

Платоненко О.В.¹, Сас Т.С.²

**ИГРА КАК ВАЖНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ
РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ**

Белорусский государственный аграрный технический университет¹

Белорусский государственный медицинский университет²

Минск, Беларусь

Аннотация. В статье рассматривается игра как эффективное и востребованное средство изучения русского языка иностранными учащимися, обобщены группы игр и классификация игр по виду деятельности, этапы проведения игры, а так же приведены примеры игр, которые можно использовать на уроках русского речевого этикета.

Ключевые слова: коммуникативные игры, игровые задания, речевая деятельность.

Platonenko O.V., Sas T.S.

**GAME AS AN IMPORTANT PART OF THE PROCESS OF
TEACHING THE RUSSIAN LANGUAGE AS FOREIGN**

Belarusian State Agrarian Technical University

Belarusian State Medical University

Minsk, Belarus

Abstract. The article discusses the game as an effective and popular means of learning Russian language by foreign students, summarizes groups of games and the classification of games by activity, the stages of the game, as well as examples of games that can be used in Russian speech etiquette.

Keywords: communicative games, game tasks, speech activity.

Русский язык считается одним из наиболее сложных для изучения языков. Для иностранных студентов, которые обучаются в Беларуси, изучение русского языка усложняется еще и в силу психологических причин (новая для них культура, оторванность от привычных условий жизни). Поэтому необходимо обеспечить не только максимальную эффективность усвоения студентами иностранного языка, но и помочь им преодолеть психологические барьеры в процессе общения, быстрее адаптироваться в русскоязычной среде. Игра содействует социализации, т. е. внедрению студента в иноязычное общество, овладение им навыками и привычками общественного поведения, усвоение норм поведения и ценностей данного общества. Этого можно добиться с помощью игровых заданий. Ведь «игра – это деятельность, свойственная людям с рождения до старости, деятельность, через которую человек познает мир; игра – это зачастую своеобразная предварительная тренировка перед серьезным делом, которое предстоит человеку в жизни» [5, с. 64]. В учебной игре обучающийся

играет роль человека в определённой ситуации, перевоплощаясь, он как бы примеряет на себя новые правила и традиции.

Игровые задания при обучении языку весьма популярны, так как они выступают эффективным средством создания коммуникативных ситуаций на занятиях. Они позволяют приблизить процесс обучения к условиям естественного речевого общения, ведь большинство игр представляют собой коллективную или парную форму работы. В такой непринуждённой ситуации общения наиболее полно реализуется коммуникативный потенциал учащихся и легко снимается языковой барьер и страх допустить ошибку. В игровой форме более интересно и активно закрепляются старые и приобретаются новые речевые навыки, что делает процесс обучения более плодотворным. Игры, что очень важно, создают естественную возможность для многократного повторения клише и позволяют в результате довести речевые навыки до автоматизма [8, с. 6]. Преподаватель выполняет роль руководителя или наблюдателя: он фиксирует ошибки, чтобы в дальнейшем их проработать. Таким образом, игра может быть хорошим диагностическим полем для преподавателя. По мнению методистов, полезная сторона игровых ситуаций состоит в том, что речь учащихся оценивается по коммуникативному эффекту: учащийся справился с заданием и получает хорошую оценку, если достиг поставленной цели средствами изучаемого языка. Преподаватель комментирует ошибки, предлагает свои варианты реплик, подсказывает тактические ходы, но главным критерием для него служит успех/неуспех в коммуникации и только в коммуникации [3, с. 5]. Игра даёт возможность и студентам оценить себя на фоне других.

Технология ролевой игры состоит из нескольких этапов:

1. Этап подготовки (разрабатывается сценарий и составляется план игры).
2. Этап объяснения (формулируются цели игры, распределяются роли, ставятся проблемы). На этом этапе учащиеся могут обращаться за помощью к преподавателю.
3. Процесс игры (разыгрывается непосредственно сама ситуация).
4. Этап анализа и обобщения (преподаватель обсуждает с учащимися что получилось, а на что вызвало трудности, на что еще раз необходимо обратить внимание, отмечаются ошибки; подводятся итоги и делается вывод) [6].

