
ОБУЧЕНИЕ РУССКОМУ ЯЗЫКУ СТУДЕНТОВ-ИНОСТРАНЦЕВ НА ОСНОВЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Н.А. Малышева

Кафедра русского языка и межкультурной коммуникации
Белгородский государственный университет
ул. Победы, 85, Белгород, Россия, 308015

В статье рассматриваются особенности использования игровых технологий для развития познавательных способностей студентов в процессе изучения русского языка; выделяются типы учебных игр: а) игры с правилами, б) игры-соревнования, в) ролевые игры; приводятся примеры учебных игр.

Ключевые слова: игровая методика обучения, уроки русского языка как иностранного, новые методы обучения.

Обучение русскому языку иностранных студентов — это процесс накопления и развития знаний о системе языка, формирования и совершенствования коммуникативных умений в разных сферах иноязычного речевого общения. В нем особое значение приобретет выбор методической технологии, способствующий повышению мотивации в усвоении языкового и речевого материала.

Коммуникативно-когнитивный подход к обучению русскому языку как иностранному неразрывно связан с развитием познавательных способностей иностранного студента, с активизацией их речемыслительной деятельности. *Игровая технология обучения* ориентирована на стимулирование мыслительной и творческой деятельности студентов в процессе иноязычной учебной деятельности, что предполагает в процессе усвоения теоретических и практических знаний использовать систему учебных игр.

Вербальное наполнение используемых учебных игр охватывает основной объем языковых явлений, входящих в содержание курса «Русский язык» и предназначенных для продуктивного усвоения. Кроме того, отдельные игры направлены на отработку материала, овладение которым предусмотрено на данном этапе на рецептивном уровне, но который, как показывает практика, активно и рано включается студентами в продуктивное использование, в частности, в функции стратегий коммуникации (компенсаторских стратегий).

Большинство учебных игр относятся к одному из трех основных типов игр: 1) *игры с правилами*; 2) *игры-соревнования*; 3) *ролевыми играми*.

Дидактический смысл игр-соревнований состоит в возможности многократного использования вербальных единиц в процессе соперничества участников в достижении различных проблемных игровых целей. Ориентация участников на решение экстралингвистических задач языковыми средствами обеспечивает их коммуникативную направленность. Например.

Игра «Какие наши годы!». *Цель.* Формирование навыков использования существительных, прилагательных и притяжательных местоимений в дательном падеже в значении возраста.

Подготовка. Список членов группы с указанием их возраста.

Ход игры. Каждый участник пишет на листке бумаги возраст всех членов группы, основываясь на знании или догадке. Закончивший работу первым получает право назвать возраст товарищей. Ведущий, пользуясь своим списком, говорит, сколько ошибок он сделал, не называя, чей возраст определен неверно, остальные учащиеся ошибок товарища не исправляют. Затем в игру вступают по очереди остальные участники до тех пор, пока одному из них не удастся назвать правильно возраст всех товарищей. Он и становится победителем.

Игра «Правила общежития». *Цель.* Формирование навыка использования конструкции где нельзя/можно что делать.

Подготовка. Жетоны.

Ход игры. Предлагаем студентам за ограниченное время перечислить, что можно (чего нельзя) делать в общежитии, в институте, в общественном транспорте и т.д. Участники отвечают по очереди. За вариант со словом «можно» даем 1 очко (жетон), со словом «нельзя» — 2 (круг таких вариантов уже). По числу собранных жетонов определяем победителя, отмечаем оригинальные варианты.

Варианты

1. Соревнование микрогрупп по тем же правилам.
2. Соревнование двух команд. Команды обмениваются вариантами только запретов делать что-либо в определенном общественном месте. Побеждает команда, назвавшая свой вариант последней.
3. Соревнование двух или нескольких команд. Каждая команда составляет список запретов, затем списки сравниваются, исключаются все запреты, кроме тех, которые не повторяются ни разу. Побеждает команда, у которой таких запретов больше, чем у другой.

Игра «С русского на русский». *Цель.* Развитие умений использования косвенной речи.

Ход игры. Участники делятся на две подгруппы (команды). Команда А ведет диалог (полилог) на заданную или свободную тему. По сигналу ведущего команда останавливается, и команда Б должна передать сказанное, используя косвенную речь. Затем команда А продолжает беседу и т.д. Сначала ведущий дает сигнал после одного обмена репликами, затем после двух и т.д., усложняя задачу команды Б. Когда команда В допускает ошибку, команды меняются ролями. По числу правильно переданных реплик ведущий определяет победителя. Если оценка верности передачи диалога вызывает споры, можно использовать магнитофон для записи беседы.

Игры-соревнования являются универсальным приемом формирования языковых навыков: деятельность любого содержания может быть предметом соревнования. Соревнование как прием обучения универсально 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.

