

## **ИЗУЧЕНИЕ ФРАЗЕОЛОГИЗМОВ В ШКОЛЕ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ**

Тургунова Райхона

магистрантка Наманганского государственного педагогического института

### **Аннотация:**

В статье рассматривается актуальная методическая проблема недостаточной эффективности традиционных подходов к изучению фразеологии в школьном курсе русского языка, ведущих к формальному усвоению материала. Обосновывается тезис о необходимости использования игровых методов как инструмента, способного преодолеть разрыв между механическим заучиванием и живым, образным пониманием фразеологизмов.

**Ключевые слова:** педагогика, фразеологизмы, игровые методы, литература, учащиеся, рефлексия.

Фразеологизмы – это золотой фонд языка, живая материя, в которой кристаллизуется исторический опыт, культура и менталитет народа.

«Фразеологическая составляющая в силу своей изначальной образности и выразительности придает речевой деятельности говорящего и пишущего неповторимое семантическое своеобразие, красочность, эмоциональность» [1]. Устойчивые выражения типа «водить за нос», «сломя голову», «яблоку негде упасть» делают речь яркой, образной и экспрессивной. Однако школьная практика часто сводит работу с ними к механическому заучиванию списков с дефинициями, что убивает их внутреннюю форму и эмоциональную окраску. Ученики, запоминая значение «бить баклуши» как «бездельничать», редко задумываются о процессе колки чурбанов на заготовки для ложек, а значит, теряют связь с историей слова. Преодолеть этот разрыв между формальным знанием и живым пониманием призваны игровые методы. Игра – естественная для ребёнка деятельность, которая снимает психологические барьеры, стимулирует творчество и обеспечивает прочное запоминание через эмоциональное переживание и личное участие. В контексте изучения фразеологии игра становится мостом между абстрактным значением и его образной основой.

Игровая деятельность в педагогике рассматривается не как развлекательная пауза, а как мощный дидактический инструмент, соответствующий принципам деятельностного и личностно-ориентированного подхода. Применительно к фразеологизмам игра позволяет визуализировать внутреннюю форму, активизировать познавательный интерес, формировать активный словарь и развивать метапредметные компетенции: логическое мышление, коммуникативные навыки, воображение, умение работать в команде. Ключевой принцип – от образной основы к значению, а не наоборот. Задача учителя – создать условия, в которых ученик сам «откроет» смысл оборота через его буквальное проигрывание или анализ составляющих. Игровые приёмы можно эффективно использовать на всех этапах работы: введение нового материала, закрепление, контроль. Их можно условно разделить на несколько групп. Первая группа – игры на визуализацию и ассоциацию. Например, «Фразеологический зверинец», где ученикам предлагается нарисовать или изобразить пантомимой обороты с животными: «медвежья услуга», «комар носа не подточит», «куриные мозги». Затем идёт обсуждение: почему именно это животное? Как образ связан со значением? Другой пример – игра «Слова-призраки», где учитель предлагает оборот в его буквальном, «разобранном» виде, например: «пропускать мимо ушей». Ученики должны догадаться, какой это фразеологизм, и объяснить, как такое странное буквальное действие могло превратиться в метафору невнимательного слушания.

Вторая группа – творческо-интерпретационные игры. Это мощный инструмент для закрепления и демонстрации понимания. «Фразеологический театр» предполагает инсценировку коротких сценок, где действие построено вокруг одного или нескольких оборотов. Сцена должна быть построена так, чтобы значение фразеологизма было ясно из контекста. Это развивает не только понимание, но и актёрские навыки. «Сочини сказку» – задание, в котором нужно включить в связный небольшой рассказ заданные фразеологизмы, например, «сесть в калошу», «делать из мухи слона», «зарубить на носу». Это учит уместному употреблению идиом в речи. «Фразеологический портрет» – описание характера или внешности человека (реального или литературного героя) с использованием только фразеологизмов: «золотые руки», «светлая голова», «себе на уме».

