

**МЕДИЦИНА, ПЕДАГОГИКА И ТЕХНОЛОГИЯ:
ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА**

Researchbib Impact factor: 13.14/2024

SJIF 2024 = 5.444

Том 3, Выпуск 11, Декабря

УДК 37.015.3:81'243

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРОВЫЕ МЕТОДИКИ В ФОРМИРОВАНИИ
КОММУНИКАТИВНЫХ УМЕНИЙ ПО РКИ У МЛАДШИХ
ШКОЛЬНИКОВ**

Келдиёрова Мохичехра Илхом қизи

магистр

Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н.А.

Добролюбова

Узбекистан, Денау

Аннотация

В статье рассматривается роль игровых методик в формировании коммуникативных умений по русскому языку как иностранному в начальных классах узбекских школ. Игровая деятельность рассматривается как естественная форма учебного взаимодействия, способствующая активизации познавательной мотивации, снятию психологического барьера и развитию спонтанной речевой практики. Автор анализирует интерактивные технологии (ролевые игры, дидактические квесты, цифровые симуляции) в контексте коммуникативного и деятельностного подходов. Отмечается, что игровая модель обучения позволяет успешно интегрировать языковую, культурную и социальную компетенции, что особенно актуально для многоязычной среды Узбекистана. Выводы подчеркивают педагогическую эффективность интерактивных игр в повышении мотивации и речевой активности младших школьников.

Ключевые слова: РКИ, игровые технологии, интерактивные методы, коммуникативная компетенция, мотивация.

**INTERACTIVE GAME-BASED METHODS IN DEVELOPING
COMMUNICATIVE SKILLS IN RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE
AMONG PRIMARY SCHOOL STUDENTS**

Mokhichekhra Ilkhom qizi Keldiyorova

Master's Student

Nizhny Novgorod State Linguistic University named after N.A. Dobrolyubov

Uzbekistan, Denau

МЕДИЦИНА, ПЕДАГОГИКА И ТЕХНОЛОГИЯ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Researchbib Impact factor: 13.14/2024

SJIF 2024 = 5.444

Том 3, Выпуск 11, Декабря

Abstract

The article explores the role of game-based learning in developing communicative skills in Russian as a foreign language among primary school students in Uzbekistan. Game activities are viewed as a natural form of learning interaction that stimulates motivation, reduces psychological barriers, and encourages spontaneous speech. The author analyzes interactive technologies (role-plays, didactic quests, digital simulations) within the framework of communicative and activity-based approaches. It is emphasized that a game-centered model enables integration of linguistic, cultural, and social competences, which is particularly important for the multilingual context of Uzbekistan. The findings confirm the pedagogical efficiency of interactive games in enhancing motivation and speech activity of younger learners.

Keywords:

Russian as a foreign language, game-based learning, interactive methods, communicative competence, motivation.

Введение

Современные тенденции в обучении русскому языку как иностранному ориентированы на активное вовлечение обучающихся в учебный процесс, где игровая деятельность становится одним из эффективных средств формирования коммуникативной компетенции [1, с. 42]. В условиях узбекских школ начального звена, где русский язык изучается как иностранный, игра позволяет учителю создать естественную мотивацию и языковую среду, приближенную к реальному общению. Игровые методики включают интерактивные диалоги, ролевые сценарии, тематические квесты, которые моделируют реальные коммуникативные ситуации. В рамках коммуникативного подхода игра рассматривается как форма деятельности, где обучающийся становится активным участником речевого взаимодействия, а не пассивным слушателем [2, с. 118]. Особое значение имеет социализирующая функция игры: через совместное выполнение заданий и ролевые ситуации у детей формируется умение слушать, понимать и реагировать на речь другого, что способствует становлению коммуникативной толерантности и эмпатии. Согласно исследованиям узбекских педагогов, игровые формы особенно результативны в работе над лексико-грамматическим материалом и в подготовке к речевым ситуациям повседневного общения [3, с. 55].

