№ 2 (6)

ISSN 1829-4820



Филиал МГУ имени М.В.Ломоносова
в г. Ереване

ՌՈՒՍԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ԱՐԴԻ ՀԻՄՆԱԽՆԴԻՐՆԵՐԸ

Գիտամեթոդական հանդես

ПРОБЛЕМЫ СОВРЕМЕННОЙ РУСИСТИКИ

Научно-методический журнал

MAIN ISSUES IN MODERN RUSSIAN STUDIES

Scientific Methodological Journal

ЕРЕВАН 2018

Երևան քաղաքում Մոսկվայի Մ.Վ.Լոմոնոսովի անվան պետական համալսարանի մասնաճյուղ

Филиал Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова в г. Ереване

M. Lomonosov Moscow State University, Yerevan branch

ՌՈՒՍԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ԱՐԴԻ ՀԻՄՆԱԽՆԴԻՐՆԵՐԸ

Գիտամեթոդական հանդես

ПРОБЛЕМЫ СОВРЕМЕННОЙ РУСИСТИКИ

Научно-методический журнал

MAIN ISSUES IN MODERN RUSSIAN STUDIES

Scientific Methodological Journal

2 (6)

ԵՐԵՎԱՆ 2018
ЕРЕВАН 2018
YEREVAN 2018

Երաշխավորվել է տպագրության Երևան քաղաքում Մոսկվայի Մ.Վ.Լոմոնոսովի անվան պետական համալսարանի մասնաճյուղի գիտական խորհրդի կողմից

Печатается по решению Ученого совета филиала Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова в г. Ереване

Reprinted by decision of the Academic Council of the branch of the Moscow State University. M.V. Lomonosov in Yerevan

«ՌՈՒՍԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ԱՐԴԻ ՀԻՄՆԱԽՆԴԻՐՆԵՐԸ» հանդեսի գլխավոր առաքելությունը գիտական փորձի և գաղափարների փոխանակման հարթակ ստեղծելն է: Հանդեսը նաև կոչված է նպաստել ռուսագիտության զարգացմանը Հայաստանում:

Назначение научно-методического журнала «**ПРОБЛЕМЫ СОВРЕМЕННОЙ РУСИСТИКИ**» рассматривается нами в ракурсе популяризации в РА русистики как отрасли языкознания, привлечения интереса к изучению русского языка, привлечения внимания зарубежных исследователей к разработкам армянских ученых и тем самым популяризации армянской русистики, возможности разработки совместных проектов, грантов и пр., привлечения магистрантов к научно-исследовательской работе.

ISSN 1829-4820

© *Филиал МГУ им. М.В. Ломоносова в г. Ереване*

Մեր հասցեն՝ ՀՀ, Երևան, Վարդանանց 17, հեռ՝ (+37411) 900 110 – 101, 102:
Наш адрес: РА, г. Ереван, ул. Вардананц 17; тел. (+37411) 900 110 – 101, 102.
Address: Vardanants St. 17, Yerevan, RA; tel.: (+37411) 900 110 – 101, 102.
Էլեկտրոնային փոստ՝ (электронная почта) e-mail: po@msu.am

ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В ВУЗЕ

К.Т. Мирзоян
mirzoyankarine04@aspu.am

К.п.н., доцент кафедры русского языка
АГПУ им. Хачатура Абовяна, г. Ереван, РА

АННОТАЦИЯ

В настоящее время процесс использования игр на уроках русского языка становится все более актуальным. В статье приводятся конкретные методические рекомендации и примеры игровых заданий, использование которых, на наш взгляд, будет способствовать активизации учебного процесса, а также его интенсификации, равно как и повышению мотивационного уровня.

Ключевые слова: игровые задания, РКИ, мотивация, лексико-грамматический материал, ролевые игры.

В настоящее время процесс использования игр на уроках русского языка становится все более актуальным.

По способу и характеру организации для обучения говорению игры могут подразделяться на:

- *игры с текстом;*
- *функциональные (на доске);*
- *взаимодействия (с обменом информацией);*
- *ролевые;*
- *имитационно-моделирующие;*
- *игры-соревнования.*

Все эти игры можно использовать на этапе развития умения построить высказывание в монологической форме, то есть на завершающих этапах обучения в вузе.

