

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ЯЗЫКУ (НА ПРИМЕРЕ ЗАКРЕПЛЕНИЯ ТЕМЫ «УПОТРЕБЛЕНИЕ ПРЕДЛОГОВ В И НА ПРИ ВЫРАЖЕНИИ МЕСТОНАХОЖДЕНИЯ В РУССКОМ ЯЗЫКЕ»)

Лариса Ивановна ФЁДОРОВА

Старший преподаватель

Международная исламская академия Узбекистана, Ташкент, Узбекистан

ТИЛ ЎҚИТИШ МАШҒУЛОТЛАРИДА ЎЙИНГА АСОСЛАНГАН ТЕХНОЛОГИЯЛАР (РУС ТИЛИДА ЖОЙНИ БИЛДИРУВЧИ В ВА НА ПРЕДЛОГЛАР МАВЗУСИНИ МУСТАҲКАМЛАШ МИСОЛИДА)

Лариса Ивановна ФЁДОРОВА

Катта ўқитувчи

Ўзбекистон халқаро ислом академияси, Тошкент, Ўзбекистон

GAMING TECHNOLOGY IN THE CLASSROOM FOR LANGUAGE (FOR EXAMPLE ON THE TOPIC "USING OF PREPOSITIONS IN AND ON WHEN EXPRESSING LOCATION IN RUSSIAN")

Larisa Ivanovna FEDOROVA

Senior lecturer

International Islamic Academy of Uzbekistan, Tashkent, Uzbekistan

UDC (УЎК, УДК): 372.881.161.1

For citation (иктибос келтириш учун, для цитирования):

Федорова Л.И. Игровые технологии на занятиях по языку (на примере закрепления темы «Употребление предлогов в и на при выражении местонахождения в русском языке»)// Ўзбекистонда хорижий тиллар. — 2020. — № 2 (31). — С. 197-204.

<https://doi.org/10.36078/1589807835>

Received: March, 17, 2020

Accepted: April 12, 2020

Published: April 15, 2020

Copyright © 2020 by author(s).

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Аннотация. Главная цель в обучении языку — коммуникативная — научить учащихся общаться. Важной особенностью данного процесса обучения является принцип активности обучаемых (так как без активной работы практическое овладение неродным/иностранным языком невозможно), для которого необходим высокий уровень мотивации. Проблему мотивированности речи можно решить с помощью различных приемов и форм учебной деятельности. Одной из таких форм является игра. По мнению автора, она помогает сделать процесс обучения насыщенным и интересным и может использоваться как в качестве самостоятельной технологии для освоения определенной темы, так и как элемент другой технологии; как в качестве целого занятия, так и его части (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения); а также при организации внеаудиторной работы. В работе демонстрируется применение игровых технологий на занятиях русского как неродного, доказываются их оправданность и эффективность. Показаны способы и средства организации этих технологий. В заключении содержатся выводы и рекомендации по применению игровых технологий, которые, по мнению автора, не только способны повысить качество преподавания, но и помогают снимать языковой барьер, способствуют формированию и развитию у студентов творческих качеств, умению работать в команде, обеспечивают расширение и углубление знаний и культуры в целом.



Open Access

Ключевые слова: игровые технологии; обучение языку; мотивация; принцип активности и коммуникативная цель.

