

ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ЯЗЫКА

Худайкулова Феруза Холовна.

*Старший преподаватель кафедры современного русского языка,
Узбекский государственный университет мировых языков,
Ташкент, Узбекистан feruza.7413@gmail.com.*

Аннотация: *Статья посвящена игровым образовательным технологиям и их применению на уроках русского языка. Раскрываются функции и ценность игровых форм обучения в учебно-воспитательном процессе по иностранному языку. Особое внимание уделяется классификации языковых и речевых игр. На основе анализа существующих классификаций, авторы предлагают собственную классификацию, делая акцент на творческие и ролевые игры на уроках русского языка.*

Ключевые слова: *игровые технологии; классификация игр; дидактические игры, ролевые игры. Игра как метод обучения, передачи социального опыта, применяется еще с древности.*

USING GAME METHODS IN THE EDUCATIONAL PROCESS WHEN STUDYING LANGUAGE

Khudaykulova Feruza Kholovna

*Senior Lecturer at the Department of Modern Russian Language,
Uzbek State University of World Languages,
Tashkent, Uzbekistan feruza.7413@gmail.com.*

Abstract: *The article is devoted to gaming educational technologies and their application in Russian language lessons. The functions and value of game forms of learning in the educational process in a foreign language are revealed. Particular attention is paid to the classification of language and speech games. Based on an analysis of existing classifications, the authors propose their own classification, focusing on creative and role-playing games in Russian language lessons.*

Key words: *gaming technologies; classification of games; didactic games, role-playing games. Play as a method of learning and transferring social experience has been used since ancient times.*

В современной школе игровая деятельность используется педагогами:

- в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более общей технологии;
- в качестве урока или его части (введение, контроль);
- как технология внеклассной работы. Г.К. Селевко дает следующее определение игровой технологии – «это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением»

[3, с. 256]. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые Кузин А.А., Щербакова М.В., 2019 гут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью [2, с. 140–146]. Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и обучения во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Особо следует выделить такие, как:

1. *Развлекательная*: игра стратегически – только организованное культурное пространство развлечений ребенка, в котором он идет от развлечения к развитию.
2. *Коммуникативная*: игра – деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.
3. *Самореализации* ребенка в игре: игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой – выявить недостатки опыта.
4. *Терапевтическая*: игра используется как средство преодоления различных трудностей, возникающих у учеников в ходе общения или обучения.
5. *Диагностическая*: игра предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ученика (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.).
6. *Коррекционная*: в игре процесс внесения изменений в личностную структуру ученика происходит естественно.
7. *Межнациональной коммуникации*: игра позволяет ученику усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей.
8. *Социализации*: игра одно из лучшего включения ученика в систему общественных отношений. Педагогическая ценность игры, по нашему мнению, заключается в том, что она является сильнейшим мотивационным

фактором, так как ребенок руководствуется личностными установками и мотивами. Игровые технологии способствуют актуализации различных мотивов учебной деятельности и прежде всего таких, как:

– мотивы общения; – моральные мотивы; – познавательные мотивы.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации. Одной из актуальных проблем современной методики преподавания иностранных языков является организация обучения детей разных возрастов с помощью игровых технологий. Актуальность данной проблемы вызвана целым рядом факторов.

Во-первых, интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у учащихся интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Эффективным средством решения этой задачи являются учебные игры. Во-вторых, одной из наиболее важных проблем преподавания русского языка является обучение устной речи, создающей условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального обучения, что повышает мотивацию к изучению иностранного языка. Вовлечение учащихся в устную коммуникацию может быть успешно осуществлено в процессе игровой деятельности. Мы предлагаем классифицировать игры, используемые на уроках русского языка, на две основные группы:

1. Дидактические игры, к которым следует отнести грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию у обучающихся речевых навыков. В отличие от игр вообще дидактическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. В дидактической игре и посредством ее игроки должны чему-то научиться. Для дидактической игры характерно следующее:

- связь с определенной учебной целью;
- возможность повторить, в любое время прервать или начать заново;
- открытость, т. е. конец игры не определен точно;
- следование эксплицитным правилам, которые могут быть изменены игроками;
- удовлетворение от участия, отсутствие «последствий» для играющих (не следует каким-либо образом оценивать эту деятельность).

