

ПОДВИЖНЫЕ, ДРАМАТИЧЕСКИЕ И ТВОРЧЕСКИЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК НЕРОДНОМУ В СЛОВАЦКОЙ ШКОЛЕ

РЕПОНЬ АНТОН

Университет им. Матея Бэла, г. Банска Быстрица, Словакия

antonrepon@gmail.com

В статье рассматривается использование языковых дидактических игр как активизирующего метода в обучении русскому языку в начальной школе в Словакии. Игры используются для улучшения коммуникативных навыков, критического мышления, сотрудничества и других важных навыков для обучения языкам. Игра – абсолютно естественное занятие для детей, но она заинтересует и взрослых. В дошкольном и начальном образовании игра используется как обычная повседневная деятельность учащихся и интегрирована в учебный процесс. Особенно при обучении иностранным языкам (такому, как русский) игра становится эффективным методом обучения и имеет широкий спектр, так как воздействует, как подходящий активизирующий, оживляющий элемент даже при обучении учащихся старшего возраста или взрослых. В работе мы приводим примеры конкретных дидактических языковых игр, предназначенных для применения на уроках русского языка в начальной школе. Разработанные дидактические языковые игры соответствуют требованиям современного обучения иностранному языку, а их основная цель – повысить мотивацию учащихся и сделать учебный процесс более эффективным.

Ключевые слова: иностранный язык, русский язык, стратегии обучения, дидактическая языковая игра, активизирующие методы, мотивация

Преподавание русского языка в начальной школе в Словакии обычно направлено на приобретение базового словарного запаса, грамматики и коммуникативных навыков. Ученики изучают основ-

ные фразы, слова и грамматические конструкции и пытаются развить свои способности общаться на русском языке. Этот метод обучения соответствует методу перевода, целью которого является как можно лучше освоить лингвистическую сторону языка и в прошлом был часто используемым и, пожалуй, единственным допустимым методом обучения. Однако недостатком метода перевода является низкая гибкость учеников в спонтанном реагировании на обычные жизненные ситуации, ограниченность коммуникативных способностей. Поэтому на первый план выходят современные подходы к использованию прямых методов обучения, отдающие приоритет экспериментальному обучению, различные дидактические игры включаются в учебный процесс как регулярная часть обучения. Особое внимание уделяется развитию коммуникативных и фонетических навыков учащихся, грамматика отходит на второй план и в процессе обучения учащиеся усваивают отдельные грамматические явления.

История развивающих дидактических игр уходит корнями в древние времена, когда игры использовались для обучения детей. В Древней Греции игры были частью воспитания и образования, где дети изучали различные дисциплины, такие как математика, литература и философия. В средние века преподавание существенно изменилось и вместо игр стал использоваться метод обучения по книгам. Однако в эпоху Возрождения стали появляться новые дидактические игры, призванные способствовать образованию и развлечению. С развитием современного образования дидактические игры стали частью формального обучения. В XIX-XX веках стали создаваться специальные игры для детей в начальной школе, имевшие задачу облегчить обучение и вовлечь учащихся в учебный процесс.

В историческом контексте мы можем рассматривать Платона как первого пропагандиста игры как дидактического метода, который в своем труде «Законы» рассматривает способы поощрения детей к игре. К теме игры в процессе обучения обращались и другие видные учёные, например, В. Ратке, Я.А. Коменский, Я.Ф. Гербарт, А.Н. Щукин, Л.В. Щерба. Идея школы как «*officini humanitatis*», мастерской человечества, идеала, к которому мы должны стремиться, была основной темой всей жизни Я.А. Коменского.

Ведь что может быть естественнее для ребенка, чем игра? Ребенок знакомится с игрой на ранних этапах своей жизни, и в определенных вариантах непоколебимое стремление к игре сопровождает его до периода раннего полового созревания. Через игру ребенок познает мир, изучает все его законы и правила, развивает познавательные и аффективные функции, благодаря игре формирует социальные навыки. Работы Я. А. Коменского свидетельствуют о том, что он стал первооткрывателем природы ребенка. Он придерживался мнения, что школьные обязанности необходимо заменить радостью и игрой, важность которых он придавал там же, где потребность в еде и сне [7].

Игру можно охарактеризовать как форму человеческой деятельности, отличную от труда и обучения. Это спонтанно и естественно. Цель игры — испытать радость, удовольствие и развлечься, и именно это отличает игру от соревнования.