Аннотация. Тилни ўқитишдан асосий мақсад — ўқувчиларни коммуникатив-мулоқотга ўргатишдир. Ўқув жараёнининг муҳим хусусияти тил ўрганувчиларнинг фаоллик тамойили (чунки фаол ишламасдан, она / чет тилини амалий эгаллаш мумкин эмас) бўлиб, у юқори даражадаги мотивацияни талаб қилади. Нутқ мотивациясига доир муаммоларни ўқув фаолиятининг турли метод ва шакллари ёрдамида ҳал этиш мумкин. Бу шакллардан бири — ўйин. Муаллифнинг фикрига кўра, бу инновацион усул ўқув жараёнини бой ва қизиқарли бўлишга ёрдам беради. Муайян бир мавзунини ўзлаштириш учун мустақил технология сифатида ҳам, бошқа технологиянинг элементи сифатида ҳам, ишлатилиши мумкин; бутун синф ёки унинг бир қисми (кириш, тушунтириш, мустаҳкамлаш, назорат қилиш ёки машқ қилиш); шунингдек, синфдан ташқари ишларни ташкил этишда. Мақолада муаллиф рус тилини ўргатишда ўйин технологияларидан фойдаланишни намойиш этди ва уларнинг асосланганлиги ҳамда самарадорлигини исботлади. Ушбу мақолада ўйин технологияларни ташкил этиш йўллари, воситалари кўрсатилди. Хулоса қисмда эса муаллиф таълим сифатини яхшилаш, тил ўрганишда мавжуд бўлган тўсиқни олиб ташлаш, талабаларнинг ижодий фазилатларини шакллантириш, ривожлантириш, бир жамоа бўлиб ишлаш қобилияти устириш ва тилга хос бўлган маданиятни кенгайтириш, чуқурлаштириш учун эмас, балки фақат ўйин технологияларидан фойдаланиш бўйича хулоса ва тавсиялари ҳақида таъкидлаб ўтди.

Калит сўзлар: ўйин технологияси; тил ўргатиш; мотивация; фаоллик тамойили ва коммуникатив мақсад.

Abstract. The main goal of language learning is communicative-to teach students to communicate. An important feature of this learning process is the principle of activity of students (since without active work, practical mastery of a non-native / foreign language is impossible), which requires a high level of motivation. The problem of speech motivation can be solved using various methods and forms of educational activity. One of these forms is the game. According to the author, this innovative method helps to make the learning process rich and interesting, and can be used as an independent technology for mastering a particular topic, or as an element of another technology; as a whole class, or part of it (introduction, explanation, consolidation, control or exercise); as well as in the organization of extracurricular work. The paper demonstrates the use of game technologies in the classroom of Russian as a non-native language, proves their justification and effectiveness. The ways and means of organizing these technologies are shown. The conclusion contains conclusions and recommendations on the use of game technologies, which, according to the author, are not only able to improve the quality of teaching, but also help to remove the language barrier, contribute to the formation and development of students' creative qualities, the ability to work in a team, and ensure the expansion and deepening of knowledge and culture in General.

Keywords: game technology; language learning; motivation; the principle of activity and communicative goal.

В настоящее время в Республике Узбекистан предъявляются новые требования к качеству учебного процесса, формированию профессиональной и культурной компетенции студентов, внедрению в учебный процесс прогрессивных форм обучения и новых педагогических технологий, технических и информационных средств обучения (3). При этом большое значение придается обязательной языковой подготовке как важнейшему условию активного общения со специалистами из зарубежных стран (4).

Главной конечной целью обучения языку (в том числе и русскому как неродному) является коммуникативная цель — умение учащихся владеть тактиками решения типовых задач в актуальных сферах общения. Одной из главных особенностей процесса обучения языку является принцип активности, так как без активной работы учащихся на занятии практическое овладение неродным/иностранным языком невозможно. Принцип активности учащихся всегда был и остается одним из основных в педагогике (2, 84). Под этим подразумевается такая работа, которая характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам. Проблема мотивированности речи становится одной из центральных, и методисты ищут приемы и формы учебной деятельности, вызывающие потребность говорить (1, 219). Одна из таких форм — игра. Игра является отличным способом организовать деятельность человека. Она помогает сделать процесс обучения насыщенным и интересным. Игровая деятельность в вузе может использоваться как в качестве самостоятельной технологии для освоения определенной темы, так и как элемент другой технологии; как в качестве целого занятия, так и его части (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения); а также при организации внеаудиторной работы.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. В нашем случае выбрана методика использования игровой технологии на занятии практического курса русского языка для студентов национальных групп 1 курса бакалавриата в качестве закрепления пройденного материала по теме «Употребление предлогов *в* и *на* при выражении местонахождения».

