



CENTRAL ASIAN JOURNAL OF THEORETICAL AND APPLIED SCIENCES

Volume: 03 Issue: 11 | Nov 2022 ISSN: 2660-5317
<https://cajotas.centralasianstudies.org>

Использование Игр При Обучении Русскому Языку Как Иностранному

Абдурашидова Нозима Абдурахмон кизи

Магистрант Русской филологии Узбекского государственного университета мировых языков
nozimaabdurashidova2000gmail.com

Received 9th Sep 2022, Accepted 8th Oct 2022, Online 4th Nov 2022

Аннотация: *Статья посвящена использованию игровых методов и приемов в процессе обучения русскому языку как иностранному. Автор рассматривает основные аспекты игр, структуру игры как деятельности, различные модификации деловых игр, отличительные черты дидактических игр, возможности использования игровых технологий на занятиях по русскому языку для повышения мотивации учащихся к обучению.*

Ключевые слова: *игровая деятельность, мотивационные возможности, функции игровой технологии, педагогическая игра, деловые игры.*

ВВЕДЕНИЕ

Основной целью Национальной программы народного образования Узбекистана является обеспечение преемственности системы образования. В настоящее время образовательные учреждения находятся в постоянном поиске новых направлений и резервов совершенствования учебного процесса, качественной подготовки педагогических кадров, установления долгосрочных и продуктивных связей с образовательными учреждениями республики. Сегодня они являются центром образовательной деятельности, формирующей основу передового мышления, современного подхода к решению задач в социально-экономической сфере. Одним из способов активизации учебной деятельности студентов неязыковых вузов, повышения уровня их мотивации к изучению русского языка как иностранного и овладения навыками профессионально-ориентированного иноязычного общения являются игровые технологии.

Феномен игры состоит в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она может перерасти в обучение, воспитание, творчество, в модель как человеческих отношений, так и проявлений в труде. В современных условиях использование игровых технологий в повышении мотивации в процессе обучения студентов неязыковых вузов весьма актуально. Проблема развития учебной мотивации у студентов является предметом исследования педагогов, ученых на протяжении многих лет.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Целью изучения русского языка как иностранного является не его языковая система, а общение на изучаемом языке. Игровые технологии помогают решить эти проблемы. В педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д.Ушинский, Л.П.Блонский, С.Л.Рубинштейн, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин. А. Я. К обучению привлекались Герд, Е.М.Дементьев, П.Ф.Легафт, А.Скотак и др. и др. Организаторами методической работы над игрой были Н. П. Булатов, В. В. Гориневский, В. Г. Марз. , Е.М. Минский и др. В КАЧЕСТВЕ. Макаренко и другие педагоги утверждают, что необходимо широко использовать игру в учебном процессе, так как она позволяет облечь мировоззрение в формы, не похожие на обычное обучение: здесь фантазия, самостоятельный поиск ответа, и новый взгляд на уже известные факты и явления, пополнение и расширение знаний, установление связей, сходства и различия между отдельными событиями.

Игра, как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим, применялась с древности. Игра находит широкое применение в народной педагогике, дошкольных и внешкольных учреждениях. В вузе, делающем ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях: - как самостоятельная технология освоения понятия, темы и даже раздела предмета; - как элемент (иногда весьма значительный) более обширной технологии; - в виде урока (урока) или его части (введение, объяснение, закрепление, упражнение, контроль); - как технология внеурочной работы. В понятие «игровые педагогические технологии» входит достаточно обширная группа методов и приемов организации учебного процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр в целом педагогическая игра имеет четко поставленную цель обучения и соответствующий педагогический результат. Преимущества игровых технологий: - повышается степень вовлеченности обучающихся в учебную и творческую деятельность; - учащиеся могут проявить свои способности и активность; - создаются условия для стимулирования интеллектуального потенциала обучающегося; - расширяет кругозор, закрепляет знания, пробуждает интерес к различным областям науки, техники, искусства, развивает изобретательность, сообразительность; - у многих студентов повысилась самооценка, уверенность в себе; - студенты приобретают умение отстаивать свою точку зрения; - развитие способности терпеть общение, чувства товарищества и взаимопомощи.

Особое внимание следует уделить особенностям использования игровых технологий на занятиях по русскому языку для повышения мотивации к обучению у учащихся среднего и старшего звена. В подростковом возрасте отмечается обострение потребности в создании собственного мира, стремление к взрослости, бурное воображение, воображение, появление спонтанных групповых игр. Особенности игры в студенческом возрасте - направленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к шалости, направленность на речевую деятельность. Поэтому в этом возрасте школьников интересуют деловые игры. Деловая игра используется для решения комплексных задач по усвоению и закреплению материала, развитию творческих способностей, формированию общеучебных умений и навыков, позволяет понять и изучить учебный материал с различных позиций. В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр; имитационные, оперативные, ролевые игры, бизнес-театр.

