
УЧЕБНО-РЕЧЕВЫЕ ИГРЫ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РКИ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ РЕЧЕВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ (китайская аудитория)

А.С. Шкаликова

Российский университет дружбы народов
ул. Миклухо-Маклая, 6, Москва, Россия, 117198

В данной статье рассматриваются вопросы эффективности использования учебно-речевых игр на уроках РКИ. Применение таких игр на начальном этапе обучения способствует развитию устного и письменного общения.

Ключевые слова: учебно-речевые игры; игровой метод; начальный этап обучения; фонетические, грамматические, орфографические, лексические игры.

В последние годы китайская аудитория все больше проявляет интерес к получению образования в России. И это не случайно, поскольку российско-китайские взаимоотношения в исторической ретроспективе насчитывают примерно 400 лет. Эти государства на протяжении длительного времени связаны долгосрочными интересами в области экономики и образования. Однако, приезжая в Россию, китайские 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 пережить. Для китайских 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 китайские студенты. Преподавателям РКИ известно, что в первые месяцы обучения студентов образовательный процесс затруднен в силу тех же ментальных особенностей: учащиеся чрезмерно молчаливы, неэмоциональны, неконтактны. Российскому (вероятно, европейскому преподавателю также) сложно понять, усвоен материал студентами или нет, в результате очень часто возникают «педагогические тупики»: преподаватель много работает, уделяет большое количество времени подготовке к урокам, а студенты «преподносят» ему свои уроки, требуя к себе иных подходов, иного отношения.

Характерологический портрет китайца таков: трудолюбивый, осторожный, организованный, серьезный, эмоционально сдержанный и вежливый. Вследствие этого преподавателям, работающим в китайской аудитории, необходимо строить уроки с учетом упомянутых психологических и культурных особенностей студентов.

Поскольку китайские студенты привыкли к иной традиции обучения (большая наполняемость групп от 30 до 70 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 переключить 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. Китайские студенты не исключение.

Есть разные способы стимулировать аудиторию к активности, но самыми эффективными являются игра, творчество и любознательность, эти же приемы нужно использовать и в китайской аудитории.

Уже на первых этапах обучения можно и нужно вводить в уроки игры и игровые ситуации, однако важно делать это максимально корректно.

Поскольку отличительной чертой китайской культуры является почтительность (к старшему по возрасту, по званию), преподаватель не должен становиться в глазах китайских студентов аниматором, артистом, постоянно подогревающим интерес к происходящему действию.

Обучающая игра — это не игра-развлечение, она не должна доминировать в образовательном процессе, особенно если мы работаем с китайской аудиторией. Но 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. «Место игр на уроках и отводимое им время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока» [6. С. 6].

Сегодня существуют различные варианты игр: учебно-речевые (фонетические; для работы с алфавитом; лексические; грамматические; обучающие чтению, аудированию, устной и письменной речи); сюжетно-ролевые игры; имитационные деловые игры; ситуационно-ролевые игры бытового и обиходного содержания (они знакомят студентов с речевым этикетом и культурой поведения).

В нашей статье речь пойдет об учебно-речевых играх, поскольку на начальном этапе обучения главная задача преподавателя — создать условия для развития умений и навыков в области таких видов речевой деятельности, как слушание (аудирование), говорение, чтение и письмо.

Знания, полученные на начальном этапе обучения, в дальнейшем будут способствовать развитию устного и письменного общения, без которого невозможно развитие личности ни в одной языковой среде.

М.Ф. Стронин подразделял учебно-речевые игры на следующие категории: фонетические, грамматические, орфографические, лексические, которые обобщенно называл «подготовительные игры», т.е. игры, рекомендованные для начального этапа обучения.

Согласно градации, предложенной М.Ф. Строниным, рассмотрим примеры некоторых игр, которые можно использовать на занятиях с китайскими студентами.

I. Фонетические игры. Эти игры можно разделить на игры собственно фонетические, игры по аудированию и игры для работы с алфавитом.

Поскольку А.А. Акишина, О.Е. Каган обращают внимание на то что «...различие звуков вначале вырабатывается на уровне аудирования, а затем переносится на произношение» [1. С. 165], то на самых первых этапах изучения русского языка рекомендуется вводить именно игры по аудированию.

Фонетике и аудированию должно отводиться большое количество времени, так как последующие этапы обучения языку связаны с нейролингвистическими аспектами порождения речи: иностранцы, владеющие определенным лексическим запасом и грамматическими навыками конструирования фраз, но не имеющие слухо-произносительных навыков, доведенных до автоматизма, не успевают в процессе говорения (и аудирования) соотнести форму и значение фразы.

