

ПЕДАГОГИКА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ШКОЛЫ И СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Баранова Светлана Евгеньевна

старший преподаватель

Зозуля Елена Александровна

старший преподаватель

ФГБОУ ВПО «Российский экономический
университет им. Г.В. Плеханова»

г. Москва

РОЛЬ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ РЕЧЕВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО

***Аннотация:** в статье говорится об использовании коммуникативных и ролевых игр на русском языке в аудиторной и самостоятельной работе иностранных учащихся. Авторы статьи описывают игру как деятельность и подчеркивают ее роль в повышении эффективности учебного процесса в целом, и лексико-грамматической, коммуникативной и межкультурной компетенциях, в частности.*

***Ключевые слова:** лексико-грамматическая компетентность, коммуникативная компетентность, межкультурная компетентность, ролевые игры, коммуникативные игры, русский язык.*

Практика преподавания русского языка как иностранного (РКИ) требует тщательного планирования тематической и методической составляющих занятий. Так, подача лексико-грамматического материала осуществляется с учетом этапа обучения, на котором происходит формирование навыков во всех видах речевой деятельности: чтение, письмо, говорение и аудирование. Планирование учебного процесса зависит от сроков обучения, целей обучения, места обучения. При этом в каждой аудитории перед преподавателем-русистом стоит важная за-

дача – сформировать интерес к русскому языку, что способствует его эффективному усвоению. Под интересом понимается такое *эмоциональное* отношение к предмету, которое стимулирует желание заниматься этим предметом. Решить эту задачу в методической практике преподавателя РКИ помогает активное использование заданий творческого характера, среди которых игры занимают важное место. Они помогают индивидуализировать учебный процесс с учетом особенностей личности учащегося и его уровня владения русским языком [1, с. 31–35].

С точки зрения приоритетности игровой деятельности перед другими видами учебной активности, надо отметить следующие характеристики игры как формы существования человека в целом, и в процессе изучения русского языка, в частности:

- 1) в игре человек учится общаться, взаимодействовать с людьми;
- 2) игра способствует реализации личности;
- 3) игра помогает испытать себя, по-новому увидеть себя и партнера;
- 4) игра помогает снять нервное напряжение, зарядиться энергией;
- 5) игра – это свободная и творческая деятельность [1, с. 33].

Таким образом, использование коммуникативных и ролевых игр при обучении РКИ повышает учебную мотивацию учащихся и привлекательность учебного процесса в глазах учащихся; обеспечивает закрепление языковых навыков; снимает психологическое напряжение. Так как некоторые игры представляют собой коллективную форму работы, учащиеся учатся работать «в команде». Благодаря использованию игровых заданий значительно увеличивается объем речевой деятельности, что способствует у иностранных учащихся формированию коммуникативной языковой и межкультурной компетенций на русском языке. Выбор различных типов игровых заданий зависит от этапа обучения (ЭО), на котором преподаватель-русист решает соответствующие методические задачи. Так, некоторые виды игр являются незаменимыми на начальном этапе обучения, когда учащийся еще не умеет общаться, выражать свои мысли на русском языке, но уже может строить простые фразы и нуждается в тренировке полученных навы-

ков. Целью подобных игровых некоммуникативных заданий может быть отработка языковых форм и речевых моделей, расширение лексического запаса за счет усвоения новых слов и выражений.

В практике преподавания РКИ на начальном этапе обучения обычно используются некоммуникативные игровые задания, типа «*Снежный ком*» или игра «*Кто больше*». По правилам первой игры, учащимся предлагается какая-либо фраза, к которой следующий участник игры должен добавить новое слово. Например, к предложению «Вчера я был в магазине и купил масло...» можно добавить слово «хлеб» и составить новое предложение: «Вчера я был в магазине и купил масло, молоко, хлеб и...» и т.д. Тот, кто не успевает придумать слово, выбывает из игры.

С помощью второй игры можно повторить не только грамматические модели, но и лексику, например, числительные. Для проведения игры учебная группа разбивается на две команды, переход хода от одной команды к другой осуществляется с помощью мяча, что делает игру динамичнее и мобилизует учащихся. Также закрепить различные лексические темы (одежда, обувь, посуда, еда и т.д.) можно в *игре с карточками*. Участникам раздаются два набора карточек – карточки-изображения и карточки-названия, названия которых нужно совместить. Запомнить числительные помогает настольная игра «*Русское лото*», прообраз обычной лотереи, которая развивает аудитивную память, внимание, навыки самоконтроля, а также служит прекрасным средством более близкого знакомства учащихся друг с другом. Навыки счета можно дополнить знанием новых слов, которые используются в игре для названия некоторых номеров бочонков: *одиннадцать – барабанные палочки, тринадцать – чертова дюжина, двадцать пять – опять двадцать пять, девяносто – дедушка* и т.д. Также игра в «Русское лото» служит тренажером для отработки конструкций «*У меня есть...*» и «*У меня нет...*».

Вопросно-ответные формы о принадлежности вещи и употребление притяжательных местоимений очень хорошо закрепляются в процессе коммуникатив-

ной игры «*Чьи это вещи?*», для которой требуются два вида карточек: с изображением предмета и с изображением того же самого предмета, но с личным местоимением. Каждый участник игры по кругу берет любую карточку из колоды и спрашивает группу, чей это предмет. Например, на вопрос: *Чья это шапка?* – тот игрок, у которого есть соответствующая карточка с личным местоимением, должен образовать от него притяжательное местоимение, и ответить: *Это моя шапка*. Победителем становится тот, кто первым избавится от всех карточек.

