

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ

Комилова Иродахон Анваржоновна

*учитель русского языка и литературы средней школы -12 Алтынкульского
района Андижанской области.*

Аннотации: в статье рассматриваются традиционные игровые подходы, хорошо зарекомендовавшие себя на уроках русского языка, обсуждаются их возможности и пути модификации в единое игровое пространство урока. Опираясь на личный опыт, авторы статьи представляют возможности организации урока русского языка в форме квеста. Многие специалисты справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. Несмотря на привлекательность для преподавателей и студентов, до недавнего времени игровые подходы как форма обучения оставались на периферии учебного процесса, являясь лишь дополнением к основным методам. В связи с этим в статье дается научно-методическое осмысление данной формы обучения и выявляются структурные особенности квеста в отличие от других игровых форм. Статья адресована преподавателям русского языка как иностранного и может быть использована в качестве своеобразной модели проведения квестов на занятиях как в различных курсах по грамматике, чтению, письму, аудированию, лингвокультурологии, так и в самостоятельной учебной работе студентов. виды деятельности.

Ключевые слова: урок как квест, игровые задания, дидактическая игра, методика обучения, русский язык как иностранный.

Образовательный квест (урок-квест) можно определить, как разновидность дидактической приключенческой игры сложной организации, в которой отдельные задачи-головоломки выстроены в причинно-следственную цепочку и объединены сюжетом и конечной целью. В процессе прохождения квеста искателями активируются имеющиеся знания и приобретаются новые. Педагогическая технология в той или иной мере направлена на реализацию научных идей,

состояний, теорий на практике, будучи ориентирована также на усвоение и закрепление знаний, воспитание и развитие (улучшение) природных качеств личности, на поиск наиболее эффективных методики в контексте коммуникативного подхода, интерес к которым не ослабевает ни в российской, ни в зарубежной методике.

Чтобы быть эффективным как элемент процесса обучения языку, квест должен представлять собой разновидность комплексного занятия, сочетающего в себе обучение всем видам речевой деятельности, при соблюдении таких параметров, как владение языком; наличие коммуникативно-педагогических целей обучения; наличие ряда конкретных учебных задач, исходя из обучаемых видов речевой деятельности и языковых аспектов; лингвистические и лингвокультурологические компоненты, обеспечивающие интерес к сюжету квеста.

Для того чтобы наглядно представить задачи и умения, формируемые или контролируемые конкретной задачей, все задачи разделены по видам речевой деятельности и аспектам обучения: чтение, письмо, аудирование, говорение; грамматика (по актуальным темам), лексика, словообразование, фонетика, лингвокультурология, стилистика, коммуникативная практика.

1. Фонетика. Квестовые задания, основанные на фонетическом материале, ставят основной целью такое взаимодействие участников, когда от правильного воспроизведения звукового ряда зависит скорость и результат прохождения теста. Такие задания могут быть, например, «упакованы» в легенду о раскрытии смысла шифра и стать частью приключенческого квеста.

2. Графика и орфография. Обучение графике и орфографии включает в себя развитие навыка графически правильного письма. Игровые задания, направленные на привлечение внимания к графическому оформлению слова и орфографии, на отработку звукобуквенных соответствий, на различение скорописных и печатных вариантов букв, чрезвычайно важны даже на продвинутом этапе, когда большое значение имеет систематическое обучение графике и орфографии. сложнее или в принципе невозможно по времени.

3. Лексика. Фразеология. Квестовые ситуации создают условия для активизации и закрепления тематического лексического материала не за счет повторения самих слов, а за счет сохранения и закрепления ранее сформированных навыков использования слов для образования и узнавания высказывания. Увлекательность процесса и сопутствующие визуальные и кинестетические эффекты прочно закрепляют словарный запас в сознании игрока. Спектр применения таких заданий очень широк, так как лексика является наиболее очевидным строительным материалом урока-квеста.

4. Грамматика: морфология и синтаксис. Согласно теории русского языка, как иностранного, грамматика рассматривается как необходимая база, без которой невозможно полноценное использование иностранного языка как средства общения. Грамматика представляет собой формальную систему, состоящую из морфологии, синтаксиса и словообразования, которые можно назвать подсистемами грамматического строя языка. В игровых квестовых заданиях грамматику целесообразно вводить имплицитно, в единстве с тематической лексикой или в соответствии с конкретной коммуникативной задачей, через практику в речи. Это позволяет провести связь от лингвистической компетенции (знание морфологии, синтаксиса, словообразования) к речевой компетенции (умению правильно строить речь по грамматическим образцам), за которой следует коммуникативная компетенция (умение общаться на различные ситуации). Такие задания наиболее удачны для организации поиска, для ориентирования участников между локациями квеста, для ориентирования на карте.

