

ИГРОВЫЕ ПРИЁМЫ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ КАК ИНОСТРАННОМУ

Махмудова Д.С.

Преподаватель Кокандского государственного университета

Махамаджоновна М.

Абдулазизова Р.

Шарипова М.

Тошходжаева Н.

Студенты

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15600338>

Аннотация: в данной статье рассматриваются использование игровых интерактивных технологий в обучении РКИ. Автор статьи предлагает изучить методику конкретных игр, которые с высокой степенью эффективности могут использоваться на занятиях по РКИ на всех уровнях знания языка.

Ключевые слова: игровые интерактивные технологии, игровые технологии, методика изучения РКИ, русский как иностранный.

Abstract. This article discusses the use of interactive gaming technologies in teaching RFL. The author of the article suggests studying the methodology of specific games that can be used with a high degree of effectiveness in RCT classes at all levels of language proficiency.

Keywords: interactive gaming technologies, Russian as a foreign language, methods of studying RFL, game technologies.

Главным принципом современной методики преподавания РКИ является наличие коммуникативной составляющей. Коммуникативный подход предполагает не пассивное накопление знаний о языке, а активное владение языковым материалом, умение построить собственное высказывание. Язык в коммуникативной методике рассматривается как способ и средство коммуникации, поэтому лучшим способом его изучения считается сам процесс общения. Вовлечение учащихся в коммуникацию может быть успешно осуществлено в процессе игровой деятельности.

Игра – это речевое упражнение, в котором описывается возможность для постоянной отработки речевого образца в условиях, которые должны быть максимально приближенных к реальному общению с характерными ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Е.И. Пассов выделяет такие цели использования игры в ходе учебного процесса, как формирование определенных навыков; развитие определенных речевых умений; обучение умению общаться; развитие необходимых способностей и психических функций; запоминание речевого материала. Вместе с тем, важно отметить, Игра как средство обучения может быть обусловлена соблюдением таких требований, как заранее подготовленный план действий, согласно которому учащиеся будут принимать участие в игре, а также придуманная ситуация. Несомненно, важнейшим условием является следование правилам игры и осознанное, адекватное отношение к результату.

Игра – это не просто коллективное развлечение, это основной способ достижения всех задач обучения. Использование игровых технологий на занятиях по русскому языку как иностранному является актуальным как на начальном, так и на продвинутом этапе обучения. Игры запускают познавательные процессы учеников, повышают мотивацию к

изучению язык, и игровые методики создают вполне естественные ситуации общения между участниками. По форме проведения игры бывают предметные, подвижные с вербальным компонентом, сюжетные или ситуационные, ролевые, игры соревнования, интеллектуальные игры, игры-взаимодействия. По способу организации игры бывают компьютерные и некомпьютерные, письменные и устные, с опорами и без опор, имитационно-моделирующие, креативные и т.д. Предлагаем несколько вариантов игровых технологий для использования в процессе обучения РКИ.

«Объясни, почему». Предлагается какое-то утверждение, учащиеся должны согласиться или отрицать суждение и объяснить, почему. На среднем этапе можно предложить другой вариант игры. При работе над фразеологизмами выполнить следующие задания: найти в представленном списке необходимые устойчивые выражения, разделяя на две колонки – фразы и положительным значением и отрицательным, перечислить 10 положительных черт будущей профессии, перечислить 10 отрицательно выраженных фраз, описать фразеологизм, используя новую лексику, описать фразеологизм в пяти словах.

«Шкатулка». Учащимся предлагается написать вопросы, касающиеся изучаемой темы. Затем карточки с вопросами складываются в шляпу (коробку, шляпу и т.п.) Каждый берет из шкатулки карточку, читает вопрос и сразу отвечает на него. Ответив, он передает шляпу соседу. Для большего «азарта» можно использовать секундомер, чтобы учащиеся знали, что они должны ответить меньше, чем за одну минуту.

«С приветом по планетам». Актуально при изучении пространственных отношений (Предложный падеж в значении места, предлоги для обозначения местоположения). Предлагается слово. Первый учащийся должен определить его местоположение, второй – определить местоположение следующего слова и т.д. Например: Мама дома. Дом в Уфе. Уфа в Башкортостане. Башкортостан в России.

