

УДК 375. 3

<https://doi.org/10.33619/2414-2948/103/71>

ИГРОВОЕ НАЧАЛО В ФОРМИРОВАНИИ НАВЫКОВ РУССКОГО РЕЧЕВОГО ОБЩЕНИЯ УЧАЩИХСЯ

©Хасанов Н. Б., ORCID: 0000-0002-1680-9977, SPIN-код: 9179-7012,
д-р пед. наук, Кыргызский государственный университет им. И. Арабаева,
г. Бишкек, Кыргызстан, Navruz_1960@mail.ru

©Календерова Н. К., Кыргызский государственный университет
им. И. Арабаева, г. Бишкек, Кыргызстан, kalenderova72@mail.ru

©Бактыбек кызы А., Кыргызский государственный университет
им. И. Арабаева, г. Бишкек, Кыргызстан

GAME START IN FORMING STUDENTS' RUSSIAN SPEECH COMMUNICATION SKILLS

©Khasanov N., ORCID: 0000-0002-1680-9977, SPIN-code: 9179-7012, Dr. habil., Kyrgyz State
University named after I. Arabaev, Bishkek, Kyrgyzstan, Navruz_1960@mail.ru

©Kalenderova N., Kyrgyz State University named after I. Arabaev,
Bishkek, Kyrgyzstan, kalenderova72@mail.ru

©Baktybek kzy A., Kyrgyz State University named after I. Arabaev, Bishkek, Kyrgyzstan

Аннотация. Игры являются эффективным и занимательным способом формирования навыков русского речевого общения учащихся. Они позволяют не только улучшить словарный запас, грамматику и произношение, но и развивают коммуникативные навыки, умение выражать свои мысли и идеи, а также взаимодействие с окружающими. По утверждению авторов использование игр в учебном процессе помогает сделать обучение более увлекательным и интересным, а также способствует более глубокому усвоению материала. Авторы пришли к выводу, что использование игр в формировании навыков русского речевого общения учащихся является эффективным методом, который способствует не только улучшению языковых навыков, но и развитию коммуникативных умений и увлечению учащихся учебным процессом.

Abstract. Games are an effective and entertaining way to develop students' Russian speech communication skills. They not only improve your vocabulary, grammar and pronunciation, but also develop communication skills, the ability to express your thoughts and ideas, as well as interaction with others. According to the authors, the use of games in the educational process helps make learning more fun and interesting, and also contributes to a deeper understanding of the material. The authors came to the conclusion that the use of games in developing students' Russian speech communication skills is an effective method that helps not only improve language skills, but also the development of communication skills and students' enthusiasm for the educational process.

Ключевые слова: игра, языковые игры, игровой метод, технология игры.

Keywords: game, language games, game method, game technology.

В разделе программы по русскому языку для V-IX классов школ с киргизским языком обучения «Об основных направлениях курса» обозначено, что все виды и формы учебной

работы должны быть подчинены развитию речи учащихся, активизации всех видов речевой деятельности школьников, широкому использованию всех средств положительной мотивации» [7, с.4].

Именно система реализации игрового начала призвана решить задачу формирования у учащихся киргизских школ «реального двуязычия, которое понимается как знание двух языков в основных формах их существования в такой мере, которая позволяет выражать свои мысли и вести беседы в доступной форме» [7, с.4].

Из сказанного следует, что назрела необходимость обобщения существующих психологических, дидактических и методических основ игрового начала как органической части активизации школьного преподавания русского языка как неродного.

Прежде всего обозначим группу понятий, объединённых родовым понятием «модель игровой учебной деятельности - «игровое начало»: игра, игровая мотивация, игровая форма обучения, игровая ситуация, игровая деятельность, игровой метод, игровые приёмы, технология игры, игровые упражнения, игровые задания [10]. Представим эту модель в виде схемы (Рисунок):