Помимо игр-соревнований в обучении эффективно использовать ролевые игры на русском языке, основное назначение которых — развитие коммуникативных умений в ситуациях условного (моделируемого) общения. Основные усилия преподавателя при проведении ролевой игры должны быть направлены на обеспечение принятия учащимися игровой роли, поскольку именно этот процесс обеспечивает образование условного субъекта («квази-субъекта») моделируемой деятельности и, следовательно, наибольшее приближение условного игрового общения к реальному. Учитывая произвольность принятия игровой роли, а также неустойчивость основного мотива учебной ролевой игры — исполнить роль в коллективно разыгрываемом сюжете, преподаватель должен стремиться к тому, чтобы игровая роль максимально соответствовала интересам студентов и создавала возможности для реализации его актуальных потребностей в познании, самовыражении, общении, самоутверждении и т.д. Для этого необходимо изучать и учитывать индивидуальные особенности обучающихся, их статус в учебном коллективе, а также соблюдать принцип добровольности выбора роли.

Приведем примеры учебных игр.

Игра «Наши увлечения». *Цель.* Развитие умений решать коммуникативные задачи:

- как спросить об интересах, увлечениях человека;
- как сообщить о своих интересах, увлечениях.

Ход игры. Студенты в парах расспрашивают друг друга об интересах, увлечениях, занятиях в свободное время (чтение, музыка, театр, кино, цирк, концерты, выставки, танцы, игра на музыкальных инструментах, спорт, общение с друзьями и т.д.). Затем каждый коротко рассказывает об основных увлечениях партнера, делаются выводы об общих увлечениях группы и об интересах, объединяющих тех или иных студентов группы, каждый студент говорит, какие интересы связывают его с другими членами группы.

В обучении, направленном на поэтапное формирование и совершенствование коммуникативных умений иностранных студентов-филологов, особое внимание уделяется *дидактически организованному общению на учебно-научные темы*. В диалоге/полилоге на учебно-научную тему принимают участие студенты всей группы, дополняя ответы, делая поправки и ставя вопросы. Так, при усвоении семантических значений глаголов движения на обобщающих занятиях по коммуникативной грамматике можно составлять учебно-научные диалоги, например, по таким вопросам.

1. Обобщите все сказанное о глаголах группы ИДТИ, ответив на следующие вопросы: какое значение свойственно глаголам группы ИДТИ и позволяет их объединить в особую группу? Может ли глагол типа ИДТИ обозначить повторя-

ощееся движение или эти глаголы обозначают только единичное, однократное движение? В контекстах какого типа для обозначения повторяющегося однонаправленного движения могут быть использованы только глаголы группы ИДТИ?

2. Подведите итог сказанному о глаголах типа ХОДИТЬ, ответив на вопросы: какие значения свойственны глаголам типа ХОДИТЬ? В каких значениях глаголы типа ХОДИТЬ противопоставлены глаголам типа ИДТИ и не могут быть ими замещены? И т.п.

Вовлечение студентов в коллективное общение способствует интеллектуальному и речевому развитию будущих филологов. Более того, они приучаются слушать себя и слышать товарищей, оценивать правильность/неправильность монологического высказывания, диалога/полилога, корректируя свою и чужую речь и т.д. Тем самым формируется фонематический слух, самоконтроль лексико-грамматической правильности речи, что способствует становлению грамматической коммуникативной и профессиональной компетенции вторичной языковой личности будущего учителя-русиста.

Кроме того, при обучении филологов общению на учебно-научные темы в обучении можно использовать *деловые игры*, целью которых является формирование профессиональных знаний, навыков и умений. Например.

Игра «Русский язык в мире». *Цель.* Развитие умений монологической речи (в форме доклада) и диалогической речи (вопросы по содержанию доклада, обсуждение доклада и т.д.) на тему «Изучение русского языка в мире».

Подготовка. Преподаватель готовит материалы об изучении русского языка в разных странах мира (количество изучающих, формы изучения и т.д.).

Участники в трех микрогруппах готовят доклады об изучении русского языка в Азии, в Африке и Латинской Америке для конференции «Русский язык в современном мире», пользуясь предоставленными им материалами, а также путем опроса студентов и преподавателей разных стран того или иного региона. Подготовка докладов проводится до урока.

Ход игры. На уроке проводится «конференция». Представители микрогрупп выступают с докладами. Из числа остальных участников выделяется комиссия (в нее может войти и преподаватель), задача которой — обобщить выступления и подготовить свободную информацию об изучении русского языка в мире. Участники, не вошедшие в комиссию, задают вопросы докладчикам, участвуют в обсуждении докладов.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Акишина А.А., Коган О.Е. Учимся учить. Для преподавателя русского языка как иностранного. Учебное пособие. — 3-е изд., испр. и доп. — М.: Рус. яз. курсы, 2004.
- [2] Игнатова И.Б., Петрова Л.Г., Самосенкова Т.В. Обучение русскому языку иностранных студентов-русистов в русле концепта «языковая личность». Монография. — Белгород: Изд-во БелГУ, 2003.
- [3] Пассов Е.И., Киберева Л.Е., Колларова Э. Концепция коммуникативного иноязычного образования. Методическое пособие для русистов. — СПб.: Златоуст, 2007.

GAME TECHNOLOGY OF RUSSIAN TRAINING OF STUDENTS-FOREIGNERS

N.A. Malysheva

Faculty of Russian and the intercultural communications

Belgorod state university

Victory str., 85, Belgorod, Russia, 308015

In article is it considered examined features of use of game technologies for development of cognitive abilities of students during studying Russian; types of educational games are allocated: games with rules, games-competitions, role games; examples of educational games are brought.

Key words: game technique of training, Russian language lessons, new methods of training.