Лексико-грамматический материал по теме необходимо закрепить заранее, чтобы учащиеся могли свободно использовать его в своей речи.

В методике преподавания языков разработаны определенные правила учебных ролевых игр, а именно:

- *обучаемый должен уметь представить себя в ситуации, которая может возникнуть в реальной жизни;*
- *обучаемый должен адаптироваться к своей роли в предложенной ситуации, при этом в одних случаях он может «играть» самого себя, в других, – «взять» на себя воображаемую роль;*
- *участникам ролевых игр необходимо вести себя так, как если бы все происходило в реальной жизни, их поведение должно быть адекватным роли;*
- *участники игры должны концентрировать свое внимание на использовании изучаемого языка в целях коммуникации.*

На определенном этапе обучения, когда студенты имеют достаточный запас активной и пассивной лексики, а также владеют соответствующими навыками русской устной речи, основываясь на принципе индивидуализации, т.е. учитывая личностные особенности учащихся, можно организовать на занятиях ролевые игры, которые являются условным воспроизведением, имитацией, моделированием некоторой профессиональной деятельности.

Список разработанных нами ролевых игр можно продолжить. Отметим главное: ***при ролевых играх обучение происходит в результате совместной деятельности в условиях общения и взаимодействия участников игры.***

Следует также отметить, что при организации ролевой игры ставка делается на *лидера группы*, который в силу своих социально-психологических свойств и стабильной и нормативной языковой компетенции организует иг-

ру, определяет ее направление и повороты и играет самую «нагруженную» роль.

Выделим и такие особенности лидера, как *коммуникабельность, ориентацию на сотрудничество и языковую подготовленность.* Таким образом, большое значение имеет правильный выбор участников речевого акта.

Включение игровых форм в учебный процесс созвучно коммуникативным потребностям учащихся и активизирует всю учебно-речевую деятельность в целом.

На продвинутых этапах обучения наблюдается привыкание студентов к учебе и, как следствие, некоторое, почти закономерное снижение мотивации. Очевидно, что от преподавателя требуются дополнительные усилия, направленные на поддержание мотивации.

Именно обращение к игровым формам и приемам работы позволяет поддерживать интерес к аудиторным занятиям и активизирует общую потребность учащихся в достижении более высокого уровня владения языком.

В учебном процессе воздействие выбранных и используемых преподавателем методических приемов и средств обусловлено *психологическими особенностями обучаемых, их прошлым опытом, интересами и потребностями*.

Включение игровых форм в преподавание русского языка отвечает коммуникативным потребностям учащихся и активизирует всю учебную деятельность в целом.

На продвинутом этапе обучения, когда наблюдается снижение мотивации учения и от преподавателя требуются дополнительные усилия, направленные на ее поддержание, обращение к игровым приемам позволяет поддерживать интерес к аудиторным занятиям и активизирует в учащихся общую потребность в достижении более высокого уровня владения языком.

Эффективность игровых форм работы заметно возрастает при использовании материалов периодической печати, обладающих в глазах учащихся бесспорной привлекательностью благодаря новизне содержащейся в них информации и естественному интересу к стране изучаемого языка.

Задача преподавателя – *оценить эффективность использования газетной информации для той или иной игровой формы в аудитории и разработать методику ее организации.*

Далее, наблюдая за ходом развертывания в аудитории игровой ситуации, преподаватель направляет ее в определенное русло. В этом случае создается ***благоприятная эмоциональная атмосфера*:**

- *включаются резервные возможности психики учащихся;*
- *проявляются их личностные качества;*
- *уравновешиваются внешние и внутренние противоречия;*
- *обеспечивается многократная повторяемость методически актуального лексико-грамматического материала.*

В помощь преподавателям мы предлагаем разработанные нами игровые задания.

- **«Опиши картину»**

Цель: построить своеобразный коллективный монолог по предложенной ситуации.

Форма работы: групповая.

Тема: «Любовь к природе».

Участники делятся на две команды, распределяют между собой (внутри каждой группы) очередность ответов. Учащимся предлагается иллюстрация. Каждой команде поочередно представляется право произнести одно предложение. Участвовать должен каждый член группы. Обязательное условие – соблюдать логику изложения. Побеждает та команда, чье предложение будет последним.

- **«От фразы к фразе»**

Цель: научиться составлять коллективный монолог.

