



HAYOT DAVOMIDA TA'LIM OLISH: YANGI PARADIGMALAR VA KUTILADIGAN NATIJALAR

FAN, TA'LIM VA AMALIYOT INTEGRATSIYASI

ISSN: 2181-1776

Г.Хамраева

преподаватель русского языка Каттакурганского филиала СамГУ

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА

Аннотация : в статье рассматривается об инновационном подходе в преподавании русского языка как иностранного в школах. Широкое использование инновационных технологий в учебном процессе, о повышении эффективности обучения организации и проведение нестандартных уроков для развития активности, самостоятельности, личную инициативу и творческие способности учащихся в рамках разных образовательных подходов.

Ключевые слова: игровые методы, приемы, инновационное обучение, метод обучения, интернет, методология, обучение, педагогика, русский язык как иностранный.

Русский язык является одним из наиболее популярных мировых языков. Повышенный интерес к изучению русского языка стимулирует развитие и совершенствование методов и приемов преподавания русского как иностранного. Появляются все новые и новые учебно-методические комплексы, интерактивные курсы, программы обучения. Современные стандарты образования предполагают более активную роль обучаемого в педагогическом процессе.

Традиционные методики обучения уступают место личностно ориентированным. Е.Н.Вороненко справедливо полагает, что «система работы педагога по обеспечению результатов обучения иностранному языку обязательно должна включать реализацию следующих технологий: технологию

понимания коммуникативного смысла текста, игровые технологии, технологии обучения в сотрудничестве, проектные технологии и др.».

Современные тенденции в преподавании русского как иностранного связаны со сменой образовательной и методической парадигмы, с введением новых стандартов, со стремительным развитием интерактивных и мультимедийных средств обучения. Активная роль субъекта обучения объясняет выход на первый план коммуникативной компетенции.

По мнению В.В. Молчановского и Л. Шиплевича, важнейшей из профессионально-педагогических функций является коммуникативно-обучающая, которая «соотносится, с одной стороны, с практической целью преподавания, а с другой - с коммуникативным, речевым и языковым содержанием предмета обучения».

Большое значение в формировании указанной компетенции имеют коммуникативные игры. Игровые технологии в преподавании русского языка как иностранного применяются и для изучения грамматики, и для освоения новой лексики, и для развития навыков связной речи на всех уровнях освоения языка: от элементарного до продвинутого.

Применение игровых технологий позволяет повысить мотивацию обучения у студентов и сделать их позицию более активной. Данная статья посвящена использованию в педагогической практике коммуникативных игр, направленных на закрепление языковых конструкций, запоминание лексических единиц и совершенствование навыков связной, диалогической речи.

Целью данной статьи является изучение и систематизация игровых методик, направленных на развитие коммуникативной компетенции. Актуальность исследования определяется возрастающим интересом к нетрадиционным формам проведения занятий, коммуникативной направленностью современных образовательных технологий.

Применение игровых технологий в педагогическом процессе, несмотря на свою актуальность в настоящее время, проблема не новая. Исследованием игры как психологического, философского, социального феномена занимались Ф. Шиллер, Й. Хейзинга, Г.-Х. Гадамер, З. Фрейд, Ю.М. Лотман, С.Л. Рубинштейн и многие другие. Одним из первых игру как педагогическое явление проанализировал Ф. Фребель. Эта тема входила в область научных интересов таких выдающихся педагогов, как Л.С. Выготский и А.Н. Леонтьев. Несмотря на всеобщий научный интерес, точного определения понятия «игровая технология» в исследовательской литературе нет. Мы будем понимать под указанным термином весь комплекс игровых методов и приемов, способствующих эффективному обучению.

Игра – один из наиболее интересных видов учебной деятельности. Игровые методы и приемы позволяют освоить и закрепить новые знания не традиционным методом зазубривания и многократного повторения, а с помощью активных, вызывающих повышенный интерес и дополнительную мотивацию действий. Применение игровых технологий в педагогической



практике преподавания русского как иностранного и преподавания в целом не раз становилось предметом осмысления педагогов высшей и средней школы. Игра рассматривается как основа современного урока, изучаются особенности использования и включения игры при освоении нового материала, процесс подготовки игры, некоторые статьи на заданную тему имеют в своей основеразработку конкретных игр.

