ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФОНЕТИЧЕСКИХ ИГР В ФОРМИРОВАНИИ НАВЫКОВ УСТНОЙ РЕЧИ ПРИ ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ СТУДЕНТОВ-НЕФИЛОЛОГОВ

Ишанова Наргис Рахматовна,
преподаватель русского языка
Ташкентский филиал
Самаркандского государственного
университета ветеринарной
медицины, животноводства
и биотехнологий.

Аннотация:*В данной статье рассматриваются игровые методы по русскому языку для формирования языковых фонетических навыков у студентов-нефилологов не говорящих на русском языке, исследуются механизмы использования тех или иных интерактивных игр.*

Annotation: *This article examines game-based methods for teaching Russian to develop phonetic language skills in non-philology students who do not speak Russian, and explores the mechanisms for using various interactive games.*

Ключевые слова: *нефилологи, фонетическая игра, языковой барьер, русский язык, фонетический навык, структурированное упражнение, игровые действия, когнитивно- чувственное восприятие, мотивация к овладению иноязычным произношением.*

Keywords: *non-philologists, phonetic game, language barrier, Russian language, phonetic skill, structured exercise, game actions, cognitive-sensory perception, motivation to master foreign language pronunciation.*

Использование фонетических игр при обучении русскому языку как иностранному (РКИ) для нефилологов является эффективным методом, который улучшает усвоение звуковой системы, формирует позитивный эмоциональный фон и активизирует коммуникативные навыки. Игры помогают превратить монотонную тренировку произношения в увлекательный процесс, что особенно важно для студентов, не специализирующихся на языках.

Ниже приведена структура использования фонетических игр на уроках РКИ:

1. Функции и преимущества игр

- **Снятие напряжения:** Игры снижают языковой барьер, снимают страх ошибки и преодолевают психологические трудности при изучении "сложных" звуков (например, ш/с, р/л, б/п).
- **Интенсификация обучения:** Игра позволяет многократно повторять языковой материал без чувства усталости у студентов.
- **Развитие слухо-произносительных навыков:** Игры тренируют способность различать звуки на слух и правильно их воспроизводить.

2. Классификация фонетических игр (по времени)

- **Игра-миниатюра (2–5 минут):** Быстрые упражнения в начале урока для разминки (например, цепочка слов на определенный звук).
- **Игра-эпизод (5–15 минут):** Включение игрового момента в основную часть урока для закрепления конкретной фонетической темы (например, твердые/мягкие согласные).

- **Игра-урок (30–45 минут):** Занятие, полностью построенное в игровой форме, часто используется для итогового контроля.

3. Примеры фонетических игр для нефилологов

- **«Слушай и показывай»:** Преподаватель произносит слова, студенты поднимают карточку с нужным звуком (например, твердый или мягкий).
- **«Найди пару»:** Студентам предлагается найти соответствия между звуками (б-п, д-т, з-с), тренируя звонкие и глухие согласные.
- **«Цепочка»:** Студенты называют слова, заканчивающиеся на звук, с которого началось предыдущее слово, работая над финальной фонетикой.
- **«Алфавитный звонок»:** Быстрое называние слов на заданную букву, тренировка быстрой реакции и произношения.
- **«Игра слов»:** Задания на замену звука в слове для получения нового значения (например, *дом — том — том*), что помогает различать звуки в слабой позиции. [1]

Имеется определение фонетических игровых упражнений, под которыми понимаются «упражнения, служащие для выработки автоматизированных навыков произношения и интонации с элементами игры» [3, с. 4]. В данном определении не учитывается формирование слуховых навыков (идентификация фонетических единиц разных уровней) и акцентуационно-ритмических навыков (реализация просодических характеристик). Основываясь на теоретических выводах психологов и методистов, мы дали определение фонетической игре [4, с. 63]. Фонетическая игра при обучении иностранному языку – это особым образом структурированное учебное упражнение, в результате выполнения которого с использованием игровых действий

соревновательного характера формируются прочные фонетические навыки на основе когнитивно-чувственного восприятия фонетического материала, обеспечивается естественная необходимость многократного его повторения и повышение мотивации к овладению иноязычным произношением.

Прежде чем перейти к описанию разработанных нами фонетических игр, обратимся к структурным элементам фонетической игры. При определении структуры обучающей фонетической игры мы исходили из утверждения Л. А. Надудвари, что игра, будучи видом деятельности, должна иметь побуждающий мотив, определённую цель, конкретное содержание и игровые действия [5, с.75].

Структурными элементами фонетической игры являются следующие:

1) мотив;

2) цель;

3) ориентированность на результат (обязательно для взрослых учащихся);

4) установка, однозначно понимаемая всеми участниками;

5) конкретное содержание (в ВФК его объём должен соотносится с уровнем владения изучаемым языком);

5) исполнительная часть;

6) языковой материал, достаточный для хода игры и для формулирования ответов (если они предполагаются).

