

Тельнов Роман Евгеньевич, Ле Тху Тхао

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРАКТИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ РКИ НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ

Ключевые слова: *русский язык, иностранный язык, игровые технологии, вьетнамская аудитория, ролевые игры.*

В работе рассматриваются особенности использования игровых технологий в процессе преподавания РКИ на начальном этапе, а также различные положительные стороны использования игровых технологий в учебном процессе. Делается вывод о том, что игры способствуют преодолению психологического барьера, возникающего у всех изучающих иностранный язык студентов. В статье также анализируются виды игр, представленные в одном из наиболее популярных учебников по РКИ – учебном комплексе «Дорога в России». В заключении делается вывод о том, что ролевые игры являются видом игр, наиболее органично сочетающимся с задачами преподавания русского языка как иностранного.

Keywords: *russian language, foreign language, game technologies, Vietnamese audience, role-playing games.*

The article discusses the features of gaming technologies usage in the process of teaching Russian as a foreign language at the initial stage and various positive aspects of gaming technologies usage in the learning process. It is concluded that games contribute to overcoming the psychological barrier that arises in all students studying a foreign language. The article also analyzes the types of games presented in one of the most popular textbooks on Russian as a foreign language – the «Road in Russia» educational complex. In conclusion, it is stated that role-playing games are the kind of games most organically combined with the tasks of teaching Russian as a foreign language.

Известно, что одной из наиболее сложных проблем, с которой сталкиваются люди, изучающие любой иностранный язык, является проблема

психологического барьера, приводящая либо к полному срыву коммуникативного акта, либо к неестественному характеру коммуникации на иностранном языке.

Все сказанное выше относится и к вьетнамским студентам, изучающий русский язык, что особенно актуально в связи с тем, что в последние годы во Вьетнаме наблюдается проявление все большего интереса к получению образования в России. Вьетнам и Россия – государства, которые на протяжении длительного времени связаны долгосрочными интересами в области экономики и образования. Однако, приезжая в Россию, вьетнамские студенты сталкиваются с проблемой адаптации к межкультурному общению. Они погружаются в совершенно иную культуру, иные условия жизни, иную систему обучения. Для любого иностранца адаптация ко всему новому, в частности к новому языку, – самый сложный социально-психологический процесс, который порой бывает очень трудно пройти до конца. Для вьетнамских студентов привыкание к новым условиям жизни проходит вдвойне болезненно, поскольку они ведут достаточно замкнутый образ жизни, мало общаются с представителями других народностей в неформальной обстановке (в силу особенностей национальной культуры поведения, ментальных особенностей). На первых этапах обучения преподаватель – это практически единственный представитель иной культуры, с которым контактируют вьетнамские студенты. Преподавателям РКИ известно, что в первые месяцы обучения студентов образовательный процесс затруднен в силу тех же ментальных особенностей: учащиеся чрезмерно молчаливы, неэмоциональны, неконтактны.

Одним из наиболее эффективных средств преодоления проблемы коммуникативного барьера является использование в процессе преподавания иностранного языка игровых технологий. Использование игровых технологий на уроках иностранного языка (в том числе и русского языка как иностранного) призвано способствовать созданию благоприятной психологической атмосферы, помочь учащимся увидеть в иностранном языке реальное средство общения.

Нгуен Нгок Ань – преподаватель Факультета русского языка Института иностранных языков при Ханойском государственном университете отмечала в одном из своих выступлений, что русский язык является довольно сложным языком для вьетнамцев, особенно, в плане произношения, так как в нём много оригинальных звуков и многослоговых слов, в то время как во вьетнамском языке абсолютное большинство слов состоят из одного слога. Для улучшения навыков речи и аудирования нужны специальные методы обучения интерактивного характера. В связи с этим Нгуен Нгок Ань отмечала важность использования игровых приёмов, помогающих сделать урок для учащихся приятным занятием [4].

