

14.25.09

Дистанционное обучение лексикологии русского языка с использованием игровых технологий

Матвеева М.Д.

Московский педагогический государственный университет
(ФГБОУ ВО МПГУ), г. Москва, Российская Федерация
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4820-6561>
e-mail: maryrozan@gmail.com

В данной статье описываются ход и результаты дистанционного обучения лексикологии русского языка, проведенного в 5–6 классах с использованием игровых технологий и образовательных online-инструментов. Изложены итоги наблюдения за изменениями в деятельности учеников. Предложены задания, направленные на повышение мотивации и активизацию работы обучающихся.

Ключевые слова: лексикология, русский язык, дистанционное обучение, игровые технологии, мотивация

Для цитаты: Матвеева М.Д. Дистанционное обучение лексикологии русского языка с использованием игровых технологий // Цифровая гуманитаристика и технологии в образовании (ДНТЕ 2025): сб. статей VI международной научно-практической конференции. 13–14 ноября 2025 г. / Под ред. В.В. Рубцова, М.Г. Сороковой, Н.П. Радчиковой. М.: Издательство ФГБОУ ВО МГППУ, 2025. 195–201 с.

Введение

Дистанционное обучение — современная форма учебной работы, ставшая привычной для всего образовательного сообщества и нуждающаяся в постоянном совершенствовании и поиске новых методов и технологий. Несмотря на то, что педагог и обучающиеся разделены во времени и пространстве, при правильной организации занятия планируемые результаты, зафиксированные в федеральных рабочих программах (ФРП) и в федеральных государственных образовательных стандартах (ФГОС), будут достигнуты. Для этого необходимо проводить исследования, направленные на повышение качества online-образования, и использовать на практике наиболее эффективные инструменты. В данной статье представлено краткое описание проведения дистанционного обучения лексикологии

русского языка, изложены трудности, возникшие в ходе эксперимента, предложены игровые технологии, позволившие минимизировать возникшие затруднения.

Одним из способов реализации дистанционного обучения является урок в режиме online (Крайнова, 2014, с. 6). Для его проведения используются такие платформы, как Мaх, Zoom и др. С помощью данных инструментов проводятся занятия в общеобразовательных российских школах и в рамках частной практики. Эксперимент проводился в процессе дистанционного обучения учащихся 5–6 классов на платформе Zoom.

Основная часть

Для того чтобы планируемые результаты были достигнуты обучающимися, их познавательная деятельность должна носить активный характер (Демкин, 2003, с. 12). В связи с этим главное, на что было обращено внимание в рамках данного исследования, — это уровень активности учащихся, состояние их мотивации и наличие интереса к предлагаемому материалу и видам деятельности. Ниже будут изложены наблюдения за данными показателями, полученные в процессе online-обучения.

Начальные уроки в режиме online отличились высокой активностью и проявлением заинтересованности со стороны обучающихся. Это объясняется новизной ситуации и нестандартностью формата занятий в дистанционном режиме (Матвеева, 2020, с. 149). Необычность интерфейса программы, новые инструменты участника конференции, нестандартные формы предлагаемых заданий повышали интенсивность познавательного отклика обучающихся. Однако на их работоспособности отражались домашняя среда, качество связи.

Дальнейшие наблюдения показали изменения в отношении учащихся к урокам лексикологии русского языка. Стала появляться пассивность, снижаться скорость занятия. Это обусловлено тем, что расписание дистанционных занятий стабилизировалось, технические проблемы были решены, интерфейс программы стал знакомым. Продолжали оказывать негативное влияние домашняя среда и отсутствие прямого контакта с учителем. На уроках возникла проблема, которую можно обозначить как снижение активности и интереса у обучающихся. Нашел свое подтверждение вывод, сделанный исследователями цифровой трансформации образования:

«Происходит смена форматов и способов обучения: современные ученики <...> сосредотачиваются на новом материале, игнорируя «повторение пройденного» и «закрепление», поэтому задания, которые содержат многократное повторение одного и того же, они оставляют невыполненными» (Гордиенко и др., 2019, с. 17). Возникла необходимость провести поиск методических средств, которые позволили бы решить проблему, возникшую в сфере мотивации обучающихся к изучению лексикологии русского языка.