По нашему мнению, принципиальное отличие дидактических игр от упражнений и заданий состоит в том, что: во-первых, в игре нет заданной схемы поведения, и участник сам выбирает возможный вариант речевого взаимодействия

и оценивает результат его реализации. Единственный ограничитель содержания и формы игры – учебный материал (тема урока, цель, планируемые результаты). Во-вторых, игра, как правило, носит состязательный, соревновательный характер. Ученик, вступая во взаимоотношения с партнерами по игре, оценивает свои силы не только сравнительно с другими игроками. Игра позволяет ему объективно оценить свои возможности. В-третьих, в игре школьники учатся межличностному и групповому общению, учатся выбирать оптимальные средства решения (языковые и неязыковые) конфликтных ситуаций. В игре формируются способности соотносить свои действия с действиями других игроков, т. е. сотрудничать. Применяемые на занятиях по русскому языку дидактические игры G.Heud разделяет на две большие группы: 1) «игры с языковым материалом» и 2) «игры на языке» [4].

Первые соответствуют занятиям, направленным на систематизацию языкового материала. При этом большое внимание уделяется знанию грамматических правил. Поэтому такие игры хорошо подходят для занятий на начальном этапе, но и также для тренировки отдельных структур на продвинутом этапе. Игры с языковым материалом возможно полностью запрограммировать, а значит, и контролировать. Вагнер называет такие игры «трансформированными упражнениями», которые не имеют игрового характера, а только из-за наличия соревновательного элемента преобразованы в игры. Автор замечает, «закрытость игр, ведущая роль учителя становятся причиной непригодности игр подобного рода для уроков разговорной практики» [5]. Но это не означает, что они не могут успешно применяться для определенных целей. Игры с языковым материалом вводятся формально для учебных целей и служат как для закрепления структур и грамматических правил, так и для автоматизации определенных речевых навыков. Цель игры и ее ход можно легко спланировать заранее и однозначно объяснить. Они пригодны для учебных целей в традиционных занятиях. Игры подобного рода способствуют систематизации иноязычного материала в несложной игровой схеме: бинго-лото, игры в парах, настольные игры, кроссворды и т. д. Чаще всего эти игры вводятся для тренировки правописания или систематизации лексики. Дидактические игры «на языке» применяются, прежде всего, для закрепления навыков аудирования, чтения, говорения и

письма. Дидактическая коммуникативная игра предполагает такую организацию совместной коммуникативной деятельности преподавателя и учащихся, в ходе которой одновременно проявляются особенности речевого поведения школьников и формируются иноязычные коммуникативные умения.

2. Творческие, ролевые игры, являются одним из способов обучения иностранных языков. Такие понятия, как ролевая игра, симуляция, драма и игра,

зачастую используются взаимозаменяемо, но на самом деле они имеют разные значения. Разница между ролевыми играми и симуляциями заключается в подлинности ролей, выполняемых студентами. При симулировании студенты играют свою естественную роль, иными словами, роль, в которую они играют в реальной жизни (например, роль покупателя или бронирование билетов на транспорт). В ролевой же игре студенты играют роль, которую они не играют в реальной жизни (например, премьер-министр или рок-звезда). Ролевую игру можно рассмотреть, как один из компонентов или элемент симуляции. Таким образом, в ролевой игре участники назначают роли, которые они разыгрывают в рамках сценария. В симуляции внимание акцентируется на взаимодействии одной роли с другими ролями, а не на разыгрывании отдельных ролей. Так или иначе, ролевая игра подготавливает учащихся к социальному взаимодействию в другом социальном и культурном контексте.

