

Применение лингвистической игры на занятиях русского языка

Морозова Ирина Георгиевна
irena-irida@rambler.ru

Старший преподаватель

Узбекский государственный университет мировых языков

Аннотация: В статье рассматривается сущность игровой технологии, даются общие принципы ее использования, отмечается важность применения данной технологии в образовательном процессе для всестороннего развития обучающейся молодежи. Особое внимание уделяется лингвистической игре – комплексу методов и приемов организации учебного процесса, направленному на изучение языка, улучшение речевых навыков, развитие логического мышления и коммуникативных способностей обучающихся с учетом орфоэпических, словообразовательных, лексических, морфологических, синтаксических, стилистических особенностей устной и письменной речи. Приводятся рекомендации и нормы использования лингвистических игр на занятии по русскому языку для более продуктивного результата по изучению и/или закреплению нового материала. Также статья предлагает следующую классификацию игр: некоммуникативные, предкоммуникативные, коммуникативные игровые задания. Особенности данных игровых заданий представлены на примере таких игр, как Найди букву, Филворд, Ребус, Наборщик, Сюжетно-ролевая игра. Предлагаются сценарии проведения отдельных игровых заданий для отработки языковых, речевых, коммуникативных навыков обучающихся с учетом их уровня владения русским языком для более продуктивного усвоения изучаемой дисциплины.

Ключевые слова: игровая технология; принципы игровой технологии; лингвистическая игра; некоммуникативные, предкоммуникативные, коммуникативные игры.

Rus tili darslarida lingvistik o'yinlardan foydalanish

Morozova Irina Georgiyevna
irena-irida@rambler.ru

Katta o'qituvchi

O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti

Annotatsiya: Maqolada o'yin texnologiyasining mohiyati o'rganilib, undan foydalanishning umumiy tamoyillari ko'rsatilgan va yoshlarning har tomonlama kamol topishi uchun ta'lim jarayonida ushbu texnologiyadan foydalanish muhimligi qayd etilgan. Og'zaki va yozma nutqning orfoepik, so'z yasash, leksik, morfologik, sintaktik, stilistik xususiyatlarini hisobga olgan holda, tilni o'rganish, nutq ko'nikmalarini takomillashtirish, mantiqiy fikrlash va muloqot qobiliyatlarini rivojlantirishga qaratilgan o'quv jarayonini tashkil etishning uslub va usullari majmuasi - lingvistik o'yinga alohida e'tibor beriladi. Rus tili darslarida lingvistik o'yinlardan foydalanish bo'yicha tavsiyalar va standartlar yangi materialni o'rganish va / yoki mustahkamlashda yanada samarali natijaga erishish uchun taqdim etiladi. Maqolada, shuningdek, o'yinlarning quyidagi tasnifi taklif etiladi: kommunikativ bo'lmagan, aloqa oldidan, kommunikativ o'yin vazifalari. Ushbu o'yin vazifalarining xususiyatlari "Hatni top", "To'ldiruvchi so'z", "Rebus", "Yozuvchi", "Rolli o'yin" kabi o'yinlar misolida keltirilgan. O'rganilayotgan fanni yanada samarali o'zlashtirish uchun rus tilini bilish darajasini hisobga olgan holda talabalarning til, nutq va muloqot qobiliyatlarini mashq qilish uchun individual o'yin topshiriqlarini bajarish stsenariylari taklif etiladi.

Kalit so'zlar: o'yin texnologiyasi; o'yin texnologiyasi tamoyillari; lingvistik o'yin; kommunikativ bo'lmagan, aloqa oldidan, kommunikativ o'yinlar.

Using linguistic game in Russian language classes

Morozova Irina Georgievna
irena-irida@rambler.ru

Senior Lecturer
Uzbekistan State World Languages University

Annotation: *The article considers the essence of game technology, gives general principles of its use, notes the importance of using this technology in the educational process for the comprehensive development of young learners. Special attention is paid to the linguistic game - a set of methods and techniques for organizing the educational process aimed at learning the language, improving language skills, developing logical thinking and communicative abilities of students, taking into account orthoepic, word formation, lexical, morphological, syntactic, stylistic features of oral and written language. Recommendations and norms of using language games in Russian language teaching for more productive results in learning and/or consolidation of new material are given. The article also offers the following classification of games: non-communicative, pre-communicative, communicative game tasks. The characteristics of these game tasks are presented on the example of such games as Find a letter, Fillword, Rebus, Typesetter, Role-playing game. Scenarios of individual game tasks are offered for practice of language, speech, communicative skills of students taking into account their level of Russian language for more productive assimilation of the studied discipline.*

