

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК
ИНОСТРАННОМУ: МЕТОДИЧЕСКИЙ АСПЕКТ**

Тихоненко Е.В.

*Белорусский государственный медицинский университет,
Беларусь, Минск*

Статья посвящена рассмотрению игровых интерактивных технологий. Автор статьи предлагает методическое описание конкретных игр, которые могут быть с высокой степенью эффективности использованы на занятиях по РКИ на различных уровнях.

Ключевые слова: *игровые интерактивные технологии, русский язык как иностранный, методика обучения РКИ, коммуникативный подход*

**GAME TECHNOLOGIES AT RUSSIAN LANGUAGE ACTIVITIES AS A FOREIGN LANGUAGE:
A METHODOICAL ASPECT**

Tikhonenko E. V.

*Belarusian State Medical University,
Belarus, Minsk*

The article is devoted to the review of gaming interactive technologies. The author of the article offers a methodical description of specific games that can be used with a high degree of efficiency in the classes on Russian as a foreign language at various levels.

Key words: *interactive game technologies, Russian as a foreign language, methodology of teaching, communicative approach*

Коммуникативная направленность обучения является основополагающим принципом современной методики преподавания русского языка как иностранного. Коммуникативный подход предполагает не пассивное накопление знаний о языке, а активное владение языковым материалом, умение построить собственное высказывание. Язык в коммуникативной методике рассматривается как способ и средство коммуникации, поэтому лучшим способом его изучения считается сам процесс общения. Вовлечение учащихся в коммуникацию может быть успешно осуществлено в процессе игровой деятельности. Игра – не что иное, как речевое упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Е.И. Пассов выделяет следующие цели использования игры в ходе учебного процесса: формирование определенных навыков; развитие определенных речевых умений; обучение умению общаться; развитие необходимых способностей и психических функций; запоминание речевого материала []. Вместе с тем, важно отметить, что эффективность игры как средства обучения зависит от соблюдения ряда требований, таких как: наличие воображаемой ситуации, плана, в котором будут действовать учащиеся; обязательное осознание учащимися игрового результата, правил игры. Игра – это не просто коллективное развлечение, это основной способ достижения всех задач обучения.

Использование игровых технологий на занятиях по русскому языку как иностранному актуально не только на начальном, но и на продвинутом этапе обучения. Игры активизируют познавательные процессы учащихся, повышают мотивацию к изучению русского языка и, что особенно важно, игровые методики создают вполне естественные ситуации общения между участниками.

В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды учебных игр в соответствии с тем или иным классификационным критерием. По целям и задачам обучения учебные игры, используемые на занятиях по РКИ, можно разделить на языковые (аспектные) и на речевые. Языковые игры, помогая усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику, грамматику, синтаксис, стилистику), делятся соответственно на фонетические, лексические, грамматические, синтаксические, стилистические. Языковые игры способствуют активизации учащихся на занятиях, развивают их речевую инициативу. Речевые игры нацелены на формирование умения в определённых видах речевой деятельности. Каждому виду речевой деятельности соответствует определённый вид учебной игры, нацеленной на обучение аудированию, обучение монологической и диалогической речи, обучение чтению и обучение письму. По форме проведения выделяют игры предметные, подвижные с вербальным компонентом, сюжетные или ситуационные, ролевые, игры-соревнования, интеллектуальные игры, игры-взаимодействия. По способу организации игры бывают компьютерные и некомпьютерные, письменные и устные, с опорами и без опор, имитационно-моделирующие, креативные и т. д. По степени сложности выполняемых действий все учебные игры подразделяются на простые (моноситуационные) и сложные (полиситуационные), а по длительности проведения они делятся на продолжительные и непродолжительные. По количественному составу участников игры подразделяются на индивидуальные, парные, групповые, командные.

Предлагаем несколько вариантов игровых технологий для использования в процессе обучения РКИ.

«Снежный ком». Учащемуся предлагается сказать что-то по определенной лексической теме. Затем следующий учащийся, повторяя предыдущее слово, называет свое. И так до последнего ученика. Последний в свою очередь должен повторить все слова. Вариант игры. *Учащимся предлагается сказать что-нибудь о себе. Первый участник начинает игру, сообщая свое имя и то,*

что он хочет сказать. Второй участник повторяет то, что сказал первый, добавляя новую информацию. Например: - Меня зовут Тимоти, и я люблю шоколад. - Тебя зовут Тимоти, и ты любишь шоколад. Меня зовут Ахмед, и я люблю мороженое. Третий участник повторяет информацию о первых двух и добавляет свою. Игра продолжается до тех пор, пока очередь не дойдет до первого участника, который повторит всю собранную информацию и закончит игру.

