

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ К ВЫПУСКНОМУ ЭКЗАМЕНУ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ В 9 КЛАССЕ

Максимович Елена Петровна,
учитель русского языка и литературы
государственное учреждение образования
«Средняя школа № 5 г. Сморгони»
elenamaksimovich69@gmail.com
+37533-664-06-18

Современная система образования Республики Беларусь находится на этапе качественной трансформации. Ключевым вектором развития становится переход от знаниевой парадигмы к компетентностной, где главным результатом обучения является не просто накопление фактов, а формирование функциональной грамотности учащихся. Введение с 1 января 2026 года новых образовательных стандартов общего среднего образования четко формулирует запрос: выпускник школы должен обладать способностью применять полученные знания, умения и навыки в реальных жизненных ситуациях, критически мыслить, эффективно коммуницировать и принимать обоснованные решения.

Я хочу представить свой педагогический опыт по использованию интерактивных форм обучения (ролевых игр) и инструмента визуализации информации (интеллект-карт) как эффективного средства формирования читательской и коммуникативной грамотности учащихся 5-9 классов. Опыт реализуется мною с 2022 года и направлен на повышение качества подготовки к выпускному экзамену по русскому языку, в частности, к написанию изложения, которое является комплексным показателем речевой культуры учащегося.

Актуальность темы обусловлена тем, что, согласно новым образовательным стандартам, читательская грамотность определяется как «способность и готовность личности учащегося читать, понимать, осмысливать, оценивать и использовать тексты для расширения индивидуальных возможностей, решения личностных задач, а также всестороннего участия в жизни общества». Коммуникативная компетенция, в свою очередь, предполагает продуктивность вербального и невербального общения, владение техниками достижения взаимопонимания и уважения к точке зрения собеседника. Традиционные методы обучения часто не справляются с задачей формирования этих сложных метапредметных навыков, особенно в условиях снижения мотивации учащихся и клипового мышления, навязанного современными медиа.

Мой опыт демонстрирует, как интеграция игровых технологий и структурного анализа текста позволяет не только успешно сдать экзамен, но и сформировать универсальные компетенции.

Новые образовательные стандарты выделяют 12 видов функциональной грамотности и 6 видов универсальных компетенций, среди которых для

учителя-словесника ключевыми являются читательская, информационная грамотности и компетенция коммуникации.

- **Читательская грамотность** требует от учащегося не просто механического считывания текста, а глубокого понимания его смысловой структуры, авторской позиции и контекста.

- **Информационная грамотность** предполагает умение находить, анализировать, оценивать качество информации и структурировать ее.

- **Компетенция коммуникации** включает умение грамотно, логично и обоснованно излагать свои суждения в устной и письменной формах, используя вербальные и невербальные средства.

Теоретической базой моего опыта послужили идеи Л.С.Выготского о «зоне ближайшего развития», А.В.Хуторского о метапредметности и Дж.Брунера об «обучении через действие». Эти концепции идеально коррелируют с требованиями образовательных стандартов к метапредметным результатам: учащийся должен уметь осуществлять информационную обработку текста, обобщать текстовую и внетекстовую информацию, воспроизводить прослушанный текст с заданной степенью развернутости, а также творчески использовать языковые средства.

Проблема, с которой я столкнулась на начальном этапе (2022 год), заключалась в том, что даже при достаточном уровне теоретических знаний по орфографии и пунктуации учащиеся испытывали серьезные трудности при написании изложений. Входное исследование показало:

- 37 % учащихся теряли смысловую структуру при пересказе;
- 34 % допускали нарушения композиции;
- 59 % испытывали повышенную тревожность;
- 13 % не могли выделить главное и структурировать информацию.

Это свидетельствовало о дефиците именно когнитивных стратегий работы с текстом, а не лингвистических знаний. Учащиеся не умели «видеть» каркас текста, вычленять микротемы и устанавливать логические связи. Именно здесь на помощь пришли интерактивные формы и интеллект-карты как инструменты визуализации и структурирования мышления.

Интеллект-карта (mind map) – это графическое представление информации, позволяющее визуально структурировать данные, систематизировать идеи и устанавливать связи между элементами. В контексте новых образовательных стандартов работа с интеллект-картами развивает навык информационной обработки текста и перевода вербально-логической информации в образно-наглядную форму, что прямо прописано в требованиях к метапредметным результатам по предметной области «Государственные языки» и «Обществознание».

Я разработала систему поэтапного внедрения интеллект-карт с 5 по 9 класс, обеспечивающую преемственность и усложнение познавательных задач.

Этап 1: 5-6 классы. Базовый уровень структурирования. На этом этапе цель – научить учащихся выделять основную тему и ключевые детали (микротемы). Интеллект-карта строится по принципу «от общего к частному».