Методисты в основном выделяют две группы игр: лингвистические и коммуникативные. В лингвистических играх внимание сфокусировано на грамматике: обучающийся должен назвать правильную грамматическую форму слова, подобрать синоним, антоним и др. В коммуникативных играх акцент делается на успешном обмене информацией. Но граница между группами достаточно прозрачна. Для того чтобы выполнить правильно коммуникативное задание необходимо знать и грамматику, и лексику. При подготовке к игре преподаватель должен определить языковой материал, который будет использоваться, так как обучающиеся должны хорошо им владеть.

В основе игры лежит определенный вид деятельности: информировать других, описать что-либо, убедить кого-то, предупредить кого-либо, доказать, описать и др. Подробную классификацию игр по основному виду деятельности

предложила английский педагог Джилл Хэдфилд, которая выделила следующие типы игр:

- 1) поисковые игры,
- 2) игры-загадки;
- 3) игры, нацеленные на получение информации;
- 4) игра-проблема;
- 5) игры на достижение компромисса;
- 6) игры на совмещение;
- 7) расстановка;
- 8) комбинирование;
- 9) карточки и игровое поле;
- 10) обмен и сбор;
- 11) головоломка;
- 12) ролевая игра;
- 13) игра-симуляция и некоторые другие [1, с.104].

Рассмотрим примеры некоторых игр, которые можно использовать на уроках русского речевого этикета. Цель курса «Русский речевой этикет» – сформировать у иностранцев, изучающих русский язык, навык вежливого, этичного речевого поведения, которое соответствовало бы нормам, принятым в современном обществе в различных сферах общения (бытовой, культурной, официально-деловой). Практическая направленность курса предполагает проведение занятий в виде практикумов с использованием активных форм деятельности студентов. Различные игровые задания как нельзя кстати именно на уроках русского речевого этикета.

Настойчивый друг. Отрабатываются конструкции приглашения, согласия, отказа. Игра проводится по парам. Один из играющих добивается согласия другого на свою просьбу или предложение, настаивает на выполнении своего желания, а другой отказывается, объясняя причину своего отказа. Проигрывает тот, кто первый сдастся, то есть не найдет, что сказать.

Например, между студентами может произойти следующий диалог:

– Давай в субботу сходим на концерт.

– Извини, но я не могу.

– Но ты же давно хотел свою любимую группу. –

– Да, но в субботу я пойду в библиотеку. Мне нужно готовиться к экзамену.

– Концерт начинается в 20.00, а в библиотеку можно сходить утром.

Концерт нельзя пропустить, группа будет выступать с новой программой. Если честно, я уже купил билеты.

– Ничего страшного, пригласи кого-нибудь другого. – Я хотел сделать тебе сюрприз.

Мне нужен твой совет. В процессе этой игры отрабатываются речевые конструкции по теме «Совет». Заранее нужно подготовить карточки по количеству студентов в группе с описанием разных проблем. Приведём несколько примеров. 1. Вы ищете работу. У вас есть два варианта: работа неинтересная, но высокая зарплата; работа интересная, но зарплата низкая. 2. Вы

любите рок-музыку. Но вашим родителям это не нравится. Из-за этого вы постоянно конфликтуете с ними. 3. Вы живете и учитесь в чужой стране уже три месяца, но у вас совсем нет друзей. 4. Вам не нравится ваша работа, у вас есть выбор уехать за границу. Каждый студент получает карточку и описывает свою проблему, указанную в ней. Другие же участники игры дают советы, как можно эту проблему решить. Студенты должны использовать разные конструкции выражения совета, не повторяясь. Тот, кто дал лучший совет, получает один балл. Побеждает тот, кто по итогам игры получит больше баллов. Игру лучше проводить в маленьких группах, если группа студентов большая, то игра может затянуться.

Давайте говорить друг другу комплименты. Группа делится на две команды. Участники от каждой команды делают по очереди комплименты членам команды противника. Проигрывает та команда, которая в течение пяти секунд не сможет сделать очередной комплимент.

Согласен/не согласен. Студенты делятся на две группы: группа «Согласных» и группа «Не согласных». Преподаватель зачитывает разные утверждения, а студенты соглашаются или не соглашаются с ними в зависимости к какой группе относятся. Условие игры: студенты должны использовать разные конструкции, уметь аргументировать свой ответ. Можно давать на размышление пять секунд. Проигрывает та команда, которая не сможет дать ответ.

Кто больше? Эту игру можно использовать в рамках разных тем для активизации конструкций. Например, в теме «Просьба». Цель – выразить одну просьбу как можно большим количеством способов. Один студент придумывает любую просьбу, это может сделать и преподаватель. Затем студенты по цепочке выражают эту просьбу по-другому, используя другие конструкции. Выигрывает тот, на ком цепочка заканчивается.