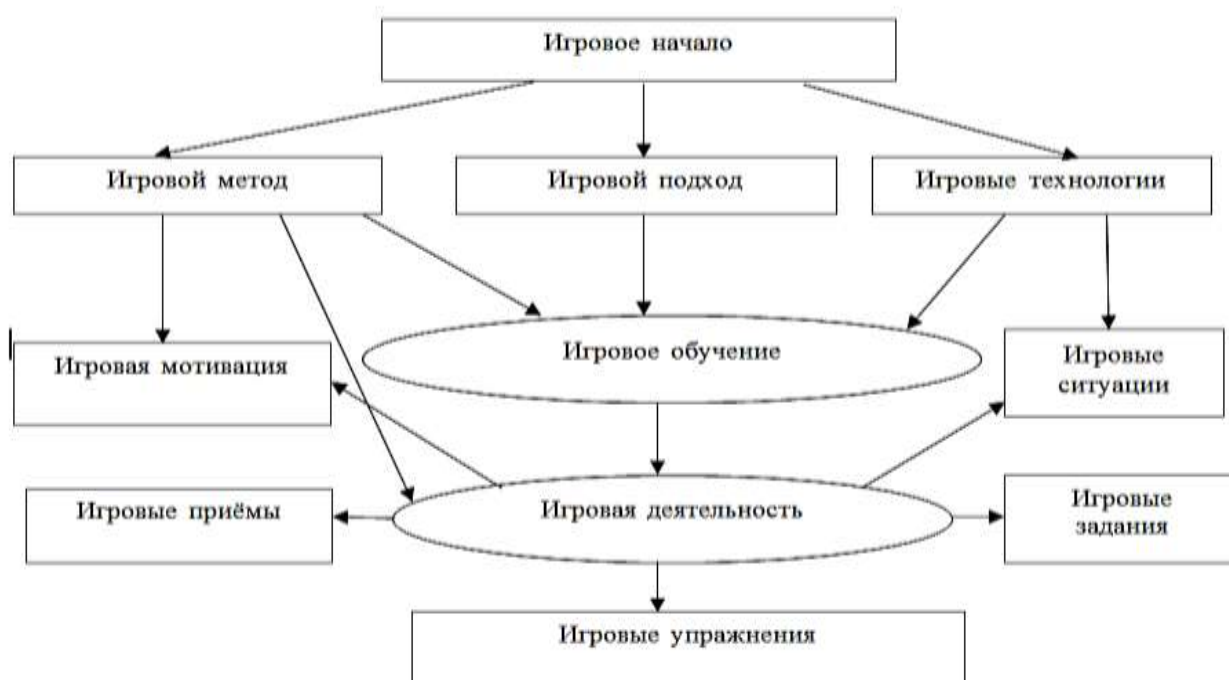


Рисунок. Компоненты модели игрового начала

Для рассмотрения вопроса о месте и роли игрового начала в обучении русскому языку в национальной школе было решено проанализировать современную организацию процесса обучения русскому языку, школьные программы, учебники, упражнения и задания с позиции организации игровой деятельности для овладения русским языком. Кроме того был проведён критический анализ методических публикаций по рассматриваемой проблеме. Анализ проводился по трём основным функциям, которые выполняет игра в процессе обучения: мотивационно-побудительной, обучающей и воспитательной. Совершенно очевидно, что в большинстве опубликованных работ, наиболее подробно рассматривается обучающая функция игры. Объясняется это применением игровых приемов в основном как средства обучения русскому языку и недооценкой других функций этой деятельности для повышения эффективности учебного процесса. Так, в «Методика преподавания русского языка в

национальной средней школе» дидактическая игра рассматривается как наиболее естественная форма приобретения знаний, активизации речевой тренировки, расширения словаря учащихся, в процессе которых дети постоянно общаются друг с другом [4].

Игра стимулирует речевую деятельность, способствует повторению, закреплению и сознательному упорядочению речевого и грамматического материала. На основе игровой деятельности у учащегося формируется ряд психологических особенностей; развиваются воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему производить в своих действиях перенос свойств одних вещей на другие. На этой основе формируется и ориентация на общий смысл и характер человеческих отношений, а также готовность к учебной деятельности [10].

Игра включает и увлечение, и развлечение. Применение игр позволяет решить практически очень важную задачу, связанную с необходимостью компенсации информационной перегрузки, с организацией психологического и физиологического отдыха. Игровые формы, особенно коллективные, целесообразны для отработки функционального состояния глубокой релаксации. Отработка физиологической релаксации и элементов психической саморегуляции, ведущих к медитативным состояниям сознания, в первую очередь способствует позитивным изменениям личностной, мотивационной и смысловой сферы обучаемого [12].