Таким образом, ролевая игра является очень гибкой учебной деятельностью, имеющая широкий спектр возможностей для разнообразия и воображения. В ролевых играх широко используются различные коммуникативные приемы, тем самым развивается свободное владение языком, взаимодействие в классе и повышается мотивация. Ролевая игра улучшает разговорные навыки учащихся в любой ситуации, потому что практически все учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, так как он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с игровой ситуацией, определить насколько она релевантна ситуации и задаче общения и правильно отреагировать на нее. Что касается застенчивых учеников, ролевая игра помогает, предоставляя маску, с которой ученики с трудностями в общении освобождаются. Кроме того, это весело, и большинство учеников согласятся, что удовольствие ведет к лучшему обучению. В свою очередь ролевые игры можно классифицировать следующим образом:

1. Кратковременная ролевая игра, которая является наиболее простым и быстрым видом проведения игры длительностью от 10 до 30 минут. Она может быть построена на основе текста или диалога. Пример данной игры может быть представлен в виде интервью. Студенты делятся на пары, после чего им раздаются картинки с изображением различных проблемных ситуаций

(загрязнение окружающей среды, вырубка лесов, отсутствие еды в зоопарках). Один из студентов берет роль интервьюера, другой роль респондента. Ставится задача – описать проблему и предложить ее решение. Игровой компонент заключается в том, что среди учеников также назначаются эксперты, задача которых составить критерий для оценки и оценить впоследствии всех

выступающих и указать на совершенные ошибки. В ходе данной игры наблюдается высокая мотивация и желание учеников показать

себя, ведь одним из критериев оценки может быть артистизм.

2. Полноценная ролевая игра, в которой ученикам предоставляется описание ситуации и своих ролей. Длительность проведения данного типа игр в среднем занимает один-два урока. В качестве примера рассмотрим словесные ролевые игры. Данный архетип игр происходит путем речевого взаимодействия участников, описывающих действия своих игровых персонажей, и наставника, в роли которого может выступать преподаватель, описывающего реалии игрового мира. Одной из наиболее известных настольных словесных игр является «Мафия». Ролевая игра «Мафия» очень популярна по всему миру, и позволяет играть в нее, как классом, так и во внеурочной деятельности используя интернет. Ученики, уделяя внимание ходу игры, начинают говорить спонтанно. Их цель состоит в том, чтобы убедить остальных игроков в том, что тот или иной участник является мафией/ доктором/шерифом. Применение данной игры в рамках урока помогает учащимся развивать их коммуникативную компетенцию, учит защищать свою точку зрения, убеждать и побуждает проявлять инициативу.

3. Длительные ролевые игры, является более сложным типом игр, проходящих по длительности от серии занятий и более. При подготовке длительных ролевых игр преподаватель должен предоставить учащимся раздаточный материал, ознакомить учащихся с игровым сеттингом путем Case Study и предоставить учащимся четкое определение игровой ситуации. В данном архетипе игр учащимся предоставляется возможность создания своего игрового персонажа. Учащиеся могут выбрать пол, расу, возраст, профессию в зависимости от предложенной игры. Примером данных игр является серия Dungeons and Dragons –настольная ролевая игра. В D&D учащиеся примеряют на себя роль фантастических героев со своими умениями и особенностями. Учитель берет на себя роль наставника, который создает и описывает приключение, в котором герои учащихся принимают участие, ставя перед ними цели для выполнения и давая награды для мотивации. Цель данной игры заставить учащихся действовать сообща, решая задачи и головоломки, которые перед ними ставит учитель в процессе изучения мира игры. Таким образом, позволяя достигать основной цели – развитие коммуникативной компетенции.

Созданные учениками в ходе данной игры герои, могут использоваться и на последующих уроках, давая учащимся, возможность быть кем, они пожелают, тем самым превращая однообразные рассказы о себе в увлекательные истории.

