



ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО

*Ботиров Бобуржон Бахтиержон угли,
преподаватель кафедры теории русского языка и переводоведения
факультета романо-германских и славянских языков
Андижанского государственного института иностранных языков*

Аннотация. В статье рассматривается методический потенциал игровых технологий в преподавании русского языка как иностранного. Анализируется их роль в формировании коммуникативной компетенции, повышении учебной мотивации, снижении речевого барьера и активизации познавательной деятельности обучающихся. Обосновывается положение о том, что игровая технология в обучении РКИ должна пониматься не как развлекательный элемент, а как целенаправленно организованная форма учебного взаимодействия, обеспечивающая усвоение языкового материала и развитие речевых навыков. Особое внимание уделяется условиям эффективного использования игровых технологий, их видам и функциям на разных этапах обучения.

Ключевые слова: русский язык как иностранный, РКИ, игровые технологии, коммуникативная компетенция, мотивация, речевая деятельность, методика преподавания.

Annotatsiya. Maqolada rus tilini chet tili sifatida o'qitishda o'yin texnologiyalarining metodik salohiyati ko'rib chiqiladi. Ularning kommunikativ kompetensiyani shakllantirish, o'quv motivatsiyasini oshirish, nutqiy to'siqni kamaytirish va talabalarning bilish faolligini kuchaytirishdagi roli tahlil qilinadi. RKI ta'limida o'yin texnologiyasi ko'ngilochar unsur emas, balki til materialini o'zlashtirish va nutq ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiluvchi maqsadli



tashkil etilgan o‘quv hamkorligi shakli ekani asoslanadi. O‘yin texnologiyalaridan samarali foydalanish shartlari, ularning turlari va o‘qitishning turli bosqichlaridagi funksiyalariga alohida e‘tibor qaratiladi.

Kalit so‘zlar: rus tili chet tili sifatida, RKI, o‘yin texnologiyalari, kommunikativ kompetensiya, motivatsiya, nutq faoliyati, o‘qitish metodikasi.

Abstract. The article examines the methodological potential of game-based technologies in teaching Russian as a foreign language. Their role in developing communicative competence, increasing learning motivation, reducing speaking anxiety, and stimulating students’ cognitive activity is analyzed. It is argued that game technology in teaching Russian as a foreign language should be understood not as an entertaining element, but as a purposefully organized form of educational interaction that facilitates the acquisition of language material and the development of speech skills. Special attention is paid to the conditions for the effective use of game technologies, as well as to their types and functions at different stages of instruction.

Keywords: Russian as a foreign language, RFL, game-based technologies, communicative competence, motivation, speech activity, teaching methodology.

Игровые технологии занимают значимое место в современной методике преподавания русского языка как иностранного, поскольку позволяют соединить учебную задачу, речевую практику и высокую степень вовлеченности обучающихся. В условиях иноязычной аудитории, где усвоение материала напрямую связано с необходимостью постоянного речевого действия, особенно важно использовать такие формы работы, которые обеспечивают не только повторение языковых единиц, но и их функционирование в приближенных к реальному общению ситуациях. Именно поэтому обращение к игровым технологиям следует рассматривать как закономерный этап развития коммуникативно ориентированного обучения РКИ [4].



Педагогическая технология в широком смысле понимается как системно организованный способ проектирования и осуществления учебного процесса, направленный на достижение конкретного результата [3]. В этом аспекте игровая технология представляет собой не отдельный прием, а целостную модель учебного взаимодействия, включающую цель, правила, роли, языковой материал, последовательность действий и ожидаемый образовательный эффект. В методике обучения языкам игровые технологии соотносятся с активными формами обучения, обеспечивающими естественное включение учащегося в процесс речемыслительной деятельности [1]. Для преподавания РКИ это особенно важно, поскольку язык усваивается не только как система норм, но и как средство общения, поведения и культурного взаимодействия [6].

Психолого-педагогическая ценность игры связана с тем, что она создает особое пространство условной свободы, в котором обучающийся действует более инициативно, чем в традиционной репродуктивной модели занятия. Игровая ситуация стимулирует воображение, побуждает к речевому эксперименту и облегчает переход от механического воспроизведения к осмысленному использованию языковых средств [2]. Для иностранных учащихся это имеет принципиальное значение, так как речевой барьер, страх ошибки и неуверенность в собственной языковой компетенции нередко препятствуют полноценному участию в общении. Игра снижает психологическое напряжение и переводит внимание студента с контроля над ошибкой на достижение коммуникативного результата [5].

Методическая эффективность игровых технологий определяется прежде всего их коммуникативной направленностью. Если в традиционном обучении языковая единица часто отрабатывается изолированно, то в игре она включается в действие, мотивированное ролью, задачей или проблемной ситуацией. Например, изучение лексики по темам «магазин», «поликлиника»,



«университет», «город» или «путешествие» может сопровождаться ролевыми и ситуативными играми, в которых учащиеся вынуждены не просто воспроизводить заученные конструкции, а выбирать нужные средства в зависимости от коммуникативного намерения. Такой подход соответствует принципам функциональности и речевой направленности обучения [4].