Целями и задачами занятия являются: 1) ознакомление студентов с предложно-падежными конструкциями, используемыми при выражении пространственных отношений в русском языке, а именно, употребление предлогов *в* и *на* при обозначении места; 2) их осмысленное использование и закрепление материала темы на занятии: развитие навыков правильного употребления данных конструкций в речи и на письме, навыков и умений образовывать данные предложно-падежные формы, определять характерные признаки, присущие данной категории, знать их особенности, умение выделять в

тексте и использовать указанные конструкции; 3) введение в активный словарь студентов новой лексики.

Методы обучения: вопросно-ответная беседа, визуализация материала, игровые технологии: индивидуальная работа с рисунком «Чудо-зверь», игра-викторина «Кто я? Где я?» (работа в группах/командах).

Материалы и оборудование: учебное пособие по русскому языку, таблицы, словари (переводной, толковый, словообразовательный), компьютерная техника (проектор, компьютер), экран, слайд-презентации, раздаточный материал (распечатанные приложения), доска, яркие цветные карточки для игры.

При объяснении данного материала возможно обращение к следующим сопутствующим темам: «Значения предлогов», «Падежи», «Глагольное управление», «Глаголы движения», «Словообразование», «Перевод и сопоставительная грамматика».

Примерный вариант хода занятия:

№	Этапы занятия	Продолжительность (мин)
1.	Организационный момент. Контроль посещаемости.	3
2.	Проверка домашнего задания (мини-опрос студентов по пройденной теме с выходом в новую тему)	7
3.	Объяснение новой темы:	
3.1.	Работа с учебником и раздаточным материалом. Отработка терминологии с разбором новых слов и терминов. Прослушивание информации по теме, слайд-презентация об образовании конструкций с пространственными значениями, употреблении предлогов <i>в</i> и <i>на</i> , их особенностях в русском языке.	10
3.2.	Объяснение и закрепление грамматического материала: подготовительные упражнения, выполнение заданий.	15
4.	Проверка усвоения прочитанной и услышанной информации. Закрепление пройденного материала:	
4.1.	Игровой момент: Работа с рисунком «Чудо-зверь»	10
4.2.	Игровой момент: Работа в группах (командная игра «Кто я? Где я?»). Объяснение правил игры на основе вопросов с использованием пройденных конструкций.	20
4.3.	Анализ результатов.	8
5.	Подведение итогов занятия. Выставление баллов.	5
6.	Домашнее задание: Задание на сам. подготовку.	2

Остановимся на знакомстве с новой темой.

Объяснение нового материала начинается с наводящих вопросов по теме (например: — Скажите, где мы сейчас сидим (находимся, работаем и др.)? Предполагаемые ответы: — В кабинете, на уроке, в аудитории, на втором этаже, в институте и др. — Какие предлоги используем при ответе на вопрос «где»? — Как изменяются слова при ответе на вопрос «где»? и т.п.), далее идет работа с учебником, слайд-презентацией, раздаточным материалом.

Из всех существующих форм наглядности на занятиях практического курса русского языка (как русского неродного, так и русского иностранного) наиболее распространенными и активно применяемыми являются опорные таблицы и схемы, которые представляют собой особую организацию теоретического материала в виде графического изображения, зрительно подчеркивающего соотношение зависимости явлений, характеризующих определенные языковые факты

(грамматические, пунктуационные, орфографические) (5, 51).
Опорный материал преподносится в упрощенно-обобщенном виде, например:

Мотивированное употребление предлогов *в* и *на* при обозначении местонахождения предмета (быть, находиться где?)

НА (НА ПОВЕРХНОСТИ ПРЕДМЕТА)			В (ВНУТРИ ЧЕГО-ЛИБО)		
лампа стоит		столе	документы лежат		столе
картина висит	НА	стене	дверь проделана	В	стене
часы находятся		руке	часы находятся		руке

В русском языке при обозначении места, где происходит действие или находится какой-либо предмет, с некоторыми словами употребляется только предлог *на* или только предлог *в*. Это немотивированные случаи, их необходимо запоминать.

