

УДК: 372. 881.161.1

*Абдраманова Суйумкан Калбаевна - старший преподаватель
института филологии и межкультурной коммуникации
Ошского государственного университета
Кыргызской Республики*

*Абдулла кызы Ыквалай - магистрант института
филологии и межкультурной коммуникации
Ошского государственного университета
Кыргызской Республики*

ВЛИЯНИЕ ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ ИГР НА РАЗВИТИЕ ЛЕКСИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ УЧАЩИХСЯ СРЕДНИХ КЛАССОВ ШКОЛ С КЫРГЫЗСКИМ ЯЗЫКОМ ОБУЧЕНИЯ

Аннотация. Статья посвящена исследованию влияния лингвистических игр на развитие лексической компетентности учащихся средних классов школ с кыргызским языком обучения. В центре внимания — использование лингвистических, ролевых игр, шарад и других игровых приёмов, направленных на активизацию словарного запаса, развитие языковой догадки, умения различать значения слов, подбирать синонимы и антонимы, строить логические связи между понятиями. В статье приведены практические примеры игр («Четвёртый лишний», «Слова из слова», «Угадай слово», ролевые сценки и шарады), подтверждающие эффективность игрового подхода в обучении.

Ключевые слова: лексическая компетентность, лингвистические игры, школы с кыргызским языком обучения, словарный запас, игровые методы, ролевые игры, шарады, синонимы и антонимы, коммуникативные навыки, активные методы обучения, речевая деятельность, мотивация к обучению.

*Abdramanova Suiumkan Kalbaevna - Senior Lecturer
Institute of Philology and Intercultural Communication
Osh State University Kyrgyz Republic*

Abdulla kyzy Ykvalai

*Master's student of the Institute of Philology and
Intercultural Communication
Osh State University Kyrgyz Republic*

INFLUENCE OF LINGUISTIC GAMES ON THE DEVELOPMENT OF LEXICAL COMPETENCE OF MIDDLE CLASS STUDENTS OF SCHOOLS WITH KYRGYZ LANGUAGE OF INSTRUCTION

***Annotation.** The article is devoted to the study of the influence of linguistic games on the development of lexical competence of middle school students in schools with the Kyrgyz language of instruction.*

The focus is on the use of linguistic, role-playing games, charades and other game techniques aimed at activating vocabulary, developing linguistic guesswork, the ability to distinguish the meanings of words, select synonyms and antonyms, and build logical connections between concepts.

The article provides practical examples of games ("The Fourth Extra", "Words from a Word", "Guess the Word", role-playing scenes and charades), confirming the effectiveness of the game approach in teaching.

***Key words:** lexical competence, linguistic games, schools with Kyrgyz language of instruction, vocabulary, game methods, role-playing games, charades, synonyms and antonyms, communication skills, active teaching methods, speech activity, motivation for learning.*

Процесс овладения языком – это свободное использование словарного запаса в конкретной ситуации с разными целями (обмена информацией, мыслями, впечатлениями), то есть для общения.

Лексика, будучи самостоятельным разделом школьного курса русского языка в школе с кыргызским языком обучения, непосредственно связана с другими его разделами, в частности, с грамматикой. Ведь слова, обозначая явления объективной действительности и имея лексическое значение, в то же время относятся к тому или иному лексико-грамматическому разряду.

Поэтому знание значения слов важно не только для расширения словаря, но и для усвоения морфологических и синтаксических понятий,

поскольку каждая грамматическая категория представляет собой единство лексических и грамматических сторон.

Таким образом, лексическая компетенция — это основа языковой грамотности, которая заключается в способности правильно и эффективно использовать слова, устойчивые выражения в различных коммуникативных ситуациях.

В условиях обучения русскому языку в школах с кыргызским языком обучения, задача формирования лексической компетенции становится особенно важной, так как у учащихся наблюдается различие между родным и вторым языком, что требует более глубокого подхода в обучении.

Формированию у учащихся навыков и умений различать значения слов, подбирать синонимы и антонимы, обращать внимание на их употребление способствует использование лингвистических игр, ролевых игр и шарад, которые учат детей образно мыслить, сравнивать, находить отличия, превращать один предмет в другой.

Основная цель лексических игр — активизация и расширение словарного запаса учащихся. Игры, как правило, не ограничиваются пассивным запоминанием слов, они требуют активного вовлечения и использования лексических единиц в новых контекстах, что позволяет лучше усвоить материал.

Лингвистические игры, как метод активного обучения, представляют собой один из самых эффективных способов развития лексической компетенции. Использование игр на уроках русского языка помогает не только увлечь учеников, но и развить их способности к самостоятельному использованию языка, улучшить восприятие и понимание лексики.

Лингвистическая игра — это игровая деятельность, в которой участники решают задачи, связанные с изучением языка. Этот метод

отличается от традиционных учебных заданий тем, что он нацелен на практическое использование языка, вовлекая учащихся в процесс общения через реальные или вымышленные ситуации.