Дидактическая игра, по самой своей природе основанная на игре, привязана к конкретно определенной цели, поэтому спонтанность и естественность могут быть тонко подавлены. Несмотря на это, игра имеет мотивирующий, социальный, фиксирующий или терапевтический эффект. Если бы игра стала обязательной деятельностью, из игры исчезла бы спонтанность. То же самое было бы и в случае с дидактической игрой: если бы ученика заставили играть в нее, исчезло бы пространство для его собственной активности и возможность свободно проявить себя. Свобода в игре в соответствии с заданной целью и правилами приносит радость и удовольствие. Каждая дидактическая игра имеет свое определенное время и пространство (школьный класс, коридор, языковой класс, школьная площадка). На ход игры и результат игры влияют активность и активность игроков, результат не может быть определен заранее. Игра не создает никаких материальных ценностей, она имеет смысл сама по себе. Отличие игры (дидактической игры) от труда состоит в том, что игра – это деятельность, которую мы выполняем естественно, с радостью, с внутренней мотивацией, тогда как работа выполняется за определенный вид вознаграждения, под влиянием внешней мотивации [7].

Каждая языковая игра предполагает тщательную подготовку и продумывание некоторых общих принципов. Балинтова в своей монографии утверждает следующие принципы:

1. подготовка сценария,
2. имплантация стимула,
3. определение подходящего временного интервала для игры,
4. адаптация игры к возрасту и интеллектуальным особенностям воспитанников,
5. игра должна носить добровольный и спонтанный характер,
6. игра не должна быть самоцелью, она должна быть связана с эффективной формой упражнений,
7. активизация всех учеников,
8. определение правил игры, которые изменяются в ходе игры,
9. устранение спонтанности, неорганизованности,
10. создание сбалансированных групп,
11. частая смена игр [2, с. 66].

Дидактическая игра имеет свою структуру и включает в себя следующие компоненты:

1. Цель игры должна быть подчинена образовательной цели в дидактической игре. Цель всегда ставит ведущий игры (учитель). Он придает смысл всей игре и должно вызывать у учащихся интерес и желание участвовать в данной игре.
2. Правила игры являются неотъемлемой частью дидактических игр, система правил организует весь ход игры таким образом, чтобы игра достигла поставленной цели. Учащийся должен хорошо знать все инструкции и правила игры перед началом игры. Правила должны быть краткими, ясными и лаконичными.
3. Собственная деятельность в рамках дидактической игры является важнейшей частью игры, это самостоятельное выполнение обучающимися заданий для достижения поставленной цели. Во время игры ученик не должен замечать, что он учится, напротив, у него должно создаваться впечатление, что он играет.

4. Оценка игры должна проводиться в конце каждой игры. Оценку игры всегда осуществляет ведущий игры (учитель/педагог). Оценка должна быть адекватной и в основном положительной, чтобы учащийся получил положительный опыт от игры. Негативная оценка могла бы сформировать у учащихся негативное отношение к играм. Положительная оценка вызывает у учащихся удовольствие от игры и интерес к предмету [3, с. 20- 23].

С лингвистической точки зрения можно опираться на классификацию дидактических игр Д. Поливковой, которая делит игры на:

- словесные игры,
- игры на составление словосочетаний и предложений.
- разговорные игры (форма беседы ученик-учитель, ученик-ученик),
- игры для непрерывного повествования (учащимся) [4, с. 10].

При обучении русскому языку важно акцентировать внимание даже в дидактических играх на определенных основных элементах, обеспечивающих комплексное и эффективное обучение. Вот некоторые ключевые ингредиенты, которые не следует упускать из виду.

1. Произношение: соблюдение правил правильного произношения.
2. Формирование словарного запаса: словарный запас русского языка учащихся знакомим и расширяем постепенно, начиная с общеупотребительных слов и выражений. Мы предоставим им возможность попрактиковаться и закрепиться с помощью игровых занятий, таких как дидактические карточки, словесные игры и словарные упражнения.
3. Навыки аудирования и говорения: мы уделяем особое внимание развитию навыков аудирования и говорения посредством регулярных упражнений на понимание речи на слух, ролевых игр, интервью и устных презентаций. Мы призываем учеников как можно больше практиковать русский язык.
4. Понимание прочитанного: мы развиваем навыки понимания прочитанного, постепенно вводя тексты соответствующего уровня сложности. Мы предоставляем упражнения на понимание и место

для вопросов, чтобы учащиеся поняли содержание и могли извлечь смысл из текста.

5. Навыки письма. Учитель должен поддерживать регулярную практику письма у учеников посредством выполнения заданий, записей в дневниках и упражнений на творческое письмо.
6. Культурный и социальный контекст: мы интегрируем культурные и социальные аспекты России в преподавание языка. Это включает в себя изучение русских традиций, обычаев, литературы, истории и текущих проблем. Мы поможем ученикам понять культурные нюансы, которые формируют язык.
7. Аутентичные материалы: мы предлагаем учащимся аутентичные русские материалы, такие как газеты, книги, песни, фильмы и онлайн-ресурсы. Это помогает им познакомиться с реальным использованием языка и обеспечивает более глубокое понимание русской культуры.
9. Языковая практика: мы создаем возможности для студентов попрактиковаться в использовании русского языка в аутентичных контекстах. Этого можно достичь посредством парных и групповых занятий, моделирования, дискуссий и сценариев из реальной жизни.

