

ПСИХОЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ И ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР В ОБУЧЕНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА.

Мадрахимова Барно Фрунзевна

Ургенчский Государственный университет,
факультет филологии, кафедра русского языка и литературы

Мадрахимова Зебо Фрунзевна,

Университет-Маъмуна,
преподаватель кафедры языка и литературы

madрахimovazebo76@gmail.com

Использование дидактических игр в обучении русскому языку опирается на научные исследования в области психолингвистики и педагогики. Игры способствуют развитию языковых навыков, созданию комфортной образовательной среды и повышению эффективности учебного процесса.

1. Психолингвистические основы

Психолингвистика изучает процессы восприятия, понимания, воспроизведения и усвоения языка. В контексте игровых методов важны следующие аспекты:

Зона ближайшего развития (Л.С. Выготский) – игра создает условия, в которых обучающийся способен выполнить задания, чуть превышающие его текущий уровень, благодаря опоре на игровую ситуацию и взаимодействие с другими участниками.

Механизмы языкового кодирования – игровые упражнения активизируют работу кратковременной и долговременной памяти, способствуют лучшему запоминанию лексики и грамматики.

Ассоциативное запоминание – игровые элементы (образы, движения, рифмы, ролевые ситуации) формируют прочные связи в памяти учащихся.

Развитие спонтанной речи – игры создают условия для неформального общения на изучаемом языке, приближая процесс обучения к естественному языковому опыту.

2. Педагогические основы

Современная педагогика рассматривает игру как важный элемент деятельностного подхода к обучению. Основные принципы, на которых базируется использование игр:

Принцип коммуникативности – игра создает реальную или смоделированную ситуацию общения, позволяя учащимся применять язык на практике.

Принцип активности – студенты не являются пассивными слушателями, а активно участвуют в учебном процессе.

Принцип наглядности – игровая форма позволяет легче усваивать материал за счет использования визуальных, аудиальных и кинестетических элементов.

Принцип сотрудничества – групповые игры способствуют развитию навыков взаимодействия, что особенно важно при изучении языка.

Игровая деятельность как средство мотивации и активизации познавательной деятельности

Мотивация – ключевой фактор успешного изучения иностранного языка. Игровая деятельность активизирует познавательную активность студентов и делает учебный процесс более увлекательным.

1. Виды мотивации и их связь с игровыми методами

Внутренняя мотивация – возникает, когда обучение приносит удовольствие. Игры помогают создать позитивную атмосферу, снижают страх ошибки и делают процесс увлекательным.

Внешняя мотивация – поддерживается системой игровых поощрений (баллы, соревнования, награды).

Социальная мотивация – командные игры развивают желание взаимодействовать с другими участниками.

2. Как игры активизируют познавательную деятельность

Включение эмоционального компонента – радость от игры способствует лучшему усвоению материала.

Создание проблемных ситуаций – игровые задания побуждают студентов анализировать информацию, искать решения, применять знания на практике.

Обучение через опыт – в процессе игры учащиеся не просто запоминают информацию, а используют ее в реальных речевых ситуациях.

3. Примеры игровых методик для повышения мотивации

"Языковой квест" – студенты решают задачи, используя языковые знания.

"Ролевая игра" – моделируются реальные диалоговые ситуации.

"Лексические карты" – работа с ассоциациями для запоминания новых слов.

"Грамматический марафон" – соревнование на знание грамматических правил.

Игровые методы способствуют развитию языковых навыков, поддерживают интерес к обучению и делают процесс изучения русского языка более эффективным. Их психолингвистическая и педагогическая обоснованность

подтверждает необходимость активного внедрения игр в образовательную практику.

Игры на лексику

1. Лексический пазл

Цель: Развитие словарного запаса, обучение составлению словосочетаний и предложений.

Материалы: Карточки с частями слов, словосочетаниями или фразами.

Ход игры:

Учащимся раздаются карточки с отдельными словами или частями предложений.

Они должны соединить карточки так, чтобы получились правильные словосочетания или осмысленные предложения.

В усложненной версии можно включить синонимы, антонимы или перефразированные варианты.

Пример:

Карточки: "зелёное", "яблоко", "красная", "машина" → верные сочетания: "зелёное яблоко", "красная машина".

2. Ассоциации

Цель: Развитие ассоциативного мышления и закрепление тематической лексики.

Материалы: Список слов или карточки.

Ход игры:

Ведущий называет слово, а ученики по очереди называют ассоциации.

Можно использовать цепочку ассоциаций: следующий участник называет слово, связанное с предыдущим.

