

УДК:811:371. 315. 5

*Ажыбаева А. К., Шамурзаева Т. Т.*

**ОРУС ТИЛИ САБАГЫНА БОЛГОН КЫЗЫГУУНУН МОТИВИН  
ЖОГОРУЛАТУУНУН КАРАЖАТЫ КАТАРЫ ОЮН ТЕХНОЛОГИЯСЫН  
КОЛДОНУУ (ОРУС ЭМЕС ТИЛДИК ТОПТОРДО)**

*Ажыбаева А. К., Шамурзаева Т. Т.*

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ  
МОТИВАЦИИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ  
(В НЕЯЗЫКОВЫХ ГРУПП)**

*A. K. Azhybaeva, T. T. Shamurzaeva*

**USING THE GAME TECHNOLOGIES AS MEANS OF IMPROVING MOTIVATION  
DURING THE TEACHING OF THE RUSSIAN LANGUAGE**

**Аннотация:** Бул макалада, орус эмес тилдик топтордо орус тилин оюн технологиясынын элементтерин колдонуу аркылуу окутуунун зарылдыгы туурасында сөз кылынат жана окуу процессиндеги окутуунун материалдарын өздөштүрүүдө көмөк көрсөтүп, чыгармачыл инсандын калыптануусуна өбөлгө түзөөрү айтылат.

**Негизги сөздөр:** оюн, орус тилин окутуу, орустилдүү эмес топтор, сөз байлыгы, аң-сезим, чыгармачыл инсан, таанып билүүгө кызыгуу, сөз абалы.

**Аннотация:** В статье речь идет о необходимости использования элементов игровой технологии при обучении русскому языку в неязыковых группах, потому, как это позволяет сделать процесс обучения занимательным, облегчает усвоение учебного материала, воспитывает качества творческой личности.

**Ключевые слова:** игра, обучение русскому языку, неязыковые группы, словарный запас, кругозор, творческая личность, познавательный интерес, речевая ситуация.

**Annotation:** This article deals with the use of elements of game technology in teaching Russian in non-linguistic groups. They make learning significant, facilitate training material and develop creative personality qualities

**Keywords:** game, learning the Russian language, non-linguistic groups, vocabulary, mental outlook, creative personality, cognitive interest, speech situation.

Последние годы ознаменовались активными поисками и широким использованием методики, позволяющей значительно повысить эффективность обучения. Новая организация общества, новое отношение к жизни предъявляют и новые требования к образовательному процессу.

Так в организации вузовского процесса произошли некоторые изменения, которые затронули и распределение времени, отводимого на конкретные дисциплины. К примеру, в новых учебных планах было сокращено число аудиторных часов на преподавание практического курса русского языка, что в известной мере стимулировало преподавателей на поиск, с одной стороны, путей более компактного представления материала, а с другой, новых форм организации учебного процесса.

Сегодня, бесспорно, то, что вузовское языковое образование должно быть ориентировано на формирование у будущих выпускников продуктивного уровня владения речевой коммуникации (на родном / русском языке), который обеспечит им не только полноценную коммуникацию в реальном общении, но и станет показателем

конкурентоспособности, успешности в трудоустройстве, мобильности в выборе и смене профессии, эффективности взаимодействия в современном поликультурном обществе и информативном пространстве.

Общеизвестно, что проблема подготовки разностороннего специалиста, обладающего высоким уровнем культуры, в том числе и культуры слова, - методологическая и теоретическая проблема высшего образования. Следовательно, одной из важнейших задач вуза сегодня является языковая подготовка студентов.

Организация процесса обучения русскому языку в неязыковых группах в соответствии с современными потребностями общества и личности требует от преподавателя русского языка решения достаточно широкого круга задач как педагогического, так и методического характера. Среди них назовем проблему определения принципов, методов, приемов, способов преподавания русского языка. Для решения данной проблемы преподавателю необходимо проявить умение «увидеть» особенности специфику предлагаемого метода, приема, способа работы, оценить эффективность их использования в конкретных учебных условиях [5; 54].

Как показывает практика, игровые технологии при условии их правильной подачи являются одними из самых успешных педагогических технологий, активизирующих учебно-воспитательный процесс, обеспечивающих не только формирование коммуникативной компетенции, но и воспитывающих языковую личность, способную к профессионально-деловой, межкультурной коммуникации, диалогу культур, стремящуюся к саморазвитию и самообразованию, умеющую творчески мыслить.

Использование игровых технологий на уроках русского языка в неязыковых группах помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к русскому языку как к учебному предмету. Немаловажно также и то, что игра на уроках русского языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Она несёт в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации.

