

## ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

Марина ГОРШКОВА, ст. преп.

### *Summary*

*The article investigates the role-playing games in teaching Russian as a foreign language. The author gives examples of non-communicative games, communicative games from his own practice.*

Исследования психологов, социологов, педагогов, методистов в области преподавания иностранных языков (в том числе русского как иностранного), а также практический опыт преподавания разнообразных дисциплин убедительно показывают, что игра, как неотъемлемая часть человеческой жизни, заключает в себе богатые ресурсы для повышения эффективности методик и технологий обучения, в том числе обучения иностранным языкам.

При обучении языку, в том числе русскому языку как иностранному, игра мотивирует деятельность, при которой речь является средством достижения реальной цели. Игровые формы работы в процессе обучения увеличивают степень мотивированности учащихся, повышая интерес к самому учебному предмету. Игровые задания способствуют тому, что учащиеся усваивают знания и приобретают речевой опыт не по принуждению, а естественным путём, в соответствии с собственными желаниями и потребностями. Помимо этого, игра даёт возможность её участникам оценить себя на фоне других, создаёт атмосферу здорового соревнования, благодаря чему мобилизуется творческий потенциал учащихся [1, с.15].

Чрезвычайно важным моментом при обучении неродному языку является то, что игровые задания формируют психологическую готовность учащихся к речевому общению, снимают многие «психологические барьеры», связанные с неумением вести коммуникацию в иноязычной и/или инокультурной среде. Другая, не менее важная функция игр на уроке иностранного языка заключается в том, что игровые задания определённого типа позволяют обеспечить многократное повторение (в увлекательной форме!) языкового и речевого материала, усвоение которого необходимо при подготовке к речевой деятельности. Многие преподаватели с большим успехом применяют эти упражнения в своей работе по обучению русскому языку как иностранному: практическое усвоение русского языка, в силу его флективного характера – наличия развитой системы падежных и глагольных форм, требует большого объёма тренировки, а использование игровых форм работы вместо заданий, базирующихся на механическом повторении, делает учебный процесс более увлекательным, разнообразным и эффективным.

Коммуникативные игровые задания (конкурсы, ток-шоу, конференции и пр.), в свою очередь, весьма эффективно служат формированию и развитию тех сторон коммуникативной компетенции, которые связаны с освоением речевых и коммуникативных стратегий и тактик, речевых сценариев, а также усвоению на практике необходимых для осуществления реальной коммуникации речевых и языковых средств в процессе самого общения.

Чтобы игра на уроках русского языка прошла успешно, следует учитывать некоторые условия и хорошо подготовить её.

- 1) Следует заранее продумать, отвечает ли игра цели данной темы занятия.
- 2) Игра должна строиться на материале, который знаком студентам. Накануне или перед началом игры полезно повторить его.
- 3) Игра должна служить для закрепления или повторения учебного материала. Не рекомендуется использовать игру для изучения нового материала, так как учащиеся будут делать много ошибок, и это нарушит течение игры.
- 4) Игра должна иметь добровольный и спонтанный характер: у учащихся должно быть желание играть.

5) Правила игры нужно формулировать коротко и ясно. Не задерживать ход игры разъяснением допущенных кем-либо ошибок, а быстро исправлять их.

6) В игре студенты должны чувствовать себя свободно, непринуждённо. Не следует делать много замечаний дисциплинарного характера. Игра должна проводиться оживлённо, но не шумно. Если кто-то из студентов не хочет или не может отвечать, его не принуждают, отвечают другие.

7) Темп игры должен соответствовать темпу речи студентов.

8) Полезно, прежде всего, та игра, в которую может играть большое количество учащихся.

Результаты игры можно записывать. Активность учащихся повышается, если результаты записаны на доске, чтобы все могли следить за ними.

9) Игра создаёт в аудитории радостную атмосферу, но никогда не следует играть очень долго, до усталости учащихся.

10) В каждую команду лучше включать студентов с различной подготовкой, чтобы по возможности в командах были равные силы. Желательно, чтобы не выигрывала одна и та же команда, так как побеждённые могут потерять интерес к игре.

11) По окончании игры обязательно подводятся итоги.

12) К использованию игры в каждом случае надо подходить творчески: решать, что в этой игре может увлечь учащихся, что будет полезно повторить. Преподаватель может изменить условия игры, упростить или усложнить задание, учитывая подготовленность группы [2, с.29].

Таким образом, в игре учащиеся максимально приближаются к реальному общению, сначала имитируя реальное речевое поведение, а затем самостоятельно осуществляя речевую деятельность в определённых ситуациях, реализуя ресурсы своей коммуникативной компетенции.

В практике преподавания русского языка как иностранного выработано немало разнообразных форм игровых заданий. Многие из них представлены в учебных пособиях по РКИ и описаны в методической литературе. При знакомстве с описанием игровых заданий, преподавателю-практику важно не только понять ход выполнения задания, но и чётко определить методические задачи, которые решаются с помощью данного задания.

Во многих игровых заданиях реализуются конкретные варианты определённой **игровой оболочки**, т.е. при определённых правилах игры, её наполнение языковым и речевым материалом может варьироваться. Освоение преподавателем некоторого количества таких игровых оболочек позволяет ему использовать в практике неограниченное количество игровых заданий, составляемых самим преподавателем для конкретного контингента и конкретной учебной ситуации.

В зависимости от методических задач, которые преподаватель ставит и решает в процессе обучения, применяя игровые задания, целесообразно различать **три типа** игровых заданий: **игровые некоммуникативные** задания, **игровые предкоммуникативные** задания и **игровые коммуникативные** задания [3, с.48].