Симуляционные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например, совета наставников, отдела, мастерской, площадки и т. д. События, Европейский журнал исследований и размышлений в области образовательных наук, том. 8 No. 5, 2020 ISSN 2056-5852 Progressive Academic Publishing, UK Страница 39

www.idpublications.org специфическая деятельность людей (деловая встреча, обсуждение плана, ведение беседы, кабинет управляющего магазином, переговорная и т.п.) можно имитировать. Оперативные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например приемы написания эссе, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры такого типа проводятся в условиях, имитирующих реальность. Исполнение ролей. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действия по выполнению функций и обязанностей конкретного человека.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-игра ситуации, роли с «обязательным содержанием» распределяются между учащимися. «Бизнес-театр». Разыгрывается какая-то ситуация, поведение человека в этой среде. Здесь учащийся должен мобилизовать весь свой опыт, знания, умения, уметь вживаться в образ определенного человека, понимать его действия, оценивать ситуацию и находить правильную линию поведения. Основная задача постановочного метода - научить учащегося ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, порядка [5, с. 238]. В ходе игры воспитатель должен создать атмосферу доверия, уверенности в своих силах и достижимости поставленных целей. Залогом этого является дружелюбие, тактичность учителя, поощрение, одобрение действий учащихся. Особенностью игры является ее коллективный характер. Поэтому отношения друг с другом должны строиться на основе сотрудничества. Задача педагога - воспитать в учащихся принцип сотрудничества. Он должен быть внимательным, наблюдать и видеть каждого ученика, избегая конфликтных ситуаций. Любая игра, предлагаемая учителем, должна быть глубоко продумана и хорошо подготовлена. Преподаватель должен очень внимательно следить за тем, насколько подготовлены его учащиеся в языковом плане к игре, особенно к творческим играм, где учащимся предоставляется большая самостоятельность. Не теряет актуальности использование игровых технологий с возрастными особенностями.

ВЫВОДЫ

Подготовка и проведение дидактической игры включает четыре основных этапа; 1) Идея – самый ответственный этап игры. В первую очередь необходимо определить тему и вид урока, выбрать класс, форму и вид игры, определить временные рамки урока. Игра подходит для любого типа урока. 2) Организация дидактической игры включает написание сценария игры, распределение обязанностей между учителем и учащимися, подбор упражнений, вопросов, заданий с решениями, а также реквизита, разработку критериев оценки деятельности учащихся. К такой организации игры можно привлечь старшеклассников, других педагогов. Выбранные творческие задания и задачи должны быть интересными, развивать логическое и образное мышление, смекалку, сообразительность. Критерии оценки могут быть разными для разных видов работ, выставлять оценки может как преподаватель, так и сами учащиеся (при групповой работе, после анализа деятельности каждого члена группы). Если данная дидактическая игра проводится в виде викторины, то оценки выставляются всем ученики. 3) Проведение игры. 4) Важнейшая роль в игровых технологиях принадлежит итоговому ретроспективному обсуждению, в ходе которого учащиеся совместно с учителем анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой модели и действительности, а также ход учебного процесса. и игровое взаимодействие. Конечно, игровые технологии не являются универсальной формой работы, без других приемов и методов и без должной подготовки педагогов они не принесут должного эффекта. Однако адекватно

используемые игровые методики в сочетании с традиционными могут и должны устранить или, по крайней мере, уменьшить трудности в овладении русским языком как иностранным.

Использованная литература

1. Винтер И.А. Педагогическая психология. Учебник для вузов. - 1999, с. 15
2. Эльконин Д. Б. Психология игры. - М., 1991 - с 25.21
3. Ахмедова Л.Т., Лагай Э.А. Современные технологии обучения русскому языку и литературе. - Т.: «Фанватехнология». 2016. -- 85 с.
4. Кульневич С.В. Не обычный урок: Практическое пособие для учителей и классных руководителей, студентов средних и высших педагогических учебных заведений, студентов ИПК. / РЕЗЮМЕ. Кульневич, Н.С. Сердюкова, Ростов-на-Дону: Издательство: Учитель, 2001. - 176с.
5. Пташкина В.Н. Игровые технологии на уроках русского языка. 5-9 классы: словесные игры, разработка урока / В.Н. Пташкина, К.Е. Виноградова, Т.М. Амбушева, О.В. Чурзина, В.П. Баскакова, О.А. Макарова, Л.И. Тареева, Е.Н. Попова. – Волгоград: Учитель, 2008. – 238 с.
6. Ливингстон К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. - М., 1988 - с 22.