

## ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Нарзуллаева Шоира Бахшиллоевна

Ассистент преподаватель азиатского международного университета кафедры  
"истории и филологии"

<https://doi.org/10.5281/zenodo.10498329>

*Аннотация.* В данной статье представлена информация об игровых методах и приемах, используемых на занятиях по русскому языку.

*Ключевые слова:* Урок, педагогическая культура, игровые методики, педагогический процесс.

## GAME METHODS AND TECHNIQUES USED IN RUSSIAN LANGUAGE LESSONS

*Abstract.* This article provides information about gaming methods and techniques used in Russian language classes.

*Key words:* Lesson, pedagogical culture, game techniques, pedagogical process.

Урок – это зеркало общей и педагогической культуры учителя, мерило его интеллектуального богатства, показатель его кругозора, эрудиции.

**В.А.Сухомлинский**

Проблема возможности включения игры в учебно-воспитательную систему всегда интересовала отечественных и зарубежных педагогов. Удивительной по своему содержанию была авторская школа Саммерхилл, созданная в 1924 году английским педагогом Александром Нейлом. Свобода и счастье детей – вот что являлось основной ее целью, а один из ее принципов гласил: игра должна стать обязательным условием всех видов деятельности в школе, в профшколе, в техникуме, а так же в вузе, так как является естественной потребностью подрастающего организма.

Широкое распространение игровые методы получили в педагогическом процессе коммуны, возглавляемой А.С.Макаренко, в Школе Радости В.А.Сухомлинского, на данных методах построена коммунарская методика И.П.Иванова, с применением этих методов продуктивно работали коллектив единомышленников.

В настоящее время одной из главных проблем современной школы, профшколы, техникума, а так же вуза, является падение интереса учащихся и студентов к чтению. Следствие этого – снижение грамотности, неумение правильно выражать свои мысли. Мы прекрасно понимаем, почему это происходит: ученики, загруженные уже с младших классов, лишь частично воспринимают предлагаемую им информацию, чтение подменяют телевизором и компьютером, который необходим чаще всего для того, чтобы поиграть. Эта проблема не может не волновать учителя, и он стремится всеми возможными средствами пробудить у студентов интерес к урокам литературы. Как же добиться того, чтобы наш предмет приносил студентам интеллектуальное удовольствие? Ответ очевиден: заинтересовать. Чем? Если привычной и желанной формой деятельности для ребенка является игра, значит надо использовать эту форму для обучения, объединив игру и учебно-

воспитательный процесс. Таким образом, мотивационный потенциал игры будет направлен на более эффективное освоение школьниками и студентами образовательной программы.

Игра - особая разновидность миниатюрной задачи, процесс решения которой обязательно сопровождается интересом, является полезным упражнением, своеобразной гимнастикой, мобилизующей умственные силы учащихся и студентов, так как для её решения нужно совершить определённые мыслительные операции. Она дисциплинирует ум, приучает к логике, развивает способность делать выводы. И самое главное, в ней “доминируют эмоции”, что делает процесс участия в игре удовольствием для учащихся, а это способствует возникновению положительных эмоций от процесса обучения, создаёт на уроке творческую доброжелательную обстановку, способствует увлечённости при изучении предмета.

Игра как активный метод обучения выполняет ряд функций:

- развивает познавательные интересы, толерантность,
- творческие способности,
- коммуникативную,
- способствует повышению самооценки. [1, с. 43].

Названные функции имеют первостепенное значение именно на уроке литературы, который можно представить в различных игровых формах: викторины, конкурсы, путешествия, экскурсии, ролевые игры, диспуты, круглые столы, турниры, литературные гостиные, салоны и т.д.

Как отметила Р.И.Альбеткова, игру можно использовать при изучении любой темы, стоит только внести в урок элемент соревновательности или предложить участникам войти в какую – то роль. Если сложный вопрос решается путем диалога сторонников разных точек зрения (а в словесности немало таких проблем, например: что такое текст), если ребята выступают в роли журналистов, актеров, писателей, исследователей (например: расскажут о картине художника от лица экскурсовода в музее, возьмут «интервью» у «академика», в роли которого выступит учащийся, досконально изучивший проблему), если стоит вопрос: кто быстрее, лучше выполнит задание- это уже игра. И они часто продуктивнее других форм работы, а время, отведенное на нее на уроке, употреблено подчас наиболее целесообразно.

Одни игры проводятся как викторины, в которых соревнуются отдельные учащиеся и студенты, и работа здесь похожа на фронтальную беседу, только стремительную и веселую. Другие игры требуют групповой работы, соревнования команд. Увлекательно соревнование «экспертов», представляющих команды.

