

Секция «Педагогическое образование и современные образовательные технологии»

## **Использование игровых технологий на занятиях по русскому языку**

**Базаров Амангелды Базарович**

*Сотрудник*

Туркменский национальный институт мировых языков имени Довлетмаммета Азади,  
Ашхабад, Туркменистан

*E-mail: bazarow.amangeldi@mail.ru*

В настоящее время использование игровых технологий на занятиях по русскому языку становится всё более актуальным. Использование игр в образовательном процессе позволяет решить целый ряд проблем и сделать занятие более интересным для учащихся. Понятие «игровые педагогические технологии» включает группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных дидактических игр.

Нам хотелось бы поделиться информацией о разработанной нами игре “Экскурсия по Ашхабаду”, при создании которой использовались как игровые технологии, так и приёмы геймификации. Вначале – несколько слов о том, как появилась идея этой игры. Зачастую на занятиях по русскому языку мы уделяем большое внимание культуре страны изучаемого языка, что вполне понятно и несомненно необходимо, так как является неотъемлемой частью воспитания личности в духе диалога культур. Действительно, знания о культуре страны изучаемого языка могут пригодиться в путешествиях и при общении с иностранными гостями. Однако в реальной жизни может возникнуть и иная, вполне реальная ситуация. В наш город может приехать турист и попросить нас рассказать о нашем городе.

Также это может сделать зарубежный друг в социальных сетях. Когда я спросила своих студентов, что бы они рассказали в такой ситуации, многие из них испытали большие затруднения. Чтобы помочь учащимся справиться с подобными затруднениями, была разработана игра «Экскурсия по Ашхабаду». Создание этой игры преследовало определённые цели. Среди познавательных целей хотелось бы назвать:

- расширение кругозора учащихся;
- улучшение знаний об Ашхабаде.

Воспитательными целями данной игры являются:

- повышение интереса учащихся к истории и культуре родного города;
- развитие чувства патриотизма, и, разумеется, не остался без внимания и учебный аспект.

Учебными целями игры «Экскурсия по Ашхабаду» являются: активизация использования в речи учащихся лексических единиц по темам «Город» и «Достопримечательности», развитие монологической и диалогической речи в ситуациях игрового общения, развитие умения читать. Игра включает в себя использование карты Ашхабада, фишек, жетонов, карточек с заданиями. Правила игры заключаются в следующем: в игру могут играть от 2 до 16 студентов. Игроки могут играть индивидуально, в парах, в группах из 3-4 студентов, в командах. Количество студентов в командах определяет преподаватель. Каждая пара (группа) делает ходы. Легенда игры заключается в следующем. Каждая пара – туристы из России – прибывает в Ашхабад на поезде. Их цель – добраться от вокзала до института. Но дверь в институт просто так не откроется – нужно правильное владение русской речью. Для этого преподаватель предлагает несколько вопросов. За каждый правильный ответ студенты (команда) получают жетоны. Пара, которая первой завершит маршрут и получит наибольшее количество жетонов, побеждает. Потом участники знакомятся со студентами и преподавателями института и посещают музей института. Сначала игроки

бросают жребий, чтобы определить очерёдность ходов. Во время игры игроки поочередно выполняют грамматические задания и «идут» по пунктам (пунктами могут быть достопримечательности города Ашхабада, музеи, театры, библиотеки и парки города). Когда они останавливаются, они берут карточку с изображением той же достопримечательности, на которой они остановились, и выполняют задание, написанное на обратной стороне карточки. Если они выполняют задание правильно, они получают жетон, если нет – пропускают ход. Задания на карточках соответствуют целям игры. Это и коммуникативные задания в формате ролевой игры, и грамматические задания, способствующие закреплению грамматического материала. Кроме того, среди заданий, используемых в ходе игры, присутствуют задания для совершенствования лексических навыков говорения, развития умения читать.

Примером задания, развивающего умение читать, является следующее упражнение. Учащимся предлагается прочитать текст о Махтумкули, 300-летний юбилей которого отмечается во всем мире, и ответить на вопросы.

Для наилучшего запоминания лексических единиц учащимся предлагается выполнить задания на заполнение пропусков, множественный выбор, подстановочные таблицы. Например, если фишка команды останавливается на музее Изобразительных искусств, им предлагается выполнить следующее упражнение.

Казалось бы, приведённые выше задания не кажутся игровыми. Однако выполняются они в формате игры и в рамках игровой оболочки. При применении игровой оболочки мотивация учащихся значительно повышается. Кроме того, хотелось бы отметить, что при выполнении заданий совершенствование навыков, развитие умений происходит как бы спонтанно, так как основной задачей для учащихся является прохождение маршрута и получение наибольшего количества жетонов.

После проведения игры в группах уровней «А» и «Б» было отмечено, что интерес учащихся к истории и культуре своей страны существенно повысился. Использование геймификации было отражено в работе научно-практической конференции, проводимой в нашем институте, многие студенты подготовили интересные сообщения, приняли участие в студенческих конференциях и в клубе «Юный лингвист».

Игра «Экскурсия по Ашхабаду» способствует интегрированию занятий по краеведению и русскому языку, что позволяет достичь многих целей одновременно. Также хотелось бы отметить универсальность данной игровой оболочки, так как каждый раз используя разные задания, можно варьировать уровень сложности игры.

### **Источники и литература**

- 1) Будакова О.В. Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка // Педагогическое мастерство: материалы Междунар. науч. конф. (г. Москва, апрель 2012 г.). – М.: Буки-Веди, 2012. – С. 152–154.
- 2) Комарова Ю.А. Использование учебных игр в процессе обучения иностранным языкам. – СПб.: «Каро», 2001.