«Роль игр в учебном процессе определяется следующим: игры повышают интерес к предмету, позволяют сосредоточить внимание учащихся на языковых фактах, развивают сообразительность, внимание, выдержку, настойчивость, в играх лучше запоминаются правила». [2, 82]

Но на уроке игры не всегда бывают уместны. Применение их оправдано лишь в тех случаях, когда они способствуют лучшему усвоению материала или же помогают устранить наступившее утомление учащихся. Наиболее удобными моментами использования игр на уроке являются проверка знаний и закрепление.

Существует множество видов лингвистических игр, каждый из которых имеет свою цель и особенности. Рассмотрим несколько наиболее популярных игр.

Широко распространена в школьной практике игра «Четвёртый лишний».

Задание: среди названных слов найдите «лишнее» и объясните, чем оно отличается от остальных. Например:

нота	дом	сухой
культура	земля	чистый
напёрсток	драма	горный
кнопка	дерево	смелый

В первой колонке слово **напёрсток** – однозначное, во второй колонке слово **драма** – заимствованное, в третьей колонке слово **горный** употребляется в прямом значении.

1. Стол, стул, мебель, диван.

"Мебель" является лишним, так как оно обозначает целую категорию предметов, в отличие от других слов, которые обозначают конкретные объекты.

2. *Дерево, глина, цветок, куст.*

Лишним словом является **глина**, так как это не растение.

3. *Подосиновик, василёк, сыроежка, боровик*

Лишнее – василёк (цветок)

4. *Сапоги, свитер, туфли, валенки*

Лишнее – свитер (одежда)

5. *Корова, лошадь, муравей, овца*

Лишнее – муравей (насекомое)

Игра «Четвёртый лишний» способствует расширению словарного запаса и помогает учащимся различать слова, принадлежащие к разным категориям. В процессе данной игры ученики не только анализируют слова, но и учат логически обосновывать свой выбор, что развивает их способность к аргументации и формированию обоснованных выводов.

«Очень популярной остаётся у ребят всех возрастов игра на составление слов из букв, входящих в данное слово. Игра называется «Слова из слова». [1, 48-49]

Например, в качестве исходного выбирается слово **ласточка**. За 1 минуту надо составить из букв этого слова, как можно больше существительных в начальной форме.

Во время проверки учащиеся по очереди называют составленные слова. Побеждает тот, кто больше всех составил слов. Так семиклассники из слова **ласточка** составили 15 слов (точка, ток, лак, сок, акт, стол, кол, сто, час, скот, кот, коса, тост, тачка, ласка).

Игра "Слова из слова" играет важную роль на уроках русского языка, так как она

- развивает как языковые, так и когнитивные навыки учащихся;

- помогает улучшить лексическую грамотность;
- развивает аналитическое мышление;
- стимулирует творческий подход к языковому обучению;
- развивает внимание и память, так как для составления новых слов нужно тщательно следить за буквами, которые могут быть использованы.

Игры на подбор синонимов и антонимов направлены на расширение словарного запаса, улучшение навыков употребления слов в различных контекстах. Учащиеся, занимаясь поиском синонимов и антонимов, учат не только значения слов, но и их правильное употребление в предложениях.

В игре «Угадай слово» учитель даёт ученикам одно слово, а они должны подобрать к нему синонимы или антонимы. Например, слово «красивый» может иметь такие синонимы как «прекрасный», «восхитительный», «очаровательный», а антонимы — «некрасивый», «отталкивающий».

При использовании игры "Синонимы и антонимы: Найди пару" учитель пишет на доске слова: "быстрый", "смешной", "тёмный", "дружба".

Учащиеся получают карточки с несколькими синонимами и антонимами для каждого слова.

Задача учащихся — правильно соединить слова с их синонимами и антонимами.

- Быстрый: проворный (синоним), медленный (антоним)
- Тёмный: мрак (синоним), светлый (антоним)
- Смешной: забавный (синоним), серьёзный (антоним)
- Дружба: товарищество (синоним), вражда (антоним)

Игра "Заполни пропуски"

Учитель готовит карточки с предложениями, в которых пропущены синонимы или антонимы.

Задание: заполните пропуски подходящими словами, выбирая их из предложенного списка.

"Этот фильм был _____ (смешной, грустный), но я не могу назвать его _____ (грустным, радостным)".

Задание: выберите правильные слова, подходящие по смыслу.

1. Этот ответ был _____ (неправильный, верный), но я считаю его _____ (подробным, кратким).
2. Она была _____ (весёлая, грустная), а её настроение не соответствовало _____ (радостному, унылому).

Игра "Перепутанные синонимы"

Учащиеся получают список слов и их синонимов, но синонимы перемешаны.

Задача учеников: правильно соединить слово и его синоним. Кто быстрее и правильно справится, тот выигрывает.

- Слова: счастливый, красивый, умный, спокойный
- Синонимы (перемешанные): разумный, прекрасный, радостный, уравновешенный
- Ответы: счастливый — радостный, красивый — прекрасный, умный — разумный, спокойный — уравновешенный

Игра "Антонимы и синонимы в предложениях"

Учащимся даётся предложение с пропущенными синонимами или антонимами.

Задание: вставьте в предложение нужное слово, используя синонимы или антонимы.

"Этот день был _____ (плохой), но вечер стал _____ (хорошим)."

