ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПРЕОДОЛЕНИЯ ЯЗЫКОВОГО БАРЬЕРА У УЧАЩИХСЯ

Маматова Диёра Шавкат кизи
Учитель русского языка частная школа, г. Бекабад Ташкентская область, Узбекистан

Аннотация: *В статье рассматриваются возможности использования игровых технологий в процессе обучения русскому языку и их роль в преодолении языкового барьера у учащихся. Актуальность исследования связана с тем, что даже при наличии определённого словарного и грамматического запаса учащиеся нередко испытывают затруднения при устном общении. Страх допустить ошибку, неуверенность в своих знаниях и недостаток речевой практики могут приводить к снижению коммуникативной активности. В статье представлен практический опыт применения игровых заданий на уроках русского языка в условиях частной школы. Рассматриваются лексические, грамматические, коммуникативные, ролевые и командные игры, направленные на развитие говорения. Особое внимание уделяется организации речевой практики учащихся и постепенному переходу от выполнения заданий по образцу к самостоятельному высказыванию. Делается вывод о том, что систематическое и методически целесообразное использование игровых технологий создаёт благоприятную речевую среду и способствует повышению готовности учащихся использовать русский язык в устной коммуникации.*

Ключевые слова: *игровые технологии, русский язык, языковой барьер, говорение, речевая активность, коммуникативная компетенция, мотивация, речевая практика, учащиеся, урок русского языка.*

ВВЕДЕНИЕ

В современных условиях владение иностранным или вторым языком предполагает не только знание грамматических правил и определённого количества лексических единиц, но и способность применять полученные знания в реальной коммуникации. Именно поэтому развитие устной речи становится одной из важнейших задач современного языкового образования.

На практике преподаватель нередко сталкивается с ситуацией, когда учащийся правильно выполняет письменное упражнение, узнаёт изученные слова, может объяснить грамматическое правило, однако испытывает затруднения, когда ему необходимо самостоятельно ответить на вопрос или поддержать короткий диалог. Подобное противоречие между знанием языкового материала и готовностью использовать его в речи свидетельствует о наличии определённых коммуникативных трудностей.

Одним из факторов, препятствующих активному использованию языка, является языковой барьер. Он может проявляться по-разному: учащийся долго

подбирает слова, избегает ответа, говорит только после прямого обращения учителя, использует односложные конструкции или предпочитает молчать, даже если понимает содержание вопроса.

Особенно заметной данная проблема становится на начальном этапе обучения. Учащемуся необходимо одновременно вспомнить слово, подобрать грамматическую форму, построить предложение и произнести его перед другими людьми. Если к этим языковым действиям добавляется страх ошибиться, речевая активность может значительно снижаться.

В связи с этим преподавателю необходимо создавать такие условия, при которых учащийся получает возможность регулярно говорить на изучаемом языке без чрезмерного психологического давления. Одним из способов организации подобной среды являются игровые технологии.

Игровая деятельность позволяет объединить учебную задачу и активное взаимодействие. В процессе игры учащийся использует язык для достижения определённой цели: получения информации, поиска ответа, выполнения роли, решения коммуникативной задачи или участия в командном задании.

Цель данной статьи — рассмотреть практические возможности игровых технологий как средства преодоления языкового барьера и повышения речевой активности учащихся на уроках русского языка.

Для достижения поставленной цели были определены следующие задачи: рассмотреть основные причины возникновения языкового барьера; определить роль игровой деятельности в обучении русской речи; представить виды игровых заданий, применяемых на уроках; описать методические условия эффективного использования игр; определить влияние систематической речевой игровой практики на активность учащихся.

2. Языковой барьер как педагогическая проблема

Языковой барьер нельзя рассматривать исключительно как недостаток знаний. Учащийся может знать необходимые слова и правила, но не использовать их в реальной ситуации общения.

На уроке это проявляется, например, следующим образом. Учитель задаёт вопрос: «Что ты делал вчера?» Учащийся понимает каждый компонент вопроса, знает глаголы прошедшего времени, однако вместо ответа делает длительную паузу или отвечает одним словом.