Анализ программ, статей, опубликованных в журналах «Русский язык в национальной школе», «Русский язык и литература в узбекской школе», «Русский язык и литература в школах Кыргызстана» показал, что, несмотря на широкое применение игры в обучении школьников, характерным является односторонний подход в реализации универсальных возможностей игры в учебном процессе, а в некоторых случаях и ее неправильная организация. Наиболее полно характер игры, используемой при обучении русскому языку в киргизской школе, раскрывается в публикациях по методике преподавания русского языка в начальных классах.

М. С. Абайдулова, Х. Б. Бугазов в статье «Уроки по обучению русской грамоте» [1] приводят примеры использования различных видов дидактических игр при обучении грамоте, свой вариант организации учебного материала в «структурно-игровой грамматике».

Для второго класса предлагает учительница Е. Б. Пархоменко из Ноокенского района Ошской области, отступая от рекомендаций программ и учебников [6].

Статьи А. И. Сарыгуловой посвящены обучению младшеклассников-кыргызов русскому языку в коммуникативном ключе, с использованием занимательного и игрового материала [8].

Диссертационное исследование Исаковой А. Т. посвящено педагогическим основам использования дидактических игр при изучении русской орфографии в школах с киргизским языком обучения [2].

Статей, посвященных использованию игр в среднем звене обучения кыргызских учащихся русскому языку, опубликованных очень мало. Сюда можно отнести статьи В. П. Каиповой [3], З. Б. Минбаевой [5], О. Г. Симоновой [9], Ч. М. Чокошевой [11].

При составлении методического пособия «Занимательные материалы, задания, упражнения к урокам русского языка» (VI класс кыргызской школы)» [11] для учителей русского языка школ с киргизским языком обучения и проведения опытно-экспериментальной работы были проанализированы «Программы по русскому языку, объяснительному и литературному чтению на русском языке для V-IX классов школ с киргизским языком обучения» [7].

В последнем варианте программы обозначена современная стратегия обучения русскому языку в школах с киргизским языком обучения: «Учебное освоение русского языка наряду с курсом родного языка и во взаимодействии с ним предполагает формирование у учащихся киргизской школы *реального двуязычия*, которое понимается как *знание двух языков* в основных формах их существования (народно-разговорная и литературная) в такой мере, которая *позволяет выражать свои мысли и вести беседу в доступной форме (при практически достижимой минимизации степени интерференции)*, а также пользоваться первостепенно нужными источниками информации на изучаемом языке» [7].

Ниже приведем образцы игр, проведенных нами во время занятия на уроках русского языка.

Игра “Слушай и делай”.

Дидактическая задача: закрепление грамматических форм имен существительных в винительном падеже.

Ход игры. Играют два ученика, остальные внимательно слушают. Учащиеся просят друг у друга учебные принадлежности, игрушки или какие-нибудь другие предметы. Например: Эмир, дай книгу. — Айбийке, возьми (на) книгу. Амина, покажи ручку. — Пожалуйста, Абай, посмотри ручку. и т.д. При этом учитель следит за произношением и правильным употреблением слов в нужной грамматической форме.

1. Чтение учащимися текста “Овощи” и ответьте на вопросы учителя: Какие овощи вы знаете? Где растут овощи? Что варят из овощей?

2. Объяснение новой темы. Слова с буквой **Ф** редки, и поэтому она вынесена на конец учебника. Ход работы следующий.

а) Отработка произношения и различие на слух со звуками [Ф] и [П].

Учитель: слушайте внимательно: звук **Ф** четко произносит несколько раз.

Слушайте внимательно и смотрите как образуются звуки [П] и [Ф].

Объяснить артикуляцию этих звуков можно и на родном языке учеников.

После этого учащиеся соответственно ставят органы речи и произносят **Ф**.

Учитель подходит к каждому ученику и проверяет, правильно ли он “укладывает” органы речи. Если неправильно, объясняет ему еще раз на родном языке положение губ, языка и зубов.

Затем учащиеся тренируются в сравнительном произношении слогов с этими звуками.

