

Дидактическая игра как средство обучения русскому языку иностранных учащихся

Якубаева К.С.

*доц. к.пед.н., доцент кафедры языковой и общеобразовательной подготовки иностранцев
Казахский национальный университет имени аль-Фараби
г. Алматы, Казахстан
e-mail: k.s.yakub@mail.ru*

Известно, что игра – эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации речевой деятельности студентов, обучающихся русскому языку.

«На основе игровой деятельности у иностранца формируется ряд психологических особенностей: 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 деятельности учебной» [1, с. 87].

В преподавании русского языка как иностранного значительное внимание уделяется использованию на занятиях дидактических игр. Игра создаёт благоприятные условия для получения знаний по русскому языку, позволяет усвоить навыки владения языковым материалом и способствует осмысленному применению полученных знаний и умений в речевой практике. Преподаватель вводит в занятия игровые моменты, а иногда значительную часть урока проводит как игру. Игра на уроке выступает в качестве приёма закрепления знаний и способа тренировки и вносит разнообразие в повседневную учебную деятельность, способствуя развитию интереса не только к игре, но и к самому учебному предмету.

Классификация игр может носить различный характер, но чаще всего игра развивает или языковые навыки, или коммуникативные.

Языковые игры формируют произносительные, лексические и грамматические навыки и тренируют употребление языковых явлений на предкоммуникативном этапе овладения русским языком.

Игровые упражнения позволяют организовать речевое общение на занятии, тренировку и активизацию речевых навыков в диалогической и монологической речи.

Игру можно начинать, когда учащимися усвоен минимум какого-либо материала: звуков, букв, речевых образцов, грамматических форм. В первые же недели обучения рекомендуется проводить игры-соревнования. Каждая игра преследует определённые цели. Выбор игры определяется этими целями. Второе важное условие – доступность игры. Непосильное задание убивает интерес к игре, а очень простое воспринимается как развлечение и не даёт желаемого результата. Игра должна быть посильной, но в то же время содержать некоторые трудности.

Все дидактические игры включают в себя речевые действия, иногда в сочетании с движениями, мимикой, с использованием предметов, картинок, карточек и т.д. Успешное проведение игры зависит от уровня подготовки учащихся и этапа обучения.

Перед началом игры студентам сообщается, на каком материале она будет проводиться, объясняются правила игры и определяются задачи. В процессе игры преподаватель должен проявлять максимум доброжелательности, такта и терпения. Нужно соблюдать соответствующий темп и ритм ведения игры: быстрый вызывает отставание большинства, медленный – потерю интереса.

Разумнее использовать игры в начале второй половины занятий, когда учащиеся устают и работоспособность их падает, внимание рассеивается. В это время игра мобилизует умственную деятельность и в то же время является разрядкой, снимающей усталость [2].

На самом начальном этапе обучения используются игры для выработки навыков произношения на материале слов, предложений, маленьких стихотворений. Например, игра «Кто правильно прочитает?» используется для тренировки памяти и преодоления трудностей произношения звуков. На доске записывается скороговорка или небольшое стихотворение, объясняется значение новых слов, отрабатывается произношение отдельных звуков. После этого даётся время для заучивания наизусть. Группа делится на две команды. Читают наизусть обе команды. Чтецам за безошибочное чтение зачисляется 5 очков, за каждую ошибку снимается очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Для закрепления и повторения лексики по темам «Комната», «Аудитория», «Семья», «Город» и др. проводится игра «Зоркий глаз». Предлагаются картинки, студенты должны за 1-2 минуты запомнить знакомые названия. Затем картинка закрывается, и студенты должны записать названия предметов, которые они запомнили. Побеждает тот, кто запишет больше названий предметов.

Для повторения лексики нами используются такие игры: «Кто идёт?», «Смотри и слушай», «Где нос, где ухо?», «Что стоит на столе?», «Повтори» и другие.

Для развития речи используются различные игры по конструированию простых предложений и по обучению диалогической речи: «Отгадай, что я делал вчера?», «Кто скажет последнее слово?», «В магазине» и др.

Интересны для развития творческого мышления игры по составлению рассказа. Преподаватель готовит начало рассказа на карточках. Играющие по очереди продолжают начатый рассказ, дописывая 1-2 предложения. Последний член команды, записав свои предложения, читает весь рассказ. После обсуждения, чей рассказ лучше и почему, определяется команда-победительница.

Таким образом, дидактическая игра – это один из приёмов обучения русскому языку как иностранному, помогающий создать на уроке речевую ситуацию. Правильно организованная игра активизирует мышление, внимание, тренирует память, помогает выработать речевые навыки, повышает интерес к предмету. Благодаря игровым технологиям, увеличивается прочность полученных знаний и качество самого обучения возрастает.

Литература:

1. Крючкова Л.С. Практическая методика обучения русскому языку как иностранному. Москва: Флинта: Наука, 2009. 480 с.
2. Гренарова Р. Применение игр на уроках русского языка. Русский язык как иностранный и методика его преподавания: XXI век. МГПУ. Ч. 1. 2007. С.75 - 76.

The use of online resources in teaching English as a foreign language

Isayeva F.Y.

*Mingachevir State University
Mingachevir, Azerbaijan
e-mail: fidan.isayevaa7@gmail.com*

Mammadova U.Y.

*Mingachevir State University
Mingachevir, Azerbaijan
e-mail: ulviyyamammadova@gmail.com*

It is known that due to the spread of the new virus of the XXI century COVID-19, some restrictions have arisen in many areas of the world, as well as in the field of Education. In order to overcome the stagnation in education during the pandemic, it began to be widely implemented almost everywhere in the world, using various educational platforms from the form of distance learning to the most used of these online educational programs, we can cite as an example the programs “Zoom” and “Microsoft Teams”. Both programs allow a wide range of students to join the course process in a visual way at the same time. Also, the use of these programs provides