Вариант: игра в парах — один студент говорит слово, второй придумывает ассоциацию и объясняет её.

Пример:

Слово "лето" → "жара" → "мороженое" → "отпуск" → "море".

3. Составь рассказ

Цель: Развитие навыков связной речи, лексического разнообразия.

Материалы: Карточки со словами (существительные, прилагательные, глаголы).

Ход игры:

Учащимся раздаются карточки с разными словами.

Они должны составить рассказ, используя все слова из карточек.

Можно усложнить задание, добавив временные ограничения или дополнительные условия (например, рассказ должен быть в форме диалога).

Пример:

Карточки: "кошка", "старый дом", "бежать", "тайна" → рассказ о кошке, которая живет в старом доме и раскрывает тайну.

Игры на грамматику

1. Падежный квест

Цель: Закрепление падежных окончаний и управления.

Материалы: Карточки с предложениями, в которых пропущены падежные окончания.

Ход игры:

Учащиеся по очереди тянут карточки и вставляют правильные окончания.

Дополнительный вариант: студенты ходят по классу и собирают "ключи" к заданиям (например, находят карточки с падежными вопросами).

Пример:

Карточка: "Я люблю (театр)." → "Я люблю театр." (винительный падеж)

2. Исправь ошибку

Цель: Развитие грамотности и внимательности к грамматическим нормам.

Материалы: Тексты или предложения с ошибками.

Ход игры:

Ученики получают текст с ошибками и должны их исправить.

Ошибки могут касаться склонения, спряжения, порядка слов.

Можно добавить элемент соревнования: кто исправит больше ошибок за ограниченное время.

Пример:

Неверно: "Я вижу красивую дерево."

Верно: "Я вижу красивое дерево."

3. Грамматический конструктор

Цель: Закрепление знаний о структуре предложений.

Материалы: Карточки с разными частями речи.

Ход игры:

Ученики получают набор слов и должны составить грамматически правильные предложения.

Усложненный вариант: составить как можно больше разных предложений из одних и тех же слов.

Пример:

Карточки: "мальчик", "читать", "интересная книга" → **"Мальчик читает интересную книгу."**

Игры на фонетику

1. Скороговорочный марафон

Цель: Улучшение произношения, развитие фонетического слуха.

Материалы: Лист с русскими скороговорками.

Ход игры:

Ученики по очереди читают скороговорки.

Можно организовать соревнование: кто прочтет быстрее и без ошибок.

Дополнительный вариант: произнести скороговорку с разной интонацией (весело, грустно, с удивлением).

Пример:

"На дворе трава, на траве дрова."

2. Фонетическая рыбалка

Цель: Развитие навыков различения звуков, автоматизация произношения.

Материалы: Карточки с буквами или слогами, «удочки» (например, магнитные палочки).

Ход игры:

Ученики «ловят» карточки с определенными звуками и должны придумать слово с этим звуком.

Можно варьировать задание: собирать слова из слогов, различать твердые/мягкие, звонкие/глухие согласные.

Пример:

Карточка "Ч" → слово "Чай".

Карточки "РА", "БО", "ТА" → слово "работа".

Игры делают изучение русского языка увлекательным, помогают закреплять лексику, грамматику и фонетику в естественной форме. Они повышают мотивацию студентов, делают обучение интерактивным и эффективным.

Использованная литература:

1. Богин Г.И. Методика преподавания русского языка как иностранного. — М.: Русский язык, 2001.
2. Вербицкая Л.А. Игровые технологии в обучении русскому языку. — М.: Просвещение, 2010.
3. Зимняя И.А. Психология обучения: Учебник для вузов. — М.: Логос, 2005.
4. Князева О.Ю. Игровые технологии в преподавании русского языка как иностранного. — СПб.: Златоуст, 2014.
5. Махмурян К.С. Дидактические игры на уроках русского языка. — М.: Просвещение, 1982.

6. Мещерякова И.П., Степанова С.Н. Методика обучения русскому языку в начальной школе: Учебник для вузов. — М.: Академия, 2006.
7. Обухова Л.Ф. Возрастная психология. Развитие ребенка от рождения до 17 лет. — М.: Тривола, 1996.
8. Савенкова Л.Г. Игровые технологии в образовательном процессе. — М.: Академия, 2012.
9. Скаткин М.Н., Петровская Л.А. Педагогика: Учебник для вузов. — М.: Просвещение, 2000.
10. Хижняк И.Н. Игровые методы обучения в практике преподавания РКИ. // Вестник РУДН. Серия: Русский и иностранные языки. — 2015. — №2. — С. 45–52.