Обратившись к игре, учитель сразу столкнется с несколькими противоречиями. С одной стороны, игра требует дисциплины, подчинения игроков строгим законам. С другой – игра не допускает авторитарности, это занятие веселое, творческое, ведущий должен живо реагировать на происходящее.

В игре всегда происходит соревнование, что отличает игру от других видов деятельности. А значит, есть победители и побежденные.

Прежде всего, очень важно понимать, что главное в учебной игре – не победа в борьбе, а общая радость участия в ней, радость открытия, совершенного с помощью игры. [2]

Есть множество способов классифицировать игры, Л.В.Петрановская выделила следующие типы игр:

- учебные – наиболее простые и традиционные игры, помогающие закрепить учебный материал и приобрести устойчивый навык применения знаний;

- комбинаторные - достаточно широко известные игры, в которых играющий работает с материальной стороной языкового знака, обычно слова, эти игры требуют умения быстро и эффективно просчитывать варианты, подбирать комбинации, а кроме того, существенно активизируют словарный запас ребенка;

- аналитические – игры, призванные развивать аналитическое мышление, они помогают приобрести навык свободного, раскованного, но вместе с тем корректного логического анализа, научиться видеть закономерности, общность и различие, причину и следствие;

- ассоциативные – игры, в основе которых лежит обращение к ассоциативному мышлению, поиск сравнения, разгадывание намека;

- контекстные- игры, привлекающие внимание к сложным смысловым связям в тексте, развивающие способность интерпретировать, понимать то, что прямо не выражено, и, наоборот, передавать информацию самыми разными способами;

- языковые - игры, в которых, играющие экспериментируют языковыми единицами и закономерностями, эти игры разработаны в наименьшей степени, хотя для языкового образования являются самыми значимыми;

- творческие задания- разнообразные задания на сочинительство, обычно с соблюдением некоторых более или менее трудных условий, они способствуют развитию, с одной стороны, фантазии и изобретательности в использовании средств языка, с другой- способности контролировать и критически оценивать свою творческую работу. [3]

Элементы занимательности используются не только для развлечения, привлечения внимания к теме урока, они развивают мышление. Поднимают активность учащихся на уроке, помогают создать ситуацию успеха на уроке, помогают осознанию того, что русский язык – не мертвая наука, что язык – это живое явление, он развивается, имеет интересные факты в своей истории. Чтобы побольше интересного узнать о своем родном языке, приблизиться к разгадкам его тайн и секретов, понять, почему он считается одним из самых богатых и красивых языков мира. Нужно заглянуть за страницы школьного учебника.

По утверждению Е.Я.Гик, словесные игры расширяют эрудицию и кругозор, развивают культуру речи, учат работать со словарями. Важны они и для развития мышления и речи, поэтому часто используются педагогами и воспитателями. Такие игры дают возможность не только потренировать память и проявить эрудицию, но и глубже проникнуть в тонкости языка, разобраться в структуре словообразования. Ребусы, кроссворды, загадки тренируют ум, развивают языковую догадку, помогают, как ни странно, лучше понять законы родного языка. Игра со словами – это не только развлечение, но и серьезная работа. [4]

1) Игра «А ты знаешь?». В ней необычные, удивительные сведения о родном языке, о его истории, о происхождении многих слов и выражений, а также информация о науке, изучающей язык.

Например, в русском языке есть так называемые недостаточные глаголы. Иногда у глагола нет какой-либо формы, и это обусловлено законами благозвучия. Например: «победить». Он победит, ты победишь, я... победу? побегу? побежду? Филологи предлагают использовать заменяющие конструкции «я одержу победу» или «стану победителем». Поскольку форма первого лица единственного числа отсутствует, глагол является недостаточным.

Такие факты обычно легко запоминаются.

2). Орфоэпическая разминка.

Студенты очень любят сочинять стихи, подбирать рифмующиеся слова, но не всегда для такой работы имеется время на уроке. Вольно или невольно студент, читая подобные вирши, правильно ставит ударения, так как без этого строчки не рифмуются. Например:

Слышен в классе диалог:

Обсуждают каталОг.

Детей не нужно баловАть,

Чтоб зубки не пломбировАть.

Повторять такие рифмовки можно хором во время физкультминуток, подбирая различные упражнения на расслабление.

ДремОта и зевОта уходят за ворота.