На занятиях по русскому и другим иностранным языкам *подвижные дидактические игры* чаще всего сочетаются с драматическими или музыкальными элементами. Их отдельное использование не имело бы особого смысла, учитывая необходимость закрепления словарного запаса и грамматических структур. Однако в случае обучения иностранным языкам необходимо соединить подвижные игры с другими соответствующими элементами, например, пением песен в сочетании с танцем, чтением стихов, сопровождаемым жестами и т. д.

В двигательных дидактических играх мы чаще всего используем ритм и мелодию для тренировки правильного произношения. Это один из эффективных способов помочь ученикам выучить и запомнить правильное произношение русских слов и фраз. Мы используем ритмическое повторение, сопровождаемое соответствующим образом подобранными движениями. Учащиеся произносят

слова и словосочетания, разделенные на слоги, с акцентом на проблемные фонемы, повторяя их по ритмическому рисунку с акцентом на ударные слоги. Мы также можем использовать аплодисменты или постукивания. Упражнения на хлопанье или постукивание помогают учащимся связать ритм языка с движениями собственного тела.

Двигательные дидактические игры можно разделить на две основные части.

1. Игры на развитие моторики

Под сопровождение короткого текста, потешки, стихотворения или песни учащиеся по заданию учителя выполняют движения, способствующие развитию лево-правой ориентации и связи обоих полушарий мозга. Таким образом, учащиеся совершенствуют свои психомоторные навыки и в то же время в игровой форме приобретают новые знания, которые они могут лучше закрепить в своей памяти благодаря сопутствующим двигательным упражнениям.

2. Игры, направленные на лучшее понимание новой темы – словарного запаса, правильного произношения

В случае подвижных игр, которые направлены исключительно на знакомство с новым предметом и его закрепление, мы используем такие виды двигательных игр и упражнений, которые полностью связаны с конкретным пройденным учебным материалом. Например, если мы обсуждаем с учащимися тему человеческого тела, то можно включить в процесс обучения простую игру-движение Голова, плечи, колени, большие пальцы рук. Выполняемые движения или жесты полностью соответствуют тексту песни или стихотворения, они добросовестно копируют и имитируют слова, используемые учеником.

«Драматическое воспитание использует средства театра в педагогических целях. Это сложный метод обучения, который уходит корнями в британскую «драму в образовании». Термин «драма» не рассматривается здесь как литературный жанр или художественная форма театра, а происходит от греческого (орáго) и означает «действовать». Для этого методы из театра, литературы, искусства, психологии и терапии соединяются между собой так, что их можно использовать в педагогических целях. При их реализации включают-

ся и активизируются двигательные (подвижные. – Р. А.), творческие, эмоциональные, эстетические и социальные факторы» [5, с. 9-10].

Во время драматической деятельности, которую мы решаем использовать на уроках русского языка, необходимо обеспечить систематическое руководство и поддержку учащихся. Мы призываем их идти на риск, проявлять творческий подход и, прежде всего, получать удовольствие, используя свои знания русского языка.

Способы использования *драматических дидактических игр*:

1. *Ролевая игра*: учащимся предлагается разыграть различные сценарии на русском языке, например, заказ еды в ресторане, покупка билетов на вокзале или разговор с другом. У учеников заранее определены задачи, свои роли. Например, они могут играть роль врача и пациента, учителя и ученика, продавца и покупателя. Мы можем использовать форму групповой работы.
2. *Сценки и диалоги*: Учащимся будут предложены различные задания, связанные с текущей темой урока, с ситуациями из реальной жизни. Мы дадим им возможность создать короткие сценки или диалоги на русском языке, похожие или идентичные тем диалогам, которые мы уже отработывали на этапе изложения урока. Чаще всего мы выбираем форму собеседования и работаем в парах.
3. *Импровизация*: мы задаем учащимся тему или конкретную ситуацию и просим их импровизировать разговор или короткую сценку на русском языке без предварительной подготовки. Данное занятие помогает учащимся развивать спонтанность, быстроту принятия решений и реакцию.
4. *Рассказывание историй*. Мы предоставим учащимся возможность создавать и разыгрывать свои собственные истории на русском языке. Работу можно выполнять индивидуально или в группах. Этот метод подходит для учащихся второго класса, где предполагается определенное пользовательское знание русского языка и достаточно развитый словарный запас. Я призываю студентов использовать описательный язык и привлекать аудиторию своими навыками рассказывания историй.
5. *Кукольный спектакль*: Для создания кукольного спектакля на русском языке мы будем использовать куклы или другие подходя-