Фонетические игры и игры по аудированию для китайских студентов рекомендуется подбирать с учетом типичных трудностей, которые выявляются у носителей данного языка. Приведем примеры лишь некоторых из них.

Одной из наиболее распространенных ошибок у китайских студентов является ошибка, связанная с неразличением согласных звуков: произнесение/написание [л] вместо [р]; [с], [ц] вместо [ч]; неразличение учащимися согласных звуков по глухости/звонкости, твердости/мягкости и т.д. И.С. Милованова предлагает следующее упражнение на устранение фонологических ошибок, которые могут мешать пониманию. Приведем пример.

Задание: прослушайте стихотворение, услышав звук [р'] хлопните в ладоши или поднимите карандаш/ручку. Посчитайте, сколько слов со звуком [р'] вы услышали.

Приготовила Лариса

Для Бориса

Суп из риса,

А Борис Ларису

Угостил рисом.

А. Демин [5. С. 32].

Также можно предложить и игру «**Кто лучше знает звуки**»: на доске затранскрибированы разные звуки. Представители от каждой команды выходят к доске. Преподаватель называет звук, студент ищет его соответствие на доске и обводит цветным мелом/маркером. Побеждает та команда, участники которой распознают больше звуков.

Что касается фонетических игр, цель которых — тренировать учащихся в произнесении русских звуков, выходящих впоследствии в речь, то здесь можно предложить следующие игры.

«**Кто правильнее прочитает**». Цель этой игры — формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшой текст.

Пример.

В этом году летом Катя вместе с мамой будет отдыхать в деревне у бабушки и дедушки. Они будут жить в Подмосковье, недалеко от Подольска (от города Подольска до Москвы 40 километров). Дедушка и бабушка — пенсионеры. У них свой большой дом, хороший сад. Москвичи любят отдыхать в деревне. Можно ходить в лес, купаться в реке, гулять в поле.

Родители Кати пригласили в деревню и Сяоли. Сяоли очень рада поехать отдыхать с Катей. Ей хочется посмотреть русскую деревню, узнать, как живут там люди [2. С. 319].

Преподаватель читает текст и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается учащимися. После этого даются две-три минуты для знакомства с текстом. Группа делится на две команды. Участники команд читают предложения по цепочке. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко, и команды возвращаются на предложение назад. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Нельзя не упомянуть и о таком развлечении, как пение. Пение на уроках иностранного языка позволяет включить в активную познавательную деятельность каждого студента, создает предпосылки для коллективной работы в атмосфере положительных эмоций. В качестве примера можно рекомендовать фрагмент из песни «Четыре чертенка», в которой многократно повторяются непривычные для произношения русские звуки [р] и [ч]. А чтобы было интереснее, преподаватель может разделить группу на две команды и дать установку: «Чья команда лучше споет песню».

*Ни на мгновенье годы детства не вернуться,
Но вспоминается как много лет назад,
Однажды мне пропели песенку смешную
Про четырех чумазных черненьких чертят.
Уже ни как не назову себя ребенком,
Но станет весело, едва произнесешь:
Четыре черненьких чумазеньких чертенка
Чертили черными чернилами чертеж.
Четыре черненьких чумазеньких чертенка
Чертили черными чернилами чертеж.
(Слова В. Гин. Музыка И. Николаев)*

Для команды-победительницы преподаватель может приготовить небольшой приз.

Игры для работы с алфавитом тоже очень важны на начальном этапе обучения. Основной целью таких игр является контроль усвоения алфавита.

Пример № 1. Группа разбивается на две команды. По ходу игры преподаватель показывает каждой команде карточки с буквами русского алфавита. Выигрывает та команда, участники которой правильно и без пауз называют все буквы.

Пример № 2. Игра «Составим слово». Цель: формирование навыка написания слов. Ход игры: для игры следует подготовить 33 карточки с буквами. Преподаватель

пишет какое-то слово на доске и раздает обучаемым по несколько карточек. Учащийся, у которого на карточке есть первая буква слова, начинает игру. Он поднимает карточку вверх так, чтобы видели все, и называет букву. За ним другой учащийся поднимает карточку, которая может быть продолжением слова. Тот, кто закончит слово, читает его и получает право назвать другое слово. Темп игры должен быть быстрым. Игру можно усложнить, давая задания составить словосочетания или предложения.

II. Грамматические игры. Цель грамматических игр — научить студентов употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; создать естественную ситуацию для употребления этих речевых образцов.

Примером грамматических игр может служить следующая игра.