(потягивание)

Если прикоснёшься к иве,

Станешь ты ещё красИвей. (наклоны) и т.д. [ 5]

3.Работа со словарями. Например, найти значения заданных фразеологизмов. («Обводить вокруг пальца») (стр. 226)

Жуков В.П., Жуков А.В. «Школьный фразеологический словарь русского языка». Пособие для учащихся. М. «Просвещение»

4. Конструирование словосочетаний и предложений.

Например, сколько синонимов вы сможете подобрать к существительному. Чтобы проверить себя, обратитесь к «Словарю синонимов русского языка». В этой книге собраны синонимы, употребленные в художественных текстах русских писателей и поэтов.

5. Игры с поднятием рук, например игра «Причастие или имя прилагательное?»

Преподаватель называет слова. Если слово имя прилагательное, студенты поднимают правую руку, если причастие – то левую.

6. «Рассказ на одну букву». Кто быстрее всех придумает интересный и длинный рассказ на одну букву. Придумайте короткий рассказ, в котором все слова начинаются на одну и ту же букву (не считая предлогов и союзов). Скажем, на букву «п» или «с».

7. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.

Таким образом, игровые методы и приемы, используемые на уроках русского языка, позволяют преподавателям разнообразить свой урок, сделать его наиболее интересным для

студентов. Студенты же, в свою очередь, оживляются, проявляют интерес к предмету. Слабые подтягиваются. Важную роль играет командная работа. Включая в урок такие игровые элементы я стараюсь привить детям любовь к русскому языку, воспитать потребность в чтении, научить овладевать основными навыками работы с книгой, самостоятельно приобретать знания. Стремлюсь через игру воспитать творческую личность.

Следует помнить, что игра на уроке – не цель, а средство активизации познавательной деятельности и развития творческих способностей студентов. И от того, как учитель организует игры, зависит в значительной степени успех обучения студентов.

### REFERENCES

1. Е.В. Карсалова. “Стихи живые сами говорят”. М.: Просвещение, 1990.
2. Р.И. Альбеткова. Словесные игры. Газета «Русский язык» № 24, 2000
3. Л.В.Петрановская. Игры на уроках русского языка. Газета «Русский язык» № 48(264) декабрь 2000
4. Нарзуллаева, Ш. Б. (2023). ПРОБЛЕМА НРАВСТВЕННОГО ВЫБОРА В РОМАНЕ Ю. БОНДАРЕВА «БЕРЕГ». *Новости образования: исследование в XXI веке*, 2(13), 240-244
5. НАРЗУЛЛАЕВА, Ш. Б. (2023). ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ЯЗЫКУ. *Ustozlar uchun*, 44(6), 183-186.
6. Narzullayeva, S. (2023). BASIC CRITERIA FOR GOOD SPEECH. *Modern Science and Research*, 2(10), 494-499.
7. Narzullayeva, S. (2023). THEME AS A LITERARY CATEGORY AND VARIETIES OF TOPICS. *Modern Science and Research*, 2(6), 1057-1064
8. Shokir o'g'li, S. U. (2023). MAHALLANING JAMIYAT IJTIMOIIY TARAQQIYOTIDAGI O'RNI. *Научный Фокус*, 1(6), 369-371.
9. Sadullayev, U. (2023). ABOUT THE EMERGENCE OF THE CONCEPT OF NEIGHBORHOOD. *Modern Science and Research*, 2(12), 722-727.
10. Sadullayev Umidjon Shokir O'g'li. (2023). THE IMPORTANCE OF THE MAHALLA SYSTEM'S REFORMATIONS IN NEW UZBEKISTAN. *International Journal Of History And Political Sciences*, 3(10), 25–30. <https://doi.org/10.37547/ijhps/Volume03Issue10-05>
11. Sadullayev Umidjon Shokir o'g'li. (2023). The History of the Creation and Formation of the Neighborhood. *American Journal of Language, Literacy and Learning in STEM Education* (2993-2769), 1(10), 480–485. Retrieved from <https://grnjournal.us/index.php/STEM/article/view/2142>
12. O'gli, S. U. S. (2023). ELUCIDATION OF ISSUES OF THE HISTORY OF BUKHARA GUZARS IN OA SUKHAREVA AND HER STUDIES. *International Journal Of History And Political Sciences*, 3(11), 30-35.
13. Sadullayev, U. (2023). ABOUT THE EMERGENCE OF THE CONCEPT OF NEIGHBORHOOD. *Modern Science and Research*, 2(12), 722–727.

