

ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКИХ И РЕЧЕВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ПОСРЕДСТВОМ ИГРЫ (из опыта преподавания русского как иностранного)

Т.В. Губанова, Е.А. Нивина

ФГБОУ ВПО «Тамбовский государственный технический университет», г. Тамбов

Рецензент д-р филол. наук, профессор И.М. Попова

Ключевые слова и фразы: игровые задания; классификация игр; лексико-грамматические навыки; речевая компетенция; эффективность обучения.

Аннотация: Обобщен опыт обучения русскому языку как иностранному с использованием различных типов игровых заданий. Даны подробное описание отдельных игр и методика их проведения.

Известно, что игра – эффективное средство воспитания познавательных интересов учащихся и активизации их речевой деятельности. Она обеспечивает познание и усвоение действительности, способствует интеллектуальному, эмоциональному и нравственному развитию личности.

Очень часто за пределами аудитории учащиеся не используют изучаемый язык, а в классе не хватает времени, чтобы все много говорили и, что очень важно, у учащихся не возникает потребности, необходимости говорить на иностранном языке, нет мотивации. Вот почему методисты ищут приемы и формы учебной деятельности, вызывающие потребность говорить. Одна из таких форм – игра.

Какой бы ни была методика русского как иностранного (**РКИ**), с какой бы возрастной группой ни работал преподаватель, на каком бы этапе обучения ни находились студенты-иностранцы, без игровых и творческих заданий не обойтись, ведь эти виды работы помогают решить сразу несколько задач.

Прежде всего, игровые задания вносят разнообразие в учебный процесс и повышают его привлекательность в глазах учащихся. При этом игровые виды работы выполняют не только развлекательную функцию, но и служат практическим целям [1, 3, 4]. Ряд заданий может быть очень полезен при закреплении навыков построения утвердительных и вопроситель-

Губанова Тамара Васильевна – кандидат филологических наук, доцент кафедры «Русская филология», e-mail: postmaster@kafruss.tstu.ru; Нивина Елена Анатольевна – кандидат филологических наук, доцент кафедры «Русская филология», ТамбГТУ, г. Тамбов.

ных предложений. Эти игры окажутся незаменимыми на начальном этапе обучения, когда учащийся еще не умеет общаться, выражать свои мысли, обмениваться мнениями и впечатлениями на русском языке, но уже может строить простые фразы и нуждается в тренировке полученных навыков. Некоторые игры и задания направлены на тренировку памяти, фантазии, логического мышления, то есть тех качеств, развитие которых обеспечивает успех в освоении русского языка.

Положительной стороной игры является то, что будучи творческой по своему характеру, она активизирует мыслительную деятельность учащихся и способствует развитию творческого отношения в самом языке, создает в аудитории атмосферу свободного общения.

Другая сторона игровых ситуаций состоит в том, что речь учащихся оценивается не по косвенным критериям (скорость говорения, число и характер ошибок, число реплик и т.д.), а по коммуникативному эффекту: если учащийся справился с заданием и достиг поставленной цели, используя изучаемый язык, он получает хорошую оценку. Вторичные характеристики, например, темп речи или ее синонимическое богатство, как и в реальной коммуникации, занимают второстепенное место. Преподаватель комментирует ошибки, предлагает свои варианты реплик, но главным критерием для него служит успех (неуспех) учащегося в коммуникации.

В игре, с психологической точки зрения, происходит сглаживание внутренних противоречий личности, внутреннее уравнивание, поэтому у учащихся в условиях игрового обучения обычно улучшается актуальное психологическое состояние.

Игровые виды работ могут быть использованы на всех этапах обучения – от начального до продвинутого. Играть можно и при закреплении нового материала, и при тестировании учащихся на усвоение предыдущих тем, и на повторительно-обобщающих уроках, и даже на переменах или во внеурочное время [1].

Разумеется, соотношение игровых заданий с другими видами работы целесообразно варьировать в соответствии с возрастным составом группы, наличием мотивации учащихся и т.д. Если учебное время позволяет, то рекомендуется на каждом занятии уделять 10–15 минут проведению игры, выбранной с учетом уровня подготовки и потребностей данного этапа обучения. Следует чередовать лексические игры с играми, направленными на развитие навыков устной речи. В любом случае цель игры, ее практическое значение и своевременность на данном этапе должны быть очевидны как самому преподавателю, так и учащимся.

Успешность проведения игры на занятии целиком зависит от преподавателя. Во время игры преподаватель должен создать в группе атмосферу доверия, уверенности учащихся в собственных силах и достижимости поставленных целей. Залогом этого является доброжелательность, тактичность преподавателя, поощрение, одобрение действий учащихся.

При исправлении ошибок методисты рекомендуют говорить: «А, так вы имеете в виду (хотели сказать)...» и проговорить правильный вариант фразы или просто повторить за учащимися фразу, но только правильно [2].

В большинстве игр победитель определяется по количеству очков, полученных за быстроту выполнения задания и за правильность речи. Контроль за правильностью речи осуществляет во время игры, в первую

очередь, преподаватель, кроме него могут быть выбраны арбитры из числа самых подготовленных учеников.