Картинки с различными ситуациями, вырезанные из журналов и газет, являются хорошим наглядным пособием для тренировки различных грамматических форм русского языка. С помощью изображений каких-либо реалий из повседневной жизни (например: занятие спортом; прием гостей; поход в театр, библиотеку; политический, научный, профессиональный диспут и т.д.) можно тренировать видо-временную глагольную систему; грамматические структуры такого типа, как общие и специальные вопросы; разговорные формулы, выражающие согласие/несогласие, речевые модели вежливости и т.д. По ходу игры преподаватель показывает картинку, задает к ней разные вопросы, учащиеся находят у себя такую же картинку и отвечают.

III. Орфографические игры. Формирование навыков сочетания букв в слове — вот основная цель орфографических игр. В качестве примера орфографических игр можно предложить игру «Буквы потерялись».

В процессе игры преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем рассыпает буквы, перемешивая их на столе. После этого преподаватель дает установку учащимся: «Догадайтесь, какое это было слово». Выигрывает та команда, которая первой правильно назовет слово и запишет его на доске. Выигравшая команда придумывает свое слово. Действие повторяется.

IV. Лексические игры. Функции лексических игр разнообразны: они и активизируют речемыслительную деятельность учащихся, и развивают их речевую реакцию. Но основной задачей лексических игр является тренировка употребления лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке. В такой игре может участвовать вся группа.

Для тренировки лексики можно использовать следующую игру: преподаватель дает установку: «Давайте поможем русскому повару приготовить китайское блюдо (например, утку по-пекински)».

Учащийся берет находящиеся на столе картинки с продуктами, складывает их в кастрюлю, называя каждый предмет по-русски: «Это утка (мед, сахар, корица, репчатый лук, имбирь, соль, соевый соус)».

В дальнейшем студент кратко описывает предмет, который он берет: «Это сахар. Он белого цвета, сладкий на вкус» и т.д.

Тема приготовления блюда предлагается лишь как один из вариантов этой игры, преподаватель может подбирать разные темы исходя из возраста, интересов и уровня лексического запаса учащихся.

Игры на уроках иностранного языка рекомендуется использовать для снятия напряжения, монотонности, при отработке языкового материала, при активизации речевой деятельности. Их лучше всего проводить в середине или в конце урока.

Важно, чтобы работа с играми приносила положительные эмоции и пользу и, кроме того, служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес или мотивация учащихся к изучению русского языка по разным причинам начинает ослабевать, ведь «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 то же время следует еще раз упомянуть о том, что игры не должны доминировать в учебном процессе, игровая линия может лишь развиваться параллельно основному содержанию обучения, игра должна помогать активизировать учебный процесс, способствовать запоминанию большого количества новых слов, грамматических структур, что является преобладающим на начальном этапе обучения любому иностранному языку.

Исходя из вышесказанного, можно сделать следующие выводы:

— игры и игровые ситуации в китайской аудитории можно и нужно применять в целях адаптации к межкультурному общению;

— игры, используемые на занятиях с китайской аудиторией, повышают эффективность учебного процесса, т.к. приближают студентов к миру русскоязычного общения, имеющего свои особенности;

— разработка и внедрение игр в образовательный процесс способствует более успешному развитию речи на разных этапах (особенно на начальном этапе) обучения русскому языку и эффективно адаптирует китайских студентов к особенностям российского образования.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Акишина А.А., Каган О.Е. Учимся учить. — М.: Изд-во «Русский язык. Курсь», 2004.
- [2] Бальхина Т.М., Евстигнеева И.Ф., Маерова К.В., Менишутина О.И., Румянцева Н.М. Учебник русского языка для говорящих по-китайски. — 4-е изд., стереотип. — М.: Изд-во «Русский язык. Курсь», 2008.
- [3] Кашина Е.Г. Традиции и инновации в методике преподавания иностранного языка. — Самара: Изд-во «Универс-групп», 2006.
- [4] Коньшева А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку. — СПб.: Изд-во «Каро», 2008.
- [5] Милованова И.С. Фонетические игры и упражнения. — М.: Флинта: Наука, 2003.
- [6] Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. — М.: Просвещение, 1984.

**TEACHING AND COMMUNICATIONAL GAMES
ON LESSONS OF RSL AS A MEANS OF TRAINING
OF ACTIVATION OF COMMUNICATIONAL SKILLS
AT A STARTING STAGE OF LEARNING
(the Chinese Students)**

A.S. Shkalikova

Peoples' Friendship University of Russia
Miklyho-Maklaya Str., 10/3, Moscow, Russia, 117198

In the article the points of effectiveness of teaching and communicational games on lessons of RSL are considered. The application of teaching methods stimulates oral and writing communication.

Key words: teaching and communicational games, game method, starting stage of learning, phonetical, grammar, spelling, lexical games.