«Займи позицию». Предлагается какое-то утверждение, учащиеся должны согласиться или опровергнуть суждение и объяснить свою позицию. На начальном этапе можно предложить другой вариант игры. При работе над тематическим полем «Профессии» выполнить следующие задания: *найти в представленном списке необходимые слова, разделяя на две колонки – положительные и отрицательные черты будущей профессии, перечислить 10 положительных черт будущей профессии, перечислить 10 отрицательных черт будущей профессии, описать будущую профессию, используя новую лексику, ответить на 5 почему (почему вы решили стать врачом? почему работа должна доставлять удовольствие? и т.д.);*

«Шляпа». Учащимся предлагается написать вопросы, связанные с изучаемой темой. Затем карточки с вопросами складываются в шляпу (коробку, корзину и т.п.) Каждый берет из шляпы карточку, читает вопрос и сразу отвечает на него. Ответив, он передает шляпу соседу. Для оживления процесса игры можно использовать секундомер, чтобы учащиеся знали, что они должны ответить меньше чем за одну минуту.

«Черный ящик». В черном ящике лежат предметы. Студенты должны отгадать предмет, задавая вопросы, ответом на которые могут быть лишь «да» или «нет». *Например: Это большое? Это красное? Это можно съесть? Это можно носить?*

«Кругосветное путешествие». Актуально при изучении пространственных отношений (Предложный падеж в значении места, Глаголы статики, Предлоги для обозначения местоположения и т.д.). Предлагается слово. Первый учащийся должен определить его местоположение, второй – определить местоположение следующего слова и т.д. *Например: Студенты в классе. Класс в университете. Университет на проспекте Дзержинского. Проспект Дзержинского в Минске.*

«Помощник». Преподаватель дает установку: *«Давайте поможем русскому повару приготовить блюдо (например, борщ)».* Учащийся берет находящиеся на столе картинки с продуктами, складывает их в кастрюлю, называя каждый предмет по-русски: *«Это картофель (свекла, морковь, лук, соль)».* В дальнейшем студент кратко описывает предмет, который он берет: *«Это сахар. Он белого цвета, сладкий на вкус» и т.д.*

Таким образом, использование игровых технологий в обучении русскому языку как иностранному позволяет решать многие коммуникативные задачи способствует включению учащихся в процесс обучения, содействует формированию речевых навыков и умений, подготавливает к взаимодействию в социальной среде. Игровой метод создает положительный

психологический климат в учебном коллективе, способствует оптимизации учебного процесса, помогает преподавателю познакомить студентов с русским языком, русской культурой и традициями.

Преимуществами игровых технологий являются: активизация и интенсификация процесса обучения; воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений обучаемых в ситуациях, моделирующих реальные условия профессиональной деятельности; гибкое сочетание разнообразных приемов и методов обучения (от репродуктивных до проблемных); моделирование практически любого вида деятельности.

Недостатком **игровых технологий** является акцентирование внимания участников игры на выполнение игровых действий и поиск путей, ведущих к победе, а не на содержании материала. Иногда это процесс малопредсказуемый и плохоуправляемый, на его течение влияет такое количество факторов, подсчитать которые и просчитать взаимовлияния которых весьма непросто.

Игровые технологии не должны доминировать в учебном процессе, игровая линия может развиваться параллельно основному содержанию обучения, игра должна помогать активизировать учебный процесс, способствовать запоминанию большого количества новых слов, грамматических структур, что является преобладающим на начальном этапе обучения любому иностранному языку. Как говорится «Business before pleasure» (Делу время, потехе час).

Литература

1. Будакова, О. В. Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка // Педагогическое мастерство: материалы Междунар. науч. конф. (г. Москва, апрель 2012 г.). – М.: Буки-Веди, 2012. – С. 152-154.
2. Кашина, Е.Г. Традиции и инновации в методике преподавания иностранного языка. – Самара: «Универс-групп», 2006.
3. Конышева, А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: «Каро», 2008.
4. Пассов, Е.И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению. –М.: Русский язык, 1989. – 276 с.