

ПРИМЕНЕНИЕ ИГР В ПРЕПОДАВАНИИ И ИЗУЧЕНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО

DOI: 10.53885/edinres.2021.32.91.010

Ж. У. Сидирова

Преподаватель кафедры русского языка и литературы Навоийский государственный педагогический институт

***Аннотация.** В преподавании русского как иностранного происходит постоянное развитие от традиционных методов до современных новаций, основанное на действиях или коммуникативное изучение языка. Это развитие возникло в результате потребностей студентов инновации и технологиях. Особенно в последнее десятилетие наблюдается рост интереса к преподаванию иностранных языков. В этом исследовании было подчеркнуто, что русский язык как иностранный следует преподавать студентам и школьникам с помощью игр, находясь в классном помещении.*

***Ключевые слова:** игра, обучение иностранному языку, русский язык как иностранный, методика, деятельность.*

THE USAGE OF GAMES IN TEACHING AND LEARNING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

J. U. Sidirova

Lecturer at the Department of Russian Language and Literature, Navoi State Pedagogical Institute

***Abstract.** Teaching Russian as a foreign language is constantly evolving from traditional methods to modern innovations based on action or communicative language learning. This development has arisen as a result of students' needs for innovation and technology. Especially in the last decade, there has been an increase in interest in teaching foreign languages. This study emphasized that Russian as a foreign language should be taught to students and schoolchildren through games in the classroom.*

***Key words:** game, teaching a foreign language, Russian as a foreign language, methodology, activity.*

RUS TILINI CHET TI LSIFATIDA O'RGATISH VA O'RGANISHDA O'YINLARDAN FOYDALANISH

J. U. Sidirova

Navoiy davlat pedagogika instituti rus tili va adabiyoti kafedrasida o'qituvchisi

***Annotatsiya.** Chet til sifatida rus tilini o'qitish an'anaviy usullardan zamona viy harakatlarga yoki kommunikativ tilni o'rganishga asoslangan*

zamonaviy yangiliklarga qarab rivojlanib bormoqda. Ushbu rivojlanish talabalarining innovatsiya va texnologiyalarga bo'lgan ehtiyojlari natijasida paydo bo'ldi. Ayniqsa, so'nggi o'n yil ichida chet tillarini o'qitishga bo'lgan qiziqish ortdi. Ushbu tadqiqot da rus tilini chet tili sifatida talabalar va maktab o'quvchilariga sinf miqiyosida o'yinlar orqali o'rgatish kerakligi ta'kidlangan.

Kalito's'lar: *o'yin, chettilinio'qitish, rustilichettilisifatida, metodika, faoliyat.*

«Значительная часть игр ребенка рассчитана на то, чтобы освежать и возбуждать в уме, процессы воспроизведения чтобы неугасимо поддерживать искры мысли...»

И. А. Сикорский

Изучение языка — это тяжелая работа. Необходимо прилагать усилия, чтобы понимать, точно повторять, манипулировать вновь понятым языком и использовать весь диапазон известного языка в разговоре или письменном сочинении. Усилия требуются на каждом этапе и должны поддерживаться в течение длительного периода времени. Игры помогают многим учащимся и побуждают их поддерживать интерес и мотивацию.

В преподавание даже на этапе планирования и подготовки к занятиям в идеальном виде включены деятельность учеников, достигнутый ими уровень развития. Поскольку деятельность педагога и учебная деятельность обучающихся всегда предметны, направлены на овладение конкретным содержанием изучаемых предметов, нетрудно выделить и третий элемент процесса — содержание изучаемого. Очевиден также динамический характер обучения, подвижность и изменчивость его элементов связей между ними. Изложенные факты — это, однако, лишь регистрация явлений. Задача же науки — за внешним, видимым, являющимся вскрыть действительное, внутреннее движение, т. е. сущность изучаемого.

Игры также помогают учителю создавать контексты, в которых язык будет полезным и значимым. Учащиеся хотят принять участие и для этого должны понимать, что говорят или пишут другие, и они должны говорить или писать, чтобы выразить свою точку зрения или предоставить информацию.

Многие игры предлагают такую же плотность практики, как и более обычные упражнения; некоторые нет. Однако важно качество практики.

Вклад тренировки заключается в концентрации на языковой форме и частом ее использовании в течение ограниченного периода времени. Многие игры предусматривают повторное использование языковой формы. Заставляя язык передавать информацию и мнения, игры обеспечивают ключевую особенность «тренировки» с возможностью ощутить работу языка как живое общение.

По мнению А. В. Кульневича, сложно классифицировать уроки игровой формы. Игровые технологии обучения отличаются исключительным разнообразием. Основной мотив игры — не результат, а процесс. Это усиливает их развивающее значение, но делает менее очевидным образова-

тельный эффект. Несомненно, у игровых уроков есть и образовательные возможности, если их рассматривать не разрозненно, а в системе. Можно, например, передвигаться от усвоения и использования фактов к их связям (от решения кроссвордов к их составлению), от описаний (уроки-путешествия) к объяснению.

Использование игр в обучении русскому языку само по себе не является новой идеей. Практически все учителя и преподаватели интегрируют игры в учебный процесс.