Форма работы: групповая.

Студенты делятся на две группы, устанавливая очередность ответов. Обучающий произносит фразу по изучаемой теме, которая может стать началом монолога. Учащиеся коллективно составляют рассказ по имеющейся на-

чальной фразе. От каждого ученика – одна фраза. Побеждает та группа, которая последней произнесет свою фразу.

- **«Отгадай-ка!»**

  Цель: коллективно составить монолог-загадку.

  Форма работы: групповая.

  Тема: «Известные открытия».

Каждая из двух играющих команд «загадывает» знаменитого человека (в соответствии с темой), составляет небольшой монолог. Соперники должны угадать, о ком идет речь.

- **«Закончи рассказ»**

Цель: придумать начало и концовку истории с максимальным использованием лексики по изучаемой теме.

Форма работы: групповая.

Выбираются два члена жюри. Участники делятся на две команды, каждая из которых придумывает начало истории. Каждый обучаемый должен произнести хотя бы одно предложение. Оцениваются логичность ответов, воображение.

- **«Запомни и повтори»**

Цель: как можно точнее повторить прослушанный рассказ.

Форма работы: групповая.

Студенты делятся на две команды, каждая выбирает участника, который выходит из комнаты. Обе команды вместе придумывают рассказ по изучаемой теме.

Учащиеся от разных команд заходят по очереди, слушают рассказ и должны его повторить.

Побеждает та команда, чей участник точнее изложил содержание рассказа.

- **«Лексическая игра»**

Цель: повторение лексики.

Форма работы: групповая.

Играют две команды, участники по очереди произносят по одному предложению, содержащему одну лексическую единицу по изучаемой теме.

Побеждает та команда, участник которой сумеет назвать искомое предложение последним.

- **Интервью**

По выбору преподавателя в игре участвуют два студента: корреспондент и интервьюируемый.

Суть игры заключается в том, что корреспондент должен взять интервью у какого-либо политического деятеля, финансиста, банкира, бизнесмена и т.д.

Это задание вызывает особый интерес у учащихся, а также способствует активизации языкового материала.

- **Импровизация**

По выбору преподавателя в игре участвуют 1–3 студента, которым предлагается следующее:

а) *представьте себе, что вы президент Армении (России, США и т.д.). Что вы можете сказать своему народу?*

б) представьте себя крупным экономистом, политическим деятелем, лидером партии. Какова ваша программа?

в) импровизация встречи глав государств, лидеров партии и т.п.

- **Брифинг**

По выбору преподавателя в игре участвуют от 5 до 10 студентов, один из которых играет роль интервьюируемого (*президент, премьер-министр, министр обороны, министр науки и образования и т.п.*), остальные – представители прессы, теле- и радиожурналисты.

- **Беседа за «круглым столом»**

Для участия в беседе каждый студент пишет реферат на одну из тем по своей специальности, обращая особое внимание на практическое применение научных исследований в этой области.

При подготовке реферата необходимо использовать учебную и научную литературу по специальности.

Руководит беседой председатель (один из студентов группы). На обсуждение могут быть вынесены проблемы о роли науки в современом мире, различных социальных аспектах науки, об участии молодежи в развитии научных исследований, о важнейших научных открытиях последних десятилетий.

- **Ролевая игра «Беседа журналиста с ученым»**

Ролевая игра состоит из двух этапов.

На первом этапе – *подготовительном* – студенческая группа делится на пары. Один из студентов в каждой паре «журналист», другой «ученый».

В начале беседы журналисту следует представиться (сообщить фамилию, имя, отчество), назвать газету или журнал, где он (она) работает, а затем попросить ученого ответить на несколько вопросов.

В качестве конкретного материала для беседы используется какой-либо из разделов изучаемого предмета.

На втором этапе составляются вопросы для беседы с одним из видных ученых данного учебного заведения. Для беседы выбирается такая дисциплина, с основами которой студенты уже знакомы.

После беседы студенты пишут доклад о развитии какой-либо научной отрасли или проблемы по своей специальности. Составляется развернутый план, подбирается библиография по теме, делаются выписки из тех источников, о которых будет говориться в выступлении.

