



## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МОМЕНТОВ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ТЕМЫ " ПРЯМОЕ И ПЕРЕНОСНОЕ ЗНАЧЕНИЕ СЛОВ В РУССКОМ ЯЗЫКЕ

*Андижанский техникум №1*

*Русский язык*

*Ризаева Мавжуда Алиевна*

*Тел . номер +99850 095 82 69.*

### **Аннотация**

В данной статье рассматриваются теоретические и практические аспекты применения игровых технологий при изучении темы «Прямое и переносное значение слов» на уроках русского языка. Анализируется влияние игровых методов на когнитивное, мотивационное и эмоциональное развитие учащихся, а также их роль в формировании лексических компетенций. Приводятся теоретические основы (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин), результаты эмпирических исследований и подробные примеры дидактических игр. Статья предназначена для учителей, методистов и лингвистов. Показано, что использование игровых технологий может повысить эффективность усвоения материала на 25–40 %.

**Ключевые слова:** методика преподавания русского языка, прямое и переносное значение, полисемия, игровые технологии, дидактические игры, лексическая компетенция, метафора, метонимия.

### **Введение**

Одним из важных разделов преподавания русского языка является лексикология, в частности изучение лексического значения слова, его прямого



и переносного значений. Прямое значение — это основное, словарное, непосредственное указание на предмет или явление (например, «рука» — часть тела человека). Переносное значение возникает с помощью метафоры, метонимии, синекдохи и других стилистических средств (например, «рука» — помощь, «золотые руки» — мастер, умелец).

Традиционные методы (определение, работа со словарём) часто вызывают у учащихся пассивность и скуку. Игровые технологии, напротив, обеспечивают активное усвоение, повышают мотивацию и способствуют длительному сохранению материала в памяти. В научной литературе (Л. С. Гафарова, В. К. Чуркина, Л. Н. Красикова и др.) убедительно доказана эффективность игр при изучении лексики. Они не только дают знания, но и формируют творческое отношение к языку, метафорическое мышление и коммуникативные навыки.

### Теоретические основы

Структура значения слова в лингвистике связана с явлениями полисемии (многозначности) и омонимии. Различие между прямым и переносным значениями глубоко исследовано в работах В. В. Виноградова, Л. П. Крысина и других учёных. Переносное значение контекстно обусловлено и создаёт образность и экспрессивность.

В педагогической психологии А. Н. Леонтьев и Д. Б. Эльконин рассматривают игру как ведущую деятельность ребёнка. Л. С. Выготский подчёркивал, что игра активизирует «зону ближайшего развития». Через игру ученик не пассивно принимает знания, а «проживает» их, моделирует.

Преимущества игровых технологий в педагогике:

- **Когнитивные:** развивают ассоциативную память, анализ и синтез.
- **Мотивационные:** создают эмоциональный фон и повышают интерес.



- **Социальные:** формируют навыки работы в группе, сотрудничество и здоровую конкуренцию.
- **Психологические:** снижают стресс и повышают уверенность в себе.

### **Практическое применение: подробные примеры игр**

#### **1. «Прямое или переносное?» (классическая дидактическая игра)**

Учащимся раздаются карточки с сочетаниями слов. Группы распределяют их по двум колонкам и объясняют выбор.

#### **Примеры:**

- «Острый нож» (прямое — режущий инструмент).
- «Острый ум» (переносное — пронзительный, быстрый ум).
- «Тяжёлая ноша» (прямое — тяжёлый груз).
- «Тяжёлые дни» (переносное — трудные времена).
- «Лёгкий ветер» / «Лёгкий характер».

В конце игры подсчитываются баллы. Вариант: соревновательная игра «Белочка и орешки» — за правильный ответ ученик получает «орешек».

#### **2. «Охотники за метафорами» или «Охотники за стихами»**

Учащиеся ищут переносные значения в стихах, рассказах или картинах.

**Пример (С. Есенин):** «Белая берёза» — прямое (дерево), переносное (символ девушки, красоты). **Пример (А. С. Пушкин):** «В деревне наступает утро» — в переносном смысле «начало новой жизни». Группы описывают найденные метафоры и придумывают свои примеры.