14. Shokir o'gli, S. U. (2023). The Essence of State Policy on Youth in New Uzbekistan. *American Journal of Language, Literacy and Learning in STEM Education* (2993-2769), 1(9), 554-559.
15. Sadullayev, U. (2023). THE ROLE OF THE NEIGHBORHOOD IN RAISING A SPIRITUALLY MATURE GENERATION. *Modern Science and Research*, 2(10), 488-493.
16. Sadullayev, U. (2023). O'zbekistonda xotin-qizlarga berilayotgan e'tibor: mahalla boshqaruvida xotin-qizlarning roli. In *Oriental Conferences* (Vol. 1, No. 1, pp. 551-556). OOO «SupportScience».
17. Sadullayev, U. (2023). THE ROLE OF THE NEIGHBORHOOD IN THE SOCIAL DEVELOPMENT OF SOCIETY. *Modern Science and Research*, 2(10), 755-757.
18. Shokir o'gli, U. S. (2023). MILLIY QADRIYATLARIMIZ ASROVCHISI. *Journal of new century innovations*, 35(1), 79-80.
19. Sadullayev, U. (2023). THE ROLE OF WOMEN IN NEIGHBORHOOD MANAGEMENT IN UZBEKISTAN. *Modern Science and Research*, 2(9), 132-135.
20. Zayniddinova, T. N. (2021). The Image of the Eastern Ruler in the Works of Christopher Marlowe. *Central Asian Journal Of Social Sciences And History*, 2(10), 10-14.
21. Zayniddinova, T.N. (2022). The Problem of "A Strong Personality" in Shakespeare's Dramas: Richard III and Macbeth. *Middle European Scientific Bulletin*, 20, 7-10.
22. Zayniddinova, T. N. (2022). Lyrical Dialogue in Shakespeare's Poems as a Reflection of Renaissance Anthropocentrism and a Strong Personality. *Middle European Scientific Bulletin*, 21, 120-125.
23. Ташева, Н.З. (2022). КРИСТОФЕР МАРЛОУ (ЛИТЕРАТУРНЫЙ АНАЛИЗ): ТАМЕРЛЕН ВЕЛИКИЙ КАК ТИП ЛИЧНОСТИ ВОСТОЧНОГО ПРАВИТЕЛЯ. *Eurasian Journal of Academic Research*, 2(2), 234-239.
24. Zayniddinova, T. N. (2022). THE CHARACTER OF STRONG PERSONALITY ACCORDINGLY WITH EASTERN THEMATICS IN CHRISTOPHER MARLOWE'S PLAY "TAMBURLAINE THE GREAT". *International Journal Of Literature And Languages*, 2(08), 9-14.
25. Zayniddinova, T.N. (2022). STRONG PERSONALITY'S ARTISTIC AND POETIC REFLECTION IN THE RENAISSANCE EPOCH. *International Journal Of Literature And Languages*, 2(11), 43-51.
26. Jabborova Aziza Jobirovna. (2023). THE CATEGORY OF ASPECT IN ENGLISH GRAMMAR. *Academia Science Repository*, 4(05), 10-27. Retrieved from <http://academiascience.com/index.php/repo/article/view/443>
27. Aziza Jabborova Jobirovna. (2023). Effective Classroom Management: Strategies for Teachers. *American Journal of Language, Literacy and Learning in STEM Education* (2993-2769), 1(10), 444-450. Retrieved from <http://grnjournal.us/index.php/STEM/article/view/2133>