Чтобы эффективно использовать игры в классе, учитель должен придерживаться следующих правил. Игра должна иметь четкую обучающую цель и мотив. Например, для определения словарного запаса студенты могут нарисовать или разыграть слово. Эти игры имеют четкую цель и их формат может повторяться в разных разделах или темах.

Учитель должен распределять учеников по командам. Группировка может зависеть от многого, но в конечном итоге это должно зависеть от задачи, которую будут выполнять студенты. Обязательно объясните все необходимые процедуры и правила четко и медленно. Будьте уверены, что все слушают и понимают. При необходимости попросите студентов перефразировать их. В играх, в которые играли раньше, попросите учащихся изложить правила и процедуры перед началом игры.

Будьте последовательны. При необходимости используйте таймер, чтобы убедиться, что у всех есть столько же времени на ответ. Не начинайте следующий раунд, если все команды не будут иметь возможность пойти до окончания урока. Решите, будет ли принят только первый ответ, потому что иногда ученики говорят что-то неправильно, осознают это после того, как они это говорят, а затем исправляют это.

Будьте готовы. Убедитесь, что есть достаточно материалов, времени, вопросов и т. д. Как педагог, прогнозируйте, что всегда случается непредвиденное: собрание, отсутствие учеников, обилие или не хватило времени. Знание того, как работает игра, помогает принимать эти решения.

Важно установить границы или требования к играм, чтобы учащиеся могли сузить фокус своего творчества. Игры позволяют ученикам немного показать

их истинные личности, строят отношения с другими и практикуют различные навыки. Они также позволяют учителю видеть, кто знает информацию, а кто нет. Также становится более очевидным, что студентам нужно дополнительное обучение, или какие концепции могут или не могут быть реализованы адекватно.

Дети отличаются любопытством. Поэтому они проявляют особенное внимание к новым и неизвестным обстоятельствам. Внимание падает, когда обучаемым преподносятся известные им знания. Если учебный материал содержит мало или почти не содержит новой информации, то быстро достигается «психологическое насыщение». Учащиеся отвлекаются от того, что происходит на занятиях, проявляют так называемое «двигательное беспокойство». Поэтому педагогам следует помнить об этом «эффекте любопытства».

Прежде всего, важно указать четкую и значимую цель использования

языка, которая использует желание молодых учащихся общаться, например, действия, связанные с игрой, разгадыванием чего-либо или получением недостающей информации от другого человека. Все это имеет смысл и имеет значение для молодых учащихся.

Следующий важный критерий - бросить вызов учащимся и заставить их думать так, чтобы они были более вовлечены и, таким образом, глубже обрабатывали язык. Иногда существует опасность, что занятия используются потому, что они хорошо работают или потому, что учащимся они нравятся. Что важно и должно иметь наибольшее значение, так это ценность занятия для изучения языка.

Еще одним очень важным моментом является предоставление занятий, которые будут приятными и интересными и которые заставят детей захотеть продолжать их, чтобы они могли больше практиковаться, например, создание монстров, угадывание и игры с победителем или призом. Однако важно, чтобы все они имели четкую цель изучения языка, чтобы дети практиковались, а не для того, чтобы развлечь учеников.

Кроме того, следует выбирать занятия, которые вызывают у детей потребность или давление, заставляющее их использовать русский язык, поскольку, когда игра очень увлекательная, ученики, как правило, используют родной язык. Из-за естественного стремления к победе они могут обмануть и использовать свой первый язык. Следовательно, задание должно быть спланировано таким образом, чтобы на некоторых этапах от детей требовалось использовать русский язык, например, записывая свои ответы или заставляя их отчитываться перед классом на русском языке. Это увеличивает доступность и использование языка.

Наконец, имеет смысл предложить занятия, которые позволят детям проявить творческий подход к языку и дать им возможность экспериментировать с ним. Это поможет студентам проверить свои гипотезы о языке и будет способствовать развитию их внутренней языковой системы.

Существуют миллионы игр для преподавания иностранных языков, которые подходят для обучения и русского языка в классе. Вот несколько эффективных, интересных и всеми любимых игр:

1. Последний выживший

Это игра, которая дает студентам время подумать и поощряет взаимное обучение. Когда они слышат, как говорят другие студенты, они уловят некоторые слова. Попросите всех учеников сформировать круг и встать в центре с мячом. Все, что вам нужно сделать, это назвать категорию (еда, места, хобби и т. Д.) И передать мяч одному ученику. Пусть они передадут его другому ученику, пока они назовут слово, относящееся к теме. Если они повторяют слово или не могут сказать больше слов, им нужно сесть. Последний оставшийся человек / студент побеждает в игре.

2. Шарады

Это популярная игра, похожая на Иллюстрирование. Это отличная игра, которая заставит ваших учеников двигаться. Для начала нужно записать на бумаге пару слов. Убедитесь, что их знает большинство учеников. Разделите класс на две команды, и по одному человеку от каждой команды выберет лист бумаги и разыграет слово. За каждое правильно угаданное

слово команда получает очко.