5. Чтение и прослушивание. Чтение является основной формой представления инструкций по прохождению испытаний, а также основным каналом взаимодействия участников и организаторов игры. Также большинство квестов, особенно лингвокультурологической направленности, строится на знакомстве с историей места, памятников, личности, где письменный текст предстает в разных вариациях: от вывесок экспонатов до подробного описания событий. В связи с этим форма квеста становится чрезвычайно продуктивной для тренировки различных видов чтения (сканирующего, изучающего, поискового и ознакомительного).

Аудирование как компонент устного речевого общения представляет собой сложный мыслительный процесс восприятия и понимания речи на слух, в результате которого слушающий приходит к определенным выводам.

6. Письмо и устная речь. Коммуникация. Основная цель квестовых заданий, направленных на развитие речи и коммуникативной компетенции, состоит в преодолении психологических барьеров, связанных с говорением, когда фокус внимания игроков в азарте игры смещается от сложной учебной цели постановки высказывания к цели игры.

Квест, как и всякая дидактическая игра, предполагает активную форму обучения, которая складывается в моделирующую деятельность (в нашем случае речевую деятельность) на основе изучаемых языковых систем, явлений и процессов, что одновременно связывает познавательную и занимательную начало. Деятельность такого рода предполагает наличие правил, фиксированной структуры и механики игры, системы оценивания. В функционировании этих элементов каждый участник и команда в целом объединены решением основной задачи и нацеленностью своего поведения на победу. Скрытым элементом, делающим игру дидактической, является наличие учебной задачи, маскируемой и реализуемой имплицитно через игровую задачу, игровые действия и правила, когда мотивом обучения становится естественное стремление к победе. В одном случае основу игрового содержания составляет дидактический материал, действия с которым облекаются в игровую форму. В другом случае дидактический материал вводится как элемент игровой деятельности, являющийся основным как по форме, так и по содержанию.

Геймификация учебного процесса уже давно является эффективным подходом к обучению за счет имитации обучаемых действий и воссоздания необходимых ситуаций. Игра для взрослых учащихся в не меньшей степени, чем для детей, может значительно облегчить процесс усвоения материала как за счет снятия психологических барьеров, маскировки учебных задач за игровыми, так и за счет увлекательного азарта и соревнования (о полезности активных методов в частности, в методике обучения иностранным языкам уже давно используются

спорадически различные виды дидактических игр, ролевых игр, в то же время массовое распространение квестовой формы в индустрии развлечений и туризма не могло не привлечь внимание педагогов, стремящихся превратить хорошо зарекомендовавшие себя игры в единое квестовское целое. Эффективность показала использование такой формы работы, как урок-квест. Квест в обучении русскому языку как иностранному способен одновременно вмещать в себя несколько интерактивных подходов, осуществлять конкуренцию, контролируемую спонтанность и быть гибким и адаптированным к конкретной группе учащихся.

Список использованной литературы:

1. Ндяй М., Нгуен В.Т., Грунина Е.О. Инновационные технологии в преподавании русского языка как иностранного // Русистика. - 2020. - Т. 18. - №1. - С. 7-38. doi: 10.22363/2618-8163-2020-18-1-7-38
2. Атабекова А.А. Новые компьютерные технологии в преподавании русского языка как иностранного: учеб. пособие. М.: РУДН, 2008. 245 с.
3. Берарди С., Буглакова Л.М., Петанова А.Ю. Роль культурологической составляющей в преподавании РКИ: опыт интеграции современных инновационных технологий в университетах и России // Русский язык и литература в пространстве мировой культуры: материалы XIII Конгресса МАПРЯЛ. 2015. Т. 10. С. 129-134.
4. Власова Е.А., Еремина О.С., Культепина О.А. Об опыте создания массового онлайн курса по русскому языку как иностранному для студентов элементарного уровня // Мир русского слова. 2018. № 2. С. 93-98.