

даєть можливість проявити креативність, реалізувати себе в речевій творчій діяльності.

#### БІБЛІОГРАФІЯ

1. АБРАМОВИЧ, С. Д. Мовленнєва комунікація: підруч. [для студ. вищ. навч. закл.]. – К.: Центр навчальної літератури, 2004. 472 с.
2. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. / за заг. ред. М. Грищенко. URL: <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення 10.11.2019).
3. Тлумачний словник української мови URL: <https://eslovnik.com/%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81%D0%B8> (дата звернення 10.11.2019).

### ІГРУШКИ ДЛЯ ДИПЛОМАТОВ. ЯЗЫКОВЫЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

*Solonkova Irina*

*Языковая школа Didactic Media Studio*

**CZU:371.382:811**

#### Abstract

Specificity of programmes workout and trainings implementation requires special approach to work with diplomatic corps and international missions employees. Auditorium hours limit, lack of possibilities to devote time to homework are caused by mandate/contract – stay period in the country, and work overtime necessity. Language games are efficient author's method to create dynamic sessions. Games are based on grammar-vocabulary model. The materials can be of interest for vocational training school teachers as well as for any other educational institutions lecturers and instructors. They can serve either as tool and technique for teachers in their classroom work or become a model for creation their own games.

**Keywords:** language game, motivation for learning, vocabulary-grammar model.

Поддержание концентрации на занятии и мотивации к изучению языка требуют применения особых приемов и техник в преподавании представителям разных культур, работающим в международных организациях. Аудиторные часы, отведенные для занятий, сокращаются по причине рабочих форс-мажорных ситуаций и командировок; домашние задания практически отсутствуют; имеет место психологический аспект: приоритетными для учащихся бывают часто профессиональные задачи - таковы особенности тренинга сотрудников данных структур. Одной из техник является языковая игра. Игры строятся на применении грамматической либо синтаксической модели, предназначенной для автоматизации через многократное повторение.

Приведённые материалы представлены, в силу ограниченности печатного пространства, в их неполном объёме. Тем не менее, в качестве средства обучения, они имеют законченную форму.

Игровые задания апробированы автором в течение ряда лет. Уровни - от А1 до С1/2. Могут быть использованы при обучении РКИ, РКВ (русскому как иностранному либо второму), английскому языку. Кроме того их можно использовать в преподавании любого иностранного языка, при наполнении соответствующим лексико-грамматическим содержанием. Обязательное правило: все модели в ходе игры проговариваются.

#### **Мемогу. Мемори. Уровни В1 – С1/2**

Материалы: (Рис. 1) Парные изображения животных. Картинки распечатываются в двух

кземплярах и разрезаются на карточки.

Количество игроков: 2 – 4. Ход игры: Перемешать карточки, разложить рядами, тыльной стороной вверх. В процессе игры ряды и положение карточек не изменяется. Играющие по очереди переворачивают две карточки и проговаривают написанное по модели. Если обе перевернутые карточки оказались идентичными, играющий забирает их и получает право сделать еще ход. Выигрывает собравший наибольшее количество пар.

Цели: **English:** отработка *some, any, no, (a)few*; конструкция *there is/are*. **РКИ:** отработка окончаний Род. пад. мн. числа после слов *много, мало, несколько, сколько, нет, не было, не будет*, а также с числительными от 5 и выше.

Model: There are some elegant penguins in our zoo, but there are no pedantic squirrels.

Модель: 1 игрок: *В нашем лесу есть много консервативных хомяков. В этом офисе работает 50 трудолюбивых слонов.* 2 игрок: *Здесь нет амбициозных уток. Я знаю мало элегантных пингвинов.*