па по пу пы пи
фа фо фу фы фи

Работа с загадкой: *Один льет, другой пьет, третий растет.* Чтобы дети смогли отгадать загадку, учитель при помощи наводящих вопросов напоминает о некоторых явлениях природы: *Посмотрите в окно и скажите, идет дождь или нет? А зачем нужен дождь? Куда падают капли дождя?*

После этого он загадывает одну загадку и просит найти отгадку по картинке в учебнике. После того как отгадка найдена, дети объясняют, почему они догадались. Развертывается беседа. Учитель вопросами помогает детям понять переносный смысл слов. *Почему про дождь говорят, что он льет? Можно ли сказать «дождь льет», если на землю падают редкие капли? А почему говорят «земля пьет»? К этой работе, естественно, должны привлекаться и другие речевые средства, слова, которых в загадке нет.*

О загадках мы вели разговор как на уроках литературного чтения и так на уроках русского языка (например, при изучении темы «Переносное значение слов»). Глубже ребята усваивают эти программные темы на факультативных занятиях. Они узнают, что в основе загадки лежит особый прием, который называют термином «метафора».

Демонстрируя метафорическую сущность многочисленных загадок, учу ребят составлять их самостоятельно. Первые подобные пробы детей, а затем коллективно шлифуются ими в моем присутствии. Сначала загадки придумывала сама: «Круглый камень я нашел... Тронул пальцем – он пошел!». (Черепашка). и т.д.

А потом загадки посыпались из уст ребят, как рога изобилия. Успевай только их отшлифовать!

Разноцветный мяч кружится... Где бы нам остановиться? (Глобус)

*Незримый художник
На стекла нанес
Веточки ели
Бутончики роз*

(Мороз)

*Вокруг бело,
Позабыто тепло.
Дед пришел –
Веселье нашел*

(Зима)

*Салфетку тронул – она жива,
Другую тронул – она мертва*

(Салфетка и снежинка)

*Гусь белый – пух нежный,
Гусь серый- пух влажный*

(Облака).

Оборудование. 5-6 картин с двойными персонажами. Игры на классификацию глаголов. Карточки с местоимениями. Шапочки-атрибуты. Схема спряжения глаголов. Карточки с глаголами и с окончаниями глаголов. Картинки.

1. Работа с карточками. Учитель называет слова-существительные, а ученики заменяют их местоимениями. Вариация такой работы: вызываются два ученика. Один называет существительное, а другой заменяет их местоимениями.

2. Игра «Помоги зайчику». Предложение для исправления ошибок и анализа.

Как –ая? Что? Что дела – ет?

Красив- ое кукл- а сид –ят.

3. Образование прошедшего времени. Учитель.

Вы все волшебники! Превращаем первую форму глагола в прошедшее время. Смотрим внимательно на схему. У каждого из вас на парте лежит слово-глагол. Все по порядкупроговариваем его в прошедшем времени.

4. Грамматическая разминка

Возьмите в руки карточки с окончанием глагола. Я буду поднимать местоимения, а вы – окончания, если они относятся к этому местоимению. Сверяйтесь по схеме спряжения. Приготовились: «Местоимение “Я”. Дети, у которых окончание – у, -ю, поднимают свои карточки. Игра заканчивается посадкой “пассажиров” (карточек) в “автобусы”.

Волшебная тропинка

Каждый ученик получает пять карточек от лото со словами-существительными в единственном числе. Учитель разъясняет содержание игры.

Сейчас каждый из должен пройти по тропинке множественного числа (тропинка рисуется на полу мелом). Вам нужно сделать всего пять шагов, но на каждый шаг произносить очередное слово-существительное из тех, что у вас на карточках, во множественном числе. Если произнесете неправильно, то сразу же услышите. Это будут возмущаться джин, который наблюдает за вами.

Учитель демонстрирует, как «возмущается джин», ударяя в различные железки (это приспособление спрятано под столом учителя).

Составить предложения.

Набирается команда из девяти человек. Заранее заготавливаются карточки с разрезанными словами, из которых нужно составить 3 предложения. (таких комплектов с различными предложениями целесообразно заготовить как можно больше).

Девять учеников получают каждый по одному слову. По команде учителя класс запекает песенку, а ученики со словами ходят и присматриваются к карточкам друг друга. Песня останавливается, и участники игры должны быстро построиться по три человека, чтобы получилось предложение. Тройка, сделавшая это быстрее других, объявляется победительницей.