Игру как метод обучения, способ передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Во Вьетнаме учебную игру, на наш взгляд, можно рассматривать как главную игру на уроке. Учебная игра – это способ достижения всех задач обучения, и, следовательно, для нее характерны определенные требования: наличие четко поставленной цели и соответствующего педагогического результата. На наш взгляд, наибольшую ценность в процессе преподавания РКИ играют игры именно на стадии закрепления изученного материала, поскольку на этом этапе учащимся полезно дать понять, как им нужно применять полученные ранее знания. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. Во время игры ученики развивают и совершенствуют все мыслительные процессы: анализ, синтез, классификация – за счет использования игровых технологий у учеников происходит формирование подвижности ума. Именно игра, на наш взгляд, должна активизировать накопленный лексический запас, а также запас накопленных знаний по грамматике. Именно использование игровой формы должно помочь учащимся заговорить на иностранном языке. В связи с этим, наиболее предпочтительным для нас выступает определение игры, обобщающее несколько определений, разработанных А.Ю. Касаткиной: игра – способ реализации потребностей в пределах возможностей на настоящем этапе развития, способ воспитания ответственности за качество выполнения учебных

задач, выработки ответственного отношения к процессу обучения (см. подробнее [2, с. 66]).

Таким образом, использование игровых приемов на занятиях по РКИ позволяет развивать навыки речевой деятельности, чтения, письма, говорения, развивать у студентов самостоятельность мышления, умение выслушать, развивать творческие способности. Необходимо отметить, что использование игровых приемов в практике преподавания РКИ зависит от уровня владения русским языком, на что обращал внимание М.Ф. Стронин: «Место игр на уроках и отводимое им время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока» [5, с. 6].

Поскольку вьетнамские студенты привыкли к иной традиции обучения (большая наполняемость групп (от 20 до 40 человек), письменная форма обучения превалирует над устной, ответы учащегося всегда должны быть зафиксированы на бумаге), у них оказываются несформированными такие качества, как коммуникабельность, умение отстаивать свою точку зрения. Но зато у этих студентов очень развито чувство коллективизма, они могут хорошо работать в команде, умеют идти на компромисс между собой.

Зная эти качества, преподаватель может перенаправить их в нужное русло и с помощью игрового и занимательного материала сделать обучение более радостным, живым, интересным, ведь одной из основных задач преподавателя является заинтересовать студентов материалом урока. Есть разные способы стимулировать аудиторию к активности, но самым эффективным способом, на наш взгляд, являются использование игровых технологий.

В то же время игровой метод обладает очень важной особенностью – игра создает положительный психологический климат в учебном коллективе, способствует оптимизации учебного процесса, помогает преподавателю познакомить студентов с русским языком, русской культурой и традициями.

Существует несколько классификаций игр. Если в основу классификации положить вид речевой деятельности, то классификация может быть представлена следующим образом: игры для развития навыков аудирования,

чтения, письма, говорения, а также лексико-грамматические игры. Формы игровой деятельности при изучении языка очень разнообразны. Это языковые, фонетические, грамматические, лексические и коммуникативные игры, способствующие формированию речевых навыков (см. подробнее [5]).

Нами был проанализирован один из самых популярных учебных комплексов РКИ «Дорога в Россию» (авторы: В.Е. Антонова, М.М. Нахабина, М.В. Сафронова, А.А. Толстых), который активно используется как в России, так и во Вьетнаме. Этот учебник представляет собой первую часть элементарного курса и вторую часть базового курса русского языка для взрослых учащихся различных форм обучения. Цель первой части «Дороги в Россию» – формирование основ вторичной коммуникативной компетенции инофонов во всех видах речевой деятельности в объеме элементарного уровня. Уроки презентуют новый учебный материал и строятся по единому алгоритму: включают в себя фонетическую зарядку, серию диалогов, грамматический материал, коммуникативные упражнения, адаптированный учебный текст, телефонный диалог и ряд заданий для внеаудиторной работы студентов. Для нас представляет интерес то, что некоторые упражнения в рассматриваемом нами учебнике выполнены в виде игр. Игры выступают здесь не как самоцель, а как средство активизации лексики, грамматики, работы над произношением, чтением, письмом и устной речью. Студентам предлагается уже не только извлечь необходимую информацию из прослушанных диалогов, но и осмыслить представляемые в них ситуации в более широком коммуникативном контексте. В зависимости от целей и задач урока игры могут использоваться в процессе закрепления учебного материала, на этапе его активизации в речи и т. д.