Употребление родительного и творительного падежей помогает закрепить некоммуникативная с высоким темпом игра «*Эстафета*». Преподавателем предлагается модель: «*Я пью кофе с молоком, а он – без молока*», по которой учащиеся должны создать подобную фразу со словами *чай-сахар; хлеб-масло; сок-лед; мясо-соус* и др.

В небольших учебных группах можно провести игру «*Найди вторую половину*», по правилам которой учащиеся должны соединить карточки с именем существительным или именным словосочетанием с соответствующим глаголом. Например, *соседу – мешать; на пианино – играть, друга с днем рождения – поздравлять, в квартире – жить* и т.д. Группы слов могут меняться в зависимости от уровня. Так, в процессе игры студент имеет возможность активизировать в памяти синтаксическую сочетаемость русских глаголов или русских антонимов: *толстый – тонкий, богатый – бедный, темный – светлый, богатый – бедный, горький – сладкий, мокрый – сухой* и т.д. Использование изображения и поддержка аудио делает учебные игры не только более живыми и интересными, но и дает более широкие возможности для самостоятельного изучения русского языка. Так, на различных сайтах для иностранцев, изучающих русский язык, представлены игры, игры-тесты, викторины, цель которых проверить умение понять основное содержание предложенных фраз или слов. В подобных заданиях надо подобрать изображение, соответствующее прослушанному тексту [6]. На продвинутом этапе обучения игра не только расширяет лексический запас учащихся, но и способствует формированию лингвострановедческой компетенции у иностранных учащихся, для которых знание традиций и обычаев русского

народа является не менее важным, чем владение русским языком [4]. Так, на занятиях, посвященных русским пословицам и поговоркам, можно использовать карточки с заданиями, типа «Найди вторую часть пословицы», «*Найди начало пословицы*», «*Продолжи диалог с пословицей*» и др.

Развитию межкультурной и коммуникативной компетенций способствует и владение фразеологизмами и устойчивыми выражениями [3]. К примеру, игровое задание «*Найди правильную пару фразеологизма*», помогает запомнить подобные выражения. Задача учащегося – быстро найти соответствующую карточку, например: *воды в рот набрал – замолчал; после дождичка в четверг – неожиданно; море слез – много плакать; съесть пуд соли – хорошо узнать друг друга; как снег на голову – неожиданно; как две капли воды – похож; зарубить на носу – запомнить; тише воды, ниже травы – скромно, незаметно; витать в облаках – мечтать, фантазировать* и т.д.

На продвинутом этапе обучения русскому языку в специальных целях к игровым заданиям относятся различные *игры-дискуссии, игры-конкурсы, игры-этюды*, во время которых учащиеся вовлечены в реальное общение. Особой популярностью у учащихся пользуются деловые игры. Например, в ролевой игре «*Актуальные экологические проблемы*» между студентами распределяются роли различных «специалистов»: экономистов, экологов, директоров предприятий, жителей экологически неблагополучных районов и т.д. – а потом между ними проводится дискуссия. Преподаватель выступает в роли «журналиста», который подводит итоги и формулирует актуальные экологические проблемы. В аудиторной работе особое место занимают упражнения, основанные на методах *проблемного обучения*. Большой интерес вызывает обсуждение проблем экологии, политики, экономики, общечеловеческих ценностей. Особое внимание уделяется заданиям, при выполнении которых существуют альтернативные ответы, что дает возможность учащимся предложить свой вариант решения и высказать собственную точку зрения.

В процессе игровой деятельности большую роль играет личность преподавателя-русиста. Зная потенциал каждого студента, его целевые установки, особенности темперамента, преподаватель обеспечивает индивидуальный подход к каждому студенту. Цель преподавательской деятельности – варьировать соотношение игровых заданий с другими видами работы, направлять ход игры в нужное русло, активизировать учащихся, корректировать их ошибки.

Многолетняя практика преподавания РКИ подтверждает эффективность использования разного типа игр в процессе изучения русского языка. В различных группах студентов, стажеров кратковременного обучения (например, «Летняя школа») игровые задания – одна из эффективных форм работы при обучении русскому языку как иностранному, потому что их использование на занятии повышает мотивацию учащихся, снимает нервное напряжение и чувство усталости, создает дружелюбную атмосферу и способствует формированию языковых и коммуникативных компетенций.

Список литературы

1. Битехтина Н.Б., Вайшнорене Е.В. Игровые задания на занятиях по русскому языку как иностранному [Текст] / Н.Б. Битехтина, Е.В. Вайшнорене [и др.]. // Живая методика: для преподавателей русского языка как иностранного. – М.: Русский язык. Курсы, 2009. – с. 30–35.

2. Казнышкина И.В. Коммуникативные игры на уроках русского языка как иностранного: Учебное пособие [Текст] / И.В. Казнышкина. – М.: Русский язык. Курсы, 2012. – 68 с.

3. Лаврушина Е.В. Фразеология как компонент идиостиля И.С. Тургенева и проблема сохранения этого компонента в иноязычных переводах произведений писателя [Текст] / Е.В. Лаврушина: Автореф. канд. филол. наук. – М., 1999. – 16 с.

4. Лошакова Е.Л. Этнокультурный компонент как составляющая обучения русскому языку как иностранному [Текст] / Е.Л. Лошакова, Л.И. Успенская, О.В. Харитоновна // Образование и наука в современных условиях: Материалы

V Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 09 окт. 2015 г.) / Редкол.: О.Н. Широков [и др.]. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2015. – №4 (5).

5. Метс Н.А., Акишина А.А. Русский язык в часы досуга [Текст] / Н.А. Метс, А.А. Акишина. – М., 1993. – 102 с.

6. Respeech – русский язык для иностранцев [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ruspeech.com/>