Например:

Жить (где?) ...

<p>городе деревне поселке селе центре пригороде районе доме В квартире комнате области общежитии</p>	<p>проспекте улице массиве даче (втором) квартале сквере аллее краю (села) НА жить на квартире =снимать квартиру</p>
---	---

Надо запомнить и географические названия, которые употребляются только с *на* или только с *в*:

Г Д Е?			
В +	<p>стран -е государств город</p>	НА +	<p>остров -е мест массив</p>
<p>в Узбекистане в Европе в Африке в Ташкенте в Бухаре в Москве в Алжире в Закавказье !!! НО: в России в Сибири в Средней Азии в Крыму</p>		<p>на Кубе на Аляске на Урале на Памире на Кавказе</p>	

Строго закреплено употребление предлога *на* при обозначении сторон света, но в сочетаниях со словом «часть» употребляется предлог *в*:

В	<p>северной южной части восточной западной</p>	<p>страны острова материка города</p>	НА	<p>север юг -Е восток запад</p>
----------	--	---	-----------	---

Особые формы существительных при обозначении места действия.

Некоторые существительные в предложном падеже со значением местонахождения имеют окончание **-у(-ю)**:

Быть, находиться где?			
	лес		мост
	сад		берег
в	порт		борт
	шкаф	-У	пол
	газ		нос
	Крым		бок
	угл		луг
	аэропорт		плот
	стро		льд
	(родном) кра	-Ю	кра
			(земли)

Закрепление пройденного материала.

Выполнение заданий по теме.

Игровой момент: Работа с рисунком «Чудо-зверь».



На видном месте вывешивается плакат с изображением чудо-зверя или с помощью проектора высвечивается на доске.

Комментарий для преподавателя: Этот чудо-зверь имеет части тела разных животных. Внимательно рассмотрите его. Каких животных вы в нем узнаете? Определите, какие животные «почувствовали» в создании этого монстра, и напишите их названия на русском языке. Рядом напишите, где живет это животное, используя пройденные конструкции.

Например: Жираф живет **в Африке**. Бабочка живет **в поле**. Олень живет **на севере**. Тигр живет **в лесу**. Козел живет **в горах**. Обезьяна живет **на дереве**. И т.д.

Проверка усвоения пройденного материала.

Командная работа. Игра-викторина «Кто я? Где я?»

Объяснение правил игры на основе вопросов и ответов с использованием пройденных конструкций.

Комментарий для преподавателя: Группа делится на четыре (или три) подгруппы (команды). Участвуют все члены

подгрупп. На карточках изображены разные предметы, животные, надо правильно назвать их. Один представитель команды выходит и берет карточку, не видя, что изображено на ней, а члены команды, которые видят это изображение, стараются по очереди дать ему наводящие ответы на вопросы.

Для угадывания и дачи правильных ответов используются пройденные на сегодняшнем и предыдущих занятиях конструкции.

Вопросы для угадывающего:

— Кто я? Я какой? Что я делаю? Где я это делаю?

Возможные ответы членов команды:

— Ты животное / растение / предмет / аппарат / транспорт...

— Ты красный / спелый / большой / страшный / веселый / железный...

— Ты летаешь / живешь / растешь / плаваешь / ползаешь / бегаешь / катаешь / стоишь / работаешь / едешь ...

— В небе / в лесу / на дереве / в зоопарке / на улице / в парке / в саду / на дороге / в огороде / в Австралии / на острове / на заводе / в школе...

Угадывающий должен правильно повторить все ответы и угадать, кто он (т.е. то, что изображено на картинке). Например, возможна такая цепочка:

— Кто я? Что я?

— Ты животное. Ты зверь. Ты живое существо.

— Я животное. Какое я животное?

— Большое, сильное, редкое, рыжее, необычное ...

— Я большое, сильное, редкое, рыжее, необычное животное. А что я делаю?