- **«Экскурсия в музей»**

✓ Необходимо подготовить коллективный рассказ об истории нашей республики, выделив темы, охватывающие основные этапы (периоды) ее развития в области народного хозяйства, науки и культуры. Готовится иллюстративный материал: *открытки, фотоснимки, вырезки из газет и журналов, цитаты*.

✓ Студенты поочередно выступают в роли экскурсовода, сопровождая свой рассказ демонстрацией собранных материалов.

- ✓ Затем участники игры пишут заметку об экскурсии в музей, указывая, какое впечатление произвела на них экскурсия, какая экспозиция особенно понравилась, что нового они узнали об истории своего народа.

- **«Город будущего»**

Для участия в ***игре-конкурсе*** студентам необходимо заранее подготовить свой проект – нарисовать или описать, ***каким они представляют свой город в будущем***.

Пояснение должно содержать ответы примерно на следующие вопросы:

1) *Где расположен город (на суше, в море, на околоземной орбите)?*
2) *Как расположены в нем здания, какова их форма, высота?*
3) *Где расположены детские сады, спортплощадки?*
4) *Если указан транспорт, то какой?*

Защищая свой проект в группе, можно также особенно подробно остановиться на проблемах охраны окружающей среды.

- **Работа над орфографией**

На доске пишутся слова с разными орфограммами, например:

подстричься–	–овчинный–	–умываешься–	–жилье–
пятачок–	–расписка–	–объяснить–	–досуха–
пчелка–	–беседовал–	–косьба–	

Читается слово, учащиеся записывают его на доске напротив слова на такое же правило, обосновывают свой ответ, объясняя написание и делая при этом необходимые условные обозначения (*выделение морфем обязательно*).

Некоторые слова требуют записи против нескольких слов, данных в столбике на доске. Возьмем, к примеру, слово «старьё». Учащийся будет прав, если запишет его не только напротив слова «жилье» (*правописание разделительного* **ь** и **ъ**), но и в паре со словами «пятачок», «овчинный», «косьба», «объяснить» (*правописание безударных гласных*).

А как поступить, к примеру, со словами типа «предостеречь»? В нем встретились орфографические правила на правописание неизменяемых приставок (***пред***, ***о***-), непроверяемой безударной гласной в корне слова, мягкого знака на конце глагола в неопределенной форме после ***ч***. Учащиеся соотносят слово «предостеречь» со словами, данными в столбик.

Получаются следующие пары:

Подстричься – предостеречь –	(правописание неизменяемых приставок; ь знак на конце глагола в неопределенной форме, после ***ч***);
объяснить – предостеречь –	(правописание неизменяемых приставок);
предостеречь – беседовал –	(правописание неизменяемых приставок); (правописание непроверяемых безударных гласных в корне слова).

- **«Определи пару»**

Игру мы проводим с учащимися также при изучении ***лексики и фразеологии***.

На доске записываются фразеологические обороты, затем читаются другие фразеологизмы, а учащиеся находят синонимичные им конструкции.

Примеры на доске:

тертый калач	*отдал Богу душу*
ни рыба ни мясо	*кот наплакал*
дать нагоняй	*с пустыми руками.*

Фразеологизмы, читаемые преподавателем:

несолоно хлебавши;
приказал долго жить;
с гулькин нос;
ни Богу свечка, ни черту кочерга;
стреляный воробей;
во все лопатки;
намылить шею.

Полученные пары фразеологизмов:

тертый калач –	*стреляный воробей*
ни рыба ни мясо –	*ни Богу свечка, ни черту кочерга*
дать нагоняй –	*намылить шею*
отдал Богу душу –	*приказал долго жить*
кот наплакал –	*с гулькин нос*
с пустыми руками –	*несолоно хлебавши*

В другой раз перед учащимися ставится цель записать пары антонимов. Такая работа расширяет и конкретизирует словарный запас студентов.

Слова или фразеологизмы, раннее непонятные ученикам, постепенно входят в их активный словарь.

Игра «**Определи пару**» проводится нами как в письменной, так и в устной форме, неизменно способствуя повышению интереса учащихся к изучению русского языка.

- **«Трудные встречи корней и суффиксов»**

Сколько согласных может находиться рядом в русских словах?

Перепишите следующие слова, подчеркните в них стоящие рядом согласные и подсчитайте их, после чего ответьте на вопросы.

