

Władysław D. Yanchenko, Julia V. Yanchenko

Приемы использования обучающих игровых заданий для активизации интереса к русскому языку как иностранному

Polilog. Studia Neofilologiczne nr 5, 267-273

2015

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

**ПРИЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОБУЧАЮЩИХ ИГРОВЫХ
ЗАДАНИЙ ДЛЯ АКТИВИЗАЦИИ ИНТЕРЕСА
К РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ**

Władysław D. Yanchenko¹, Julia V. Yanchenko²

*¹РКИ Института филологии Московского
педагогического государственного университета
Moskwa, Rosja
v.d.yanchenko@gmail.com*

*²ГБОУ гимназии № 1290 ВОУО г. Москвы
Moskwa, Rosja
juliavlad2014@gmail.com*

Ключевые слова: *обучающие игровые задания, методика РКИ, активизация, опыт; игры, вводящие в речь; игры, помогающие запоминанию; игры, развивающие языковые способности; коммуникативная компетенция; социокультурная адаптация*

Игровые задания – это нестрессовый путь обучения русскому языку как иностранному. Благодаря обучающим игровым заданиям иностранные студенты могут эффективнее усвоить учебный материал, у них легче проходит процесс социокультурной адаптации в русскоязычной среде.

В современных условиях полезно обратиться к опыту А.А. Акишиной [Акишина, Жаркова 1989], Г.Г. Городиловой, Т.Л. Жарковой, О.Е. Каган, Г.А. Китайгородской, М.Б. Успенского [Успенский 2012] и других российских ученых, труды которых указывают на высокую ценность игровых приемов в обучении РКИ.

С опорой на *Лингводидактический энциклопедический словарь* уточним понятие игры: «Форма деятельности на занятиях по языку в условных ситуациях, специально создаваемых с целью закрепления и активизации учебного материала в различных ситуациях общения. <...> На занятиях по языку рекомендуется в качестве источника повышения эффективности обучения» [Щукин 2008: 85].

Игровые задания способствуют непринужденному общению и результативному взаимодействию студентов с преподавателем или между собой в группе.

А.Н. Щукин предлагает развернутую классификацию игровых заданий по следующим значимым характеристикам: «по цели (языковые, речевые); по способу выполнения (устные, письменные, ролевые, имитативно-моделирующие и др.); по уровню сложности (репродуктивные, творческие); по количеству участников (индивидуальные, групповые, парные, фронтальные); по типу задач (оперативные, тактические, стратегические)» [Щукин 2008: 85-86].

Обучающая игра – это «особым образом организованное на занятиях по языку ситуативное упражнение, при выполнении которого создаются возможности для многократного повторения речевого образца (образцов) в условиях, максимально приближенных к условиям реального речевого общения (с присущими ему признаками: эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого акта)» [Щукин 2008: 183]. В справочной и учебно-научной литературе как преимущество указывается на естественный характер усвоения учебного материала в ходе игры. Игровые задания позволяют преподавателю распределять роли с учетом индивидуально-психологической специфики студентов. Играя, студент чувствует себя свободно, меньше подвержен страху коммуникативной неудачи.

В обучении РКИ иностранных студентов-нефилологов (бакалавров и учащихся магистратуры) (уровень В1 – В2), большинство которых составляют граждане КНР, рекомендуется уместно использовать обучающие игры. Это будет способствовать лучшей социализации, погружению иностранного обучающегося в коллектив сверстников, его положительной реакции на задаваемые преподавателем вопросы. Таким образом, обучение студентов русскому языку как иностранному будет максимально приближено к естественным условиям.

В работе мы опирались на классификацию игровых заданий, предложенную А.А. Акишиной и О.Е. Каган применительно к области РКИ:

- «1) игры, выводящие в речь <...>;
- 2) игры, помогающие запоминанию <...>;
- 3) игры, развивающие языковые способности» [Акишина, Каган 2012: 219-224].

Проиллюстрируем конкретными примерами. Предложенные игровые задания трех видов вариативны.

1. Игры, выводящие в речь:

- 1.1. Ваш однокурсник купил лотерейный билет. Этот билет оказался счастливым. Посоветуйте однокурснику, как лучше распорядиться выигрышем в один миллион рублей.
- 1.2. Группа студентов во время каникул планирует поехать из Москвы в Санкт-Петербург (или из Санкт-Петербурга в Москву). Студенты поспорили: лучше путешествовать простым поездом, поездом «Сапсан» (экспресс) или самолетом? Все студенты настаивают на своем варианте, никто не уступает. Как вы решите этот спор?
- 1.3. Ваша подруга хорошо учится, ей предлагают после окончания вуза продолжить обучение в магистратуре университета, это откроет перед ней большую перспективу. Но ваша подруга предпочитает пойти работать, а не учиться. Постарайтесь ее переубедить.