3. Иллюстрирование

Он похож на шараду, но ваши ученики будут рисовать, а не разыгрывать слова. Вы можете использовать карты из настоящей настольной игры для этого задания или сделать свои собственные!

Как и в шарадах, вам также нужно разделить класс на две команды. Один человек из Команды А выходит вперед и вытягивает карту / слово. Студент должен передать слово своей команде, используя только рисунки. Существуют определенные правила, например, ученики не могут использовать слова, символы или жесты рук. Каждому ученику должно быть отведено 3 минуты. Команда, первой набравшая 10 очков, становится победителем.

4. Настольная гонка

Это очень забавная игра, которая используется для обновления словарного запаса. Вот что нужно делать:

Разделите класс на две команды и дайте каждой команде цветной маркер. Проведите линию посередине доски и напишите тему вверху. Затем ученики должны написать столько слов, связанных с темой, в эстафете. Первый человек напишет первое слово и передаст цветной маркер следующему в строке. Оценивайте каждую команду по одному очку за каждое правильное слово. Нечитаемые или неправильно написанные слова не учитываются.

5. Запрещенные слова

Ищите игру, которая поможет вашим ученикам попрактиковаться в синонимах и описаниях? Попробуйте Запрещенные слова - подходит для более продвинутых учеников. Разделите класс на две части и попросите две команды сесть по разные стороны комнаты, лицом друг к другу. Выберите одного человека, который сядет перед своей командой, встанет за учениками и возьмет лист бумаги с надписью на нем.

У команды есть три минуты, чтобы заставить того, кто впереди, произнести слово на бумаге. Они не могут сказать ни слова; они могут упоминать только синонимы и описания того слова, которое вы держите в руках.

6. Палач

Любимая игра учителей, «Палач», можно использовать в начале урока, чтобы разогреть учеников и сделать их более активными. Это особенно хорошо для молодых студентов.

Сначала придумайте слово и напишите количество букв на доске, используя тире, чтобы отобразить там много букв. Затем попросите студентов предложить письмо. Если он присутствует в слове, напишите его во всех правильных местах. Если буквы нет в слове, отложите ее в сторону и начните рисовать изображение повешенного.

Вы должны продолжать это до тех пор, пока ученики не угадают слово правильно, ваши ученики выиграют. Если вы заполните диаграмму, вы выиграете.

7. Акроним классной доски

Во-первых, вы должны написать слово на доске вертикально. Каждый

ученик должен придумать слово, начинающееся с каждой буквы вертикального слова. Вы можете изменить правило и потребовать, чтобы слова были связаны с аббревиатурой.

Необходимо помнить, что ни одна деятельность не может одновременно удовлетворять всем критериям. Поэтому всегда важно решить, каковы приоритеты, прежде чем выбирать вид деятельности. Процесс адаптации заданий, описанных в учебниках, - хороший способ начать создавать собственные материалы для учителей. Есть много способов приспособить язык или задачу к уровню учеников и учебной ситуации. Например, мы можем упростить язык или задачу или сделать их более трудными и сложными. Кроме того, мы можем использовать дидактические материалы из учебника или подготовить свои собственные. Кроме того, мы можем сделать занятие более интересным для детей, предоставив им пространство для собственного творчества.

Помимо удовлетворения потребностей студентов, процесс адаптации деятельности — это полезный способ получить свежий взгляд на наше обучение. Более того, это также помогает отойти от нашего учения и посмотреть на него, чтобы выяснить, что работает, а что нет. Также полезно узнать мнение учеников, чтобы проверить наше собственное восприятие.

Подводя итог, можно сказать, что главный аргумент в пользу адаптации материалов заключается не только в том, чтобы обеспечить лучшее соответствие между нашим обучением и потребностями наших студентов, но и с тем, чтобы отойти от рутины нашего повседневного обучения и рассмотреть его с другой точки зрения.

Результаты исследований показывают, что практика преподавания реализованные через игру, оказывают значительно большее влияние на повышение уровня обучения, чем на практикетрадиционными методами. Этот результат еще раз подтверждает важность игры в обязательном процессе. Активное использование тренерами игры в своих классах гарантирует, что дети успешно выучат иностранный язык через развлечения. Вопреки мнению взрослых, игра — это не просто развлечение для ребенка; это «работа», ведь через игры ребенок познает мир взрослых, и он / она готовится к жизни. Он / она также узнает о командной работе, управлении стресса и социальных норм.

Библиография

Загвязинский В.И. Методология и методика дидактического исследования. — М., 1982.

Кульневич С.В., Лакоценина Т.П. Не совсем обычный урок. — Ростов-на-Дону, 2001.

Подласый И.П. Педагогика. — М.: ВЛАДОС, 2001. — Кн.1: Общие основы обучения.

Avedon, M.E. and Brian, B.S. (1971) Learning through Games. The Study of Games. New York: John Wiley & Sons, Inc: pp 315-321.

Hadfield, J. (1990). A Collection of Games and Activities for Low to Mid-Intermediate students of English. Intermediate Communication Games. Hong Kong: Thomas and Nelson and Nelson and Sons Ltd.

<https://www.opportunity-china.com/blog/10-classroom-games-esl/>