Братский, скользкий, громоздкий, участвовать, здравствовать, безжалостный, агентство, бесчувственный, соответствовать, мудрствовать, праздновать, неистовствовать.

Выясняется, что в словах, особенно на стыке корня и суффикса, могут оказаться не только две, но и три, четыре и даже пять согласных букв рядом.

- **Русская орфография**

«Вспомните сами или найдите в книгах или в словарях слова с тремя и с четырьмя согласными, стоящими рядом. Если найдете слово с пятью согласными, будете большими молодцами.

Если вам удастся вспомнить нужные слова самостоятельно, а не выписать их из книг, ваша работа будет хотя и труднее, но гораздо ценнее».

Немудрено, что такие трудные «встречи» корня и суффикса таят серьезную опасность ошибки. Некоторые согласные оказываются непроизно-

симыми, но их нельзя «потерять» при письме. «Вспомните, как надо действовать в таких трудных случаях. Читайте дальше только после того, как вспомните требуемое слово».

Здесь вспоминаем: надо подобрать такие родственные слова, где эти слова произносились бы в сильной позиции, т.е. четко, ясно:

сердце – сердечный;
гигантский – гигант.

Один из студентов написал «ужастный», так как подобрал проверочное слово «ужастик». Как можно разъяснить ему его ошибку?

- **«Словесный мячик»**

  Подберите проверочные слова к следующим словам:

Громоздкий,	*бескорыстный,*
здравствовать,	*беспристрастный,*
совместный,	*безжалостный,*
безучастный,	*поздний,*
повсеместный,	*безызвестный.*

Преподаватель задает учащимся контрольный вопрос: *После того, как вы проверите эти слова, сумеет ли вы написать их правильно, если вам их продиктуют. Попробуйте, должно получиться.*

Со словами, в написании которых были ошибки, составьте словосочетания, предложения.

- При повторении темы «**Синонимы и антонимы**» можно предложить учащимся задание типа: **«Кто больше?»**

  За пять минут учащиеся должны записать антонимические пары:

  1) **обозначающие время**:
     рано – поздно;
     утро – вечер;
     день – ночь;

  2) **обозначающие пространство**:
     далекий – близкий;

высокий – низкий;
длинный – короткий;

3) **обозначающие чувства, настроение человека**:
добрый – злой;
здоровый – больной;
веселый – грустный.

Выигрывает тот, кто первым запишет наибольшее количество *антонимов*.

- **«Фразеологизмы»**

При изучении темы **«Фразеологизмы»** предлагаются **загадки**, к примеру:

О них обычно говорят:
«Водой не разольешь».
Дружнее этих двух ребят
На свете не найдешь.

К теме фразеологизмов относится шуточный вопрос: «***Что можно сделать с обыкновенным носом?»***

Задирать нос;
вешать нос;
не видеть дальше носа;
остаться с носом;
совать нос не в свои дела.

- **«Словообразование»**

При изучении темы **«Словообразование»** можно использовать игру: **«Найди родственное слово»**. На доске написаны слова:

водоем,	*проводник,*
проводы,	*водитель,*
половодье,	*завод,*
разводить,	*наводнение.*
водопад,	

Группа учащихся делится на две команды.

Учащиеся первой команды выписывают слова с корнем, имеющим значение **«водить».**

Корни выделяются, устно объясняется значение слова, выигрывает та команда, которая правильно выпишет все слова одного корня и объяснит их.

- **«Назывные предложения»**

При изучении темы «Назывные предложения» проводим игру «**Свои предложения**».

За десять минут учащиеся должны записать как можно больше назывных предложений, например:

Утро.
Зимний день.
Мой дом.
Школа.

После записи один студент читает предложения, а другие вычеркивают однотипные.

Выигрывает тот, у кого осталось больше «своих» предложений.

- **Удвоенные согласные**

При изучении удвоенных согласных предлагается записать слова и подобрать родственные слова другой части речи, к примеру:

группа,
групповой,
группировать;
класс,
классный,
классифицировать;
иллюстрация,
иллюстрированный,
иллюстрировать.

Рассмотрим несколько вариантов ролевой игры, имеющей целью совершенствование речевой деятельности студентов в различных сферах: ***разговорно-бытовой, общественно-политической, учебно-воспитательной***.