Key words: *game technology; principles of game technology; linguistic game; non-communicative, pre-communicative, communicative games.*

Современная педагогика нацелена на формирование гармонично развитой личности, способной критически мыслить, принимать решения в непростых ситуациях, быть конкурентноспособной на рынке труда, а главное – обладать навыками компетентностно-деятельностного подхода, т.е. уметь применять имеющиеся знания на практике. На помощь преподавателю приходят инновационные педагогические технологии, такие как проектная технология, технология критического мышления, игровая технология, технология проблемного обучения, технология ТРИЗ и т.д. Данные технологии способствуют удовлетворению актуальных запросов всех участников образовательного процесса. Выбор той или иной технологии обуславливается задачами конкретного занятия и полностью остается за педагогом.

Остановимся на игровой технологии.

Игровая технология представляет собой совокупность методов и приемов организации учебного процесса, представленных в игровой форме, что может способствовать более продуктивному усвоению учебного материала.

Исследователи игры – от Платона до Канта и Шиллера, от Коменского до Хейзинги и Берна – подчеркивают ее универсальные возможности в эстетическом и нравственном воспитании, формировании коллективистских черт личности, познавательных интересов, выработке воли и характера, в интеллектуальном, эмоциональном, сенсорном и физическом развитии, развитии творческого мышления и воображения (Надолинская, 2014).

Игра является одним из доступных и продуктивных способов передачи информации от старшего поколения младшему. Дети, играя, познают окружающий их мир и более качественно запоминают новую информацию. Вырастая, они все также склонны к игровой коммуникации в целях изучения нового материала. Именно поэтому игровая технология вполне применима и на занятиях в ВОО.

На сегодняшний день существует большое количество разных видов педагогических игр. Однако все они строятся на определенных общих принципах:

- принцип постепенного перехода от простого к сложному. Обучающиеся должны понимать усложнение игры в ее процессе. Если же сложность возникает на первых этапах – путанное толкование правил игры, непростые условия ее реализации – то интерес к игре утрачивается, поставленная задача остается нереализованной;

- принцип добровольного участия. Принудительное участие в игре любого вида не даст положительного результата, можно наоборот спровоцировать негативное отношение и к занятию, и к предмету в целом;

- принцип связи с реальностью. Игра в идеале должна отображать реалии окружающей действительности, а не оставаться самоцелью;

- принцип динамичного развития. Сюжет игры, ее течение должны постепенно нарастать, необходимо развитие, накручивание события, рост. Таким образом у обучающихся будет нарастать интерес к игре, возникнет чувство более глубокого погружения в нее.

Остановимся более подробно на лингвистических играх.

Лингвистическая игра представляет собой комплекс методов и приемов организации учебного процесса, направленный на изучение языка, улучшение речевых навыков, развитие логического мышления и коммуникативных способностей обучающихся с учетом орфоэпических, словообразовательных, лексических, морфологических, синтаксических, стилистических особенностей устной и письменной речи.

Лингвистическая игра позволяет совместить обучающий и развлекательный момент. «Особенностью лингвистической игры в процессе обучения языку является то, что в ней заключена игровая ситуация, носящая элемент развлечения. Это порождает положительную мотивацию, которая помогает преодолеть неуверенность» (Узбеков, 2021).

Существует большое разнообразие лингвистических игр: анаграмма, метаграмма, кроссворд, сканворд, чайнворд, филворд, ребус, шарада, эрудит, наборщик, угадай-ка и т.д. Особенность этих игр заключается в возможности свободно варьировать сложность материала, исходя из уровня владения обучающимися русским языком, а также легко компоновать и соотносить лексический игровой материал с грамматической темой текущего занятия.