### Окончания родительного и винительного одушевленного падежей множественного числа

Таблица 1

ых	ta → Ø	ых	t → ОВ	ых	t' → 'ЕЙ + ж ч ш щ
верная	собака	задумчивый	жираф	терпеливая	свинья
<i>faithful</i>	<i>dog</i>	<i>thoughtful</i>	<i>giraffe</i>	<i>patient</i>	<i>pig</i>
скромная	зебра	трудолюбивый	слон	благородная	лошадь
<i>modest</i>	<i>zebra</i>	<i>hardworking</i>	<i>elephant</i>	<i>noble</i>	<i>norse</i>
внимательная	корова	элегантный	пингвин	улыбчивый	медведь
<i>considerate</i>	<i>cow</i>	<i>elegant</i>	<i>penguin</i>	<i>smiley</i>	<i>bear</i>
аедантичная	белка	самостоятельный	леопард	строгий	ёж
<i>pedantic</i>	<i>squirrel</i>	<i>independent</i>	<i>leopard</i>	<i>strict</i>	<i>hedgehog</i>
амбициозная	утка	консервативный	хомяк	доверчивый	олень
<i>ambitious</i>	<i>duck</i>	<i>conservative</i>	<i>hamster</i>	<i>trustful</i>	<i>deer</i>

Данный подход [5, с.1288-1290] к определению окончаний Род. и Вин. падежей одуш. мн. ч. представляется более простым и отличается от традиционной отсылки к роду существительного. Отправной точкой в нашей системе изучения парадигм склонений является определение твёрдости-мягкости основы слова.

В данной практике приведены три наиболее частотных типа окончаний Род. и Вин. одуш. пад. мн.ч. (Таблица 1)

1. Существительные, с основой на твёрдый согласный и с последующей гласной *A – tA*, имеют нулевое окончание: *собака – собак, папа – пап, белка – белок* (с появлением для благозвучия беглой гласной).

2. Существительные, с основой на твёрдый согласный – *t*, а также *Й* и нулевым окончанием в начальной форме, получают окончания *ОВ/ЕВ*: *компьютер - компьютерОВ, герой – геро(й)ЕВ*.

3. Существительные, с основой на мягкий согласный - под воздействием последующей гласной - или на *Ь*, а также на *Ж, Ч, Ш, Щ*, получают окончание *ЕЙ*: *свинья – свинЕЙ, море – морЕЙ, муж – мужЕЙ, лошадь – лошадеЙ*

**Рис. 1**



## Змейки и лестницы. Уровни А1 – А2

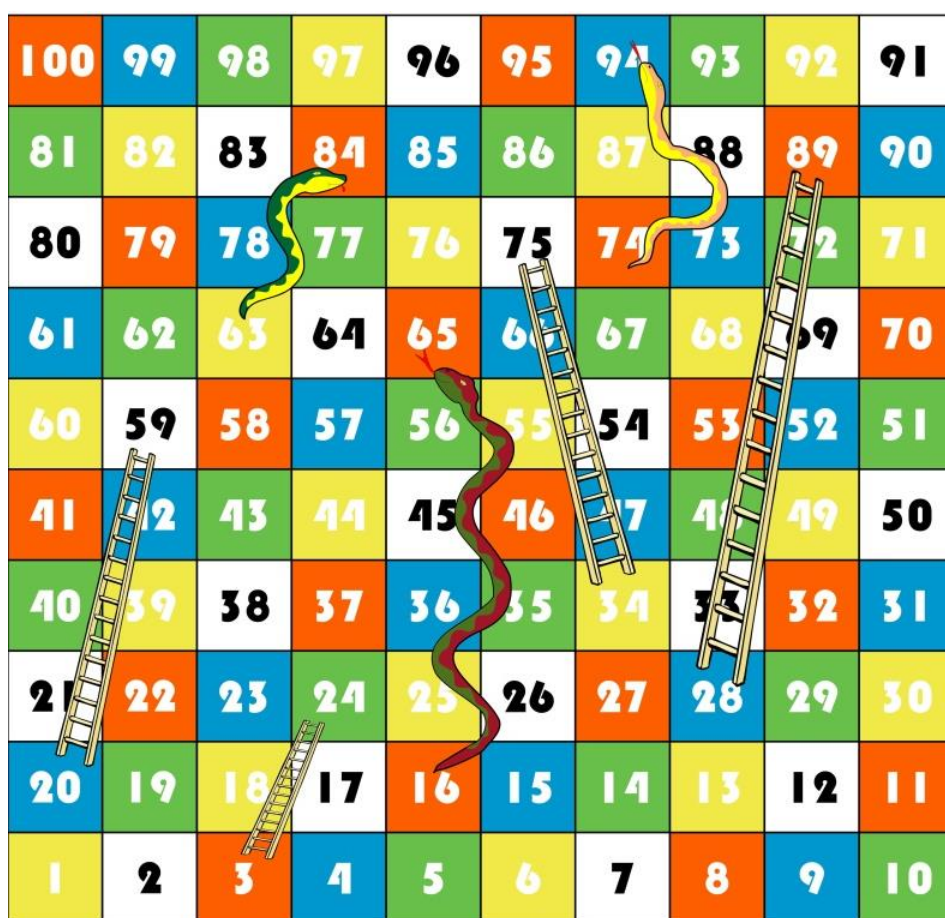
**Цели, English, РКИ/РКВ:** Отработка числительных, порядковых и количественных.