- **«Это моя Родина, моя земля, мое Отечество…»**

Для того чтобы организовать эту игру, необходимо выделить в группе жюри (*три человека*) и разделить остальных студентов группы на две команды.

Каждая команда готовит вопросы, ответы на которые покажут, хорошо ли студенты знают свой край, свою природу, природные ископаемые, города, достопримечательные места и т.д.

Каждая команда выбирает капитана. Капитаны организуют ***игру-соревнование***.

Вопросы задаются поочередно капитанами команд. Ответы на вопросы совместно готовят участники команд. Жюри оценивает по пятибалльной системе вопросы и ответы и подводит итоги.

Могут быть заданы такие вопросы:

1) *Какую часть суши занимает наша республика?*
2) *Каково население Армении?*
3) *Назовите главные достопримечательные места нашего города.*
4) *Что вы знаете об истории нашего Отечества?*

- **«Наш ВУЗ ждет вас»**

Представьте себе, что в вашем вузе, на вашем факультете проводится «**День открытых дверей**». На встрече с выпускниками присутствуют студенты, преподаватели, представители общественных организаций, представитель приемной комиссии, староста студенческого общежития и др.

Прежде всего выберите руководителя «**Встречи**…» и распределите роли. Не забудьте, что часть студентов будет выполнять роли выпускников, которые хотят получить ответы на вопросы, связанные с выбором профессии и поступлением на ваш факультет.

Подготовьтесь для ответа на следующие вопросы «абитуриентов»:

1) *Каких специалистов готовит ваш вуз, факультет?*
2) *Каковы возможности специализации на вашем факультете?*
3) *Каких качеств требует от человека ваша профессия?*
4) *Как организована подготовка специалиста данного профиля в вузе (общие курсы, спецкурсы, связь с производством и т.д.)?*
5) *Каковы условия приема на ваш факультет?*

По наблюдениям С.А. Искрина, предлагаемый вид деятельности на занятиях РКИ позволяет создавать в учебной аудитории ситуации, максимально приближенные к реальным.

Эта технология может применяться на различных этапах обучения русскому языку как неродному как в старшей школе, так и в вузе. Она способствует развитию навыков устной и письменной речи, расширяет *словарный запас* и *лингвистический кругозор* учащихся и студентов.

Ситуации могут быть, к примеру, следующие:

- *необитаемый остров;*
- *гостиница, офис;*
- *жилой дом;*
- *предприятие;*
- *город;*
- *международная конференция;*
- *больница.*

Каждая ситуация может завершаться коллективным написанием каталога художественных работ, созданных в процессе моделирования (плакатов, карт, картин).

Во время разыгрывания ситуаций учащиеся должны иметь в виду такое своеобразное подведение итогов.

- **«Лингводилижанс»**

Цель: Выявить уровень имеющихся у студентов знаний по русскому языку.

Задачи: Уточнить и расширить знания студентов о родном языке.

Продолжать работу по развитию и коррекции словесно-логического мышления, памяти и речи обучаемых.

Воспитать устойчивую положительную мотивацию к изучению русского языка.

Оборудование:

- таблички: тема, значение слов (лингвистика, дилижанс, фразеологизм);

- названия остановок;
- пословицы и поговорки о языке;
- карта-схема;
- «билеты»;
- фишки;
- ризы;
- бумага и ручки;
- рисунок дилижанса;
- слова-отгадки.

Ход игры-урока

Организационный момент

– Отгадайте загадку:

Куда бежит – сама не знает,
В степи ровна, в лесу плутает,
Споткнется у порога.
*Что это? (**Дорога**)*

Сообщение темы и задач урока

– Не случайно я вам загадала загадку о дороге. Сегодня мы отправляемся в путешествие по дороге Лингвистики. Лингвистика – наука о языке.

– Вы уже догадались, что сегодня необычный урок, урок-игра «Лингводилижанс».

– Из каких слов образовано это сложное слово? А кто знает, что такое дилижанс? Дилижанс – это большая крытая повозка для перевозки багажа, почты, пассажиров. Появилась в XVI веке в Англии.

Покупка билетов

– Чтобы отправиться на нашем дилижансе в путешествие, надо заплатить за проезд. Платой будут ваши ответы.