Для того чтобы любая игра, в том числе лингвистическая, достигла поставленных целей, преподавателю необходимо придерживаться следующих норм ее проведения:

- тщательно подбирать игру для проведения ее в аудитории, учитывая уровень знаний студентов, их темперамент, конфессиональную принадлежность, гендер, возраст и т.п.;

- доходчиво объяснить обучающимся условия и цель проведения игры;

- использовать в качестве игрового наполнения учебный материал;

- внести соревновательный элемент (победителем станет тот, кто сможет выполнить задание первым/кто выполнит его верно/кто даст больше ответов на поставленный вопрос);

- предложить студентам выбор социальной роли/позиции, если таковые предполагаются условиями проводимой игры;

- аргументированно подвести итог, объявить победителя. Желательно произвести награждение, пусть даже и символическое, это будет способствовать дальнейшей работе при проведении игр.

При этом следует помнить, что роль преподавателя будет сводиться к роли наблюдающего или направляющего. Педагог не должен брать на себя авторитарное руководство игровым процессом. Не следует категорично высказываться о допущенных студентами ошибках, не стоит направлять течение игры в другое русло, если преподавателю покажется, что обучающиеся отклоняются от темы и игровых задач. Можно после завершения игрового процесса показать ребятам возможные варианты развития событий. Подобное поведение в дальнейшем также будет способствовать более охотному вовлечению студентов в игровой процесс, формированию у молодежи смелости выступления на публике и высказывания собственного мнения без опасения быть поднятым на смех или уличенным в

неверных решениях, увеличению интереса к изучаемой дисциплине и желанию более глубокого и детального ее постижения, построению доверительных отношений друг с другом и с преподавателем.

Все лингвистические игры можно разделить на три вида: некоммуникативные, предкоммуникативные, коммуникативные.

Некоммуникативные игры используются с целью усвоить и отработать языковые модели, лексический или морфологический материал, словообразовательные или синтаксические конструкции. Однако речевая задача перед некоммуникативными играми не стоит.

Некоммуникативной игрой является игра «Найди букву» («Буква потерялась»). Предлагаем студентам восстановить слова, поставив пропущенную (потерянную) букву (табл. 1). Лексическим материалом могут послужить названия кафе, блюд, газет, вывесок или просто лексемы на отработку какой-либо орфограммы – например, чередование гласных в корне, чередование согласных в однокоренных словах и т.д.

Табл. 1. Найди букву

Ребята, мы с вами пришли в кафе пообедать. Но что мы видим? В некоторых названиях блюд отсутствуют буквы. Чтобы заказать блюдо, вы должны найти пропавшую букву.			
Г...рячие блюда			
Мант... с мяс...м (5 шт.)	25 тыс.	Мант... с тыкв...й (5 шт.)	20 тыс.
Биф...текс с г...рошком	45 тыс.	Биф...текс с грибам...	35 тыс.
Люля- к...баб	10 тыс.	Шур...а из г...вядины	13 тыс.
С...латы			
Вин...грет	20 тыс.	Греч...ский	35 тыс.
Селё...ка под шуб...й	35 тыс.	...ливье	35 тыс.
Свеж...й сала...	30 тыс.	Му...ской капри...	40 тыс.
Д...серты			
Г...рячий ш...колад	26 тыс.	Ванильн...е м...роженое	35 тыс.
Пир...жки с вишн...й (3 шт.)	30 тыс.	Пир...жки с малин...й (3 шт.)	30 тыс.
Меренг...вый руле...	45 тыс.	Пиро...ное «Ска...ка»	40 тыс.

Еще одним примером некоммуникативной игры является филворд. Филворд или венгерский кроссворд – это вид кроссворда, который отличается от классического тем, что в нем отсутствуют пустые (черные) клеточки, отдельные вопросы-задания, нумерация слов, строгое разделение прямых вертикальных и горизонтальных направлений, пересечение слов. Филворд представляет собой поле, заполненное буквами, некоторые из которых складываются в заданные слова (имена существительные в форме именительного падежа единственного числа). Данные слова можно обозначить сразу списком или дать обучающимся возможность самим их выявить в рабочем поле филворда, назвав лишь тему, объединяющую загаданные лексемы.

Филворд «Университет»: грант, декан, контракт, контроль, кредит, пара, сессия (табл. 2).

Табл. 2. Филворд

П	С	Е	С	С	И	Я
А	Р	А	К	О	Н	К
К	О	Н	Т	Г	Т	Р
Ш	Х	Щ	Р	Р	Р	Е
Д	Е	К	О	А	А	Д

Ь	Ю	А	Л	Н	К	И
Э	Ш	Н	Ь	Т	Т	Т

Также в качестве лексического материала можно использовать термины по грамматической теме занятия.