Год от года игровые технологии становятся все более совершенными, созданными в заданном научном сообществе инновационном векторе. Однако в педагогической практике наряду со сложными мультимедийными играми применяются самые простейшие дидактические игры, эффективность которых доказана многолетним педагогическим опытом.

Игры в педагогике можно квалифицировать исходя из магистральной цели и педагогической характеристики: обучающие, тренировочные, контролирующие; познавательные, эвристические, воспитательные; коммуникативные, диагностические; репродуктивные и продуктивные. По игровой методике игры делятся на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные. Среди основных функций игр методисты выделяют следующие: дидактическая, развлекательная, коммуникативная, релаксирующая, социализирующая.

Дидактическая функция развивает профильные навыки и умения. Развлекательная функция создает благоприятную атмосферу для творчества, улучшает микроклимат внутри группы. Коммуникативная функция способствует объединению, налаживанию межличностного общения. Релаксационная функция снимает эмоциональное напряжение, способствует преодолению стрессовых ситуаций. Социализирующая приобщает студента к социальным нормам и культуре общества.

Особое значение имеет применение игровых технологий при обучении русскому как иностранному. Иностранцы студенты, приступая к изучению русского языка, оказываются в сложной и даже стрессовой ситуации. Полностью меняется окружение, языковая среда, необходимо принимать во внимание и психологическую, социальную, культурную адаптацию, привыкание к новым условиям жизни. Все это способствует снижению коммуникативной активности. Методика преподавания русского как иностранного учитывает все эти факторы, а потому обучение с первых дней направлено на развитие коммуникативной компетенции. Весь новый грамматический материал осваивается на фоне реальных речевых ситуаций, в которых он мог бы применяться.

Игровые задания помогают создать на занятии особую атмосферу, способствующую творческому развитию студента, снять языковой и психологический барьер, воссоздать условно-реальную речевую ситуацию для развития коммуникативных навыков. О значительном интересе педагогов к игровым методикам на уроках русского языка как иностранного свидетельствует и большое количество учебных пособий для преподавателей с методическими и обучающими играми. Приведем в пример лишь некоторые



издания: А.А. Акишина «Русский язык в играх» [3], Т.Б. Клементьева «Играй и запоминай русские слова» [4], О.Э. Чубарова «Глаголы движения с приставками: пособие-игра по русскому языку» [5], Т.В. Губанова, Е.А. Нивина «Русский язык в играх» [6], Т.Б. Клементьева, О.Э. Чубарова «Русский язык с удовольствием. Игра-лото».

Игровая деятельность является одним из видов совместной деятельности, соответственно роли обучающегося и обучаемого уравниваются, иногда лидерство преподаватель передает вместе с заданной ролью студенту, что помогает создать комфортную атмосферу внутри группы.

Но не стоит забывать, что игра – это воссоздание условной реальности, игра подчинена жестким правилам, имеет четко сформулированную дидактическую цель и определенные правила, поэтому внедрение компонентов игры в традиционный урок, а тем более полное замещение стандартного урока игровым требует серьезной подготовки от преподавателя.

Следует учитывать также, что цель для преподавателя и цель, которую необходимо проговорить со студентами, может отличаться. Например, целью соревновательной игры для обучающихся будет являться выполнение задания правильно и первым. Для преподавателя целью будет повторение, закрепление того языкового материала, на котором основана игра.

Игра не должна строиться на новом, ранее не изученном материале. Рекомендуется использовать игры для закрепления изученного материала, для развития речевых навыков, по пройденной теме. В играх на уроках русского как иностранного очень важен сравнительный момент. Поэтому задания лучше давать для групп или пар студентов. Принцип состязательности заставляет студентов активизироваться, показывать максимальный результат.

Победители обязательно должны быть поощрены небольшими подарками. Опыт показывает, что студенты очень стараются выиграть, чтобы получить маленький приз. Если работа групповая, то следует совмещать более слабых студентов с сильными и, по мере возможности, делать пары и группы студентов интернациональными, так, чтобы единственным коммуникативным языком выступал русский.