**Количество игроков:** 2 – 4. **Материалы:** игровое поле, кубик, фишки.

**Ход игры:** Учащиеся по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки на количество выпавших очков. Если ход заканчивается на голове змейки, нужно спуститься к концу хвоста. Если фишка остановилась в начале лестницы, нужно подняться. Чемпионом становится дошедший до финиша первым. Степень сложности модели устанавливается в зависимости от целей занятия.

**Модели, English:** *I go to/am going to/have come into 45 (or the forty fifth);* также используются требуемые формы *to rise, to fall*. **РКИ/РКВ:** В зависимости от целей и уровня, можно либо ограничиться названием числительного, количественного или порядкового, либо добавить глагол движения *идти* – *я иду вперёд/назад/вверх на номер 27*.

Рис.2 Домино.



### Бизнес и политика. Business and Politics

<b>ЗАКЛЮЧАТЬ- ЗАКЛЮЧИТЬ</b>  СОЮЗ	<b>ВОПРОС</b>  КРУГ ВОПРОСОВ	<b>ВОПРОС</b>  ВНОСИТЬ-ВНЕСТИ ВОПРОС НА ОБСУЖДЕНИЕ	<b>ДЕЛАТЬ – СДЕЛАТЬ</b>  ЗАЯВЛЕНИЕ	<b>ДЕЛАТЬ – СДЕЛАТЬ</b>  ОТКРЫТИЕ	<b>ВЫДВИГАТЬ</b>  <b>ВЫДВИНУТЬ</b> КОНЦЕПЦИЮ
to conclude an alliance	range of questions	to bring up a point	to make a statement	to discover	to propose

Стилистически устойчивые словосочетания, частотные в деловой и газетной лексике, предложены пособием [2, с.137-138]. Словосочетания с некоторыми опорными словами расширены автором игры (S. I.). Листы (Рис. 3 и 4) распечатываются и разрезаются на фишки. Количество игроков: 2 – 4. Цель: увеличение словарного запаса для понимания рабочих документов и неадаптированных текстов в средствах массовой информации. Ход игры – принцип домино. Каждый участник получает по 5 карточек. Остальные составляют резерв. Учащийся выкладывает карточку-фишку, проговаривая написанное. Следующий присоединяет к ней свою карточку, если у него есть словосочетание с тем же опорным словом (выделено жирным шрифтом). Если подходящей фишки нет, берутся из резерва другие карточки, но не более трёх. При невозможности сделать ход, он пропускается. Пустую карточку можно присоединять к любой. Выигрывает тот, у кого раньше закончились карточки.

Игра активно задействует зрительную память: в процессе поиска карты с нужным опорным словом учащийся вчитывается во все имеющиеся фразы. Лексика записывается в несколько этапов с группировкой по опорному слову.