«Помоги товарищу». Преподаватель дает установку: «Давайте поможем русскому повару приготовить пирог (или другое блюдо)». Учащийся берет находящиеся на столе картинки с продуктами, складывает их в форму для выпечки, называя каждый предмет по-русски: «Это мука (яйца, молоко, вода, масло и т.д.)». В дальнейшем студент кратко описывает предмет, который он берет: «Это соль. Она белого цвета, соленая на вкус» и т.д.

«Нокаут». Цель игры - закрепление рассмотренной лексики, повторение и закрепление простейших грамматических структур. Из-за того, что игра не является командной, студенты должны отвечать по очереди. Она обычно включает три раунда и должна быть применена к одной из лексических и грамматических тем. В конкретном варианте рассматривается тема по лексике «Путешествия» и грамматические темы «Личные окончания глаголов в настоящем времени» и «Склонения имен существительных». Сложность заданий возрастает с каждым раундом.

В первом раунде нужно правильно сказать слово, которое изображено на картинке за пять секунд. Эмоциональность игре придает использование визуала и введение ограничений во времени для ответа. Изображения на карточках: поезд, автобус, билет, самолет, трап, стюард, отель, вокзал, аэропорт, багаж. Ведущий объявляет нокаут, если учащийся не отвечает за 5 секунд. Тогда этот участник

выходит из игры. Оставшиеся игроки получают одно очко. Можно приготовить больше карточек, чтобы была возможность повторить как можно больше лексических единиц, а учащимся заработать больше очков.

Суть второго раунда в том, чтобы ведущий выдал карточку, на которой написано слово с пропущенными буквами, участнику нужно заполнить пропуск за десять секунд. Условия не отличаются от первого раунда. Если задание выполнено, игрок получает очко, если нет - объявляется нокаут. Слова для второго раунда: повАр, гостиНица, кризИс, Доллар, оТель, стрАна, путешесТвенник, отДых, кокТейль, самоЛёт, ПоЕзд.

Третий раунд состоит в том, чтобы исправить ошибку в заведомо ошибочном предложении. На каждый ответ даётся тридцать - шестьдесят секунд на обдумывание. На этом этапе игрок заработает два очка, если исправит две ошибки. Предложения для третьего раунда: я летит на корабле во Москва; он сажусь на его место; мы заселился на гостинице; туристы загораем под пляже; поезд еду в Санкт-Петербург; я занимать свое места в самолете; я плохо говорить по английскому; самолет прилетает на месте в три часов; мы прибываем в Турция; я посетили много экскурсия. Чтобы облегчить задачу, ошибки можно подчеркнуть. С помощью данного задания можно еще раз отработать полученные навыки по грамматическим темам. В конце соревнуется несколько участников, победитель определяется по заработанным очкам.

Таким образом, использование игровых технологий в обучении русскому языку как иностранному позволяет решать многие коммуникативные задачи способствует включению учащихся в процесс обучения, содействует формированию речевых навыков и умений, подготавливает к взаимодействию в социальной среде. Игровой метод создает положительный психологический климат в учебном коллективе, способствует оптимизации учебного процесса, помогает преподавателю познакомить студентов с русским языком, русской культурой и традициями. Применение игровых технологий не должно преобладать в процессе обучения. Проведении игр разного рода может и должно стоять наряду с основными этапами урока. В свою очередь игра запускает процесс активизации занятия, способствует эффективному заучиванию огромного количества новых лексических единиц, грамматических структур. На начальном этапе обучения русскому как иностранному использование таких методов является преобладающим.

References:

Используемая литература:

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Акишина А.А. Учимся учить. Для преподавателя русского языка как иностранного / Акишина А.А., Каган О.Е. – М.: Русский язык. Курсы, 2010. – 256 с.
2. Будакова О.В. Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка 2012. – С. 152-154..
3. Конышева, А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: «Каро», 2008.
4. Пассов Е.И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению. – М.: Русский язык, 1989. – 276 с.