

# О ВОЗМОЖНОСТЯХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПОВЫШЕНИИ КАЧЕСТВА ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ В ШКОЛАХ С УЗБЕКСКИМ И ДРУГИМИ ЯЗЫКАМИ ОБУЧЕНИЯ

Жумакулова Гулчехра студентка 4-курса  
факультета русского языка и литературы

Руководитель: А.Т.Нурманов

**Аннотация:** дидактическая игра открывает учащемуся незнакомые стороны русского языка, способствует возникновению у них интереса к изучаемому предмету. Целью игровых технологий на уроке русского языка является приобретение учащимися практических навыков, закрепление их на уровне методики, формирование коммуникативной компетенции учащихся. Использование игровых технологий на уроках русского языка помогает обучающимся в трудностях, связанных с запоминанием материала.

**Ключевые слова:** дидактическая игра, игровые технологии, функции игры, классификация учебных игр.

**Resume:** the didactic game reveals to the student unfamiliar aspects of the Russian language, contributes to the emergence of their interest in the subject under study. The purpose of gaming technologies in the Russian language lesson is the acquisition of practical skills by students, their consolidation at the level of methodology, the formation of the communicative competence of students. The use of gaming technologies in Russian lessons helps students with the difficulties associated with memorizing the material.

**Key words:** didactic game, game technologies, game functions, classification of educational games.

Игры на уроках русского языка способствуют обогащению словарного запаса обучающихся с неродным языком обучения. С помощью этих технологий развиваются такие творческие качества учеников, как настойчивость, целеустремлённость, умение выходить из трудных ситуаций.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает в себя комплекс приёмов и методов организации образовательного процесса в виде игр. В преподавании русского языка в иноязычной аудитории игровые методы - особая система обучения, отличающаяся от традиционных несколькими параметрами:

максимальная активизация обучаемых;

мобилизация скрытых личностных резервов учащегося.

Д.Б. Эльконин утверждал, что игра выполняет четыре важнейших функции, так как является:

средством развития мотивационной сферы;

средством познания;

средством развития умственных действий;

средством развития произвольного поведения [1].

У учебных игр есть ряд и других функций [2]:

обучающая, так как они способствуют приобретению и формированию компетенций в рамках одной или нескольких учебных тем;

мотивационно-побудительная: они стимулируют учебно-воспитательную деятельность посредством положительного воздействия на личность обучающегося, расширения кругозора, развития мышления и т.д.;

ориентирующая, так как игры учат находить решение в конкретной ситуации и самостоятельно отбирать адекватные вербальные и невербальные средства коммуникации;

компенсаторная, потому что игры приближают учебную деятельность к условиям использования языка в реальной жизни, тем самым компенсируя отсутствие или недостаток речевой практики.

Классификация учебных игр:

*По целям и задачам обучения* учебные игры делятся на:

аспектные (фонетические, лексические, грамматические, синтаксические, стилистические) – нацелены на тренировку языковых единиц в игровой форме;

коммуникативные – нацелены на тренировку учащихся в речевой деятельности.

***Примеры языковых игр:***

***Фонетические:*** рифмы, звуковая волна, произнесите с определенной эмоцией, пропойте, прохлопайте ритм, изобразите эмоцию, которую вы слышали, назовите слова, которые начинаются с этого звука, найдите нерусский звук среди русских, найдите соответствие между акцентно-ритмическими моделями и списком слов, найдите вопрос (на слух), произнесите без голоса (чтобы другие отгадали), кто быстрее? (назовет слово на букву).

***Лексические:*** загадки, кроссворды, продолжите ряд, кто назовет больше? (слов по теме, существительных к прилагательному и т.п.), кто скорее? (назовет однокоренные слова и т.п., можно поделиться на команды), игры с карточками (найдите синоним (антоним), продолжите фразу и т.п.; домино со словами или фразами; глагольные карточки (найдите возможное сочетание); традиционные карточки (найдите продолжение пословицы)), игра в эхо (произнесите слово по цепочке, как эхо), объясните слово (можно движением, рисунком, можно через другие (неоднокоренные) слова, можно за определенное время), назовите одним словом (за определенное время), угадайте! (профессию, название (продукта, животного), цвет (одежды) и т.п.); игра с игрушками (например, вспомните все предметы на столе (10 – 15); какой игрушки не хватает?).