- щие предметы. Мы можем поставить для младших классов простой кукольный спектакль, содержащий лексику, которую они уже знают или которую мы с ними обсудили заранее. Например, инсценировка сказки Дед тянул репку. Пампушик. Старшеклассники могут попробовать сами написать сценарий, попрактиковаться в диалогах и устроить спектакль для одноклассников.
6. *Инсценировка*: Выберем небольшую сценку из пьесы русского театра, отрывок из художественного текста или стихотворения. Мы даем учащимся прочитать текст, а затем драматизируем диалог с помощью мимики и жестов, уделяя особое внимание правильной интонации и драматическому выражению. Драматизация помогает развивать сотрудничество и командный дух.
 7. *Культурные мероприятия*: Мы можем организовать отдельные культурные мероприятия или готовиться к выступлению в рамках совместных школьных мероприятий, где учащиеся могут продемонстрировать свои языковые навыки, исполняя русские песни, декламируя стихи или исполняя традиционные танцы. Таким образом, мы не только развиваем языковые навыки, но и поддерживаем построение позитивных отношений с русской культурой.
 8. *Языковые игры*: Мы включаем в уроки языковые игры, такие как шарады, скороговорки или игры со словосочетаниями на русском языке, тем самым укрепляя словарный запас, правильно схватывая грамматику и языковые понятия. У учащихся улучшается артикуляция и беглость русского произношения.
 9. *Мелодическая интонация*. Мы используем мелодические модели для передачи правильной интонации и ударения в русских предложениях. Мы показываем ученикам, как высота голоса повышается и понижается в определенных частях предложения, чтобы передать смысл или подчеркнуть отдельные слова. Мы призываем учащихся имитировать мелодические узоры и интонацию при отработке произношения.
 10. *Чтение стихов и прозы*: Для тренировки произношения используем отрывки русской поэзии или прозы с ритмическими и мелодическими элементами. Мы выбираем четкие рифмующиеся

отрывки и предлагаем ученикам прочитать их вслух, обращая внимание на ритм, ударение и интонацию. Это упражнение не только улучшает произношение, но и знакомит учащихся с русской литературой и культурными нюансами [7].

Отдельной частью использования драматических игр в обучении русскому языку может стать включение стихов в программу обучения русскому языку в средней школе (чаще всего в гимназиях, лицеях, коледжах). Таким образом, мы можем значительно улучшить языковые навыки учащихся и их культурное понимание. Предлагаем следующую методику работы с литературным стихотворным текстом:

1. Знакомство с русской поэзией: начнем со знакомства учащихся с богатой традицией русской поэзии. Мы дадим краткий обзор известных русских поэтов, их творчества и вклада в русскую литературу. Обсуждается исторический и культурный контекст, в котором жили эти поэты.
2. Выбор стихов: выбираем стихи, охватывающие разные темы, стили и периоды времени. Мы включаем произведения известных поэтов, таких как А. С. Пушкин, М. Ю. Лермонтов, А. Ахматова, М. Цветаева, В. Маяковский, В. Пастернак, а также современных поэтов. Мы позаботимся о том, чтобы стихи соответствовали языковому уровню учащихся.
3. Пополнение словарного запаса: используем стихи как средство расширения словарного запаса. Мы выделяем и объясняем новые слова и словосочетания, встречающиеся в стихотворениях. Учащимся предлагается составить список словарного запаса и использовать слова в своих собственных предложениях и композициях.
4. Понимание и анализ: помогаем учащимся анализировать и понимать смысл стихов. Обсуждаются темы, символика, образный язык и литературные приемы, использованные в стихотворениях. Задаем вопросы на понимание, чтобы учащиеся правильно уловили основные идеи и нюансы стихотворений.
5. Обучение на основе проектов: создаваем проекты, которые требуют от учащихся изучения конкретного поэта или конкретных стихотворений, создания визуальных презентаций или драматических интерпретаций. Это позволит учащимся глубже углубиться

в предмет, развить исследовательские навыки и стимулировать творческие способности.

Важность включения драматических элементов в учебный процесс на уроках русского языка неоспорима. Наше мнение подчеркнем известной цитатой: «Драматическое образование ставит ученика в центр процесса. В процессе обучения мы воспринимаем ученика как индивидуальную личность с уникальными потребностями, знаниями, интересами, взглядами и ценностями. Драматическое воспитание строится на уважении к индивидуальности ученика и основывает свой процесс на этом факте. Основным принципом такого образования является активная концепция обучения. В деятельности студент применяет свой предыдущий опыт и одновременно приобретает новый опыт. Студент переживает обучение не только рационально (находит смыслы), но и эмоционально (находит смыслы). Применение игрового принципа повышает интерес детей, приносит опыт и эмоциональное воздействие. Методы драматического образования позволяют вовлечь в учебный процесс всю личность ученика, позволяя ему творить, переживать, выживать, размышлять и делиться. Они удовлетворяют потребности детей, которые любят анализировать, думать, творческих, художественно ориентированных, творческих детей, детей, которые любят движение и определенную свободу в упражнениях» [2, с. 15-16].