В рассматриваемом нами учебнике элементарного уровня «Дорога в Россию» представлены два вида игровых заданий, которые мы определим как *ролевые игры* и *игры-соревнования*. Проанализируем основные типы ролевых игр и охарактеризуем их основные функции.

Под ролевыми играми мы понимаем ситуативно-вариативные упражнения, в которых создаются возможности для многократного повторения определенных

речевых образцов в условиях, максимально приближенных к реальному общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, целенаправленность речевого воздействия. В конкретных ситуациях заданий учащиеся играют роль журналистов, учителей, продавцов, покупателей и т. д. Посредством игровых заданий формируются диалоги, охватывающие большой объем материала, позволяющие активизировать накопленный лексический запас, навыки произношения, запас грамматических конструкций. На наш взгляд, ролевые игры являются наиболее распространенным типом игровых технологий, применяемых в процессе преподавания РКИ. Рассмотрим некоторые игры.

Например, игра «Меню» (см. урок 14, упражнение 9 [1, с. 296]). Целями игры являются: активизация лексической группы «Названия продуктов питания»; освоение новой грамматической конструкции «Творительный падеж с предлогом *с*»; попытка применения в условиях, максимально приближенных к реальным, правила поведения в кафе или ресторане. Данные цели реализуются в игровой ситуации, сформулированной преподавателем («Вы пришли в кафе...»), по правилам, в соответствии с которыми студенты работают в парах, в которых один студент играет роль официанта, а другой – клиента. Официант показывает меню и спрашивает клиента «Что вы хотите?», а студент (клиент) отвечает, например, «Дайте, пожалуйста чай с лимоном» потом преподаватель спрашивает любого студента: «Что с чем он любит?».

В качестве другого примера использования ролевых игр в учебнике «Дорога в Россию» можно привести *игру «Интервью»* (см. урок 15, упражнение 3 [1, с. 327]). Задачи игры не направлены на закрепление какой-либо грамматической конструкции или лексической группы. В процессе игры происходит развитие речевой активности, быстроты мышления, сообразительности, находчивости, формируются умения использовать знания в соответствии с обстоятельствами. По правилам ведущий играет роль главного редактора журнала, остальные игроки объявляются кандидатами на должность журналиста. Кандидаты получают лист бумаги и ручку и должны за десять минут взять интервью у как

можно большего количества остальных. Интервью состоит из нескольких вопросов: имя, кем хочет стать, хобби, есть ли брат или сестра, и прочие вопросы, обычно их четыре-пять. Побеждает тот, кто взял больше всех интервью.

Подобные игры помогают либо помогают в условиях, максимально приближенных к реальным, применить полученные знания по фонетике, грамматике и лексике (игра «Меню»), либо способствуют развитию речевой активности (игра «Интервью»). И в том, и в другом случаях подобные игры полезно проводить на обобщающем и закрепляющем этапах, после завершения какой-либо темы или большого раздела.

Помимо ролевых игр в учебнике используются игры-соревнования. Они представлены в меньшем объеме и являются универсальным приемом формирования языковых навыков: деятельность любого содержания может быть предметом соревнования. Соревнование является универсальным приемом образования не только в плане используемых вербальных средств, но и в плане проблемных задач, которые ставятся перед участниками. Проблемные задачи, в решении которых состязаются участники, могут быть разной степени сложности, что позволяет построить систему игр-соревнований по этому признаку, постепенно усложняя задачи, стоящие перед студентами. Последовательность «от простого к сложному» соблюдается как в рамках отдельных занятий, так и в цикле занятий по теме. Важно, что задачи могут дифференцироваться по уровню сложности внутри одной и той же игры: форма, представляемая более слабым участникам, делает соревнование более доступным, интересным. В отличие от ролевых игр в рассматриваемом нами учебнике игры-соревнования, как правило, способствуют усвоению только одной темы.

В качестве примера игры-соревнования рассмотрим *игру* «Кто больше наберёт слов?» (см. урок 15 упражнение 1 [1, с. 306]). Эта игра позволяет решить следующие задачи: активизировать новую лексику по темам «Семья», «Отдых», «Город», «Профессия»; позволяют учащимся поупражняться в образовании прилагательных от основ существительных, в подборе существительных к соответствующим прилагательным, помогают развивать познавательный интерес и

речь, а также развивать умение работать творчески и сообща. В соответствии с правилами игры группа делится на несколько команд, между которыми проводится соревнование. Каждая команда по очереди пишет слова по темам, а преподаватель подсчитывает количество слов и называет победившую команду.

