

Коммуникативно-игровые приемы работы с мультимедийными материалами*

Н.Н. Макарова



Бурное развитие в последние годы новых информационных технологий, рекламы, распространение игровых приставок, электронных игрушек и компьютеров оказывают большое влияние на воспитание ребенка и его восприятие окружающего мира. Существенно изменяется и характер его любимой практической деятельности – игры.

Итоги опроса родителей учащихся начальных классов, проведенного в нескольких школах Москвы и Московской области, показали, что дома дети предпочитают компьютерные игры или электронные приставки (90%) тем играм, которые придумывают сами (10%).

Что делает популярной компьютерную игру? Соединение эмоциональной привлекательности, которая присуща игре в целом, и аудиовизуальных, вычислительных, информационных и других возможностей компьютерной техники.

Ни одной формой учебного действия ребенок не овладевает так быстро, как умением работать на компьютере. Прежде всего им движет желание играть в компьютерные игры, которые дают возможность проявить свою самостоятельность, привлекают динамичностью сюжета и яркостью образов. В ходе игры или позже ребенок может рассказать о ней товарищам, поделиться впечатлениями. Учителю в данной ситуации целесообразно ис-

пользовать возможности компьютерных игр для развития связной речи младших школьников.

В качестве примера приведем использование учебной электронной игры «Тим и Тома. Каникулы на тропическом острове» (компания «Новый диск») на уроке русского языка во 2-м классе по теме «Слова с проверяемыми и непроверяемыми безударными гласными».

Сюжет мультимедийной истории таков: белый медведь Тим и его друг забавный зверек Тома приезжают на тропический остров. Цель использования диска на уроке состоит в составлении небольших рассказов по видеоматериалу и отработке навыка написания слов с проверяемыми и непроверяемыми безударными гласными.

Работа по составлению рассказов проводится следующим образом: для урока необходимо отобрать фрагменты, которые выводятся на экран интерактивной доски и демонстрируются с комментариями и вопросами учителя.

Кадр 1. Изображение тропического острова.

Кадр 2. В лодке к острову подплывает белый медведь Тим.

Кадр 3. Появление на острове необычного зверька Тома.

Учитель предлагает ребятам

- описать увиденное на экране;
- разыграть ситуацию знакомства Тима и Тома;

* Тема диссертации «Коммуникативно-игровые технологии развития речи младшеклассников на основе мультимедийных пособий». Научный руководитель – доктор пед. наук, профессор З.С. Смелкова.

– пофантазировать и рассказать о приключениях героев;

– составить рассказы с использованием опорных слов, записываемых учителем во время беседы на доске.

Приведем примеры рассказов детей:

1. Однажды белый медведь Тим отправился отдыхать на тропический остров. На острове он сразу обгорел. Ведь Тим – житель севера, привыкший к холодам, он не знал, как защищаться от загара. Вот так белый медведь превратился в бурого.

2. Белый медведь Тим побывал на тропическом острове. Сколько удивительно-го он там увидел: разные растения, которые в его краю совсем не растут, так как на севере, откуда Тим родом, сильные холода. А еще белый медведь познакомился с разными животными и подружился с ними. Вернувшись домой, он стал переписываться с новыми друзьями.

Решение второй учебной задачи – освоение слов с проверяемыми и непроверяемыми безударными гласными – можно организовать таким образом: выбирается видеофрагмент, изображающий песчаный пляж с ракушками (розового и желтого цвета) и сидящих в гамаках Тима и Тома. Учитель объясняет, что герои играют с ракушками, на которых записаны слова с непроверяемыми и проверяемыми гласными, и предлагает детям поиграть вместе с Тимой и Томой. Задача: нужно запоминать слова. Ребята делятся на пары и распределяют роли: один будет Тимом, а другой Томой.

Алгоритм учебного действия таков:

1. Дети садятся за компьютеры по два человека. Перед ними два ряда закрытых ракушек – желтые, в которых записаны слова с проверяемыми и непроверяемыми безударными гласными, и розовые, в которых даются соответствующие словам картинки.

2. На несколько секунд ракушки открываются, дети соотносят слова и картинки, затем ракушки закрываются.

3. Ученик открывает розовую ракушку, видит картинку и вспоминает слово.