28. Aziza Jabborova Jobirovna. (2023). Qualities of an Ideal Teacher. American Journal of Language, Literacy and Learning in STEM Education (2993-2769), 1(10), 437–443. Retrieved from <http://grnjournal.us/index.php/STEM/article/view/2132>
29. Jobirovna, A. J. (2023). Engaging Classroom Strategies: Fostering Active Participation among Students. American Journal of Language, Literacy and Learning in STEM Education (2993-2769), 1(9), 155–161. Retrieved from <http://grnjournal.us/index.php/STEM/article/view/1379>
30. Jabborova, A. (2023). THE LECTURER OF HISTORY AND PHILOLOGY DEPARTMENT, ASIA INTERNATIONAL UNIVERSITY. Modern Science and Research, 2(9), 97–108. Retrieved from <https://inlibrary.uz/index.php/science-research/article/view/23905>
31. Ilniyoz o'g'li, S. F. (2023). XIX ASRDA XONLIKLARNING O 'ZARO SAVDO MUNOSABATLARI. JOURNAL OF SCIENCE, RESEARCH AND TEACHING, 2 (8), 111–114.
32. Sayfutdinov Feruz Ilniyazovich. (2023). USING GIS SOFTWARE AND THE IMPORTANCE OF DIGITAL HISTORY IN THE STUDY OF HISTORY . International Journal Of History And Political Sciences, 3(10), 31–33. <https://doi.org/10.37547/ijhps/Volume03Issue10-06>
33. Sayfutdinov, F. (2023). THE IMPORTANCE OF DIGITAL TECHNOLOGY IN TEACHING HISTORY. Modern Science and Research, 2(10), 719–723. Retrieved from <https://inlibrary.uz/index.php/science-research/article/view/24678>
34. Sayfutdinov Feruz Ilniyoz o'g'li. (2023). XIX ASRDA XONLIKLARNING O'ZARO SAVDO MUNOSABATLARI. JOURNAL OF SCIENCE, RESEARCH AND TEACHING, 2(8), 111–114. Retrieved from <https://jsrt.innovascience.uz/index.php/jsrt/article/view/284>
35. Sayfutdinov, F. (2023). ANALYSIS OF DATA ON LAND OWNERSHIP AND LIVESTOCK FARMING OF KARAKALPAKS. Modern Science and Research, 2(10), 650–657. Retrieved from <https://inlibrary.uz/index.php/science-research/article/view/25727>
36. Sayfutdinov Feruz Ilniyozovich. (2023). LAND OWNERSHIP RELATIONS BASED ON THE NATIONAL ECONOMY OF KARAKALPAK. International Journal Of Literature And Languages, 3(11),20–27. <https://doi.org/10.37547/ijll/Volume03Issue11-04>
37. Bobohusenov, A. (2023). BUXORO VOHASINING ANTIK DAVRI YODGORLIKLARI. SCHOLAR, 1(28), 298-302.
38. Akmal, B. (2023). QADIMGI BAQTRIYA MADANIYATI VA YODGORLIKLARI TIPOLOGIYASI. TA'LIM VA RIVOJLANISH TAHLILI ONLAYN ILMIY JURNALI, 3(7), 100-102.
39. Akmal, B. (2023). BUXORO VOHASI QOYATOSH SURATLARINING DAVRIY TASNIFI. ОБРАЗОВАНИЕ НАУКА И ИННОВАЦИОННЫЕ ИДЕИ В МИРЕ, 29(1), 142-146.
40. Bobohusenov, A. (2023). QADIMGI VARAXSHA DEVORIY GANCH VA LOY BEZAKLARI. SCHOLAR, 1(28), 303-308.

41. Akmal, B., & Ismat, N. (2023). BAQTRIYANING BRONZA DAVRI ARXEOLOGIYA YODGORLIKLARINING JOYLASHUVI VA MODDIY MADANIYATI. *Innovations in Technology and Science Education*, 2(8), 73-80.
42. Dilobar Imamkulovna Gulamova. (2023). METHODS OF FORMING THE CULTURE OF USING EUPHEMISMS IN 5-6TH GRADE NATIVE LANGUAGE CLASSES. *International Journal Of Literature And Languages*, 3(11), 61–67. <https://doi.org/10.37547/ijll/Volume03Issue11-09>
43. Gulamova, D. I. (2023). NUTQ MADANIYATINI SHAKLLANTIRISH VA RIVOJLANTIRISHDA EVFEMIZMLARNING O ‘RNI.
44. Gulamova, D. . (2023). ЭВФЕМИЗМЫ КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ КУЛЬТУРЫ РЕЧИ УЧЕНИКОВ. *Modern Science and Research*, 2(8), 231–236. Retrieved from <https://inlibrary.uz/index.php/science-research/article/view/22630>
45. More Citation Formats
46. Gulamova, D. I. (2022). USE OF CREATIVE TASKS IN TEACHING THE NATIVE LANGUAGE AT SCHOOL. *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal*, 10(2), 841-846.
47. Gulamova, D. (2023). USE OF CREATIVE TASKS IN TEACHING THE NATIVE LANGUAGE AT SCHOOL. *Modern Science and Research*, 2(7), 322-327.
48. Gulamova, D. (2023). EUPHEMISM AS A FACTOR IN THE DEVELOPMENT OF STUDENTS’ SPEECH CULTURE. *Modern Science and Research*, 2(4), 175–181. Retrieved from <https://inlibrary.uz/index.php/science-research/article/view/19207>
49. More Citation Formats
50. Gulamova, D. (2023). EUPHEMISM AS A FACTOR IN THE DEVELOPMENT OF STUDENTS’ SPEECH CULTURE. *Modern Science and Research*, 2(4), 175–181. Retrieved from <https://inlibrary.uz/index.php/science-research/article/view/19207>
51. More Citation Formats