- Центр карты: тема текста или заголовок.

- Первый уровень ветвей: основные микротемы (части текста).
- Второй уровень ветвей: ключевые факты, образы, цитаты, подтверждающие микротему.

Для художественных текстов используется структура: «Герои», «Место и время», «Сюжет», «Художественные средства», «Мои чувства». Такая карта помогает ученику не просто запомнить содержание, но и эмоционально вовлечься в текст, что соответствует требованию стандарта к личностным результатам: «адекватно выражает свои чувства и эмоции... с учетом эмоционального состояния других людей».

Этап 2: 7-8 классы. Усложнение аналитического аппарата. В карты добавляются новые уровни анализа, необходимые для более глубокого понимания текста:

- Авторская позиция.
- Языковые средства выразительности (эпитеты, метафоры, синтаксические конструкции).
- Логические связки между частями текста (временные маркеры, повторы, вводные слова).

Учащиеся учатся использовать карту как план для устного и письменного пересказа. Это формирует навык планирования собственной речевой деятельности, который является частью коммуникативной компетенции. Работа с картой учит видеть «скелет» текста, понимать, как автор связывает части произведения (ретроспектива, параллельные линии повествования и т. д.).

Этап 3: 9 класс. Индивидуальный речевой конструктор. В преддверии выпускного экзамена интеллект-карта становится инструментом саморегуляции и стратегии сдачи экзамена. Алгоритм работы по написанию изложения при подготовке к сдаче экзамена:

- Первое прослушивание текста: учащиеся фиксируют в карте только общую тему и основные микротемы (ветви первого порядка) (целостное восприятие текста)
- Пауза (10-15 минут): учащиеся самостоятельно дополняют карту деталями, вспоминая услышанное, структурируя материал.
- Второе прослушивание: учащиеся проверяют и корректируют карту, добавляя недостающие факты, уточняя формулировки, отмечая языковые особенности.
- Написание изложения: карта служит готовым планом, гарантирующим полноту, логичность и композиционную стройность текста.

Такой подход снижает когнитивную нагрузку во время подготовки к экзамену, так как учит структурировать воспринимаемую на слух информацию. Учащийся не тратит ресурсы памяти на удержание последовательности, а сосредотачивается на грамотном оформлении речи. Это напрямую влияет на снижение тревожности (которая изначально была у 59% учащихся) и повышает качество выполнения задания.

Новые образовательные стандарты подчеркивают важность компетенций кооперации и коммуникации: «владение навыками работы в команде», «понимание и уважение точки зрения собеседников», «продуктивность вербального и невербального общения». Интерактивные игры создают безопасную образовательную среду, где ошибка воспринимается не как неудача, а как этап поиска истины.

В своей практике я использую четыре основные игры, адаптированные для разных возрастных групп и уровней мотивации.

Игра 1: «Редакторское бюро».

– Цель: развитие навыков редактирования, стилистической правки, аргументации своей позиции.

– Механика: класс делится на группы («бюро»), каждая из которых получает роль: грамматический отдел, отдел стилистики, отдел логики и композиции, фактчекинг. Учащиеся получают текст с ошибками (орфографическими, логическими, стилистическими). Их задача — найти ошибки, обосновать правки и предложить улучшенный вариант.

– Связь со стандартом: игра формирует умение выявлять нарушения языковых норм, оценивать эффективность речи, аргументировать суждения. Для 9 класса задания усложняются: анализируются публицистические тексты на предмет манипуляций, предвзятости, слабых аргументов. Это развивает критическое мышление и медиаграмотность.

Игра 2: «Текст-пазл».

– Цель: развитие текстового чутья, понимание связности и целостности текста.

– Механика: текст разрезается на абзацы или логические фрагменты, которые перемешиваются. Учащиеся должны восстановить правильный порядок частей, обосновав свой выбор наличием логических связей, местоимений, временных маркеров, развитием мысли.

– Связь со стандартом: формирует умение определять границы предложений, порядок следования предложений, находить средства межфразовой связи. Это прямой ответ на проблему нарушения композиции, выявленную у 34% учащихся на старте.

Игра 3: «Голос автора».

– Цель: понимание авторской позиции, тональности и стиля текста.

– Механика: учащиеся читают фрагменты текста с разной интонацией, пытаются передать смысл и отношение автора. Обсуждается, почему та или иная интонация подходит или не подходит.

– Связь со стандартом: развивает навыки аудирования и выразительного чтения, умение распознавать эмоциональную окраску текста. Помогает точнее передавать авторский стиль в изложении, избегая искажения смысла.

Игра 4: «Лингво-криминалистическая лаборатория»

– Цель: глубокий лингвистический анализ текста, развитие аналитического мышления.