Классификация фонетических игр и их описание. Следует отметить, что вопрос о единой классификации фонетических игр в методике преподавания иностранных языков до сих пор остаётся нерешённым. Так, в дидактике различают игры-манипуляции предметами, игры состязания, игры физического характера, игры с

использованием изобразительной наглядности, игры-инсценировки, сценарные игры и ролевые игры [2, с. 74].

Кроме того, известно, что большинство методистов выделяют среди учебных игр языковые (в ходе проведения игры активизируется изучаемый лексический и грамматический материал) и коммуникативные (моделируется реальная ситуация, коммуникативная игра становится ролевой). Нельзя не отметить, что существующие классификации игр зачастую ограничиваются перечислением описания действий и деятельности, реализуемых в них, без выделения классифицирующего признака, поэтому в одном ряду оказываются игры разного типа.

Так, например, А. А. Акишина и О. Е. Каган предлагают две классификации:

1) фонетические, лексические, грамматические, речевые, ролевые и

2) игры настольные (домино, карты, лото); игры-соревнования («Кто больше?»; «Кто скорее?»; «Эстафеты»); игры на использование схем, планов, карт; игры с использованием предметов, игрушек; игры-упражнения («Снежный ком», «Снимается кино»); «Лом» (разрезанные тексты, которые необходимо собрать); игры-загадки; фольклорные игры-забавы; игры-движения; конкурсы, олимпиады, диспуты, дискуссии; игры для развития способностей учащихся, памяти, внимания; игры-драматизации, скетчи, ролевые игры [6, с. 222 223].

Из данных классификаций не совсем ясно, например, по какому основанию разделяются речевые и ролевые игры; игры на использование схем, планов, карт и игры с использованием предметов; может ли игра-упражнение быть настольной или игрой-загадкой (практика показывает, что многие игры с методической точки зрения являются упражнениями); должны ли быть адаптированы фольклорные игры-забавы к целям и содержанию обучения РКИ.

Некоторые исследователи предлагают следующие критерии классификации игр, предназначенных для использования на занятиях по иностранному языку:

1) цель (языковые, речевые игры);

2) способ выполнения (устные, письменные, ролевые, имитативно моделирующие и др.);

3) уровень сложности (репродуктивные, творческие);

4) количество участников (индивидуальные, групповые, парные, фронтальные);

5) тип задач (оперативные, тактические, стратегические) [7]. Для классификации фонетических игр мы предлагаем 9 критериев: I – цель; II –количество участников; III – характер отношений между участниками; IV – функция преподавателя; V – форма предъявления материала; VI – способ выполнения игрового задания; VII – тип вспомогательных средств; VIII – использование времени; IX –наличие элемента драматизации.

Особенностью такой классификации является её многоаспектность: любую фонетическую игру можно охарактеризовать по данным параметрам. I. В зависимости от того, какова цель игры, какой вид фонетического навыка формируется в ходе её проведения, фонетические игры разделяются на игры, формирующие **перцептивные фонетические навыки**, и игры, формирующие **продуктивные фонетические навыки.**

В первую группу входят 1) Игры, направленные на формирование навыков опознавания звуков русского языка:

• Игра **«Русский звук».** Преподаватель называет вперемежку русские звуки и звуки других языков (например, узбекского или английского). Игра проводится по кругу: каждый игрок должен поднять руку (хлопнуть в ладоши), если услышит русский звук. Если игрок не

успел отреагировать или неправильно идентифицировал звук-стимул, то он выбывает из игры;

• Игра **«Футбол».** Преподаватель произносит слово, игроки должны сказать слово, начинающееся с того же звука, что и услышанное слово (например, Преподаватель: дом – Студент: диван и т. д.). За каждый правильный ответ игрок получает жетон. Выигрывает тот, кто собрал самое большое количество жетонов.

2) Игры, направленные на формирование навыков установления звуко- буквенных соответствий.

Игра **«Буква-звук».** Каждый игрок получает два набора карточек. В первом наборе – карточки, на которых написаны буквы (Б, Г, В…), во втором наборе – карточки, на которых написаны звуки ([п], [г], [б] …). Участники игры должны найти для каждой буквы пару звуков, которые эти буквы могут обозначать (например, Б – [п] и [б]). Победителем оказывается игрок, который выполнил задание не только правильно, но и быстрее всех.

3) Игры, направленные на формирование артикуляционных навыков.