***Грамматические:*** угадайки (где игрушка? о чем я думаю? угадай, что в руке! и т.п.), нарисуйте! (тренируем пространственные предлоги), найдите мел (спрятан учащимися, один ищет, может задавать вопросы), игры с мячом (вопрос – ответ, на изменение формы слова), сравните два похожих рисунка, «советы», «команды» (для тренировки повелительного наклонения), «стенка на стенку».

***Примеры коммуникативных игр:***

Разрезанные тексты (нужно собрать), «снежный ком» (пересказать текст по цепочке, причем каждый следующий учащийся воспроизводит все, что сказано до него, и добавляет свое высказывание), игры-драматизации, ролевые игры, скетчи, фольклорные игры (встреча Масленицы, встреча Нового года), игры с использованием картинок, схем, планов (например: расскажите историю, нарисованную на картинках; соберите пазл и расскажите, что на нем; составьте план экскурсии и расскажите о ней; опишите схему проезда; «прятки на картинках»), игры с использованием игрушек (например: «пока крутится юла, вы должны рассказать о...»; «придумайте, что можно сделать с/ из...»), игры-движения («займите стул» – кто услышит вопрос/ совет/ удивление/... в речи преподавателя и успеет первым занять стул; послание – шепотом по ряду, последний выбегает и пишет на доске), «да и нет не говорите» (ответы на вопросы без «да» и «нет»), викторина (по тексту, теме), опросник, интервью (от лица исторического персонажа), конкурсы (например, фонетический), олимпиады.

*По форме проведения* принято выделять подвижные игры с вербальным компонентом, предметные игры, ситуационные игры, ролевые игры, интеллектуальные игры, соревнования и т.д.

*По способу организации* игры бывают очные и дистанционные, письменные и устные, с опорой и без опор, имитационно-моделирующие, креативные и т.д.

*По количественному составу* участников игры делятся на индивидуальные, парные, групповые, командные и коллективные.

Схема-модель применения игровой технологии:

1. Этап подготовки, в который входит разработка сценария, составление плана игры и характеристика ролей.
2. Этап объяснения игры – её режима, постановки проблемы, а также знакомство с раздаточным материалом.
3. Этап проведения игры.
4. Этап рефлексии: оценка и самоанализ; выводы и рекомендации [3].

Ниже приводим некоторые примеры лингвистических игровых заданий:

**ИГРА «Поймай мяч»:** эта игра пробуждает интерес, активизирует весь класс учащихся. Дети не знают, к кому полетит мяч и какое слово (какой вопрос) прозвучит. Как проходит игра? Например, изучается тема «Времена глагола». Учитель бросает ученику мяч, называет какой-либо глагол. Ученик ловит мяч, называет время глагола и возвращает мяч учителю.

*Я читаю (наст.вр), Я прочитаю (буд.вр), Я читал (пр.вр.).*

**Игра «Третий лишний».** Необходимо найти слово, не соответствующее определенному правилу, части речи, смыслу и т. д.

*Красный, зелёный, дом (лишнее-дом, является сущ.)*

*Писать, человек, читать (лишнее-человек, является сущ.)*

*Девочка, мама, ходить (лишнее-ходить, является глагол).*

**Игра «Незнайка».**

1) В слове **ВОДА** Незнайка написал **ВАДА**. Согласны ли вы с Незнайкой?

В слове **ВОДА** корень **ВОД**.

2) В слове **ЖИВОТНЫЙ** Незнайка написал **ЖЫВОТНЫЙ**. Правильно ли это?

**ЖИ-ШИ** пиши с буквой **И**.

Таким образом, игровые технологии увеличивают объём проработанного на занятии грамматического и лексического материала, интенсифицируют его усваивание, повышают качество образовательного процесса. Они способствуют развитию личностного и творческого потенциала, развивают самостоятельность, мышление, память, воображение, стимулируют творческие способности.

### **Использованная литература:**

1. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.
2. Капитонова Т.И., Московкин Л.В., Щукин А.Н. Методы и технологии обучения русскому языку как иностранному. М.: Русский язык. Курсы, 2018.

3. Nurmanov A. (2021). Дидактические возможности оценки результатов обучения учащихся. *АКТУАЛЬНОЕ В ФИЛОЛОГИИ*, 5(5). Извлечено от <https://ruslit.jspi.uz/index.php/ruslit/article/view/2969>
4. Нурманов, А. Т., Д. С. Саъдуллаев. "О повышении качества обучения русскому языку в национальной общеобразовательной школе на основе лингвокультурологического подхода". Журнал «Халқ таълим», 4 (2019): 128-134.