

# МЕДИЦИНА, ПЕДАГОГИКА И ТЕХНОЛОГИЯ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Researchbib Impact factor: 11.79/2023

SJIF 2024 = 5.444

Том 2, Выпуск 5, 31 Май

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ КАК ИНТЕРАКТИВНОЙ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ НА ЗАНЯТИЯХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО

**Арабова Мухиба Базаровна**

Старший преподаватель Термезского государственного педагогического  
института (Узбекистан)

**Аннотация.** В данной статье рассматриваются особенности преподавания русского языка как иностранного, а именно использование игры как интерактивной формы в обучении русскому языку как иностранному, приводится пример методической разработки, делается вывод о положительных моментах внедрения игры в традиционный образовательный процесс.

**Ключевые слова:** русский язык как иностранный, обучение русскому языку как иностранному, интерактивная деятельность, игра, коммуникативные умения.

## USING A GAME AS AN INTERACTIVE FORM OF TEACHING IN CLASSES OF RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

**Abstract.** This article examines the features of teaching Russian as a foreign language, namely the use of a game as an interactive form in teaching Russian as a foreign language, provides an example of a methodological development, and draws a conclusion about the positive aspects of introducing a game into the traditional educational process.

**Keywords:** Russian as a foreign language, teaching Russian as a foreign language, interactive activities, game, communication skills.

Интерактивные формы обучения, в основе которых лежит коммуникативный подход, являются основополагающими в современной методике преподавания русского языка как иностранного. Это связано с тем, что интерактивность предполагает активное участие самих иностранных обучающихся в образовательном процессе, их вовлеченность в коммуникацию [1]. При этом именно игра как форма интерактивной деятельности помогает

# МЕДИЦИНА, ПЕДАГОГИКА И ТЕХНОЛОГИЯ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Researchbib Impact factor: 11.79/2023

SJIF 2024 = 5.444

Том 2, Выпуск 5, 31 Май

создать на занятии по русскому языку как иностранному условия, наиболее приближенные к реальным ситуациям речевого общения [2].

В научном мире изучению игры начали уделять внимание еще во второй половине XIX века. Отечественные ученые Н. Г. Чернышевский и Н.А. Добролюбов рассматривали игру в качестве одного из действенных инструментов нравственного, умственного, эстетического и физического воспитания. К.Д. Ушинский описывал особое значение игры в процессе формирования личности человека. К тому же о важности воспитательной функции в игровой методике говорили А.С. Макаренко и Н.К. Крупская [3].

В качестве иллюстрации приведем пример организации интерактивной деятельности на занятии по РКИ, рассмотрев игру «Шляпа».

«Шляпа» — это игра, с помощью которой в интерактивной форме через общение быстро и качественно повторяется, усваивается и запоминается новый материал. Данная игра может трансформироваться в зависимости от уровня владения русским языком аудитории и ее потребностей. Главной особенностью «Шляпы» является ее основная идея — это обмен идеями между иностранными обучающимися. В нашем случае мы расскажем о проведении этой игры с использованием всех обычных форм общения для разъяснения слов и выражений: 1) объяснение с помощью вербальных средств (словами); 2) рисование; 3) пантомима.

Необходимые материалы для успешного проведения игры:

- карточки со словами;
- игральный кубик;
- песочные часы/секундомер;
- шляпа/корзина или коробка для карточек;
- доска и мел или лист бумаги и инструменты для рисования (например, карандаши).

На каждой карточке находятся слова, которые необходимо угадать правильно. Можно подбирать слова таким образом, чтобы работа была направлена на закрепление определенной темы, но в нашем случае это слова, относящиеся к лексическому минимуму по РКИ для элементарного уровня [4]. Аудиторию предпочтительно разделить на небольшие команды из нескольких человек для создания элемента соревновательности и стимулирования дополнительной мотивации. В каждой команде должно быть не менее двух

# МЕДИЦИНА, ПЕДАГОГИКА И ТЕХНОЛОГИЯ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Researchbib Impact factor: 11.79/2023

SJIF 2024 = 5.444

Том 2, Выпуск 5, 31 Май

студентов. Карточки хорошо перемешиваются и кладутся в шляпу, чтобы никто из участников не видел, что написано на них. Преподаватель определяет, какая команда начинает игру первой, следит за тем, чтобы на каждый раунд была отведена ровно минута (чем выше уровень группы, тем меньше времени), и в течение хода всей игры контролирует правильность выполнения условий.

Игра начинается с первого студента первой команды. Он берет любую карточку из шляпы, кидает кубик, на котором появляется какая-то цифра. Исходя из полученной цифры, студент пытается объяснить слово или выражение соответствующим способом. На наших занятиях цифра 1 и 2 обозначают объяснение с помощью вербальных средств, то есть с помощью слов. Важно сказать, что нельзя произносить само слово или его однокоренные слова. Значение кубика 3 или 4 обозначает объяснение посредством рисования, а 5 или 6 - посредством пантомимы. Участник, правильно угадавший слово, получает карточку с данным словом. Побеждает тот участник, который получит наибольшее количество карточек, угадав слова, изображенные на них. Также победителем может быть команда, участники которой набрали самое большое количество карточек по сравнению с другими.

Таким образом, хочется отметить, что игра на занятиях по русскому языку как иностранному занимает особое место, являясь одной из самых востребованных и эффективных форм интерактивного обучения, поскольку делает образовательный процесс и познавательным, и увлекательным [5]. Применение данных форм не только облегчает восприятие учебного материала, но и существенно упрощает сам процесс усвоения новой информации. Игра как форма интерактивного обучения содействует повышению мотивации учебной деятельности иностранных обучающихся, включению каждого студента в коллективную работу и формированию необходимых лексико-грамматических и речевых компетенций.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Пассов Е.И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению.— М. : Русский язык, 1989.— 276 с.
2. Будакова О.В. Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка //

# МЕДИЦИНА, ПЕДАГОГИКА И ТЕХНОЛОГИЯ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Researchbib Impact factor: 11.79/2023

SJIF 2024 = 5.444

Том 2, Выпуск 5, 31 Май

Педагогическое мастерство : материалы Международ. науч. конф.— М. : Буки-Веди, 2012.— С. 152–154.

3. Яцковец А.С. Взгляды отечественных и зарубежных ученых на феномен игры // Изв. РГПУ им. А.И. Герцена.— 2008.— № 68.— URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vzglyady-otechestvennyh-i-zarubezhnyh-uchenyh-nafenomen-igry> (дата обращения: 18.02.2020).

4. Лексический минимум по русскому языку как иностранному. Элементарный уровень. Общее владение.— М. : «Златоуст», 2012.— 317 с.

5. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку.— СПб. : «Каро», 2008.— 192 с.

5. Арабова М.Б. Традиции и инновации в исследовании и преподавании языков: статья Инновационные и реативные и методы обучения русскому языку как иностранному. 2023. Стр.380

6. Арабова М.Б. Применение сравнительного подхода на начальных классах узбекского языка на примере русского и узбекского фольклора.

Международный журнал междисциплинарных исследований EPRA (IJMR). Том. 9 № 11 (2023). Стр. 182-183

7. Арабова М.Б., Буранова М.А. Интерактивные методы обучения на уроках русского языка в узбекской школе. Международный журнал европейских исследований (ijero). Том. 3 № 1 2024 г.стр. 72