Именно игры-соревнования могут использоваться для лучшего закрепления фонетических умений и навыков. Например, игра «*Кто быстрее, кто точнее?*» (см. урок 6 упражнение 1 [3, с. 78]). Целью игры является закрепление навыка определения на слух слов с шипящими *ж, ш, ч, щ*, а также умения вычленять эти звуки. По правилам игры ведущий делит доску на 4 части, в каждой пишет буквы, обозначающие шипящие согласные *ж, ш, ч, щ*. К доске вызываются 4 ученика, которые встают так, чтобы у каждого была четверть доски. Ведущий называет слова, начинающиеся с какой-нибудь из перечисленных букв. Один из учеников, стоящих у доски, у которого записана эта буква, записывает слово в свою графу. Затем остальные ученики поочередно называют знакомые им слова, начинающиеся на эти буквы. Стоящие у доски ученики, записывают каждый свое слово. Игра идет в быстром темпе. Учащиеся контролируют запись на доске. В случае ошибки игра останавливается и исправляется неточность.

Таким образом, в учебнике «Дорога в Россию» эффективно использовать ролевые игры на русском языке, основное назначение которых – развитие коммуникативных умений в ситуациях условного (моделируемого) общения. Ролевая игра – ситуативно-управляемое речевое упражнение, направленное на совершенствование речевых навыков и на развитие умения говорения. Являясь специфической организационной формой обучения общению, ролевые игры легко вписываются в урок. Ролевая игра способствует формированию учебного сотрудничества и партнерства. На наш взгляд, в учебнике «Дорога в Россию» ролевые игры используются наиболее удачно. Они более предпочтительны. На уроках с использованием ролевых игр ученики, на наш взгляд, работают более активно.

Важно, чтобы использование игровых технологий приносило положительные эмоции и служило действенным стимулом в ситуации, когда интерес или

мотивация учащихся к изучению русского языка по разным причинам начинает ослабевать, ведь, как отметила Е.Г. Кашина: «Задача игры – создать атмосферу, в которой учащийся чувствует себя комфортно и свободно, стимулировать интересы обучаемого, развивать у него желание говорить на иностранном языке» [3, с. 4].

В заключение отметим, что анализ учебника «Дорога в Россию» позволяет прийти к выводу, что наиболее предпочтительным видом игр, используемым в процессе преподавания РКИ, являются ролевые игры. Их использование позволяет активизировать как конкретные лексические или грамматические темы (например, игра «Меню»), так и развивать коммуникативные навыки в общем (игра «Интервью»). Игры-соревнования, как правило, используются с целью закрепления или повторения какой-либо более узкой темы без создания ситуации диалога. В заключении следует отметить, что, несмотря на все положительные стороны использования игровых технологий в процессе преподавания РКИ, игры не должны доминировать в учебном процессе, игровая линия может лишь развиваться параллельно основному содержанию обучения.

Список литературы

1. Дорога в Россию: Учебник русского языка (элементарный уровень) / В.Е. Антонова [и др.]. – Изд. 2-е, испр. – М.: ЦМО МГУ им. М.В. Ломоносова; СПб.: Златоуст, 2003. – 344 с.
2. Касаткина А.Ю. «Функции фонетической игры при обучении китайских студентов русскому произношению» // Мир русского слова – СПб., 2015. – №1. – С. 62–67.
3. Кашина Е.Г. Традиции и инновации в методике преподавания иностранного языка. – Самара: Универс-групп, 2006. – 75 с.
4. Повышение качества преподавания русского языка во Вьетнаме [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://vovworld.vn/ru-RU/беседа/повышение-качества-преподавания-русского-языка-во-вьетнаме-461636.vov> (Дата обращения – 23.04.2018).

5. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.

Тельпов Роман Евгеньевич – канд. филол. наук, доцент кафедры общего и русского языкознания ФГБОУ ВО «Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина», Россия, Москва.

Ле Тху Тхао – бакалавр пед. наук, магистрант ФГБОУ ВО «Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина», Россия, Москва.