Творческие дидактические игры обычно широко используются на уроках художественного образования или как часть арт-терапии. В учебном процессе на уроках русского языка использование дидактических игр с творческими элементами несколько ограничено, но не невозможно. «Учебно-воспитательный процесс на занятиях по искусству и художественному образованию также дает возможность развивать невербальное общение, расширяя слова богатым и сложным языком знаков, цветов и форм, что позволяет глубже проникнуть в сознание другого человека и правильнее понимать его мотивы часто неправильно интерпретируемой речи» [6, с. 20-23]. Поэтому мы смеем утверждать, что даже игры с творческими элементами должны занять свое место в процессе обучения русскому языку, и мы не должны опасаться включения их в регулярные уроки.

Знакомить учащихся младших классов с русским языком можно через сказки и рассказы, которые обычно дополняются качественными реалистичными иллюстрациями в оригинальных русских книгах. Таким образом, мы также можем познакомить учеников с русской культурой и традициями и приблизить их к эстетическим чувствам русской нации. Для старших школьников мы можем использовать картины русских художников, как традиционных, так и современных, с помощью которых можно разнообразить обучение. Мы можем вместе обсудить период, в котором творили художники, что повлияло на их творчество, и т.п. Учащиеся могут устно или письменно выразить свои субъективные чувства по поводу произведения искусства.

В практической части работы представлены примеры возможного включения творческих дидактических игр на уроках русского языка вместе с их альтернативными вариациями.

Практическая часть работы сосредоточена на предложениях конкретных дидактических игр, которые можно было бы использовать на практике при обучении русскому языку в начальной школе. На основе знаний теоретической части работы можно сделать вывод, что дидактическая игра представляет собой положительное преимущество для обучающегося при обучении иностранному языку. Игра не только развлекает ученика, но и воспитывает его. Поэтому в практической части представлен комплекс из четырнадцати дидактических игр, который может быть использован в качестве вспомогательного средства для учителей на уроках русского языка, служащего развитию мотивации и познавательных навыков учащихся.

В упомянутых дидактических играх используются элементы движения, драмы, изобразительного искусства и музыки. Они направлены на развитие языковой компетенции, словарного запаса, правильного произношения, логического и творческого мышления, развития социальных и личностных компетенций, практикуя буквы русского алфавита. Оценка игр может быть словесной, либо игры могут использоваться как соревнование между учащимися. Языковая сложность игр невысокая, игры в первую очередь предназначены для начинающих и учеников среднего уровня. Каждая игра может длить-

ся примерно от пяти до десяти минут, при этом количество учеников не ограничено. Правила игры устанавливаются заранее, учащиеся работают самостоятельно или в группе, следуют инструкциям игры или указаниям учителя. Игры не требовательны, в использовании вспомогательных средств достаточно письменных принадлежностей, мелков или русско-словацкого, словацко-русского словаря.

В следующей части представлены примеры возможного включения движущихся, драматических и творческих дидактических игр на уроках русского языка вместе с их альтернативными вариациями.

Драматические дидактические игры

Игра № 1	Пантомима
Образовательная цель игры	– понимание прочитанного, развитие социальных и личностных компетенций – сотрудничество в группе, закрепление словарного запаса
Тип работы	групповая работа
Временное обеспечение	10 мин.
Инструменты	не требуются
Методика	Учитель выбирает пару учеников, которые будут исполнять пантомиму. В зависимости от уровня языка он либо говорит им, какого сказочного персонажа или животное им следует изобразить, либо учащиеся выбирают из заранее подготовленных листков бумаги, на которых написаны/нарисованы персонажи и животные. Учащиеся молча договариваются о том, как они будут изображать данную фигуру или животное. Они могут выйти за дверь. Во время выступления они молчат, другие ученики из класса отгадывают, в идеале на русском языке, кого или что изображает пара.
Изменения в игре	Учащиеся могут изображать различных персонажей из сказок, литературных произведений, а также

	профессий, в зависимости от изучаемой темы.
Словарный запас	в зависимости от выбранной темы