<b>ВОПРОС</b> ЗАТРАГИВАТЬ - ЗАТРОНУТЬ ВОПРОС		<b>ВЫДВИГАТЬ -</b> ВЫДВИНУТЬ КОНЦЕПЦИЮ	<b>ДЕЛАТЬ -</b> СДЕЛАТЬ ОТКРЫТИЕ	<b>ДОГОВОР</b> НАРУШАТЬ - НАРУШИТЬ	<b>ВЫЗВАТЬ</b> ВЫЗВАТЬ РЕАКЦИЮ
to broach an issue		to propose	to discover	to violate a treaty	to cause a reaction
<b>ВЫДВИГАТЬ</b> ВЫДВИНУТЬ КАНДИДАТА	<b>ДАВАТЬ</b> ДАТЬ ПРАВО	<b>ВКЛАДЫВАТЬ -</b> ВЛОЖИТЬ УСИЛИЯ	<b>БАЗИРОВАТЬСЯ</b> НА ДАННЫХ	<b>ВЫЗВАТЬ -</b> ВЫЗВАТЬ ПРОТИВОРЕЧИЯ	<b>ДЕЛАТЬ -</b> СДЕЛАТЬ ВЫВОД
to nominate	give the right	to funnel energies into	to rest upon data	to cause controversies	to draw an inference
<b>ДАВАТЬ -</b> ДАТЬ ОЦЕНКУ	<b>ВЫЗВАТЬ -</b> ВЫЗВАТЬ ПОТРЕБНОСТЬ		<b>ВНИМАНИЕ</b> ПРИНИМАТЬ - ПРИНИМАТЬ ВО ВНИМАНИЕ	<b>ВЫДВИГАТЬ -</b> ВЫДВИНУТЬ ПРОГРАММУ	<b>ДОГОВОР</b> ЗАКЛЮЧАТЬ ЗАКЛЮЧИТЬ
to evaluate	the need arises		to take into consideration	to bring forward a program	to conclude a treaty
<b>ДАВАТЬ -</b> ДАТЬ РЕЗУЛЬТАТЫ	<b>ВОПРОС</b> РЕШАТЬ - РЕШИТЬ ВОПРОС	<b>ВЫДВИГАТЬ -</b> ВЫДВИНУТЬ ИДЕЮ	<b>ВКЛАДЫВАТЬ -</b> ВЛОЖИТЬ КАПИТАЛ	<b>БАЗИРОВАТЬСЯ</b> НА СВЕДЕНИЯХ	<b>МЕТОД</b> РЕШЕНИЯ
to have effect	to resolve an issue	to advance an idea	to invest	to be based on information	method of solution
<b>ВНИМАНИЕ</b> ЗАСЛУЖИВАТЬ - ЗАСЛУЖИТЬ ВНИМАНИЯ	<b>ЗАКЛЮЧАТЬ -</b> ЗАКЛЮЧИТЬ СОГЛАШЕНИЕ		<b>ЗАКЛЮЧАТЬ -</b> ЗАКЛЮЧИТЬ МИР	<b>ДОГОВОР</b> ПОДПИСЫВАТЬ - ПОДПИСАТЬ ДОГОВОР	<b>ВЫВОД</b> ПРИХОДИТЬ - ПРИЙТИ К ВЫВОДУ
to deserve attention	to enter into a convention		to make peace	to sign a treaty	come to the conclusion

Рис. 3

### «Червы. Hearts»

#### «Дипломатия. Политика. Бизнес»

Игра предложена американскими офицерами-международниками. Её можно заменить на знакомые, стратегически не сложные игры: «В дурака», «Ведьма», «Джокер».

(Рис. 5, 6) Количество игроков: 2 – 4. Ход игры: Участники получают по 6 карт, оставшиеся составляют резерв. Игрок слева от сдающего выкладывает карту по своему усмотрению, проговаривая написанное на ней словосочетание. Играющие по

очереди выкладывают карту той же масти и проговаривают имеющееся на карте словосочетание. Если нужной масти нет, кладётся любая. Нужно стараться избавляться от карты, самой высокой по количеству очков: чем меньше взяток, тем лучше. Взятку забирает карта, имеющая наибольшее количество очков. Затем играющие берут из резерва по одной карте, так чтобы у каждого участника к началу нового раунда всегда было шесть карт. Ходит тот, кто забрал все карты от предыдущего раунда.