Дозвонись до друга. Данная игра позволяет отработать конструкции для ведения телефонного разговора. Студенты записали номера телефонов своих друзей, но забыли написать, кому какой номер принадлежит. Поэтому им придется звонить по всем телефонам наугад до тех пор, пока они не дозвонятся с определенной целью до нужного им человека. Каждый студент получает двустороннюю карточку: на одной стороне – задание и номера телефонов друзей, на другой – его имя и номер телефона. Пример двусторонней карточки: Позвоните Татьяне и пригласите ее в театр на «Лебединое озеро» 8-920-345-60-89 8-910-654-25-69 ... Екатерина 8-915-478-90-76 Первый участник проговаривает один из телефонных номеров. Участник, который услышал свой номер телефона, отвечает на звонок. И дальше следует диалог: либо студент ошибся номером, либо позвонил правильно. Возможные задания: 1. Позвоните Александру и пригласите его в кино. 2. Позвоните Ирине и попросите ее помочь вам купить билет на самолет. 3. Позвоните Татьяне и пригласите ее в театр на «Лебединое озеро». 4. Позвоните Наталье и пригласите ее в кафе, которое находится в центре города. 5. Позвоните Екатерине и поблагодарите ее за помощь. 6. Позвоните Дмитрию и поздравьте его с днем рождения. 7. Позвоните Елене и поздравьте ее с Новым годом. 8. Позвоните Марине и пожелайте ей на

свои проблемы. 9. Позвоните Анне и извинитесь. 10. Позвоните Светлане и поздравьте ее с днем рождения. Как видно из заданий, данная игра не ограничивает нас лишь отработкой конструкций для ведения телефонного разговора. Исходя из наших примеров заданий, мы также можем повторить конструкции по таким темам, как «Приглашение», «Просьба», «Благодарность», «Извинение», «Жалоба», «Поздравление». Поэтому целесообразно, на наш взгляд, курс «Русского речевого этикета» заканчивать темой «Телефонный разговор». В этом случае у нас есть возможность не просто отрабатывать сухие конструкции, а максимально приблизить телефонный разговор к реальному. Ведь в жизни мы звоним с разными целями: пригласить, поблагодарить, утешить, поздравить, попросить совета и так далее.

Коммуникативные игры — это важный элемент учебного процесса, наряду с традиционным выполнением упражнений, а не развлекательная часть урока. Коммуникативные игры могут быть кульминационной деятельностью в обучении языку, так как в процессе игры учащиеся максимально используют полученные знания, а игровые ситуации обычно максимально приближены к реальному общению.

Литература

1. Азарина Л.Е. Игры на уроках РКИ / Л.Е. Азарина // Вестник ЦМО МГУ. – 2009. – № 3. – С. 102-109.
2. Аннушкин В.И. Знакомиться легко, расставаться трудно. Интенсивный курс русского речевого общения: учебное пособие / В.И. Аннушкин, А.А. Акишина, Т.Л. Жаркова. – М.: Флинта: Наука, 2009. – 224 с.
3. Арутюнов А.Р. Игровые задания на уроках русского языка: Книга для преподавателя / А.Р. Арутюнов, П.Г. Чеботарев, Н.Б. Музруков. – М.: Русский язык, 1987. – 218 с.
4. Баев П.М. Играем на уроках русского языка: Пособие для преподавателей зарубежных школ / П.М. Баев. – М.: Русский язык, 1989. – 86 с.
5. Битехтина Н.Б. Игровые задания на занятиях по русскому языку как иностранному / Н.Б. Битехтина, Е.В. Вайшнорене // Живая методика для преподавателя русского языка как иностранного. – М.: Русский язык. Курсы, 2009. – с. 64-96.
6. Железнякова С.Н. Ролевые игры на уроках русского языка как иностранного [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://publikacia.net/archive/2017/2/5/5>. Дата доступа: 12.04.2019
7. Колесова Д.В. Игра слов: во что и как играть на уроке русского языка: учебное пособие / Д.В. Колесова, А.А. Харитонов. – СПб.: Златоуст, 2011. – 152 с.
8. Метс Н.А. Русский язык в часы досуга / Н.А. Метс, А.А. Акишина. – М.: Русский язык, 1993. – 102 с.