Игровая форма создаётся на занятиях при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования студентов к учебной деятельности. Игровые технологии позволяют по-новому взглянуть на привычное изучение теоретического материала. Целью общения в игре на занятиях является и приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне моторики, перевод знаний в опыт. При использовании игровых элементов решаются и воспитательные задачи, например, воспитание терпения и терпимости, формирование аккуратности и умения доводить начатое дело до конца; в групповой работе – развитие умения работать сообща. Прислушиваясь к мнению других, терпимо относясь к критике в свой адрес, деликатно отзываясь об ошибках своих сокурсников, у студентов приобретаются навыки публичных выступлений, желание и умение добиваться поставленной цели. Игра на семинарах может стать очень серьезным занятием. В этом случае за внешней кажущейся легкостью использования элементов игровых технологий стоит кропотливая подготовительная работа преподавателя.

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека. Большинству игр присущи четыре главные черты:

1. Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию человека, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата.

2. Творческий, в значительной мере импровизированный, очень активный характер этой деятельности.

3. Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция.

4. Наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую временную последовательность ее развития [4].

Игра способствует усвоению знаний не по необходимости, а по желанию самих учащихся и проходит не формально, а заинтересованно. Игра характеризуется наличием двух планов. С одной стороны, играющий выполняет реальные действия, связанные с решением вполне конкретных задач; с другой стороны, ряд моментов этой деятельности носит условный характер, что позволяет отвлечься от реальной ситуации, дать волю фантазии. Таким образом, игра позволяет обычно даже трудный для студентов материал представить в интересной для них форме. По разнообразию игровые задания нельзя сравнить ни с какими другими приемами обучения: практически преподаватель имеет возможность неограниченного выбора, позволяющего максимально индивидуализировать учебный процесс с учетом уровня и особенностей личности учащихся. Игра помогает студентам по-новому увидеть себя и партнера, а также предмет обучения, поэтому использование игры положительно влияет на все аспекты учебного процесса.

На занятиях по русскому языку в неязыковых группах игра является формой деятельности в условных ситуациях, специально создаваемых с целью закрепления и активизации учебного материала в различных ситуациях общения. Она рекомендуется в качестве способа повышения эффективности обучения. Игра обеспечивает познание действительности и способствует эмоциональному, интеллектуальному и нравственному развитию личности. В игре речевой опыт приобретается не по необходимости, а по желанию самих обучающихся. Игровые занятия вносят разнообразие в повседневную учебную деятельность, повышая интерес к самому учебному предмету.

Игра – универсальное средство, помогающее преподавателю русского языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие. Игра универсальна еще и в том смысле, что ее (в разных видах и формах) можно применять на любом этапе обучения (как с начинающими, так и с владеющими материалом на достаточно высоком уровне) студентов.

Существуют различные классификации игр, основанные на разных критериях, в частности, на дихотомии язык и речь. Это деление игр на лингвистические (языковые) и коммуникативные. Использование языковых игр (фонетических, лексических, грамматических) направлено на выработку, тренировку и закрепление языковых навыков, коммуникативных – на совершенствование речевых умений. Языковые игры предполагают точность выполнения операции, например, назвать правильную форму слова, антоним и т. п. Главная задача коммуникативных игр – успешный обмен информацией. При этом коммуникативная направленность игры не отменяет лингвистического аспекта: он важен, хотя и не является самоцелью.

Очевидно, что граница между данными типами игр весьма условна: для выполнения коммуникативного задания требуется адекватное использование лексики и грамматики. Важно, что при подготовке и проведении коммуникативных игр преподавателю следует определить, какой языковой материал потребуются, и убедиться, что студенты им владеют.

В процессе использования на занятии коммуникативной игры создается мотивация, развивается, совершенствуется речевой механизм, происходит дифференциация языковых единиц, что позволяет обучающимся удовлетвориться в своих языковых и речевых

способностях. В игре опираясь на свой речевой опыт, на языковое чутье, студенты с разной степенью адекватности с поставленной задачей извлекают из речевой памяти языковой материал, все это способствует эффективному формированию коммуникативных навыков и умений употребления языковых единиц в речи.

На уроках практического курса русского языка в неязыковых группах студентам можно предложить самые различные игры, помогающие результативно и в интересной форме осваивать сложнейшие темы. Это могут быть ролевые игры. Ролевая игра – это разыгрывание участниками группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций.

Ролевая игра проводится в небольших группах (3-5 участников). Участники получают задание на карточках (на доске, листах бумаги и т. д.), распределяют роли, обыгрывают ситуацию и представляют всей группе. Преподаватель может сам распределить роли с учетом характеров студентов. Преимущество этого метода в том, что каждый из участников может представить себя в предложенной ситуации, ощутить те или иные состояния более реально, почувствовать последствия тех или иных действий и принять решение.