Игра № 2	Театр
Образовательная цель игры	аудирование с пониманием, развитие социальных и личностных компетенций, приобретение нового словарного запаса, правильное произношение
Тип работы	групповая работа
Временное обеспечение	10 мин.
Инструменты	текст, костюмыtext, kostýmy
Методика	Учитель прочитает или расскажет учащимся сказку, в зависимости от их языкового уровня, с помощью родного языка или чисто на русском языке. Выбор произвольный, это может быть словацкая, зарубежная или традиционная русская сказка, напр. Рассказ о Пампушике, Дедушка репку вытащил, Золотая рыбка. Рекомендуем выбрать сокращенный вариант сказки. Затем вместе с учащимися повторяют сюжет и определяют персонажей. Учащиеся могут приготовить самодельные костюмы. Назначается рассказчик, который будет читать рассказ, обычно это учитель. Герои разучивают короткие диалоги, могут помогать друг другу текстом, написанным на листе бумаги. Учащиеся с помощью учителя инсценируют сказку. Мы стараемся научить учеников правильному произношению, ритму, артикуляции и драматическому выражению. Эта игра обычно требует систематической работы на нескольких уроках, частичного разделения заданий, ознакомления учащихся с сюжетом, усвоения текстов, самой игры.
Изменения в игре	Учащиеся могут инсценировать выбранное литературное произведение, а могут и придумать свою историю. Спектакль можно репетировать и ставить как спектакль на школьных мероприятиях.

	Если у кого-то из учеников нет роли в спектакле, но он обладает хорошей памятью, мы можем доверить ему роль шептуна. Учащиеся, которые стесняются выступать, могут изображать статичных персонажей, например: дерево, ветер, река и т. д. Хорошо привлечь к выступлению всех учащихся.
Словарный запас	в зависимости от выбранной темы

Подвижные дидактические игры

Игра № 1	Проклятый лес
Образовательная цель игры	Развитие словарного запаса и коммуникативных навыков, развитие социальных и личностных компетенций - сотрудничество в группе, слушание с пониманием.
Тип работы	групповая работа
Временное обеспечение	10 мин.
Инструменты	не требуются
Методика	Учитель играет роль волшебника, произносит заклинание, например: абракадабра - по шучему веленью, по моей хотению, и околдовывает одного из учеников. Он шепчет ему, в какое животное он его превратил. Учащийся должен своими движениями подражать животному, в которое он превратился. Остальные ученики в классе догадываются, что это за животное. Кто первым правильно произнесет название животного по-русски, тот освободит заколдованного одноклассника и игра сможет продолжиться
Изменения в игре	Также мы можем играть в игру в паре, когда зачаровываем сразу двух учеников. Другой вариант — учитель произнесет вслух имя животного и околдует весь класс. Все учащиеся должны подражать данному животному, в которое

	их превратил учитель. Учитель может дать учащимся дополнительные инструкции, например: прыгать как лягушки.	
Словарный запас	medveď – медведь žaba – лягушка liška – лиса vlk – волк	vrana – ворона zajac – заяц pes – собака mačka – кот

Игра № 2	Гора Арарат
Образовательная цель игры	слушаем с пониманием, отрабатываем правильное произношение - скороговорка, ритмическое упражнение, связывающее движения тела со стихом, служащее разминкой в начале занятия индивидуальная počúvanie s porozumením, precvičenie správnej výslovnosti - jazykolam, rytmické cvičenie spájajúce pohyby tela s veršom, slúžiace ako rozcvička na začiatku vyučovacej hodiny
Тип работы	индивидуальный
Временное обеспечение	5 мин.
Инструменты	не требуются
Методика	Учитель медленно и четко произносит ученикам небольшой стих. Он объясняет учащимся значение отдельных слов. Учащиеся повторяют стих, слово за словом вместе с учителем. К стиху добавляются ритмичные движения рук и ног – хлопки в ладоши, слабое топанье, сильное топанье, хлопки в ладоши, скрещивание рук. Учитель может по желанию чередовать движения рук и ног, ученики повторяют движения за ним. Повторяем куплет несколько раз, ускоряя и замедляя ритм. Мы уделяем внимание правильному акценту и произношению и их соблюдению даже в быстром темпе.
Изменения в игре	без изменений

Творческие /художественные/ дидактические игры

Игра № 1	Нарисуйте персонаж
Образовательная цель игры	развитие словарного запаса по тематической группе одежда, цвета, тренировка внимания, слушание с пониманием
Тип работы	индивидуальный
Временное обеспечение	5-10 мин.
Инструменты	лист чистой бумаги, цветные карандаши
Методика	Эта игра требует базовых знаний словарного запаса об одежде, цветах. Учитель может использовать его на фиксационном этапе урока. Учащиеся берут чистый лист бумаги, готовят мелки. Учитель сначала дает учащимся задание нарисовать одну фигуру. Он может нарисовать персонажа на доске как модель, а затем повернуть доску так, чтобы ученики ее не видели. Он постепенно дает указания ученикам, в какой одежде и в каком цвете им следует нарисовать персонажа. Например нарисуйте зеленые брюки, синюю рубашку, красную шляпу, коричневые туфли. Учащиеся работают самостоятельно, учитель рисует на доске одежду персонажа. В конце игры, когда персонаж полностью одет, педагог открывает доску, чтобы снова можно было увидеть его модель персонажа, и учащиеся могли проверить правильность выполнения задания.
Изменения в игре	Если ученики свободно владеют языком, учитель может подготовить небольшой текст, где будут написаны инструкции по рисованию и одеванию персонажа. Учащиеся работают самостоятельно на основе письменного задания, напр. также как часть домашнего задания. В игру можно играть в парах, где один ученик дает указания, а другой рисует, затем они меняются местами. Другой, более сложный вариант игры — мультяшное ориентирование в пространстве. При условии, что