В преподавании РКИ игровые технологии могут использоваться практически на всех этапах занятия и на разных уровнях владения языком. На начальном этапе особенно результативны фонетические, лексические и грамматические игры, направленные на закрепление артикуляционных навыков, расширение словарного запаса и автоматизацию элементарных моделей высказывания. На среднем и продвинутом этапах возрастает роль коммуникативных, ролевых и деловых игр, моделирующих ситуации академического, бытового и профессионального общения [6]. При этом одна и та же технология может выполнять разные функции: мотивационную, тренировочную, контролирующую, развивающую и социокультурную [1].

Особого внимания заслуживает использование ролевой игры как одной из наиболее продуктивных форм в обучении иностранцев. Ролевая игра позволяет моделировать реальные коммуникативные отношения и тем самым приближать учебный процесс к условиям подлинного речевого взаимодействия. Студенты не просто выполняют упражнение, а вступают в социально и речево обусловленное общение: договариваются, убеждают, уточняют, соглашаются, возражают, задают вопросы и аргументируют свою позицию. Благодаря этому формируются не только языковые навыки, но и умения речевого поведения, включая выбор регистров общения, норм вежливости и стратегий взаимодействия [5].

Существенным достоинством игровых технологий является их способность интегрировать несколько аспектов обучения одновременно. Так, в одной игровой модели возможно параллельное развитие лексических,



грамматических, речевых и социокультурных компетенций. Например, при проведении игры-инсценировки на тему «собеседование при приеме на работу» обучающиеся осваивают тематическую лексику, тренируют вопросно-ответные конструкции, учатся строить развернутые монологические и диалогические высказывания, а также знакомятся с нормами речевого этикета в русскоязычной среде. Такая комплексность делает игровую технологию особенно эффективной в условиях ограниченного учебного времени [6].

Вместе с тем использование игровых технологий требует точного методического расчета. Игровая форма сама по себе не гарантирует образовательного результата, если она не встроена в структуру занятия и не подчинена конкретной учебной цели. Избыточная увлеченность внешней динамикой может привести к снижению содержательной насыщенности задания. Поэтому преподавателю необходимо учитывать уровень языковой подготовки группы, объем предварительно введенного материала, возрастные особенности учащихся, темп работы и характер ожидаемого результата [3]. Игра должна иметь четко сформулированную задачу, понятные правила, языковую опору и этап последующего анализа, в ходе которого уточняются допущенные ошибки и закрепляются продуктивные речевые модели [5].

Не менее важно учитывать принцип постепенного усложнения. На начальном этапе игра строится на образце, опоре и прогнозируемом речевом результате. По мере роста языковой компетенции степень свободы обучающихся возрастает, а структура игрового задания становится более открытой и проблемной. Такая динамика позволяет сохранить баланс между управляемостью и речевой самостоятельностью. В этом отношении игровая технология оказывается особенно созвучной современной методике РКИ, ориентированной на поэтапное формирование коммуникативной



компетенции через последовательный переход от языковых навыков к речевым умениям [6].

Игровые технологии способствуют также усилению мотивационного компонента обучения. Для иностранного студента успешное овладение русским языком связано не только с усвоением правил, но и с переживанием собственной речевой состоятельности. Игра создает ситуацию достижения, где даже ограниченный языковой ресурс может быть использован продуктивно. Это повышает уверенность обучающегося, поддерживает интерес к предмету и формирует положительное отношение к учебному процессу в целом [2]. В условиях многонациональной аудитории игровые формы дополнительно выполняют функцию групповой интеграции, облегчая межличностное взаимодействие и создавая благоприятный эмоциональный климат [5].

Таким образом, игровые технологии в преподавании русского языка как иностранного следует рассматривать как методически значимый инструмент организации учебной деятельности, ориентированной на активное, осмысленное и мотивированное овладение языком. Их эффективность обусловлена сочетанием коммуникативной направленности, психологического комфорта, вариативности форм и возможности моделирования реальных ситуаций общения. При соблюдении принципов целесообразности, системности и этапности игровые технологии становятся не вспомогательным украшением урока, а полноценным средством формирования иноязычной коммуникативной компетенции, способствующим развитию личности обучающегося и повышению качества преподавания РКИ [1].

Литература

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: ИКАР, 2009. 448 с.



2. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте: психологический очерк. 3-е изд. М.: Просвещение, 1991.
3. Кларин М. В. Педагогическая технология в учебном процессе: анализ зарубежного опыта. М.: Знание, 1989. 77 с.
4. Пассов Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. 2-е изд. М.: Просвещение, 1991. 223 с.
5. Понкротова Е. М., Коберник Л. Н., Омелянчук Е. Л. Коммуникативные игры при изучении русского языка как иностранного // Современные проблемы науки и образования. 2017. № 4.
6. Щукин А. Н. Методика преподавания русского языка как иностранного: учебное пособие. 4-е изд., стер. М.: ФЛИНТА, 2017. 509 с.
7. Эгамова Н. Т. (2025). Методики, направленные на развитие творческого мышления на уроках русского языка. PEDAGOG, 8(5), 192-194.