В другой ситуации учащийся может знать слово «интересный», но при необходимости описать фильм говорит: «Фильм хороший», хотя потенциально способен построить более развёрнутое высказывание. Следовательно, одна из задач преподавателя заключается не только в расширении знаний, но и в переводе пассивного языкового материала в активную речь.

На формирование языкового барьера могут влиять несколько факторов: страх ошибки; недостаток речевой практики; индивидуальные особенности учащихся; отсутствие естественной коммуникативной необходимости. Игровая технология позволяет частично изменить данную ситуацию.

3. Методы и материалы исследования

Практическая часть статьи основана на опыте преподавания русского языка в условиях частной школы. В рамках педагогической деятельности особое внимание уделяется развитию устной речи учащихся разных возрастных групп.

При организации уроков использовались элементы игровой технологии, адаптированные к возрасту и уровню владения русским языком учащихся.

Основными методами работы являлись: педагогическое наблюдение; парная и групповая работа; ролевое моделирование; коммуникативные игры; лексические игры; грамматические игры; задания на скорость речевой реакции; ситуативные задания; мини-диалоги; устная рефлексия.

При выборе игры учитывались три основных условия. Первое условие — соответствие языковому уровню. Задание не должно требовать от учащегося языковых конструкций, которые ещё не были изучены. Второе условие — наличие конкретной речевой цели. Третье условие — постепенное уменьшение помощи учителя.

Сначала учащимся предоставляется речевой образец. Затем они используют его с частичной опорой, а на следующем этапе самостоятельно строят высказывание.

4. Игровые технологии, применяемые на уроках русского языка

4.1. Игра «Объясни слово»

Данная игра используется для активизации словарного запаса. Один учащийся получает слово и должен объяснить его значение, не называя само слово. Другие учащиеся должны его угадать. Например, слово «библиотека» можно объяснить следующим образом: «Это место, где люди читают и берут книги». Такая игра развивает умение описывать понятия и компенсировать недостаток конкретной лексики.

4.2. Ролевая игра «В магазине»

Один учащийся выступает в роли продавца, другой — покупателя. Учащиеся используют модели «Сколько стоит…?», «У вас есть другой размер?», «Можно примерить?». На следующем этапе готовый диалог не предоставляется полностью: учащимся предлагаются только ключевые слова и коммуникативная задача. Это позволяет перейти от воспроизведения образца к самостоятельной речи.

4.3. Игра «Кто быстрее ответит?»

Учитель задаёт короткие вопросы: «Где ты живёшь?», «Какой твой любимый предмет?», «Что ты делаешь после школы?», «Что ты делал вчера?». Учащийся должен быстро ответить содержательно. Затем условие усложняется: ответить одним предложением, двумя предложениями, а затем ответить и задать вопрос партнёру.

4.4. Игра «Найди пару»

Учащимся выдаются карточки. На одной карточке находится вопрос, на другой — соответствующий ответ. После того как учащиеся нашли пару, они

должны произнести диалог. Такая форма работы объединяет чтение, понимание, говорение и взаимодействие между учащимися.

4.5. Ситуативные игры

Учащимся предлагаются ситуации: «Ты опоздал на урок. Объясни причину опоздания»; «Твой друг заболел. Позвони ему и узнай, как он себя чувствует»; «Ты приехал в другой город и хочешь узнать, как добраться до музея». Учащиеся самостоятельно подбирают необходимые слова и конструкции. После завершения ситуации преподаватель может провести короткую коррекционную работу.

5. Результаты и обсуждение

Практическое использование игровых технологий позволяет наблюдать изменения прежде всего в характере речевого поведения учащихся. Одним из наиболее заметных результатов является увеличение количества ситуаций, в которых учащиеся самостоятельно начинают использовать русский язык.

При традиционном опросе учащийся может ожидать прямого обращения учителя. В игровой ситуации необходимость взаимодействовать с партнёром создаёт естественный повод для речи. Например, во время игры «Найди того, кто…» учащийся должен обратиться сразу к нескольким одноклассникам: «Ты любишь футбол?», «Ты умеешь плавать?», «Ты читаешь книги?»

Другим важным результатом является снижение зависимости от готового текста. На первых этапах учащимся необходимы речевые модели. Однако после нескольких повторений знакомая конструкция начинает использоваться более свободно.