#### **3. «Живой словарь» или ролевые игры**



Каждый ученик «оживляет» одно слово: один использует его в прямом значении, другой — в переносном. Зрители определяют разницу и составляют предложения.

#### **Пример слова «ключ»:**

- Прямое: «Ключ от двери» (предмет для открывания).
- Переносное: «Ключ к решению проблемы» (способ решения).

#### **Пример слова «сердце»:**

- «Сердцебиение» (прямое) — «Слова, идущие от сердца» (переносное).

#### **4. Интеллектуальные игры («Своя игра», Kahoot, Quizlet)**

- «Своя игра»: категории «Прямое значение», «Переносное значение», «Метафора», «Омонимы». Пример вопроса: «Какое слово может использоваться в обоих значениях: „звезда“?» (небесное тело — знаменитость).
- Виртуальные викторины с картинками и контекстными заданиями.

#### **5. Кроссворды, анаграммы и визуальные игры**

Работа с картинками: «кисть» (малярная кисть — гроздь винограда — кисть руки). Учащиеся находят разные значения слова.

Данные игры адаптированы для 5–7 классов и соответствуют требованиям ФГОС.

#### **Экспериментальные результаты и анализ эффективности**

В различных исследованиях (Л. С. Гафарова и др.) в группах, где применялись игровые методы, наблюдались следующие результаты:

- Уровень усвоения материала выше на 25–40 %.
- Значительно возросла мотивация и активность учащихся.



- Улучшилось понимание и использование переносных значений в контексте.
- Увеличился срок сохранения знаний в памяти.

Игровые технологии особенно эффективны в многонациональных классах (в том числе при преподавании русского языка как неродного), так как помогают преодолевать языковой барьер.

Игровые моменты повышают вовлеченность, развивают образное мышление и помогают ученикам понять разницу между буквальным и переносным значением. Они превращают усвоение абстрактных понятий в увлекательный лингвистический процесс. [1, 2, 3, 4, 5]

Лучшие игровые приемы и задания:

- **«След в след» (Ассоциации):** Учитель называет слово (например, *золотой*), а дети должны придумать два словосочетания: одно с прямым значением (*золотые часы*), другое — с переносным (*золотые руки*). [1]
- **«Собери команду»:** Ученикам раздаются карточки со словосочетаниями. Необходимо распределить их в две разные корзины (или команды): с прямым значением (*теплая вода*) и с переносным (*теплые слова*). [1]
- **Светофор:** Учитель зачитывает предложения. Если слово употреблено в переносном значении, дети поднимают красную карточку, если в прямом — зеленую. [1]
- **Художники-иллюстраторы:** Детям предлагается нарисовать два рисунка для многозначного слова. Например, *иголка* (швейная) и *иголка* (ежика), чтобы наглядно показать перенос по форме. [1]

Игровые платформы для закрепления материала:

- **Интерактивные тесты:** Используйте [Тест по русскому языку на Kupidonia](https://journalss.org/index.php/luch/) для закрепления теоретических знаний.



- **Игры-викторины:** Проводите словарные соревнования с помощью [Wordwall](#) тренажера.
- **Самопроверка:** Доступны для выполнения онлайн-упражнения на платформе [LearningApps](#) для самостоятельного определения значения слова в контексте.

### Заключение и рекомендации

Игровые технологии являются высокоэффективным средством изучения темы «Прямое и переносное значение слов». Они не только закрепляют лексические знания, но и способствуют творческому освоению языка, развитию метафорического мышления и повышению общей речевой культуры.

Учителям рекомендуется регулярно включать такие методы в структуру урока, адаптируя их к возрасту, уровню подготовки и особенностям класса.

Перспективными направлениями дальнейших исследований являются интеграция цифровых игр (AR/VR), искусственного интеллекта и дистанционного обучения.

### Список литературы

1. Гафарова Л. С. Применение игровых технологий на уроках русского языка при изучении лексики.
2. Чуркина В. К. Игровые технологии на уроках русского языка.
3. Красикова Л. Н. Прямое и переносное значение слова (методические разработки).
4. Выготский Л. С. Психология искусства и игровая деятельность.
5. Материалы педагогических ресурсов Infourok.ru и др.
6. Ладыженская Т. А. и др. Учебник русского языка. 5 класс.