Ролевая игра помогает вовлечь в учебный процесс даже слабого студента, так как в ней проявляются не только знания, но и находчивость и сообразительность. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность студентам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказываются на результатах обучения.

К примеру, со студентами 2 курса в конце тематической темы «Средства массовой информации» можно провести игру «В эфире новости». Игра предполагает составление текста со словами, представляющими определенные трудности произношения. Тематика текста может быть различной. Например: события, происходящие в городе (стране, мире). Подобное задание позволяет не только отработать произносительные нормы, но и стимулировать интерес учащихся к событиям, происходящим в мире, а значит, обеспечивают расширение кругозора учащихся.

Данную игру можно провести и следующим образом. Для этого группа делится на 4 группы, которые получают одинаковые пакеты свежих газет самого различного направления. Каждая группа выбирает одну из проблем, наиболее часто освещаемую в прессе: политическая жизнь, деловой мир, культура, спорт, правосудие и т. п.

Задание: за 30 минут найти информацию по интересующей группе проблеме, обработать ее (распределить в группе материал, обязанности, роли, выстроить композицию своего выступления в эфире) и выйти с передачей.

Цель игры: научить просмотрному (поисковому), реферативному и выборочному чтению.

Или, к примеру, игра «Правила поведения в общественном месте».

Цель игры – формирование навыка использования конструкции: *где? нельзя / можно что делать.*

Ход игры. Студентам предлагается за ограниченное время перечислить, что можно / чего нельзя делать в общественном месте (в университете, в общежитии, в театре и т. д.).

Правила игры. Участники отвечают по очереди. За вариант со словом «можно» дается 1 балл, со словом «нельзя» - 2 балла (круг таких вариантов уже). По числу заработанных баллов определяется победитель, отмечаются оригинальные варианты.

Варианты:

1. Соревнование микрогрупп по тем же правилам.

2. Соревнование двух команд. Команды обмениваются вариантами только запретов делать что-либо в определенном общественном месте. Побеждает команда, назвавшая свой вариант последней.

3. Соревнование двух или нескольких команд. Каждая команда составляет список запретов, затем списки сравниваются, исключаются все запреты, кроме тех, которые не повторяются ни разу. Побеждает команда, у которой таких запретов больше, чем у другой.

Примером лингвистической игры, проводимой на основе изученного материала, служит игра «Снежный ком», организуемая во время практического занятия. Первый играющий произносит нераспространенное предложение, например: *Студент выполняет задание*. Каждый следующий должен прибавить к предложению одно слово, правильно повторив все предложение целиком: *Студент выполняет домашнее задание*. Прибавлять можно в любом месте, служебные слова не учитываются. Игрок, который при повторении пропустил слово или переставил слова местами, выходит из игры. В итоге побеждает студент, который останется последним.

Следующая игра на развитие косвенной речи. Игра «Правильная речь». Цель игры – развитие умений использования косвенной речи.

Ход игры. Участники делятся на команды. Команда А ведет диалог (полилог) на заданную или свободную тему. По сигналу преподавателя (ведущего) команда останавливается и команда Б должна передать сказанное, используя косвенную речь. Затем команда А продолжает беседу и т. д. Сначала ведущий дает сигнал после одного обмена репликами, затем после двух и т. д., усложняя задачу команды Б. Когда команда Б допускает ошибку, команды меняются ролями. По числу правильно переданных реплик ведущий определяет победителя. Если оценка верности передачи диалога вызывает споры, можно использовать магнитофон для записи беседы.

Таким образом, использование на занятиях по русскому языку игровых технологий является эффективным инструментом обучения. У студентов развиваются память, внимание, способность сосредоточиться и умение слушать друг друга. Появляется навык критически оценивать свою и чужую речь с точки зрения правильности, соответствия норм языка.

#### **Литература:**

1. Арутюнов А. Р., Чеботарев П. Г., Музруков Н. Б. Игровые задания на уроках русского языка. М., 1984.
2. Игнатова Б. Деловые игры в процессе обучения русскому языку иностранных студентов-филологов // *Фундаментальные исследования*. – 2007. - № 10 – стр. 99-100.
3. Методика преподавания русского языка как иностранного (для зарубежных филологов русистов). Под ред. А. Н. Щукина. – М.: Русский язык, 1999. – 157с.
4. Тропина В. Г. Элементы игровой технологии как средство развития творческой личности на занятиях по русскому языку и культуре речи. – *Интерэкспо Гео-Сибирь*. – Вып. 2. Том б., 2013.
5. Шаталова Н. С. Концепции обучения русскому языку как иностранному в современной лингводидактике // *Методическая школа русистики в КР*. – М.: ИПК МГЛУ «Рема», 2011.

**Рецензент: к. пед. н., доцент Иманкулова С. Э.**

---