Найди свое местоимение

Половина класса получает карточки от лото со словами-существительными. Другая — карточки с местоимениями *ОН, ОНА, ОНО*. Играет музыка. Как только она обрывается, дети строятся по две — ученик со словом-существительным и ученик с местоимением (кошка — она, петух — он и т.д.

Гуси и волки

Для игры выбираются три «волка». Для «волков» заранее готовятся шапочки с личными местоимениями. Все остальные дети — «гуси». Они надевают шапочки с окончаниями глаголов настоящего времени. «Волки» стоят спиной к классу. Учитель дотрагивается до одного и говорит «Волк выходит на охоту».

Если на шапочке у волка местоимение я, то он «охотится» на гусей только с окончанием 1 лица ед. числа — у, -ю. «Гуси» могут спастись, если успеют вбежать быстрее волка в нарисованный на полу круг, где волк не имеет права их хватать. «Волки» время от времени незаметно меняют шапочки.

Кто больше наберет слов?

Весь класс полукругом сидит на стульчиках. В стороне разложены слова-существительные, прилагательные, глаголы. Учитель вызывает пять учеников, в руках у него плакатики с вопросами: «Кто?», «Что?», «Что делать?», «Какой?». Дети внимательно следят за тем, какой вопрос поднимет учитель. Если поднимается вопрос «Что?», то они подбегают к столу и выбирают существительные, отвечающие на этот вопрос. Как только прозвучит команда «Закончили!», ребята быстро выстраиваются в одну линию. Побеждает тот, кто наберет больше всех слов.

Повтори действие

Учитель показывает ученикам рисунки, изображающие действия предметов, и спрашивает:

- Мальчик что делает?

Ученики отвечают:

- Бежит, - и тут же встают, изображают бег на месте и произносят хором:

- - Мы тоже бежим.

Учитель демонстрирует следующую картинку:

- Девочка что делает?

- Пишет. – Берут ручки и “пишут”. – Мы тоже пишем.

Рыбки и осминог

Одна половина класса имитирует сеть. У них на груди окончания существительных. Ребята берутся за руки. Учитель играет роль осминога (одевает маску). Другая половина класса надевает шапочки с рисунком рыбки и надписью (рыбки разнообразные). Все по очереди «проплывают» через сеть. Если, допустим, рыбка — существительное мужского

рода - например, карась – она может проплыть между двух детей, имитирующих сеть, только со значками-окончаниями мужского рода. Если воротца выбраны неправильно, осьминог хватает рыбку.

Назови слово

Игра проводится за партами. Три ряда составляют три команды. Если учитель объявляет: «Второй ряд: слова-глаголы», то ученики этого ряда по очереди произносят любые глаголы. Побеждает команда, которая произнесет слова без остановки.

Использование игр на уроках русского языка в школе может быть полезным для стимулирования интереса учащихся к изучению языка, повышения их мотивации и эффективности обучения. Игры позволяют заниматься языком в неформальной обстановке, что способствует более легкому усвоению материала и развитию навыков общения на родном языке. Кроме того, игры способствуют развитию креативности, логического мышления и способности к сотрудничеству.

Однако следует также учитывать, что не все игры подходят для обучения русскому языку и нужно подбирать задания, которые соответствуют целям обучения. Кроме того, игры должны быть адаптированы к уровню знаний учащихся и не отвлекать от основного учебного процесса. Также важно обеспечить равные возможности для всех учащихся участвовать в игре и не допускать дискриминации на основе уровня знаний или навыков. Игры на уроках русского языка могут быть полезны для активизации учащихся, развития их лексических и грамматических навыков, а также улучшения навыков общения на русском языке.

Список литературы:

1. Абайдулова М. С., Бугазов Х. Б. Уроки по обучению русской грамоте // Русский язык и литература в школах Кыргызстана. 1996. №3-4. С. 27-33.
2. Исакова А. Т. Педагогические основы использования дидактических игр в начальной школе (при изучении русской орфографии в школах с кыргызским языком обучения): дис. ..канд. пед. наук: Бишкек, 2010. 163 с.
3. Каипова В. П. Уроки русского языка в 5 классе. Фрунзе. Мектеп, 1981. 74 с.
4. Бакеева Н. З., Даунене З. П. Методика преподавания русского языка в национальной средней школе. Л.: Просвещение, 1986.
5. Минбаева З. Б. Учебные игры – из урока в урок // Русский язык и литература в школах Кыргызстана. 1995. №2-3. С. 22-25.
6. Пархоменко Е. Б. Учиться можно весело! // Русский язык и литература в киргизской школе. 1991. №2-5. С. 10-15.
7. Программы по русскому языку, объяснительному и литературному чтению на русском языке для V-IX классов школ с кыргызским языком обучения. Бишкек, 2006. 144 с.
8. Сарыгулова А. И. Про глагол и про тире, и про дождик во дворе // Русский язык и литература в киргизской школе. 1992. №1. С. 21-24.
9. Симонова О. Г. Занимательные задания – стимул для активизации самостоятельной работы учащихся // Русский язык и литература в киргизской школе. 1986. №3. С. 26-29.
10. Хасанов Н. Б. Занимательные материалы, задания, упражнения к урокам русского языка (6 класс кыргызской школы). Бишкек: Алтын принт, 2011. 164 с.
11. Чокошева Ч. М. Тайна игры и знака // Русский язык и литература в школах Кыргызстана. 1991. №2. С.18-21.
12. Эльконин Д. Б. Психология игры. М: Педагогика, 1978. 304 с.

References:

1. Abaidulova, M. S., & Bugazov, Kh. B. (1996). Uroki po obucheniyu russkoi gramote. *Russkii yazyk i literatura v shkolakh Kyrgyzstana*, (3-4), 27-33. (in Russian).
2. Isakova, A. T. (2010). Pedagogicheskie osnovy ispol'zovaniya didakticheskikh igr v nachal'noi shkole (pri izuchenii russkoi orfografii v shkolakh s kyrgyzskim yazykom obucheniya): dis. ...kand. ped. nauk: Bishkek. (in Russian).
3. Kaipova, V. P. (1981). Uroki russkogo yazyka v 5 klasse. Frunze. (in Russian).
4. Bakeeva, N. Z., & Daunene, Z. P. (1986). Metodika prepodavaniya russkogo yazyka v natsional'noi srednei shkole. Leningrad. (in Russian).
5. Minbaeva, Z. B. (1995). Uchebnye igrы – iz uroka v urok. *Russkii yazyk i literatura v shkolakh Kyrgyzstana*, (2-3), 22-25. (in Russian).
6. Parkhomenko, E. B. (1991). Uchit'sya mozhno veselo! *Russkii yazyk i literatura v kirgizskoi shkole*, (2-5), 10-15. (in Russian).
7. Programmy po russkomu yazyku, ob"yasnitel'nomu i literaturnomu chteniyu na russkom yazyke dlya V-IX klassov shkol s kyrgyzskim yazykom obucheniya (2006). Bishkek. (in Russian).
8. Sarygulova, A. I. (1992). Pro glagol i pro tire, i pro dozhdik vo dvore. *Russkii yazyk i literatura v kirgizskoi shkole*, (1), 21-24. (in Russian).
9. Simonova, O. G. (1986). Zanimatel'nye zadaniya – stimul dlya aktivizatsii samostoyatel'noi raboty uchashchikhsya. *Russkii yazyk i literatura v kirgizskoi shkole*, (3), 26-29. (in Russian).
10. Khasanov, N. B. (2011). Zanimatel'nye materialy, zadaniya, uprazhneniya k urokam russkogo yazyka (6 klass kyrgyzskoi shkoly). Bishkek. (in Russian).
11. Chokosheva, Ch. M. (1991). Taina igrы i znaka. *Russkii yazyk i literatura v shkolakh Kyrgyzstana*, (2), 18-21. (in Russian).
12. El'konin, D. B. (1978). Psikhologiya igrы. Moscow. (in Russian).

*Работа поступила
в редакцию 05.05.2024 г.*

*Принята к публикации
10.05.2024 г.*

Ссылка для цитирования:

Хасанов Н. Б., Календерова Н. К., Бактыбек кызы А. Игровое начало в формировании навыков русского речевого общения учащихся // Бюллетень науки и практики. 2024. Т. 10. №6. С. 608-615. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/103/71>

Cite as (APA):

Khasanov, N., Kalenderova, N., & Baktybek kyzy, A. (2024). Game Start in Forming Students' Russian Speech Communication Skills. *Bulletin of Science and Practice*, 10(6), 608-615. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/103/71>