Третья группа – игровые формы контроля и соревнования. Они идеальны для уроков повторения и обобщения. «Фразеологическое лото или бинго»: на карточках у детей написаны значения (или, наоборот, части оборота), а ведущий (учитель или ученик) достаёт карточки с самими оборотами (или их окончаниями). Задача – быстрее всех закрыть свою карточку. «Крокодил с фразеологизмами»: классическая игра, где нужно показать без слов заданный фразеологизм, а команда должна его отгадать. Это высший пилотаж понимания внутренней формы. «Путаница или лишний фразеологизм»: ученикам предлагаются группы оборотов, объединённых темой или синонимическим рядом, и один «чужой», который необходимо найти и объяснить свой выбор. Например, в группе «работать спустя рукава», «работать засучив рукава», «работать не покладая рук» лишним будет первый, так как он антонимичен другим.

Четвёртая группа – долгосрочные проекты и цифровые игры. Это выход за рамки одного урока. «Фразеологический словарь нашего класса» – коллективный творческий проект, где каждый ученик или группа берут несколько оборотов, рисуют к ним комиксы, составляют примеры употребления, находят историю происхождения. В итоге получается красочный рукописный или печатный сборник. «Фразеологический комикс» – создание серии рисунков, буквально изображающих фразеологизм, с подписями и финальной «моралью», где раскрывается его истинное значение. В цифровом пространстве можно создавать интерактивные кроссворды, викторины на платформах типа LearningApps или Kahoot!, что особенно близко современным школьникам.

Внедрение игровых методов требует от педагога определённой подготовки и гибкости. Важно соблюдать баланс между игровой активностью и учебной целью, чтобы игра не стала самоцелью. Необходимо чётко формулировать правила, обеспечивать включённость каждого ученика и обязательно проводить рефлекссию: что нового узнали? Почему именно такое значение? Где можно употребить? Игра должна завершаться выводом, переводящим эмоциональное впечатление в когнитивное знание. Кроме того, важно постепенное усложнение игр: от простой угадки и рисунка к сложным творческим заданиям и проектам, что позволяет учитывать возрастные особенности учащихся. В начальной школе эффективнее пантомима и рисунок, в среднем звене – театр и комиксы, в старших классах – проекты с исследовательским компонентом и анализ

стилистического использования фразеологизмов в художественной литературе и публицистике.

Таким образом, систематическое и продуманное использование игровых методов на уроках русского языка превращает изучение фразеологизмов из скучной необходимости в увлекательное путешествие вглубь языка. Через игру ученик не просто заучивает набор слов, а проживает языковой образ, понимает логику его возникновения, запоминает контекст. Это развивает языковое чутьё, образное мышление и глубокий интерес к родному слову, что является одной из высших целей гуманитарного образования. Оживляя фразеологизмы через игру, мы не просто учим правилам, мы воспитываем чувство языка и передаём культурный код новому поколению.

### **Список литературы**

1. Мирзалиева , Д. ., Мирзарахматова, М., Абдуллаева, Д., Хакимова , К., & Жураева , Н. (2025). ФРАЗЕОЛОГИЗМЫ И ИХ РОЛЬ В ОБУЧЕНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА В ВУЗАХ. Theoretical Aspects in the Formation of Pedagogical Sciences, 4(15), 150–153. Извлечено от <https://econferences.ru/index.php/tafps/article/view/29633>
2. Байденко В.И., Джерри ван Зантвортш. Модернизация профессионального образования: современный этап. Европейский фонд образования. – М., 2003.
3. Пospelова Ю.Ю. Педагогический дискурс и его характеристики // Вестник Костромского государственного университета им. Н. А. Некрасова. 2009. № 1. С. 307-310.
4. Щербинина Ю.В. Педагогический дискурс: мыслить – говорить - действовать: уч. Пособие. – М.: Флинта. Наука. 2010. – 884 с.