1.4. Вашему другу предложили переселиться в новое общежитие. В новом общежитии условия лучше, чем в старом. К сожалению, для переезда остались только две свободные комнаты: на первом и на последнем этаже. Дайте полезный совет, помогите вашему другу сделать правильный выбор.

2. Игры, помогающие запоминанию.

2.1. Назовите известные вам города Золотого кольца России.

2.2. Перечислите летние виды спорта.

2.3. Перечислите зимние виды спорта.

2.4. Назовите самые красивые станции метро.

3. Игры, развивающие языковые способности.

3.1. Определите название профессий по данному описанию:

1. *Человек, занимающийся переводами с одного языка на другой.*

2. *Человек, приносящий письма.*

3. *Человек, заключающий договор о сохранности вашего имущества, жизни, который обязуется возместить ущерб.*

4. *Лицо, управляющее работой обслуживания посетителей ресторана или постояльцев отеля.*

5. *Человек, чьей основной обязанностью является встреча посетителей у входа в гостиницу.*

6. *Человек, управляющий автомобилем.*

7. *Работник ресторана, столовой, подающий еду.*

8. *Распорядитель игры в игорном доме. Человек, следящий за игрой, выдающий выигрыш и забирающий проигрыш.*

[Для справки: переводчик, почтальон, страховщик, метрдотель, швейцар, шофёр, официант, крупье].

3.2. Рассмотрите карту мира и расскажите, с какими странами граничит Россия.

[Для справки: Россия граничит с 16 странами, по суше – с Норвегией, Финляндией, Эстонией, Латвией, Литвой, Польшей, Белоруссией, Украиной, Грузией, Азербайджаном, Казахстаном, Китаем, Монголией, Северной Кореей; по морю – с Японией и США].

3.3. Кто быстрее назовет 10 блюд русской кухни?

[Для справки: щи, уха, рассольник, солянка, голубцы, сырники, блины, оладьи, хворост, кисель].

3.4. Кто быстро и точно определит по данному описанию город России?

а) Мамаев Курган, набережная реки Волги, Дом Павлова, аллея Героев;

б) набережная рек Волги и Которосли, Спасо-Преображенский монастырь, Церковь Ильи Пророка, Драматический театр им. Ф.Г. Волкова;

в) набережная Енисея, Транссибирская магистраль, заповедник Столбы;

г) Малахов Курган, Сапун-гора, Херсонес;

д) Курортный проспект, гора Ахун, парк Ривьера; Олимпийская деревня.

[Для справки: Волгоград, Ярославль, Красноярск, Севастополь, Сочи].

Представленные обучающие игры, помогающие запоминанию и развивающие языковые способности студентов, мы иллюстрируем слайдами презента-

ции Microsoft PowerPoint. Визуализация учебной информации активизирует коммуникативные способности студентов, является опорой в процессе порождения высказываний, побуждает, используя новую тематическую лексику, выстраивать развернутые ответы (см. рис. 1, рис. 2, рис. 3).