— Ты бегаешь, прыгаешь, дерешься, носишь на животе детенышей ...

— А где я это делаю?

— В Австралии, в зоопарке, в пустыне, на воле ...

— Я большое, сильное, редкое, рыжее, необычное животное. Я бегаю, прыгаю, дерусь, ношу на животе детенышей в Австралии, в зоопарке, в пустыне, на воле ... Значит, я кенгуру?!

Эффект достигается за счет многократного повторения конструкций, происходит закрепление данного материала. По итогам проводится анализ и дается оценка работе каждой команды. Далее идет выставление баллов/оценок и задание для самостоятельной работы: подготовить мини-сочинение (эссе) о том, где бы вы хотели побывать/отдохнуть на выходных.

Большую мотивацию дает участие в командной игре, элемент соперничества и желание выиграть, а также визуализация материала, использование игровых технологий в целом, творческий подход и нестандартность закрепления пройденных моделей, а также дополнительные материалы, использованные в ходе занятия (наглядные пособия, раздаточные материалы, мультимедийные ресурсы): таблицы, плакаты, слайд-презентация, раздаточный материал, цветные красочные картинки с изображениями предметов и животных.

Игровая форма включает социальное взаимодействие, готовит к конструктивному профессиональному общению. В

играх формируются ценностные ориентации, легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка, проявляется личность, её индивидуальные особенности, стиль делового партнерства. Чувство равенства в игре, ощущение посильности заданий, атмосфера увлеченности и умение проявить себя дают возможность преодолеть стеснительность и языковой барьер и положительно сказываются на результатах обучения. Грамотное применение игровых технологий способно не только повысить качество преподавания, но обеспечивает личностное развитие студентов, расширение и углубление знаний и культуры в целом. При этом необходимо не забывать, что игра не может полностью вытеснить строго регламентируемую учебную деятельность: не все программные знания могут быть усвоены с помощью игры. Игра применима тогда, когда именно она может дать наилучшие результаты в усвоении учебного материала.

Использованная литература

1. Акишина А. А., Каган О. Е. Учимся учить. Для преподавателя русского языка как иностранного. — Москва: Русский язык. Курсы, 2012. — 255 с.
2. Ахмедова Л. Т., Лагай Е. А. Современные технологии преподавания русского языка и литературы. — Ташкент: Fan va texnologiya, 2016. — 296 с.
3. Закон Республики Узбекистан «Об образовании», ст.26, — Т., 1997. — URL:<https://lex.uz/docs/15622>
4. Постановление Президента Республики Узбекистан от 20 апреля 2017 г., № ПП-2909 «О мерах по дальнейшему развитию системы высшего образования. — URL: <https://lex.uz/docs/3171587>
5. Фёдорова Л. И. Использование опорных таблиц и схем на занятиях (на примере выражения пространственных отношений) // Преподавание языка и литературы, 2019, № 12. — С. 51–52.

References

1. Akishina A. A., Kagan O. E. *Uchimsya uchit'* (Learning to Teach), Moscow, 2012, 255 p.
2. Akhmedova L. T., Lagai E. A. *Sovremennye tekhnologii prepodavaniya russkogo yazyka i literatury* (Modern Technologies of Teaching Russian Language and Literature), Tashkent, 2016. 296 p.
3. *Zakon Respubliki Uzbekistan «Ob obrazovanii»* (Law of the Republic of Uzbekistan, on Education), article 26, Tashkent 1997, available at: <https://lex.uz/docs/15622>
4. *Postanovlenie Prezidenta Respubliki Uzbekistan ot 20 aprelya 2017 g., № PP-2909 «O merakh po dal'neishemu razvitiyu sistemy vysshego obrazovaniya* (Resolution of the President of the Republic of Uzbekistan dated April 20, 2017, No. PP-2909 "on Measures for Further Development of the Higher Education System), Available at: <https://lex.uz/docs/3171587>
5. Fedorova L. I., *Teaching language and literature*, 2019, No.12, pp. 51-52.