Предкоммуникативные игры вырабатывают речевые навыки и формируют готовность к общению на изучаемом языке. Предкоммуникативные игры представляют собой своеобразный переход от овладения языком к овладению речевым общением.

Примером предкоммуникативной игры может послужить игра «Наборщик». Условие игры заключается в том, чтобы составить наибольшее количество слов из букв заданной лексемы. Слова должны быть только именами существительными в начальной форме (табл. 3). Предкоммуникативность эта игра обретает в том случае, когда преподаватель просит вычленив схожие по любому признаку слова, подобрать к получившимся существительным подходящие имена прилагательные, назвать синонимы или антонимы, составить предложения.

Табл. 3. Наборщик

ОБРАЗОВАНИЕ
Воз, зов, ров, вор, боа, бра, база, ваза, рана, зона, роза, небо, нора, звон, вазон, образ, боров...

Еще одна предкоммуникативная игра – ребус. Это особый вид головоломки, который требует от обучающихся не только знания языка, но и логического мышления, внимательности и скорости соображения. Как и в предыдущем примере ребус становится предкоммуникативной игрой тогда, когда педагог просит продолжить работу над разгаданным словом. Например, после того как студенты отгадают ребус (табл. 4), предлагает ответить на следующие вопросы:

Кто такой родственник?

С кем из ваших родственников вы близки?

Расскажите про своих ближайших родственников? Кто они? Чем занимаются?

Табл. 4. Ребус

			
3, 2, 1	19, 20	1, 2, 3	3, 2, 1
Ответ: РОДСТВЕННИК			

Коммуникативные игры, как видно из названия, применяются для формирования речевой компетенции обучающихся путем самостоятельного выбора ими необходимых для коммуникации лингвистических единиц.

Самым ярким примером коммуникативной игры является сюжетно-ролевая (ролевая) игра. Студенты разыгрывают предложенный сценарий. Они сами решают, каковы будут пути ведения сюжетно-ролевой игры, самостоятельно отбирают слова для построения диалогов.

Помощь преподавателя в этом случае заключается в подборе сюжета к знакомым для студентов ситуациям.

Например, сценарий «студенческие будни» возможен в двух хорошо знакомых для обучающихся вариантах.

Вариант первый: студент пришел в столовую на большой перемене пообедать. Задача: посоветоваться с работником столовой и выбрать блюдо с учетом небольшого количества времени (большая перемена длится 30 минут – нужно успеть выбрать блюдо, купить его, съесть и вернуться в аудиторию). Работу желательно проводить в парах. Лица, участвующие в диалоге – студент, работник столовой.

Вариант второй: студент скачал из интернета реферат/доклад/задание (или списал самостоятельную работу у друга) и выдал за собственную работу. Преподаватель работу не принял. Данный сценарий можно проводить в групповой форме, делим студентов на две группы. Первая группа выступает со стороны студента, ребята пробуют доказать, что такая форма работы возможна, т.к. студент все равно задание выполнил. Они подбирают аргументы для оправдания такого поступка. Вторая группа выступает со стороны преподавателя, обучающиеся выдвигают контраргументы, пробуют доказать невозможность приема этого реферата/доклада/задания/самостоятельной работы.

Бесспорно, игровая технология не является панацеей, ожидаемый продуктивный результат она даст только при условии грамотного ее использования преподавателем в совокупности с другими педагогическими технологиями. Однако ее применение может значительно облегчить изучение русского языка студентами групп с узбекским языком обучения.

Список использованной литературы:

1. Морозова, И.Г. (2024). Игровые технологии на занятиях русского языка в узбекоязычной аудитории. *Образование и наука в XXI веке, Выпуск №57–4*, 37–42.
2. Надолинская, Т.В. (2014). Феномен игры в контексте истории философии, культуры и педагогики. *Инновационные проекты и программы в образовании*, (4), 31–36.
3. Узбеков, Т.С. (2020). Языковая игра как средство порождения мотивации в процессе обучения русскому языку. *Иностранные языки в Узбекистане*, (3), 155–172.
4. Узбеков, Т.С. (2021). «Русский язык» и лингвистическая игра в тюркоязычной аудитории. В *Сборник научных трудов Международной научно-практической конференции XVII Виноградовские чтения* (с. 115–118). Екатеринбург.