Игры на элементарном уровне чаще всего относятся к разряду коммуникативно-грамматических, потому что направлены на отработку элементарного грамматического материала на языковом уровне, с применением простейших речевых конструкций. Коммуникативно-грамматические игры бывают следующих разновидностей: заполнение пропусков в предложении, убрать лишнее, догадка, поиск, подбор пары, обмен, карточные игры, ролевые игры, загадки, лото, озвучки.

Обратимся к играм на запоминание новых лексических единиц. Самой распространенной является игра «Снежный ком». Правилами игры регламентируются следующие положения: студенты должны называть слова по указанной лексической теме, например гастрономия, но каждый последующий студент называет все слова из предыдущих, а только потом свое. Данная игра всегда вызывает интерес у студентов и имеет большой положительный эффект



в заучивании новой лексики. Участие в этой игре преподавателя – минимально, ему необходимо только объяснить правила и контролировать процесс игры.

Другой эффективной игрой для отработки новой лексики является работа с карточками. Например, преподаватель на доске рисует таблицу, колонки которой названы следующим образом: овощи, фрукты, одежда, обувь, мебель и др. Студентам раздаются карточки с картинками, на которых нарисованы конкретные предметы: кроссовки, апельсин, диван и т.д. Им необходимо взять свои карточки, выйти к доске и записать словами то, что изображено на их картинках, в нужный столбец. Такая игра, во-первых, помогает закрепить знания изученных лексических единиц, а, во-вторых, направлена на понимание студентами родо-видовых отношений в русском языке.

Простейшие кроссворды также можно использовать уже на элементарном уровне. Например, на доске или на отдельных листах, которые необходимо раздать студентам, рисуется таблица, скажем, шесть на шесть клеток, в верхних клетках по горизонтали пишется название страны, например Россия или страна, откуда приехали студенты, а нижние строчки по вертикали студенты должны заполнить исходя из задания.

Главным словом может также служить любое слово по изучаемой лексике. Игра занимает всего несколько минут, поэтому может использоваться как в начале урока, для актуализации словарного запаса по теме, так и в конце, для закрепления изученного материала. Существует множество игр, направленных на запоминание и применение в речи изученного грамматического материала.

Считается, что грамматические конструкции лучше усваиваются студентами именно за счет использования игровых заданий. Так, существуют разные игровые методики на отработку категорий рода, числа и падежа. Все возможные варианты игр с карточками: лото, «Морской бой», «Крестики-нолики». Игры могут быть связаны с соединением пар слов, с поиском лишнего, ответом на юмористические вопросы.

Часто используют следующую игру на внимательность. На стол выкладываются разнообразные предметы. Одну минуту студенты смотрят на стол, чтобы запомнить, что находится на нем. Потом все отворачиваются или закрывают глаза, а преподаватель спрашивает: «Где что находится?». Эта игра прекрасно подходит для отработки пространственных конструкций со словами рядом, между, справа от, слева от. Также данная игровая техника может служить тренажером для отработки родительного падежа со словом нет. Преподаватель спрашивает: «Чего на столе нет?», а студенты отвечают по изученной конструкции.

Хочется представить и игру на знакомство. Первыми связными текстами, как правило, являются тексты о себе, своей семье. Множество раз студенты повторяют одни и те же конструкции: меня зовут, его зовут; кому сколько лет, где кто живет. Обучающиеся по кругу или в случайном порядке рассказывают друг о друге или о себе. Предлагается несколько расширить изучение данного лексического материала.



Студентам раздаются карточки, на которых написана информация о разных семьях. Участниками необходимо рассказать об этой семье, используя все заданные параметры, а затем на оборотной стороне листа составить свою подобную карточку и поменяться с другим студентом.

Литература:

1. Веденева, С. А. Игровые технологии на уроках русского языка и литературы, географии и ОБЖ

2. С. А. Веденева, Л. Н. Гришина, М. Б. Елистратова. — Текст : непосредственный Актуальные задачи педагогики : материалы III Междунар. науч. конф. (г. Чита, февраль 2013 г.). — Т. 0. — Чита : Издательство Молодой ученый, 2013. — С. 94-95. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/67/3432/> (дата обращения: 18.06.2022).

3. Канарская О. В. Инновационное обучение. СПб,

4. Логвина И., Мальцева-Замковая Н., Рождественская Л. Есть «Надежда»! Итоги сетевого образовательного проекта. Русский язык за рубежом, 4,