Особое значение имеет работа с ошибками. Если преподаватель постоянно прерывает учащегося во время игры для исправления каждой ошибки, коммуникативная функция задания теряется. Поэтому целесообразно сначала дать возможность высказаться, а затем провести коррекцию.

Игровая технология также позволяет активизировать учащихся, которые обычно занимают пассивную позицию на уроке. Парная и групповая работа создаёт дополнительные возможности для тех учащихся, которым сложно сразу выступать перед всем классом. Сначала они могут говорить с одним партнёром, затем в небольшой группе и только после этого — перед классом.

При этом игровые технологии не должны полностью заменять традиционные методы обучения. Учащиеся должны систематически изучать грамматику, лексику, фонетику и правила построения речи. Игра становится наиболее эффективной тогда, когда помогает использовать уже изученный материал в коммуникации.

Следовательно, основная ценность игровой технологии заключается не в самом факте игры, а в создании дополнительного пространства для использования языка.

6. Методические рекомендации преподавателю

1. Каждая игра должна иметь конкретную учебную цель. Необходимо заранее определить, какую конструкцию или лексику учащиеся будут использовать.

2. Игровое задание должно соответствовать уровню учащихся. Слишком сложная игра приводит не к преодолению, а к усилению языкового барьера.

3. Необходимо увеличивать количество речевых контактов. Желательно организовывать задания так, чтобы каждый участник имел возможность говорить.

4. Ошибки следует корректировать постепенно. На этапе свободного говорения основное внимание необходимо уделять передаче смысла.

5. Следует использовать реальные жизненные ситуации: магазин, кафе, транспорт, школа, врач, путешествие, семья, друзья.

6. Игры необходимо регулярно менять. При этом речевые модели могут сохраняться, а формат задания — изменяться.

7. Важно постепенно переходить от игры к свободному говорению. После игрового задания желательно предложить учащимся небольшое самостоятельное высказывание.

7. Заключение

Преодоление языкового барьера является одной из важных задач обучения русскому языку. Наличие знаний само по себе не гарантирует способности свободно использовать язык в устной коммуникации. Для формирования речевой уверенности учащимся необходима регулярная практика в условиях, которые не вызывают чрезмерного страха перед ошибкой.

Игровые технологии позволяют создать такую образовательную среду. В процессе игры учащийся получает конкретную коммуникативную задачу и необходимость использовать русский язык для её решения. Благодаря этому речевая деятельность приобретает практический смысл.

Практика применения лексических, грамматических, ролевых, командных и ситуационных игр показывает, что наиболее эффективными являются задания, которые обеспечивают большое количество речевых контактов и постепенно переводят учащегося от воспроизведения готовой модели к самостоятельному высказыванию.

Особенно важным является систематический характер такой работы. Одна отдельная игра не может полностью устранить языковой барьер. Однако регулярное включение коротких коммуникативных игр в структуру урока создаёт условия для постепенного повышения речевой активности.

Таким образом, игровые технологии целесообразно рассматривать не только как средство повышения интереса к уроку, но и как метод организации речевой практики. При правильном выборе задания игра становится инструментом формирования коммуникативной компетенции, самостоятельности и уверенности учащихся в использовании русского языка.

Перспективным направлением дальнейшей работы является проведение более длительного педагогического исследования с количественной фиксацией изменений в речевой активности учащихся, объёме самостоятельного высказывания, количестве используемых лексических единиц и результатах диагностических заданий до и после систематического применения игровых технологий.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). — Москва: ИКАР, 2009.

2. Пассов Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. — Москва: Просвещение, 1991.

3. Щукин А. Н. Обучение иностранным языкам: Теория и практика. — Москва: Филоматис, 2006.

4. Horwitz E. K., Horwitz M. B., Cope J. Foreign Language Classroom Anxiety // The Modern Language Journal. — 1986. — Vol. 70, No. 2. — P. 125–132.

5. Ahmed A. A., et al. Investigating the Effect of Using Game-Based Learning on EFL Learners' Motivation and Anxiety // Education Research International. — 2022. — Vol. 2022. — Article 6503139.