Рисунок 1

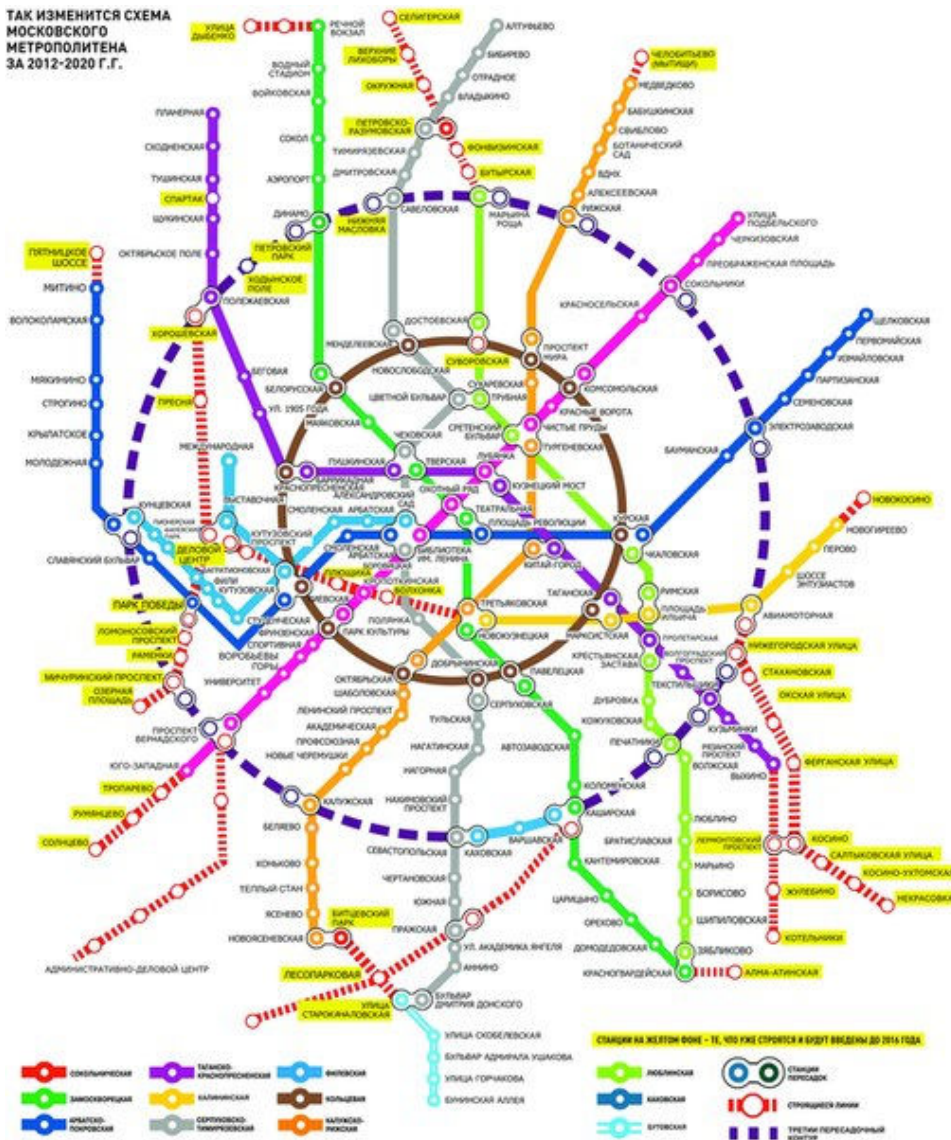
Города Золотого кольца России (к упражнению 2.1)



Источник: http://yandex.ru/images/search/?img.ashkimsin.ru%2Fforums%2Fmonthly_05_2010/2Fuser10327%2Fpost57155_img1.jpg&pos=0&rpt=simage&styp=i%20image&lr=213&noreask=1&source=wiz&uinfor=sw-1440-sh-900-ww-1423-wh-769-pd-1-wp-16x10_1440x900

Рисунок 2

Станции Московского метро (к упражнению 2.4)



Примечание: Как известно, ударение в русском языке свободное, разноместное, подвижное. По мнению иностранных студентов, «ударение в русских словах танцует». Для предупреждения орфоэпических ошибок рекомендуется расставить ударение в именах собственных: названиях городов, станций метро и т.п.
 Источник: <http://yandex.ru>

Карта России (к упражнению 3.2)



Источник: <http://yandex.ru>

Игровые приемы работы дают возможность студентам овладеть русской лексикой во всем ее многообразии, обогащают культурологическими и межпредметными знаниями, позволяют успешно адаптироваться в новых для них социокультурных условиях во время обучения и стажировки в России.

Применение в учебном процессе игровых упражнений существенно повышает уровень коммуникативной компетенции, способствует развитию личности иностранных студентов, оказывает положительное влияние на процесс получения иностранными студентами профессионального образования в российских вузах. Вместе с тем представленные обучающие игровые упражнения не исчерпывают всех широких возможностей, имеющихся у преподавателя РКИ. Потенциал обучающих игровых упражнений нуждается в реализации.

Полагаем, что игровые задания могут внести существенный вклад в развитие коммуникативных возможностей студентов, способствовать лучшей социокультурной адаптации, сформировать культурно-языковую компетенцию, без которой общение на русском языке не будет полноценным.

Библиография

Акишина А.А., Каган О.Е., 2012, *Учимся учить. Для преподавателя русского языка как иностранного*, Москва.

- Акишина А.А., Жаркова Т.Л., Акишина Т.А., 1989, *Игры на уроках русского языка*, Москва.
- Успенский М.Б., 2012, *Задачи по русскому языку. Поиск и анализ трудных решений. Учебное пособие*, Москва.
- Щукин А.Н., 2008, *Лингводидактический энциклопедический словарь*, Москва.

Summary

Techniques for using educational gaming jobs to revitalize interest in Russian as a foreign language

In given article educating game tasks are considered as the possibilities of intensifying interest profile of non-philological foreign students to the Russian language, classification of game quests, a variable teaching material that will be useful in practical training in Russian as a foreign language, since it contributes to the improvement of communicative competence and better socio-cultural adaptation of students.

Key words: *educational game tasks, methodology of Russian as a foreign language, activation, experience; games that introduce it; games that help you remember; games, developing language skills; communicative competence; socio-cultural adaptation*