	<p>учащиеся освоят основные предлоги на, под, рядом, позади, сбоку, у, между, учитель может давать указания. Например нарисуйте стул, над ним картинку, под ним яблоко и т. д.</p>	
Словарный запас	<p>zelená – зеленый červená – красный modrá – синий žltá – желтый hnedá – коричневый pásikavá – в полоску</p>	<p>nohavice – брюки tričko – рубашка čiapka – кепка tenisky – кроссовки ponožky – носки náušnice – серьги</p>

Игра № 2	Алфавит	
Образовательная цель игры	практикуем алфавит, закрепляем формы русских букв	
Тип работы	индивидуальный	
Временное обеспечение	10 минут	
Инструменты	лист бумаги/коврик, пластилин/пчелиный воск	
Методика	<p>Учащиеся на предалфавитном этапе обучения, которые только знакомятся с русским алфавитом, будут практиковаться в написании новых букв и закреплять правильные формы и процедуры, моделируя буквы из пластилина или пчелиного воска. Учитель рисует на доске букву, а ученики пытаются воспроизвести ее в том же виде на коврике. Вот так мы поступаем с разными буквами алфавита.</p>	
Изменения в игре	<p>В зависимости от способностей учащихся учитель может давать инструкции, например: модель большой печатной зеленой буквы Я. Учащиеся могут создавать из пластилина большие и маленькие, печатные и письменные варианты букв или целые слова. Например, учитель предлагает ученикам на словацком языке слепить русское слово «собака», а ученики пишут собаку из пластилина</p>	
Игра № 2	<p>zelená – зеленый červená – красный</p>	<p>nohavice – брюки tričko – рубашка</p>

modrá – синий	čiapka – кепка
žltá – желтый	tenisky – кроссовки
hnedá – коричневый	ponožky – носки
pásikavá – в полоску	náušnice – серьги

ЛИТЕРАТУРА

1. BÁLINTOVÁ, H. 2003. *Cudzie jazyky. Áno, ale ako? Sprievodca metódami cudzojazyčnej edukácie*. Banská Bystrica : 2003, 88 s. ISBN 80-8055-762-4
2. KRÁLOVÁ, O. – MARUŠÁK, R. – RODRIGUEZOVÁ, V. 2008. *Dramatická výchova v kurikulumu súčasnej školy*. Praha : Portál, 2008, 128 s. ISBN 978-80-736-7472-4
3. NEUMAN, J. 2000. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha : Portál, 2000, 325 s. ISBN 80-7178-405-2
4. POLÍVKOVÁ, D. 1963. *Hry pro jazykové vyučování*. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1963, 91 s.
5. SROKOVÁ, Z. 2020. *Metódy dramatickej výchovy na hodinách nemeckého jazyka – DP*. Brno : 2020, 34 s.

Интернет-ресурсы:

6. KUKOVÁ, K. 2015. *Možnosti arteterapie v edukačnom procese na základnej škole*. 2015. [online] Dostupné na: <http://konferencia.terratherapeutica.sk/?p=330>
7. OpenAL, 2024: [online] Dostupné na : <https://play.google.com/store/apps/dev?id=7577165439232992817&hl=en&gl=US>

REFERENCES

1. BÁLINTOVA´, H. 2003. *Cudzie jazyky. Ano, ale ako? Sprievodca metódamí cudzojazyčnej edukácie*. Banská Bystrica : 2003, 88 s. ISBN 80-8055-762-4
2. KRÁLOVAA´, O. – MARUSHA´K, R. – RODRIGUEZOVA´, V. 2008. *Dramatická´ výchova v kurikulumu súčasnej školy*. Praha : Portál, 2008, 128 s. ISBN 978-80-736-7472-4

3. NEUMAN, J. 2000. *Dobrodružne' hry a cvičení' v pr'írode'*. Praha : Porta 1, 2000, 325 s. ISBN 80-7178-405-2
4. POLI'VKOVA', D. 1963. *Hry pro jazykove' vyuchova'ni'*. Praha : Sta'tni' pedagogicke' nakladatelstvi', 1963, 91 s.
5. SROKOVA', Z. 2020. *Metody dramatickej vy'chovy na hodina'ch nemecke'ho jazyka – DP*. Brno : 2020, 34 s.