"Он был _____ (грустный), но потом стал _____ (счастливым)."

Данные игры делают процесс обучения живым и интересным, помогают закрепить навыки работы с синонимами и антонимами, улучшая лексическую грамотность и развивая креативное мышление учащихся.

Одними из самых эффективных в плане использования лексики являются ролевые игры, так как они активизируют навыки общения, учат адаптировать лексику в зависимости от ситуации. Учащиеся, примеряя на себя различные роли, учат формулировать свои мысли в речевых ситуациях.

В игре «Магазин» один ученик играет роль продавца, другой — покупателя. Задача учащихся: создать диалог, используя лексику, связанную с покупками. Разыгрывая ситуацию, ученики развивают диалоговые навыки, учатся вежливости и правильному использованию слов в контексте.

Игра "Интервью" — учащиеся играют роль журналиста и интервьюируемого. Задача — задавать и отвечать на вопросы, обсуждая интересные темы, что помогает развивать навыки слушания и понимания, а также уверенности при говорении.

В игре "Путеводитель по городу" — учащиеся играют роль туристов и гидов, создавая маршруты и описания достопримечательностей. Это стимулирует творческое мышление, а также позволяет использовать новые слова и выражения в контексте.

Игра "Праздничный стол" — учащиеся могут узнать о русских праздниках и традициях, при этом игра помогает не только изучать язык, но и учить культурные аспекты общения.

Особое место в арсенале методических приёмов учителя русского языка занимают шарады. Использование этой увлекательной и познавательной игры позволяет превратить традиционный урок в интересное и активное занятие, где обучение сочетается с игрой и творчеством.

Приведем примеры шарад, которые можно предложить на уроке.

1. Если вы соедините две ноты, можете сварить суп. (фасоль)
2. Первое - предлог, второе - девочка, целое бывает у рыболова (удочка).
- 3, Первое используется в игре, второе - материк, целое найдешь в сказке (фантазия).

Но самое интересное - это составление шарад. Для этого заранее предлагается группам (командам) учеников найти в словаре 5 слов, которые можно разделить на части, равные самостоятельным словам.

На уроке команды коллективно сочиняют шарады. Конечно, надо показать, как это делается. Например, выбрано слово шар-а-да. Из него может получиться такая шарада: «Первое – круглый предмет, второе – союз, третье – утверждение, целое – игра».

Слово *по-беда* можно загадать в такой шараде: «К предлогу прибавьте несчастье и добивайтесь целого».

Ещё интереснее шараду не произносить, а изобразить в виде сценки. Потребуется богатая фантазия для изображения предметов. Например, шарады из 3-х действий:

Действие 1. На сцене стоят люди и поют. Какое здесь слово изображено?

Действие 2. Бегают мальчик, размахивая руками-крыльями и жужжит: «ж-ж-ж». Он может кого-нибудь ужалить. Кого изображает мальчик?

Действие 3. Взявшись за руки, артисты кругами ходят по сцене. Какое слово задумано? (Хоровод). [3, 218]

Действие 1. Артист тихо крадёт что-то. Кто это?

Действие 2. Девочка показывает букву О.

Действие 3. Мальчики кричат: « Бей, бей!»

Действие 4. Артист изображает птичку и чирикает: « Чик-чирик». Какое слово задумано? (Воробей)

Приведём несколько слов, из которых легко составить шарады: *балалайка, борода, иволга, колбаса, капуста, повесть, посуда, разговор, семья.*

Таким образом, ролевые игры и шарары занимают важное место в обучении русскому языку, так как они

- учат учащихся правильно строить предложения, использовать разнообразные грамматические конструкции в контексте реальных ситуаций;
- стимулируют развитие критического мышления и креативности;
- обучают учащихся взаимодействовать в группе, соблюдать правила общения, учитывать интересы и мнения других;
- активизируют лексику учащихся, расширяют словарный запас;
- учат учащихся формулировать гипотезы, аргументировать.
- повышают мотивацию к изучению русского языка, делают процесс обучения живым, динамичным и результативным.

Таким образом, лингвистические игры являются важным инструментом в обучении русскому языку, особенно в школах с кыргызским языком обучения, где русский язык является вторым языком.

Игры позволяют не только расширять словарный запас учащихся, но и развивать их способности к использованию языка в реальных коммуникативных ситуациях.

Применение игр в образовательном процессе делает уроки более увлекательными, а процесс обучения — эффективным. Эти игры способствуют формированию не только лексической компетенции, но и других важных языковых навыков, таких как грамматическая точность, речевая активность и уверенность в общении на русском языке.

Список литературы

1. Альбеткова Р.И. Игра на уроках словесности в 8 классе. Русская словесность. 2001, № 3, С.48-49.

2. Власенков А. И. Общие вопросы методики русского языка в средней школе. Пособие для учителя. М., Просвещение, 1973. 384 с.
3. Граник Г. Г. и др. Секреты орфографии: Кн. для учащихся 5-7 кл./ Г.Г. Граник, С.М. Бондаренко, Л.А. Концевая. – М.:Просвещение, 1991.- 222с.: илл.