

**Максимович Н. Ю.**

*Северо-западный государственный медицинский университет  
имени И.И. Мечникова*

*Россия, Санкт-Петербург*

## **ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ РКИ КАК СРЕДСТВО АДАПТАЦИИ**

В статье рассматриваются игровые методы как средство обучения, а также как инструмент языковой, психологической и социально-культурной адаптации иностранных учащихся на этапе довузовской подготовки. Приводятся некоторые варианты игр на уроках русского языка как иностранного.

*Ключевые слова: русский язык как иностранный, игровые методы, адаптация, мотивация.*

**Maksimovich N. J.**

*North-West State Medical University  
named after I.I. Mechnikov*

*Russia, Saint-Petersburg*

## **GAMES ON THE LESSONS OF RUSSIAN LANGUAGE AS AN INSTRUMENT OF ADAPTATION**

The article deals with playing games as a teaching method and also as an instrument of linguistic, psychological, social and cultural adaptation of the

foreign students. Some types of games from the author experience are represented.

*Keywords: Russian as a foreign language, game teaching methods, adaptation, motivation*

В настоящее время наблюдается повышенный интерес к игровым методикам обучения, в методической литературе последних лет появились новые термины: игропедагогика, игротехнологии, «игрофикация», [4, 5], «геймифицированные занятия» [1], «геймификация образования» [4] и т.д. Это позволяет сделать вывод о том, что обучение через игру перешагнуло рамки дошкольного и школьного образования, игровые методы всё шире применяются на занятиях в высшей школе. В 2018 г. В России был создан проект модульного полифункционального комплекса образовательных игр «Игромир образования-2035», включающий также методики инклюзивного обучения [5].

Не претендуя на полноту охвата посвящённых игровым методикам исследований, остановимся на некоторых характерных точках зрения на игру, её особенностях как способа обучения и вариантах применения в практике преподавания русского языка как иностранного.

Большинство исследователей сходится в том, что игровые методики особенно продуктивны в следующих аспектах:

-как средство активизации речевой деятельности (устно-речевые и ролевые игры, настольные игры);

-как способ повторения и закрепления полученных знаний и грамматических навыков в максимально привлекательной (и увлекательной) форме (игры с мячом, в нашем случае – «грамматическая собачка»);

-с целью психологической и социальной адаптации, когда требуется снять напряжение и усталость, вовлечь учащихся в общую деятельность. Этому способствуют практически любые виды игровой деятельности, если они не перегружены заданиями.

В чём заключается преимущество игровых методов обучения по сравнению с неигровыми? (Представляется не вполне корректным противопоставление игровые – традиционные методы, поскольку использование игры как средства обучения имеет давнюю историю и в этом смысле традиционно.)

Прежде всего, следует отметить доступность игры как средства обучения. В то время как другой активно внедряемый в российском образовании инструмент (кейс-метод) требует больших затрат учебного времени и усилий преподавателя на разработку и на подготовку учащихся,

педагогическая игра, хотя и нуждается в предварительном осмыслении, более экономична по затратам труда, времени и средств.

Игра как элемент образовательного процесса обладает также замечательным свойством – полифункциональностью, т.е. «способностью решать одновременно несколько задач образовательного поля: расширять кругозор, деклишировать сознание, развивать интеллект, социализировать, развивать речь, прививать культуру общения» [5, 156].

Эти присущие игре свойства (доступность, многофункциональность, естественная коммуникативность) дают возможность использовать её как средство адаптации учащихся к новым для них условиям на подготовительном курсе вуза.

Задача психологической адаптации иностранных учащихся на этапе довузовской подготовки стоит очень остро. Будущие студенты уже с начала ноября испытывают физический и психологический дискомфорт из-за непривычно суровых климатических условий и короткого светового дня. Интенсивность учебного процесса (занятия по 8 академических часов в день) и вынужденная социальная изоляция также оказывают негативное влияние на эмоциональное состояние учащихся. На первых порах некоторые студенты могут избегать контактов даже внутри учебной группы. Трудности другого рода подстерегают тех обучаемых, которые уже владеют русским языком: они быстро теряют интерес к занятиям из-за отсутствия мотивации. Эти негативные тенденции можно попытаться преодолеть, включая в учебный процесс игровые моменты.

Так, на начальном этапе обучения общение в процессе игровой деятельности уменьшает физическую и умственную нагрузку, снимает психологическое напряжение, испытываемое более слабыми учащимися [2, 61]. Играя, студенты лучше узнают друг друга, что способствует завязыванию дружеских отношений и в целом улучшает эмоциональную атмосферу в группе. Также и преподавателю общение в процессе игры помогает лучше узнать и понять своих учеников. Думается, нет необходимости методически обосновывать целесообразность и значимость человеческого общения, дающего учителю возможность психологически поддержать своих учеников в трудный для них момент и помочь им адаптироваться к новым условиям.

Как показывает практика, игровая деятельность уместна и эффективна на разных этапах и уровнях обучения так как помогает повысить мотивацию учащихся, «активизировать интерес, внимание, мышление» [3, 118].

В сильных группах (на продвинутом этапе и в группах, где русский

язык выступает как неродной) игра повышает привлекательность занятий русским языком, поскольку заключат в себе элементы состязательности, вызывает азарт, предоставляет возможность выделиться, продемонстрировать свои способности. Здесь к игровым элементам можно добавить конкурсы: на лучшего знатока города, на лучшую загадку о Петербурге, конкурс чтецов («Читаем стихи о Санкт-Петербурге») и т.д. С этими мероприятиями отлично сочетаются экскурсии по городу, походы в музеи, которые также помогают решать проблему культурной адаптации [6].