В конце все подсчитывают свои очки, суммируя номиналы карт. Очки: от 2 до 10 – в соответствии с номиналом карты: двойка – 2 очка, тройка – 3 и т. д. Валет – 11, дама – 12, король – 13, туз – 14. «Черва» - любая карта червовой масти – 10.

Чемпион – набравший наименьшее количество очков. Полная версия игры РКИ, а также версия Hearts для изучения английского языка, с рабочей тетрадью и словарём, указаны в библиографии.

Рис. 6



<b>ВЫЗВАТЬ - ВЫЗВАТЬ ИНТЕРЕС</b>	<b>БАЗИРОВАТЬСЯ НА ФАКТАХ</b>	<b>ЗАКЛЮЧАТЬ - ЗАКЛЮЧИТЬ СОЮЗ</b>	<b>ВОПРОС КРУГ ВОПРОСОВ</b>	<b>ВСТУПАТЬ - ВСТУПИТЬ В ДЕЙСТВИЕ</b>	<b>ДЕЛАТЬ - СДЕЛАТЬ ЗАЯВЛЕНИЕ</b>
to arouse one's interest	to be based on facts	to conclude an alliance	range of question	to put into action	utter a declaration
<b>ВОПРОС ВНОСИТЬ - ВНЕСТИ ВОПРОС НА ОБСУЖДЕНИЕ</b>	<b>ДЕЛАТЬ - СДЕЛАТЬ ЗАЯВЛЕНИЕ</b>	<b>ВСТУПАТЬ - ВСТУПИТЬ В ПРАВА</b>	<b>ДАВАТЬ - ДАТЬ ОПРЕДЕЛЕНИЕ</b>	<b>ВСТУПАТЬ - ВСТУПИТЬ В СОЮЗ</b>	<b>ВКЛАДЫВАТЬ - ВЛОЖИТЬ СРЕДСТВА</b>
to bring up a point	to make a statement	to assume duties	to give a definition	to accede to an alliance	to invest finances
<b>ВЫВОД ПРИХОДИТЬ - ПРИЙТИ К ВЫВОДУ</b>	<b>ЗАКЛЮЧАТЬ - ЗАКЛЮЧИТЬ СДЕЛКУ</b>	<b>ЗАКЛЮЧАТЬ - ЗАКЛЮЧИТЬ ДОГОВОР</b>	<b>ВЫВОД ПРИХОДИТЬ - ПРИЙТИ К ВЫВОДУ</b>	<b>МЕТОД ОБЪЯСНЕНИЯ</b>	<b>ДАВАТЬ - ДАТЬ ОСНОВАНИЕ</b>
to reach a conclusion	to make a deal	to conclude treaty	come to the conclusion	method of explanation	to afford ground
<b>БАЗИРОВАТЬСЯ НА ПРИНЦИПАХ</b>	<b>ВЫВОД ДЕЛАТЬ - СДЕЛАТЬ ВЫВОД</b>	<b>ВСТУПАТЬ - ВСТУПАТЬ В СИЛУ</b>	<b>ДОГОВОР ПОДПИСЫВАТЬ - ПОДПИСАТЬ</b>	<b>ВСТУПАТЬ - ВСТУПИТЬ В ПРОТИВОРЕЧИЕ</b>	<b>ВКЛАДЫВАТЬ - ВЛОЖИТЬ ТРУД</b>
to be based on ground rules	to draw a conclusion	to enter into force	to sign a treaty	to come into conflict	to put work into smth
<b>ВЫДВИГАТЬ - ВЫДВИНУТЬ ТРЕБОВАНИЕ</b>	<b>ВНИМАНИЕ ОБРАЩАТЬ - ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ</b>	<b>ВНИМАНИЕ УДЕЛЯТЬ - УДЕЛИТЬ ВНИМАНИЕ</b>	<b>МЕТОД ОПРЕДЕЛЕНИЯ</b>	<b>ДОГОВОР РАТИФИЦИРОВАТЬ</b>	<b>МЕТОД ОПРЕДЕЛЕНИЯ</b>
submit a claim	to bring to the attention of	to devote attention	method of determination	to ratify a treaty	method of definition