4. Компьютерные ролевые игры. В наше время трудно представить человека незнакомого с компьютерными ролевыми играми. Более того в XXI веке, ребенок большую часть свободного времени проводит за компьютером. Именно компьютерные игры могут послужить мотивацией для ученика, изучающего иностранный язык и сыграть огромную роль в его саморазвитии. Для тех учителей, чьи учащиеся имеют свободный доступ в интернет, компьютерные ролевые игры могут быть хорошим выбором. Эти игры дают заинтересованным студентам возможность установить прямые контакты с людьми со всего мира, которые имеют общие интересы, но которые должны использовать для общения, таким образом, подчеркивая ценность изучения языка помимо школьных оценок. Большинство компьютерных ролевых игр имеют возможность для тренировки как навыков аудирования, так и навыков чтения. В играх имеются множество историй, диалогов, заставок, представленных на иностранном языке. Конечно, использовать компьютерную ролевою игру для изучения грамматики сложно, но создавать алгоритм тренировочных упражнений вполне под силу опытному учителю. Примером компьютерной ролевой игры может послужить Minecraft. Данная игра выполнена в стиле песочницы, участники которой могут строить и выживать, кооперируясь с другими игроками. Компьютерные ролевые игры при правильном подходе могут помочь ученикам изучать не только иностранный язык, но историю, географию и другие предметы, а также способствовать формированию метапредметных навыков учащегося. Однако при использовании компьютерных игр важно соблюдать правила, помогающие сохранить здоровье и зрение учащихся, а также не давать хорошему увлечению отрывать их от реальности.

Таким образом, игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе. Широкий выбор ролевых игр позволяет использовать их в любой части учебного плана. При этом они являются очень полезным инструментом, делающим обучение иностранному языку интересным и запоминающимся. Ролевые игры обеспечивают позитивное эмоциональное состояние учащихся и коммуникативную направленность урока. Игровая деятельность –наиболее привлекательна для школьников, что сказывается на эффективности обучения иностранному языку. Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов учащихся, способствуют осознанному освоению русского языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность, умение работать в команде. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей, а преподаватель лишь управляет их учебной деятельностью.

СПИСОК ИСПОЛЗОВАНИХ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Горнакова Н.В. Игровые технологии как способ компетентностного подхода. –URL: <http://festival.1september.ru/articles/596556/>
2. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика : традиции и инновации : материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). –Т. I. –Челябинск : Два комсомольца, 2011. –С. 140–46.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии : учеб. пособие. –М. : Народное образование, 1998. –256 с.
4. Heyd G. Deutsch lehren. –Frankfurt am Main, 1990. –208 S.
5. Wagner J. Spielubungen und Übungsspiele im Fremdsprachenunterricht. Materialien Deutsch als Fremdsprache. Heft 10. –Regensburg: DAAD, 1979.
6. Худайкулова Ф. Х « Актуальность инновационных технологий в современной образовательной системе». Published by: TRANS Asian Research Journals AJMR: Asian Journal of Multidimensional Research
Vol 10, Issue 10, October, 2021
7. Maxmudova Shaxlo Mizrobovna. Rules for constructing a standard sentences in the English language and its formation. Дата публикации 2024/1/24 Журнал «Лучшие интеллектуальные исследование». Том 2 .Стр. 60-63.
8. Maxmudova Shaxlo Mizrobovna Developing student competence in use English common idiomatic language in English lesson.Дата .2023/4. Журнал «Academia science Journal of Educational Discoveries and Lifelong». Том 1.Стр. 69-71
9. Maxmudova Shaxlo Mizrobov. Interactive methods of teaching english language in primary schoo. Дата.2022/12 Журнал «Genuis Journal Publishing group» Том-2. Стр. 111-114.
- 10.Худайкулова Ф.Х. Чтение литературы -важная часть воспитания личности. «Высшая школа» №18 сентябрь.2018г.С. 28-31 стр.
11. Худайкулова Ф.Х. Чтение литературы -важная часть воспитания личности. «Высшая школа» №18 сентябрь.2018г. 28-31 стр.
- 12.Худайкулова Ф.Х. Современные методы обучения русскому языку. Лучшие Интеллектуальные Исследования. Международный научный электронный журнал. ЧАСТЬ-13 ТОМ-2 Январь - 2024 год.