Педагогические технологии, в которых возникла необходимость, должны были обладать следующими критериями: быть направленными на интенсификацию работы учащихся, активизацию их познавательной деятельности; давать возможность включать всех участников в активную работу и каждому проявлять себя и демонстрировать ход своих размышлений по теме урока. На основе данных критериев нами были выбраны игровые технологии. Педагоги, психологи и ученые (А.И. Захаров, П.Ф. Каптерев, Г.К. Селевко, В.А. Сухомлинский, В.Д. Шадриков, С.Т. Шацкий и др.) определяли игру как один из лучших способов развития ребенка. Благодаря ей возможно создание позитивной атмосферы на уроке, что позволяет участникам раскрепоститься и действовать на высоком уровне личных проявлений, активно взаимодействовать с одноклассниками (Панфилова, 2009, с. 108). Учитель может в рамках данных технологий сочетать разнообразные виды деятельности, организовывать совместную работу, развивать компетенции учащихся. Игра не ограничена возрастными рамками: ее можно использовать при работе с любой возрастной группой (Бирова, 2016, с. 15–16).

На уроках в режиме online в 5–6 классах проводилось изучение тем раздела «Лексикология». Для них были созданы игровые технологии в соответствии с требованиями программы. Описание нескольких из них приводится ниже.

- 1) Интерактивное соревнование «Синонимия». Цель: закрепление понятия «синонимы»; расширение словарного запаса в процессе подбора синонимических пар.

Учитель заранее подбирает для урока слова, имеющие синонимический ряд от 4 элементов и более. Записывает их на online-доске, открытой для просмотра всем участникам занятия. Делит учащихся на команды по 2–3 человека и назначает последовательность ответа каждой из команд. После сигнала о начале соревнования участники

в указанной последовательности заполняют поля синонимами. Обязательным условием является участие каждого из членов команд. В случае отсутствия варианта ответа ученик уступает место следующему и не записывает ничего на доске. Побеждает та команда, чей участник заполнит последнее поле.

Примеры языкового материала для организации данного задания:

- быстро — стремительно, моментально, скоро, оперативно, немедленно;
- говорить — сказать, беседовать, трещать, разговаривать, болтать;
- красивый — дивный, чудесный, прекрасный, изумительный, прелестный;
- гнев — ярость, обида, раздражение, злость;
- идти — ступать, шествовать, передвигаться, шагать.

2) Интерактивное соревнование «Антонимия». Цель: закрепление понятия «антонимы»; расширение словарного запаса учащихся в процессе подбора антонимических пар.

Учитель заранее подбирает 10 и более слов, имеющих антонимическую пару. Записывает их на доске, открытой для демонстрации всем учащимся. Делит учащихся на команды по 2—3 человека и назначает последовательность ответа каждой из них. После сигнала о начале соревнования участники в указанной последовательности заполняют поля синонимами. Обязательным условием является участие каждого из членов команды. В случае отсутствия варианта ответа ученик уступает место другому и не записывает ничего на доске. Побеждает та команда, чей участник заполнит последнее поле.

Примеры языкового материала для организации и проведения задания: абстрактный — конкретный, бессмертие — смертность, благо — зло, ненависть — любовь, реальность — иллюзия, рациональный — иррациональный, спокойствие — волнение.

3) «Лексическое значение слова: дистанционное соревнование».

Цель: расширение словарного запаса путем повторения лексических значений слов и изучения новых.

Учителем заранее подготавливаются карточки со словами, значение которых может вызвать затруднение у учащихся. Класс не делится на группы, работа выполняется индивидуально. Каждый участник получает одинаковую карточку, ему необходимо вспомнить и записать как можно больше слов, соответствующих значениям. Время начала и окончания выполнения работы учитель

определяет самостоятельно. Побеждает ученик, правильно записавший все слова.

Примеры языкового материала для данного задания:

- гумно — помещение, сарай для сжатого хлеба;
- суховей — горячий ветер, который приносит продолжительную засуху;
- мшары, пичужка, сулить, затон, инфраструктура, нелицеприятный, пюпитр и др.