## 1. ИГРОВЫЕ НЕКОММУНИКАТИВНЫЕ ЗАДАНИЯ

Определение «некоммуникативные» применительно к данному типу заданий означает, что в процессе игры учащиеся, манипулируя каким-либо языковым или речевым материалом, не решают собственно речевых задач, а условия игры и, соответственно, выигрыша и проигрыша, связаны не с речевыми, а какими-либо иными действиями. К играм такого типа относятся, например, многочисленные игры типа «Буква пропала», «Кто быстрее составит слово», хорошо всем известные игры типа «Кроссворд» (если слова, которые нужно отгадывать, заданы рисунками, а не словесным описанием), а также лексические командные игры «Кто больше» (например, «Кто знает больше профессий, видов спорта, транспорта и пр.»), «Снежный ком», «Эстафета», различные лото,

лексические игры с карточками и пр. Задания этого типа обеспечивают многократное повторение, необходимое для усвоения языковых форм, лексики, интонационных конструкций, речевых моделей. Кроме того, некомуникативные игровые задания используются для формирования речевых механизмов (мотивационных, осмысления, долговременной и кратковременной памяти; фонационных, внутреннего и внешнего оформления высказывания и др.).

## **2. ИГРОВЫЕ ПРЕДКОМУНИКАТИВНЫЕ ЗАДАНИЯ**

Задания этого типа, способствуя формированию и развитию языковых и речевых навыков и умений, позволяют осуществить переход от овладения языковым инструментарием к общению на изучаемом языке. Следует подчеркнуть, что задания этого типа по своей сути не являются коммуникативными, так как не реализуют задачи речевого общения, однако предкоммуникативные задания представляют собой необходимый этап на пути к реальной коммуникации на изучаемом языке. Многие представленные в учебной литературе предкоммуникативные задания, нацеленные на развитие навыков диалогической речи, помогают учащимся освоить формы выражения различных интенций и способы их употребления в речи. Это задания типа: «Разыграйте диалоги по модели» (учащиеся знакомятся с диалогом-моделью, а затем разыгрывают диалог либо без изменений, либо с небольшими изменениями, не затрагивающими ни грамматического строя предложений, ни структуры диалога: это может быть замена имён, географических названий, времени и т.п.); «Составьте и разыграйте диалоги по описанной ситуации» (учащимся предлагаются ситуации, аналогичные тем, с которыми они уже познакомились, разыгрывая диалоги по моделям, либо читая/слушая диалог из учебника; таким образом, для создания диалога не требуется проявлять самостоятельное речевое творчество). При всей очевидной полезности заданий такого типа, учащиеся часто выполняют их механически. Чтобы активизировать творческий потенциал, мотивацию, полезно дополнить формулировку задания, например, введя соревновательный компонент: «Вы актёры разных театров. Подготовьте диалог из пьесы для театрального конкурса». Учащиеся репетируют диалоги в парах (группах), а затем «представляют на конкурсе» свои «сцены из спектакля», затем оценивают игру друг друга. Игровая театрализация при выполнении заданий, основанных на воспроизведении «чужих» текстов, – это весьма эффективный приём повышения мотивированности учащихся за счёт активизации творческого отношения к «нетворческому» материалу.

## **3. ИГРОВЫЕ КОМУНИКАТИВНЫЕ ЗАДАНИЯ,**

Коммуникативные и ролевые игры – это высший уровень коммуникативных упражнений, которые решают языковые, коммуникативные и деятельностные задачи. Их цель – активизировать совместную речевую деятельность учащихся, совершенствовать различные речевые умения и навыки, в том числе и грамматические. Приведем примеры некоторых из них:

### **Игра 1.**

Цель: активизировать навыки и умения построения монологического высказывания типа «описание», «доказательство», «сравнение», включение их в диалог.

Описание игры: играющие получают по открытке (открытки парные). Не показывая открытки другим участникам игры, задают друг другу вопросы, описывая, что изображено на открытках. Выигрывает тот, кто первым найдет пару к своей открытке.

### **Игра 2.**

Цель: активизировать навыки и умения формирования связного текста.

Описание игры: каждый участник получает карточку с одним предложением из небольшого рассказа. Ему не разрешается показывать карточку другим играющим, записывать предложение – он должен запомнить его за две минуты. Затем преподаватель собирает все карточки и зачитывает каждое предложение в произвольном порядке. Играющие прослушивают все предложения, и затем

каждый называет свое предложение в соответствии с их логической последовательностью. Таким образом, восстанавливается целостный текст, рассказ.

Ролевые игры наиболее приближены к реальным ситуациям общения, к решению реальных коммуникативных задач; они позволяют учитывать и межличностные отношения, отстаивать точку зрения персонажа игры, искать пути речевого воздействия на собеседника с учетом его социально-ролевого поведения. Игры подобного рода целесообразно проводить после изучения лексических тем (например, «Семья», «Место жительства», «Род занятий» «Знакомство» и др.).

### **Литература**

1. Игры – обучение, тренинг, досуг / Под ред. В.В. Петрусинского, Новая школа, М., 1994.
2. Гренарова, Р., Применение игр на уроках русского языка / Русский язык как иностранный и методика его преподавания: XXI век, МПГУ, ч. 1, 2007.
3. Акишина, А.А., Жаркова, Т.Л., Акишина, Т.Е., Игры на уроках русского языка: учебное наглядное пособие, Рус. яз., М., 1988.