Рис. 4



Рис. 5

Практика использования дидактических игр снимает стресс, связанный у работающего учащегося с необходимостью, в дополнение к полному рабочему дню, поддерживать концентрацию в течение занятия. Сигнал, поступающий к мозгу через задействование многих анализаторов: зрительный, моторный, слуховой и артикуляционный – способствует продуктивному запоминанию. Многократное повторение языковой модели, наполненной грамматическим и лексическим содержанием, помогает при любых способностях освоить программный материал.

Плюсы данного подхода требуют дальнейшей разработки метода. «Существует (перев. автора, S.I.) достаточно много исследований вокруг обучения и оценивания на основе игры, - отмечено на Саммите образования Кембриджского университета, - но они преимущественно теоретические и находятся вне контекста изучения языка. <...> когнитивная достоверность того, что происходит в вашем мозгу во время включенности в игру, – это нечто, схожее с происходящим в реальной жизни, когда используется язык; эмоциональная сторона – связь с игрой – оказывается полезной для учёбы; также и мотивационная составляющая: чем больше удовольствия, тем люди с большей вероятностью мотивированы продолжать» [7].

#### БИБЛИОГРАФИЯ

1. АНДРЮШИНА, Н., под ред. *Лексический минимум по русскому языку как иностранному. Второй сертификационный уровень*. СПб. : Златоуст, 2015. ISBN 978-5-86547-799-0
2. ДЕРГАЧЕВА, Г.; КУЗИНА, О.; МАЛАШЕНКО, Н.; НЕЧАЕВА, В. *Методика преподавания русского языка как иностранного на начальном этапе обучения*. М.: Русский язык, 1983. 137 – 138 с.
3. КОСТОМАРОВ, В., под ред. *Русский язык для всех*. М.: Русский язык, 1984. 450-452 с.
4. ПУЛЬКИНА, И.; ЗАХАВА-НЕКРАСОВА, Е. *Русский язык. Практическая грамматика с упражнениями*. М., 2002, 47 с. ISBN 5-200-03159-1
5. СОЛОНКОВА, И. *Сводная таблица парадигм склонения*. Русское слово в многоязычном мире: Материалы XIV Конгресса. СПб.: МАПРЯЛ, 2019, 1288-1290 с. ISBN 978-5-9906636-9-5
6. СОЛОНКОВА, И. *Дипломатия. Политика. Бизнес/Diplomacy. Policy. Business*. Ch.: Didactic Media Studio, 2014. ISBN 978-9975-80-891-0
7. PICKLES, M. *Gamification versus game-based learning*. Cambridge Assessment Summit of Education 2019. <https://www.cambridgeassessment.org.uk/summit-of-education-2019/afternoon-sessions/gamification-versus-game-based-learning/> (visited 05.05.2020)
8. SOLOMKOVA, I. *Hearts. Червы. 2 in 1. Set of cards + exercises*. Ch.: Didactic Media Studio, 2016. ISBN 978-9975-3131-0-0

#### ASPECTE INTERACTIVE ȘI INTERDISCIPLINARE ÎN DOMENIUL EDUCAȚIEI PLASTICE

*Mokan-Vozian Ludmila, dr., conf. univ.  
UPS „Ion Creangă” din Chișinău*

**CZU: 37.016:74**

#### Abstract

The interdisciplinary activities develop new visions, experiences and allow new interpretations of the world around us.

The collaboration between Arts and other curricular areas creates potential for a new knowledge of things, fertilization of ideas and their application in different fields.

If we refer to fine arts education, we are sure that through this discipline there are possible connections with literature, music, history, geography, chemistry, mathematics and even with economics and statistics. Learning in connection with the arts increases creativity, exploration and research in different ways and from different perspectives.