4. Самопроверка: нужно найти соответствующую этому изображению желтую ракушку и открыть ее.

5. Если действие выполнено правильно, данная пара ракушек исчезает, и так продолжается, пока не исчезнут все ракушки.

В этой игре побеждает та пара учеников, которая быстрее выполнит задание.

На уроке ознакомления с окружающим миром во 2-м классе по теме «В гости к весне» можно поработать с электронной игрой «Радуга в компьютере».

Учащиеся садятся за компьютеры парами для выполнения заданий и организации совместной речевой деятельности. Первый кадр диска изображает две космические ракеты, запуск которых является сигналом для начала выполнения задания. На следующих кадрах записаны тексты загадок о каждом месяце весны, слова-отгадки представлены в виде анаграмм. Цель игры – закрепить навыки работы с текстом-загадкой, составить собственные загадки.

Загадки:

Шагает красавица,
Легко земли касается.
Идет на поле, на реку,
И по снежку, и по цветку.

ВЕНСА?

Дует южный теплый ветер,
Солнышко все ярче светит,
Снег худеет, мякнет, тает,
Грач горластый прилетает.
Что за месяц? Кто узнает?

ТРМА?

Яростно река ревет
И разламывает лед.
В домик свой скворец вернулся,
А в лесу медведь проснулся.
В небе жаворонка трель.
Кто же к нам пришел?

АЛРЕПЬ?

Зеленеет даль полей
Запеваает соловей.
В белый цвет оделся сад,
Пчелы первые летят.

Гром грохочет. Угадай,
Что за месяц это?

АМЙ?

Алгоритм выполнения упражнения:

1. На экране две космические ракеты (могут играть один или два ученика), которые запускаются нажатием на них стрелки.

2. Появляются тексты загадок.

3. Каждое слово отгадывается нажатием стрелки на отдельные буквы и расстановкой их в нужном порядке, затем стрелка нажимает на вопросительный знак: если слово отгадано верно – на экране появляются залпы салюта, если неверно – звучит предупреждающий сигнал.

4. Когда все слова отгаданы, появляется табло с окончательными результатами и объявляются итоги игры.

На данном уроке используются следующие приемы:

1) учащиеся дают определение загадки и вспоминают особенности ее построения, с которыми познакомились на уроках риторики;

2) ведут диалог и обсуждают, как лучше выполнить задание;

3) отрабатывают речевые формулы обращения к собеседнику;

4) поддерживают разговор;

5) составляют и записывают загадки.

На уроке риторики в 3-м классе по теме «Поздравление» содержание электронного диска выводится на интерактивную доску.

На экране – изображение праздничного стола. Постепенно появляются именинник Малыш, его родители и друзья, фрекен Бок, Карлсон.

Цель занятия – составление поздравлений в устной и письменной форме.

Учитель предлагает каждому из ребят выбрать роль персонажа и от его имени подготовить поздравление Малышу.

Алгоритм учебного действия:

1. Учащиеся наблюдают за происходящим на экране интерактивной доски.

2. Каждый из них выбирает роль сказочного героя.

3. Учащиеся садятся за компьютеры и оформляют поздравительную открытку, выбирая из предложенных вариантов, или создают свою открытку, используя возможности компьютера.

4. После оформления открытки учащиеся составляют текст поздравления от имени сказочного героя, роль которого они выбрали.

В конце занятия проводится игра «Поздравление». Ученики зачитывают поздравления, стараясь передать характер своего персонажа. Выигрывает тот, чье поздравление окажется наиболее интересным и кто лучше изобразит своего героя.

Таким образом, можно утверждать, что использование коммуникативно-игровых приемов работы с мультимедийным материалом на уроках развивает монологическую речь: каждое свое действие ребенок сначала продумывает и только потом реализует на компьютере. Задача ученика – правильно объяснить свои действия по ходу игры и составить предварительный поэтапный рассказ о том, что он собирается делать. Кроме того, совершенствуется и диалогическая речь: дети учатся спорить, доказывать свою точку зрения и вести диалог. Развитие диалогической речи происходит и после занятий, когда дети рассказывают друг другу о своих результатах и обсуждают знакомые игровые ситуации или новые игры.

Наталья Николаевна Макарова – аспирант кафедры риторики и культуры речи Московского педагогического государственного университета.