Во-вторых, контроль преподавателя за правильностью речи учащихся заключается в том, чтобы фиксировать для себя типичные ошибки, возникающие в спонтанной речи учащихся, а затем после игры в упражнениях отработать нужные формы. При этом нельзя напоминать учащимся о том, что они делали ошибки во время игры.

Следует обратить внимание на состав команд для игры. Они подбираются так, чтобы в каждой были участники разного уровня владения языком. При этом обязательно в каждой команде должен быть лидер. Вначале, пока учащиеся привыкают к игре, преподаватель – и ведущий, и судья, и участник игры, но постепенно он должен отходить на задний план, предоставляя как можно больше инициативы учащимся.

Любая игра, предлагаемая преподавателем, должна быть им глубоко продумана и хорошо подготовлена. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она предлагается, небрежно делать реквизит и т.д.

Преподаватель должен быть очень внимателен к тому, насколько его учащиеся подготовлены в языковом плане к игре, особенно к творческим играм, где учащимся предоставляется большая самостоятельность.

Перед игрой целесообразно дать ученикам образцы нужных в игре форм, предложить отработать их проговариванием хором. В том случае, если даются творческие задания, преподаватель должен быть уверен, что речевые возможности учащихся достаточны для выполнения этого задания.

Многие игры не предполагают победителя. Цель таких игр – внести разнообразие в процесс обучения. Игра оживляет занятие, делает его интересным, вносит элементы развлечения. К таким играм относятся «Снежный ком», игры с мячом и многие другие.

В методической литературе существует несколько классификаций игр.

Одна из классификаций – с точки зрения вырабатываемых умений *по видам речи, по типам компетенций*. Это игры:

- 1) лексические;
- 2) грамматические;
- 3) речевые.

Другая классификация отражает более подробные типы игр:

1) *инструментальные игры*, в которых учащиеся манипулируют различными предметами, комментируя свои действия. Сюда относятся также составление и заполнение различных анкет, бланков и т.п.;

2) *сопровождение действия словом* – в этих играх учащиеся совершают различные действия, при которых использование предмета не обязательно или не нужно; при этом совершаемые действия также комментируются;

3) *игры-соревнования* – в них главной движущей силой является «спортивный интерес»: кто быстрее, точнее, оригинальнее выполнит какое-либо задание;

4) *ролевые игры* делятся по традиции на микроэтюды (участвует до четырех человек) и макроэтюды (участвует от пяти человек). Ролевые игры представляют собой ряд проблемных задач, в которых основная цель – прийти к согласию и наладить взаимодействие с партнерами. В ролевых

играх обязательно формируются социально-ролевые отношения участников. От учащихся требуется, помимо решения проблемной задачи, правильно проиграть свою социальную роль;

5) *игры-дискуссии* – преподаватель, используя общую проблему, вызывающую интерес учащихся, побуждает их к развернутым высказываниям, в которых они выражают и аргументируют свою точку зрения.

Перечисленные типы игр считаются основными, однако, имеется большое количество «гибридных» форм.

Существует и другая классификация:

1) *игры настольные*: домино, карты, лото. Они используются чаще всего для автоматизации лексики и грамматических форм. Это могут быть рисунки, слова и словосочетания. Игры этого типа помогают запоминать форму. Все эти игры предполагают наличие победителя;

2) *игры-соревнования*: кто больше; кто быстрее; эстафеты используются как для запоминания и воспроизведения слов и грамматических форм, так и для употребления их в речи: кто больше вспомнит слов; кто знает больше выражений; кто больше запомнил; кто интереснее сочинил;

3) *игры с использованием схем, планов, карт*. Чаще всего применяются для развития навыков говорения о передвижении в пространстве (глаголы движения, приставочные глаголы, предлоги). Виды: планирование маршрута, путешествия, рассказы о городе;

4) *игры с использованием предметов, игрушек*;

5) *игры-упражнения*: снежный ком, стенка, круг в круге, снимается кино, эхо – для многократного повторения одного и того же материала. Они снимают монотонность урока;

6) *лом* – разрезанные тексты, которые необходимо собрать. Развивает навыки понимания синтаксической структуры фразы и текста;

7) *игры-загадки*: что это такое; кто это; о чем эта история – коммуникативные задания;

8) *фольклорные игры-забавы*. Чаще всего используются как фонетические упражнения, как развлечения, а также для знакомства с культурным наследием носителей языка;

9) *игры-движения*. Используются как ключи памяти, как упражнения на расслабление, активизацию и переключение внимания;

10) *конкурсы, олимпиады, игры-дискуссии* – коммуникативные задания;

11) *игры для развития способностей* учащихся, памяти, внимания;

12) *игры-драматизации*, ролевые игры [5].

На начальном этапе можно использовать игровые задания, цель которых – тренировать правописание изученной лексики в разнообразной форме.

Примеры.

Преобразование.

