предложенной методики обеспечивает не только возможность обучения речевому общению, но и развитие творческих способностей учащихся, совершенствование языковой, коммуникативной и культуроведческой компетенций, способствует воспитанию нравственных качеств личности, её эмоциональной и волевой сфер, что в конечном итоге обуславливает личностно-ориентированную направленность разработанной методической системы, обогащает методику обучения русского языка и коммуникативный метод таким средством, как дидактическая игра по картине.

В заключении подводятся итоги проведённой работы, намечаются перспективы по созданию игровой образовательной системы, включающей игровые уроки, игроучебники с 1 по 11 класс, направленные не только на успешное овладение различными видами речевого общения, но и на подготовку учащихся к обучению в условиях профильной школы и в конечном итоге - к будущей профессиональной деятельности.

Основные положения диссертации отражены в 15 публикациях автора:

1. Кабанова Е.В. Некоторые тенденции при отборе картин для уроков русского языка // Сборник материалов по итогам научно-исследовательской деятельности студентов в области гуманитарных, ес-

- тественных и технических наук в 2001 году (ответственный редактор - проф. А.В. Лубков). - М.: Прометей, 2001, с. 65- 68. - 0,2 п.л.
2. Кабанова Е.В. Ситуации для дидактических ролевых игр по картине // Исследовательский поиск молодых учёных. (К юбилею профессора Г.Г. Городиловой) - М.: МПГУ, 2002, с. 47 - 50. - 0,2 п.л.
 3. Кабанова Е.В. Дебрифинг как элемент урока-игры // Исследовательский поиск учёных современной методической науки. (К юбилею профессора Е.Г. Шаговой) - М.: МПГУ, 2002, с. 60 - 62. - 0,1 п.л.
 4. Кабанова Е.В. Картины о войне на уроках русского языка // Исследовательский поиск молодых учёных. (К юбилею профессора Л.А. Ходяковой) - М.: МПГУ, 2002, с. 37- 42. - 0,3 п.л.
 5. Классификация дидактических игр по картине при обучении речевому общению // Новые аспекты в преподавании русского языка в школе и вузе. Доклады и тезисы докладов участников международной научно-практической конференции (12 - 13 марта 2002 г.) / Сост. проф. А.Д. Дейкина, проф. Л.А. Ходякова. - М.: МПГУ, 2002, с. 314 - 320.
 6. Кабанова Е.В. Собираем материал к сочинению-описанию по картине К.Ф. Юона «Августовский вечер. Последний луч» // Русский язык / № 31 от 16-22 августа 2003 г., с. 14-15. - 0,3 п.л.
 7. Кабанова Е.В. Описание натюрморта И. Хруцкого «Цветы и плоды» как подготовительный этап к сочинению по воображению // Русский язык в школе / № 3 (май-июнь), 2003 г., 23 - 27. - 0,3 п.л.
 8. Кабанова Е.В. Сочинение-описание по картине Б. Кустодиева «Масленица» // Образование в современной школе / № 9, 2003 г., с. 34 - 41. - 0,4 п.л.
 9. Кабанова Е.В. Культуроведческий аспект дидактической игры по картине // Культуроведческий подход: его реализация в школьном и вузовском курсах русского языка. Доклады и тезисы докладов участников Всероссийской научно-практической конференции, посвященной 100-летию со дня рождения академика А.В. Текучёва (11-12 марта 2003 г.) / Сост. проф. А.Д. Дейкина, проф. Л.А. Ходякова. - М.: МПГУ, 2003, с. 124-125. - 0,1 п.л.
 10. Кабанова Е.В. Социальный аспект дидактической игры по картине // сб. Научные труды учёных МПГУ / серия: гуманитарные науки. - М.: Прометей, 2003, с. 79 - 80. - 0,1 п.л.
 11. Кабанова Е.В. Сочинение по картине в 5-м кл.: Метод, пособие / в соавт. с Л.А. Ходяковой, Л.И. Новиковой, О.П. Штыркиной. - М.: ООО «Издательство Астрель», 2003, 254. - 13, 4 п.л. (с. 126 - 140, 181 - 199, 210-224. - 3,3 п.л.).
 12. Кабанова Е.В. Сочинение по картине в 6-м классе: Метод, пособие / в соавт. с Л.А. Ходяковой. - М.: ООО «Издательство Астрель», 2004, 255. - 13, 5 п.л. (с. 49 - 67, 78 - 93, 98 - 108, 133 - 152, 159 - 170, 178-207. - 5 п.л.)

13. Кабанова Е.В. Сочинение-описание природы по картине М. Нестерова «Ранняя весна» // Образование в современной школе № 7,2004 , с.27 - 32 - 0,3 п.л.
14. Кабанова Е.В. Сочинение-описание по картинам СЮ. Жуковского // Образование в современной школе / № 3,2004 г., с. 28-34. - 0,4 п.л.
15. Кабанова Е.В. Игра-экскурсия «В начале жизни школу помню я...» по литографии В.П. Стасова «Актовый зал Лицея // Русский язык в школе / № 2,2004, с. 22 - 28. - 0,3 п.л.

Е.В. Кабанова

Подл. к печ. 12.11.2004 Объем 1,25 п.л. Заказ №. 397 Тир 100 экз.

Типография МПГУ