На этапе подведения итогов и рефлексии ученики отметили увеличение у себя словарного запаса, желание участвовать в подобных форматах заданий; выражали положительное отношение к любым игровым элементам, задавали вопросы, показывающие включенность в тему урока.

Диагностические работы, проведенные в конце раздела «Лексикология», показали положительные результаты усвоения материала, предметные цели были достигнуты. Наблюдения за работой учащихся во время выполнения заданий в формате игровых технологий подтвердили гипотезу о положительном влиянии последних на уровень мотивации и интереса учащихся.

Выводы

Наблюдения за работой класса в течение всего периода дистанционного обучения подтвердили необходимость поиска эффективных методов и технологий обучения.

Уроки русского языка по темам раздела «Лексикология», проведенные в дистанционном режиме, доказали, что игровые технологии позволяют минимизировать проблемы, возникающие у обучающихся и проявляющиеся в низкой активности и в снижении мотивации и интереса.

Заключение

В данное время ведутся разработки образовательных online-материалов, в том числе и в области игровых технологий. В рамках темы статьи планируется продолжить исследование влияния игровых технологий при дистанционном обучении на деятельность учащихся и реализовать эксперимент повторно в 5—6 классах с целью сравнения показателей эффективности и подтверждения результатов текущего исследования.

Список источников

1. Вохмина, Л.Л., Нечаева, Е.В. (2016) Содержание понятия мотивации в преподавании русского языка как иностранного. *Русский язык за рубежом*, 1, 4–13.
2. Гордиенко, О.В., Соколова, А.А., Симонова, А.А. (2019) Аксиологические характеристики цифровой трансформации образования. *Педагогика и психология образования*, 3, 9–21.
3. Демкин, В.П., Можаяева, Г.В. (2003) *Технологии дистанционного обучения*. Томск: изд-во Том. Ун-та.
4. Крайнова, О.А. (2014) *Технологии дистанционного обучения: учеб.-метод. пособие*, Тольятти: Изд-во ТГУ.
5. Матвеева, М.Д. (2020) Игровые технологии как средство активизации учащихся к учебной деятельности на уроках русского языка. *Наука и школа*, 6, 114–119.
6. Матвеева, М.Д. (2020) Обучение фразеологии русского языка в режиме online с использованием игровых технологий. *Цифровая гуманитаристика и технологии в образовании (DHTE 2020)*: сб. материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. 19–21 ноября 2020 г. / Под ред. М.Г. Сороковой, Е.Г. Дозорцевой, А.Ю. Шеманова. М.: Издательство ФГБОУ ВО МГППУ, 149–152.
7. Панфилова, А.П. (2009) *Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб заведений*. М.: Издательский центр «Академия».

Информация об авторе

Матвеева Мария Дмитриевна, соискатель кафедры методики преподавания русского языка, Московский педагогический государственный университет (ФГБОУ ВО МПГУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4820-6561>, e-mail: maryrozan@gmail.com

Distance Learning of the Lexicology of the Russian Language with Using Gaming Technologies

Maria D. Matveeva

Moscow Pedagogical State University, Moscow, Russia

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4820-6561>

e-mail: maryrozan@gmail.com

This article describes the course and results of distance learning in lexicology and phraseology of the Russian language, conducted in the 5–6 grades with using gaming technologies and online educational tools. The results of monitoring changes in students' activities are presented. Technologies aimed at increasing motivation and activating the work of students are proposed.

Keywords: lexicology, Russian language, distance learning, game technologies, motivation

For citation: Matveeva M.D. Distance learning of the lexicology of the Russian language with using game technologies // *Digital Humanities and Technology in Education (DHTE 2025): Collection of Articles of the VI International Scientific and Practical Conference. November 13–14, 2025* / V.V. Rubtsov, M.G. Sorokova, N.P. Radchikova (Eds). Moscow: Publishing house MSUPE, 2025. 195–201 p.

Information about the author

Maria D. Matveeva, Candidate of the Department of Methods of Teaching Russian, Moscow Pedagogical State University, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4820-6561>, e-mail: maryrozan@gmail.com