Internet source:

6. KUKOVA', K. 2015. *Mozhnosti arteterapie v edukacnom procese na za'kladnej shkole*. 2015. [online] Available on: <http://konferencia.terratherapeutica.sk/?p=330>
7. OpenAL, 20.3.2024: [online] Available on: <https://play.google.com/store/apps/dev?id=7577165439232992817&hl=en&gl=US>

**ԱԿՏԻՎ, ԳՐԱՄԱՏԻԿԱԿԱՆ և ՍՏԵՂԾԱԳՈՐԾԱԿԱՆ ԳԻՂԱԿՏԻԿ ԽՍՂԵՐԸ
ՌՈՒՄԵՐԵՆԸ ՈՐՊԵՍ ՈՉ ՄԱՅՐԵՆԻ/ ԵՐԿՐՈՐԳ ԼԵՉՈՒ ՍԼՈՎԱԿԻԱՅԻ
ԳՊՐՈՑՈՒՄ ՈՒՍՈՒՅՄԱՆ ԳՈՐԾՈՒՄ**

ԱՆՏՈՆ ՌԵՊՈՆ

**ՄԱՏԵՅ ԲԵԼԻ ՀԱՄԱԼՍԱՐԱՆ,
ԲԱՆՄԱԿ ԲԻՍՏՐԻԿԱ, ՍԼՈՎԱԿԻԱՅԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅՈՒՆ**

Հոդվածում ուսումնասիրվում է լեզվի դիդակտիկ խաղերի օգտագործումը որպես ակտիվացնող մեթոդ Սլովակիայի տարրական դպրոցում ռուսերենի ուսուցման գործում: Խաղերն օգտագործվում են հաղորդակցման հմտությունների, քննադատական մտածողության, համագործակցության և այլ կարևոր հմտությունների բարելավման համար: Երեխաների համար խաղալը լիովին բնական զբաղմունք է, սակայն այն կհետաքրքրի նաև մեծերին: Նախադպրոցական և տարրական, միջնակարգ կրթության մեջ խաղը օգտագործվում է որպես ամենօրյա սովորական գործունեություն և ինտեգրվում է ուսումնական գործընթացին: Հատկապես օտար լեզուներ (ռուսերեն) դասավանդելիս խաղերն որպես դասավանդման արդյունավետ մեթոդ է: Այնուամենայնիվ, դրա օգտագործումը լայն շրջանակ ունի և հարմար է, գործում որպես ակտիվացնող, աշխուժացնող տարր նույնիսկ ուսանողների կամ մեծահասակների ուսուցման ժամանակ: Հոդվածում ներկայացվում է հատուկ դիդակտիկ լեզվական խաղերի օրինակներ, որոնք նախատեսված են ռուսաց լեզվի դասերին տարրական դպրոցում օգտագործելու համար:

Մշակված դիդակտիկ լեզվական խաղերը համապատասխանում են ժամանակակից օտար լեզուների ուսուցման պահանջներին, և դրանց հիմնական նպատակն է բարձրացնել ուսուցողական մոտիվացիան և արդյունավետ դարձնել ուսումնական գործընթացը:

Բանալի բառեր՝ օտար լեզու, ուսուց լեզու, ուսուցման ռազմավարություններ, դիդակտիկ լեզվական խաղ, սկստիվացնող մեթոդներ, մոտիվացիա:

MOVEMENT, DRAMATIC AND CREATIVE DIDACTIC GAMES IN TEACHING RUSSIAN AS A NATIVE LANGUAGE IN A SLOVAK SCHOOL

ANTON REPON

MATEJ BEL UNIVERSITY, BANSKA BYSTRICA, SLOVAK REPUBLIC

In our article “Moving, dramatic and creative didactic games in teaching Russian as a second language in a Slovak school,” we examine the use of language didactic games as an activating method in teaching Russian in primary schools in Slovakia. Games are used to improve communication skills, critical thinking, cooperation and other important skills. Playing is a completely natural activity for children, but it will also interest adults. In preschool and primary and secondary education, play is used as a normal daily activity for students and is integrated into the educational process. Especially when teaching foreign languages (Russian), games are used as an effective teaching method. However, its use has a wide range and acts as a suitable activating, revitalizing element even when teaching older students or adults. In our work we provide examples of specific didactic language games intended for use in Russian language lessons in elementary school. The developed didactic language games meet the requirements of modern foreign language teaching, and their main goal is to increase student motivation and make the learning process more effective.

Key words: foreign language, Russian language, teaching strategies, didactic language game, activating methods, motivation

Информация о статье: статья поступила в редакцию 12 мая 2024 г., подписана к печати в № 2 (119) 2024 27.09.2024.