– Всем, кто правильно закончит пословицу, я вручу проездные билеты:

*Что посеешь, … **(то и пожнешь).***
*Недосол на столе, … **(пересол на спине).***
*Без труда… **(не вынешь и рыбку из пруда).***

Кончил дело – … ***(гуляй смело).***
Волков бояться – … ***(в лес не ходить).***
С кем поведешься – … ***(от того и наберешься).***
Как аукнется – … ***(так и откликнется).***
За двумя зайцами погонишься – … ***(ни одного не поймаешь).***
Не помучишься – … ***(не поучишься).***
Тяжело в учении – … ***(легко в бою).***

(Перед вручением «билета» уточнить смысл пословицы).

На наш взгляд, использование подобных игровых заданий будет реально способствовать активизации учебного процесса, а также его интенсификации, равно как и повышению мотивационного уровня.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Дахкурян Т.Н.* Интерактивные методы на уроках русского языка // Материал с образовательного портала России «Инфоурок» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://infourok.ru/interaktivnie-metodi-na-urokah-russkogo-yazika-1148365.html (Дата обращения: 05.06.2018г.).
2. Игра и обучение / Рефрат // Материал с сайта «TurboReferat.ru» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://turboreferat.ru/pedagogy/igra-i-obuchenie/49016-255292-page5.html (Дата обращения: 05.06.2018г.).
3. Исследования по выявлению влияния интеллектуальных игр на развитие навыков монологической речи (§ 2). / В ст.: Историко-педагогический аспект использования игры в процессе обучения, теории происхождения и развития игры. // Информация в свободном доступе на страницах сайта «Studbooks.net» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://studbooks.net/1858406/pedagogika/issledovaniya_vyyavleniyu_vliyaniya_intellektualnyh_razvitie_navykov_monologicheskoy_rechi (Дата обращения: 05.06.2018г.).
4. *Ножнинова Н.М.* Урок-игра «Лингводилижанс» // Материал с образовательного сайта «Первое сентября» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://urok.1sept.ru/статьи/213597/ (Дата обращения: 05.06.2018г.).

5. Урок-игра по русскому языку на тему «Лингводилижанс» // Материал с образовательного портала России «Инфоурок» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://infourok.ru/urokigra-po-russkomu-yaziku-na-temu-lingvodilizhans-1469034.html (Дата обращения: 05.06.2018г.).

ԽԱՂԱՅԻՆ ՎԱՐԺՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ՌՈՒՍԱՑ ԼԵԶՎԻ ԴԱՍԵՐԻՆ ԲՈՒՀՈՒՄ

Կ.Թ. Միրզոյան
mirzoyankarine04@aspu.am

Մ.գ.թ., դոցենտ
Խաչատուր Աբովյանի անվ. Հայկական պետական մանկավարժական համալսարանի ռուսաց լեզվի ամբիոնի դոցենտ, ք. Երևան, ՀՀ

ԱՄՓՈՓՈՒՄ

Այժմ ռուսաց լեզվի դասերին ուսուցողական (դիդակտիկ) խաղերի օգտագործման գործընթացը դառնում է ավելի արդիական: Հոդվածում ներկայացրել ենք կոնկրետ ուղեցույցներ և խաղային խնդիրների օրինակներ, որոնց օգտագործումը, ըստ էության, կնպաստի ուսումնական գործընթացի ակտիվացմանը, ինչպես նաև ինտենսիվացմանը և մոտիվացիայի մակարդակի բարձրացմանը:

Հանգուցային բառեր՝ խաղային վարժություններ, ՌՕԼ, մոտիվացիա, քերականական վարժություններ, ուսուցողական (դիդակտիկ) խաղեր:

GAME TASKS IN RUSSIAN LANGUAGE LESSONS IN UNIVERSITY

K. Mirzoyan
mirzoyankarine04@aspu.am

PhD in Pedagogicy,
Associate Professor at the Russian Language Chair
Armenian State Pedagogical University after Khachatur Abovyan,
Yerevan, Republic of Armenia

SUMMARY

Currently, the process of using games in Russian lessons is becoming increasingly relevant. The article provides specific guidelines and examples of game tasks, the use of which, in our opinion, will actually contribute to enhancing the educational process, as well as its intensification, as well as increasing the motivational level.
Keywords: game tasks, RFL, motivation, lexical and grammatical material, role-playing games.