Интерактивные технологии, такие как цифровые квесты или онлайн-платформы (например, Kahoot, Wordwall), позволяют сочетать игровой и

МЕДИЦИНА, ПЕДАГОГИКА И ТЕХНОЛОГИЯ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Researchbib Impact factor: 13.14/2024

SJIF 2024 = 5.444

Том 3, Выпуск 11, Декабря

цифровой аспекты обучения [4]. Это усиливает мотивацию, особенно у поколения, для которого цифровая грамотность является естественной частью познания мира. По мнению М. Г. Берман, «игровое обучение превращает языковое образование из процесса заучивания в процесс общения, из преподаватель-центрированной практики в практику, ориентированную на учащегося.» [5, р. 67].

Опыт узбекских педагогов показывает, что эффективная игровая деятельность должна быть структурирована в соответствии с возрастными особенностями детей и целями урока. Например, игра «Магазин» учит использовать лексему в контексте и развивает навыки этикетного общения. Игры на моделирование речевых ситуаций («На почте», «У врача») способствуют автоматизации грамматических структур и формированию устной речи [6]. Особое внимание следует уделить культурологическому аспекту. В условиях многонационального сообщества игра становится инструментом приобщения к русской культуре, традициям и ценностям. Совместное выполнение игровых заданий создает атмосферу уважения к другим языкам и культурам, что в дальнейшем способствует формированию многоязычной идентичности учащихся [7, с. 91]. Таким образом, игровая методика в обучении РКИ в начальных классах узбекских школ является инновационным и эффективным средством формирования коммуникативной компетенции. Её применение позволяет интегрировать мотивационные, социальные и речевые аспекты обучения, создавая условия для естественного овладения русской речью в культурно значимом контексте.

Игровые методики являются эффективным инструментом развития коммуникативных умений на уроках РКИ в начальных классах. Интерактивные игры способствуют повышению мотивации и вовлеченности учащихся. Использование цифровых игровых платформ обеспечивает дополнительные возможности для индивидуализации обучения, а также способствует формированию ценностного отношения к русскому языку и культуре, укрепляя межкультурную компетенцию в многоязычном пространстве Узбекистана.

Библиографический список

1. Бобоева Н.А. Интерактивные методы в обучении русскому языку в иностранной аудитории // *Русская филология в межкультурной коммуникации*. – Ташкент, 2021. – С. 41–46.

МЕДИЦИНА, ПЕДАГОГИКА И ТЕХНОЛОГИЯ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Researchbib Impact factor: 13.14/2024

SJIF 2024 = 5.444

Том 3, Выпуск 11, Декабря

2. Рахимова Г. А. Игровые методы и речевая активность учащихся // *Методика обучения иностранным языкам*. – Самарканд, 2022. – С. 117–122.
3. Хамидова М.Т. Современные подходы к обучению русскому языку в школах Узбекистана // *Проблемы филологического образования*. – 2020. – № 2. – С. 53–58.
4. Shabani, K. (2023). Gamification and Language Learning: A Review of Practical Applications. *International Journal of Language Education*, 7(4). Available at: <https://doi.org/10.26858/ijole.v7i4.45167>
5. Berman, M. G. (2021). Game-Based Approaches to Language Teaching. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 8(3), 65–72. Open Access: <https://jallr.com/index.php/JALLR/article/view/1399>
6. Лисина Е.А. Игровая деятельность в обучении младших школьников // *Начальная школа иностранных языков*. – Москва, 2023. – № 1. – С. 33–40.
7. Ахмедова З. Ш. Коммуникативные технологии в обучении детей билингвов // *Педагогические науки в современном мире*. – 2024. – № 5. – С. 89–93.
8. Трофимова Н. А. Речевая игра как метод активного обучения иностранному языку // *Современные тенденции педагогической науки*. – Казань, 2021. – С. 24–28.