Игра **«Угадай слово».** Играют 2 команды. Каждая команда делится на 2 подгруппы, которые должны встать напротив друг друга в разных концах аудитории. Студентам выдаются карточки со словами, которые необходимо произнести без участия голоса: кот, кто, мой, мы, спасибо и т. д. Когда задание выполняет игрок из первой подгруппы, игроки из второй в течение 1 минуты должны угадать слово. Затем подгруппы меняются ролями. За каждое угаданное слово начисляется 1 балл, баллы суммируются. Такое же задание выполняет вторая команда. Преподаватель выставляет баллы, объявляется победитель. [8]

4) Игры, направленные на формирование ритмико-акцентуационных навыков.

Игра **«Угадай страну».** На доске список имён/ стран/ городов, подобранных в соответствии с разными акцентно-ритмическими моделями (Россия, Китай, Америка и т. д.). Каждый игрок должен выбрать одно название из списка и «промычать» его, удлинняя ударный слог. Остальные участники должны отгадать, что он произнес. Отвечать да или нет тоже можно без слов, «мычанием» и жестом. За каждый правильный ответ – 1 очко. [8]

Различные игры на выбывание часто используются при проведении фронтальных игр. В фонетической игре «Найди пару» могут использоваться карточки со словами, у которых имеется пара (слова отличаются звуками, образующими фонетическую оппозицию, например, дам – там [д] / [т]). Фонетические оппозиции согласных можно варьировать: твердые/мягкие, глухие/звонкие, свистящие/шипящие. Преподаватель показывает игрокам карточку и произносит написанное слово (гора), первый игрок должен назвать слово из минимальной пары (кора). Если за 3 секунды игрок не называет слово, то он выбывает из игры.

Существуют игры, направленные на формирование навыков восприятия и т. п. Например, игра **«Собери слово».** Её цель – формирование фонетико-графических навыков. Описание игры: игроки получают одинаковый набор нумерованных карточек, на каждой написаны буквы (печатные или письменные), из которых можно составить определенное слово (например, Т, Р, В, П, И, Е – ПРИВЕТ). Полученное слово игрок записывает на индивидуальном листке. Выигрывает тот, кто быстрее других правильно написал все слова. Дополнительной задачей может быть определение места ударного слога в слове (поставить знак ударения). Форма предъявления материала – графическая (написанные буквы), способ выполнения задания – письменный (написать слово). Учебные действия – сначала нужно

идентифицировать буквы, затем установить их последовательность, чтобы получилось значимое слово, и написать его. Количество участников может варьироваться: возможна парная игра (для каждой пары – разные наборы слов) или групповая (если общее количество студентов в группе нечетное). Функция преподавателя – наблюдатель, он следит за временем игры. В качестве вспомогательных средств используются карточки с языковым материалом. Время в этой игре – цель и средство: с одной стороны, определяется победитель («кто быстрее?»), с другой, – за это время нужно решить учебную задачу – отгадать слово (правильно поставить ударение).

Игру **«Собери слово»,** довольно легко представить в компьютерном исполнении. В данном случае могут играть все студенты группы. На экране компьютера каждого игрока появляется набор букв, из которых нужно сложить слово. Игрок записывает полученное слово в специальное поле. В том случае, если игрок правильно расположил буквы, он получает 1 очко. Отсчитывается время, отведенное на выполнение задания. Количество очков суммируется. [8]

Представленная классификация фонетических была использована для проектирования игр, которые можно включить в вводно-фонетический курс для обучения студентов- нефилологов русскому языку.

Вопрос использования игр в обучении студентов, не говорящих на русском языке, т.е. в преподавании РКИ требует серьёзного осмысления, поскольку именно фонетическая игра может стать эффективным средством мотивации взрослых учащихся к формированию фонетических навыков на неродном языке.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1.Као Тхи Т. Особенности использования игр как средства повышения эффективности урока русского языка и проведение эксперимента

использования игр при обучении русскому языку в Ханойском педагогическом институте // Litera. 2021. № 10. С. 73-85.

2. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и

3. Бикетова И. С. Фонетические игровые упражнения для повышения внутренней мотивации на уроках иностранного языка: Метод. пособие. – Новокузнецк, 2012. – 30 с.

4. Касаткина А. Ю. Функции фонетической игры при обучении китайцев русскому произношению // Мир русского слова. – 2015. – № 1. – С. 62-67.

5. Надудвари Л. А. Психологическая модель обучения устной русской речи венгерских детей дошкольного и младшего школьного возраста // Русский язык за рубежом. – 1986. – № 6. – С. 74-76.

6. Акишина А. А., Каган О. Е. Учимся учить: Для преподавателя русского языка как иностранного. – М.: Рус. яз. Курсы, 2002. – 256 с.

7. Конышева А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: Каро, Минск: Изд-во «Четыре четверти», 2006. – 192 с.

8. Федотова Н. Л., Касаткина А. Ю. Фонетические игры при обучении иностранцев русскому произношению - Санкт-Петербургский государственный университет. –С-П., 2017.- 481с