– Механика: текст представляется как «объект расследования». Учащиеся в роли «следователей» ищут «улики»: ключевые слова, лексические

особенности, синтаксические приемы (парцелляция, инверсия, риторические вопросы). На основе «улик» делается вывод об отношении автора к теме.

– Связь со стандартом: формирует умение проводить многоаспектный анализ текста, определять его стилевую принадлежность, выявлять авторскую позицию. Развивает исследовательские навыки и умение делать обоснованные выводы на основе фактов.

Один из ключевых принципов новых образовательных стандартов – учет индивидуальных особенностей учащихся. Мой опыт предусматривает дифференцированный подход к использованию интерактивных форм:

– для учащихся с низким уровнем мотивации и успеваемости предлагаются упрощенные версии заданий. Например, в интеллект-карте заранее заполнены основные ветви, нужно лишь добавить детали. В игре «Редакторское бюро» они могут выполнять роль корректора, пытаясь найти очевидные орфографические ошибки, что дает ситуацию успеха и повышает уверенность в себе;

– для высокомотивированных учащихся задания носят исследовательский и творческий характер. Они составляют интеллект-карты полностью самостоятельно, включая сложные элементы анализа (подтекст, ассоциативные связи). В играх они берут на себя роли экспертов или руководителей «бюро», аргументируя сложные стилистические правки, анализируя манипулятивные техники в тексте.

Такой подход позволяет включить в активную учебную деятельность каждого учащегося, независимо от его исходного уровня. Как показали результаты, мотивация повысилась даже у слабоуспевающих учащихся: 82% опрошенных отметили, что «теперь не боятся изложения».

Мои учащиеся научились не просто читать, а «читать между строк». Они умеют выделять главную идею, определять авторскую позицию, анализировать средства выразительности. Интеллект-карты помогают им визуализировать смысловую структуру текста, сделав логико-смысловые связи очевидными.

Мои учащиеся овладели навыками структурирования информации, выделения главного, отсеивания второстепенного. Они научились переводить аудиальную информацию (прослушанный текст) в визуальную (ментальная /интеллект-карта), а затем в письменную (изложение). Этот навык транслируется на другие предметы.

Интерактивные игры учат моих учащихся аргументировать свою точку зрения, слушать собеседника, работать в команде, вести конструктивный диалог. Учащиеся стали более уверенными в устных выступлениях, научились редактировать чужие и собственные тексты.

Анализ текста в формате «лингво-криминалистики» или «редакторского бюро» требует критического осмысления, выявления причинно-следственных связей, выработки решений. А это соответствует требованию стандартов к развитию компетенций мышления: «давать комплексную оценку событий... аргументировать свою позицию... ставить и решать проблемы».

Игровая форма снизила страх ошибки. Учащиеся научились управлять своей тревожностью в экзаменационных ситуациях благодаря наличию четкого алгоритма действий (интеллект-карты). Они стали более рефлексивными, умеют оценивать свой прогресс и недостатки.

Мой опыт показывает, что:

- **Интерактивность** активизирует познавательную деятельность. Даже пассивные учащиеся включаются в процесс анализа текста, когда он подан в форме игры или визуальной задачи.

- **Визуализация** структурирует мышление. Интеллект-карты помогают преодолеть хаотичность восприятия, учат видеть систему в тексте, что необходимо для написания связного высказывания.

- **Деятельностный подход** формирует субъектность. Учащийся становится не объектом обучения, а соавтором учебного процесса, исследователем, редактором, экспертом.

- **Преемственность** обеспечивает устойчивость навыков. Поэтапное внедрение методов с 5 по 9 класс позволяет сформировать устойчивые метапредметные умения, которые остаются с учеником и после школы.

Данный опыт имеет потенциал для расширения. Он может быть использован не только на уроках русского языка и литературы, но и при преподавании иностранных языков, истории, обществоведения, где также требуется работа с текстами, анализ информации и построение аргументированных высказываний.

В перспективе планируется:

Разработать банк цифровых интеллект-карт и интерактивных заданий для дистанционного и смешанного обучения.

Расширить применение методов «Лингво-криминалистической лаборатории» для работы с медиатекстами (новости, блоги, социальные сети), что усилит компонент медиаграмотности.

Провести сравнительный анализ эффективности использования интеллект-карт при подготовке к централизованному экзамену в 11 классе, адаптировав методики для старшей школы.

Таким образом, интеграция интерактивных игр и интеллект-карт в учебный процесс позволяет не только повысить качество подготовки к экзаменам, но и воспитать функционально грамотную личность, способную к самостоятельному мышлению, эффективной коммуникации и успешной социализации в современном мире, что и является главной целью современного образования в Республике Беларусь.