В нашей практике работы на подготовительном курсе использовались следующие игры.

**«Грамматическая собачка»** – вариант игры в мяч, продуктивна при закреплении грамматических категорий рода, числа, падежа в работе как с нулевиками, так и с учащимися, имеющими некоторые грамматические навыки. Помогает преодолеть монотонность отработки языковых навыков, а также частично компенсирует недостаток двигательной активности. Задания преподаватель может варьировать, исходя из задач конкретного занятия.

**Игра в слова** – простой подбор слов на первую или на последнюю букву когда победа достаётся тому, кто скажет последнее слово (под маской игры повторяем лексику, расширяем словарный запас и знакомимся с «коварством» русского языка, сравнивая графический и фонетический образ слова);

**«Я знаю пять...»** (шесть/ семь/... русских имён, названий овощей, названий музеев, улиц, площадей Петербурга и т.д.) – в забавной форме детской игры с мячом повторяем лексику и закрепляем материал по лингвострановедению.

**«Чепуха»:** с помощью игры с таким «несолидным» названием мы тренируем обычный (прямой) порядок слов в предложении на примерах простых синтаксических конструкций. Преподаватель (либо кто-то из сильных студентов) пишет на доске модель предложения, учитывая уровень владения учащихся грамматикой на данном этапе. Например:

КТО ДЕЛАЕТ ЧТО ГДЕ

КОГДА У КОГО БУДЕТ КАКОЕ ЧТО

КАКОЙ КТО ПРИЕХАЛ КУДА НА ЧЁМ

Затем каждый из играющих записывает на листке бумаги свой вариант первого слова, сворачивает листок так, чтобы нельзя было прочитать это слово, и передаёт дальше. Следующий играющий пишет второе слово и снова передаёт листок. Последний из играющих, развернув

листок, согласовывает грамматически все члены предложения между собой и зачитывает получившуюся фразу.

*Я готовлю плов в аудитории.*

*В полночь у Ахмеда будет вкусный день.*

*Мельчайший муравей приехал в Африку на верблюде.*

Несмотря на то, что грамматический компонент в игре присутствует, акцент на нем не делается, чтобы не лишать учащихся радости от реализации их творческих интенций.

Игра в «**Контакт**» – самый сложный вид игровой деятельности: игроки должны обладать большим словарным запасом, хорошими орфографическими навыками, умением загадывать загадки и желанием их отгадывать, т.е. основами аналитического мышления. Эта игра учит чётко формулировать свои мысли, а также искусству коммуникации: искать взаимопонимание с другими игроками, кодировать и декодировать информацию. Использование этой игры продуктивно в той ситуации, когда учащиеся владеют русским языком на достаточно высоком уровне (например, выпускники русских школ Узбекистана, Туркменистана и т.д.).

Итак, игровые технологии делают учебный процесс не только более разнообразным и эффективным, но и психологически более комфортным, что способствует адаптации иностранных учащихся и в значительной мере повышает их мотивацию. Чтобы игровые элементы обучения успешнее справлялись с этими задачами, не стоит, на наш взгляд, присваивать игре изначально чуждые ей функции (функцию контроля, например). Опасно также, загрузив игру большими и сложными заданиями, лишить её участников свободы непосредственности самовыражения и радости человеческого общения.

### Литература

1. Боронкин, П. А. Ролевые игры как средство активизации речевой деятельности в группах китайских студентов технических специальностей. / П. А. Боронкин // Воспитание языкового вкуса студентов в процессе преподавания русской словесности: матер. докл. и сообщ. XXIV междунар. науч.-метод. конф. – СПб.: ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2019. – с. 453-459.
2. Вильтовская, А. А. Особенности организации работы на занятиях по русскому языку как иностранному в разноуровневой группе учащихся / А. А. Вильтовская, Ю. И. Махнач // Технологии обучения русскому языку как иностранному и диагностика речевого развития: материалы XIX Международной науч.-практ. конф. – Минск: БГМУ, 2017. – с. 59-63.

3. Дерунова, А. А., Гаврусева Л.А. Применение игровых технологий на уроках русского языка как иностранного (начальный этап) / А. А. Дерунова, Л. А. Гаврусева // Технологии обучения русскому языку как иностранному и диагностика речевого развития: материалы XIX Международной науч.-практ. конф. – Минск: БГМУ, 2017. – с. 117-119.
4. Кайшева, К. В. Геймификация как элемент текущего контроля в высшей школе / К. В. Кайшева, Е. С. Марницына // Воспитание языкового вкуса студентов в процессе преподавания русской словестности: матер.докл. и сообщ. XXIV междунар. науч.-метод. конф. – СПб.: ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2019. – с.459-466.
5. Мазунова, Л. К. Игра и игровые технологии как обязательный инструмент и содержание образования длиною в жизнь: Доклады Башкирского ун-та / Л. К. Мазунова, Е. Л. Кудрявцева, А. М. Пуляевская. – 2018. Т.3. №1. – с. 152-156.
6. Максимович, Н. Ю. Проблема низкой мотивации и культурная адаптация: точки пересечения / Н. Ю. Максимович // Технологии обучения русскому языку как иностранному и диагностика речевого развития: материалы XIX Международной науч.-практ. конф. – Минск: БГМУ, 2017. – с. 220-223.