Цель. Тренировать правописание известных слов.

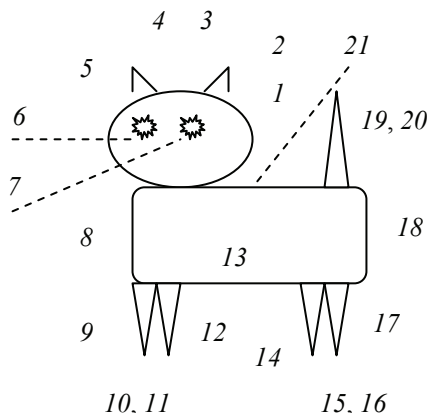
Реализуемый материал. Знание алфавита. Чтение и письмо.

Описание игры. Задумайте слово, а затем на доске обозначьте каждую букву этого слова черточкой. Пример: четверг – – – – – .

Студенты пытаются угадать слово, называя буквы. Каждый раз, когда они называют букву, которая есть в слове, она надписывается над черточкой на доске. Так, слово может выглядеть следующим образом: ч – – в – р –.

Если называется буква, которой нет в слове, преподаватель делает штрих, чтобы построить картинку кошки (машины, собаки и др.).

Нарисуйте линиями кошку, собаку.



Если студенты закончат слово раньше, чем преподаватель нарисует фигуру, они выигрывают. Если преподаватель закончит фигуру раньше, чем студенты могут отгадать слово, выигрывает он.

Альтернатива. Чтобы облегчить игру, преподавателю следует написать первую и последнюю буквы самому.

Чтобы усложнить игру, вам следует спрашивать о положении букв, которые предлагают ученики. Первая буква «ч»? Вторая буква «а»?

Если учащиеся еще не знают порядковых числительных, они могут сказать: «Номер четыре это “в”». Эта игра может проводиться также и в парах.

Словарная змея.

Цель. Тренировать правописание слов.

Реализуемый материал. Словарный запас студентов должен составлять 300 или 400 слов.

Описание игры. Эта игра похожа на игру в кроссворд, но ее легче приспособить к разным правилам и уровням обучения. Каждому студенту нужно иметь несколько «змей».



Преподаватель должен определиться с количеством квадратов. Если студенты сами готовят «змею», проверьте, чтобы у них у всех было одинаковое количество квадратов.

Студенты правильно заполняют «змею» словами так, чтобы не было свободных квадратов, и буквы не выходили за контуры «змей». Соревнование заключается в том, чтобы определить, сколько студентов могут заполнить «змею» правильно написанными словами за ограниченный период времени, например, за три или четыре минуты.

В таком виде игру можно проводить один или два раза на ранней стадии обучения. Игру также возможно проводить в парах или группах по три или четыре человека.

Дается одно очко за каждое правильно написанное слово, одно очко за каждую букву и снимаются очки за ошибки в правописании.

Альтернативы.

(1) Играйте, как указано выше, но употребляйте слова одной темы – погода, спорт, дом, сад, география или одежда.

(2) Работайте только с существительными, прилагательными или глаголами.

(3) Разделите класс на группы по пять или шесть человек. Каждый студент вписывает только одно слово, передавая «змею» по группе. Двое или трое студентов могут написать больше, чем одно слово. Группа, которая заполнит «змею» первой, является победителем.

(4) Проведите игру в парах. Двое студентов по очереди заполняют слова в «змею». Тот студент, кому удастся закончить «змею», является победителем. Каждой паре требуется, по меньшей мере, три «змеи».

(5) Более трудный вариант. Каждое слово должно начинаться с последней буквы предыдущего слова. Таким образом, эта буква используется дважды. Если «змея» заканчивается на ту же самую букву, как и первая буква в первом слове, дайте дополнительное очко. Такая «змея» будет выглядеть так:



(6) Еще более трудный вариант. «Змея» должна содержать целое предложение. Играйте в парах, каждый игрок вносит дополнительные слова. Выигрывает первая пара, которая правильно заканчивает.



Предлагаем примеры игр, которые могут быть использованы преподавателем при формировании у иностранцев навыков слушания на начальном и среднем этапах.

Быстрая доставка.

Цель. Развивать навыки аудирования, закрепить изученную лексику.

Реализуемый материал. Количество существительных (одежда, предметы и т.д.), прилагательные (цвета, формы, размеры и т.д.) и числа (1–10). В игре могут быть использованы известные учащимся слова.

Подготовка к игре. Каждая команда должна иметь предметы, которые можно найти в любой классной комнате: часы, мел, карандаш, фломастеры и т.п.

Описание игры. Разделите класс на группы. Каждая группа находится в одном из четырех углов комнаты. Поставьте стул в середине классной комнаты. Каждая группа должна иметь своего «бегуна». Бегун – это единственный человек в группе, который может оставлять свое место и подбегать к центру комнаты. Другие члены группы должны оставаться на своих местах, но они могут давать предметы бегуну. Преподаватель просит принести множество предметов, но каждый раз только по одному.

Примеры: учебник по русскому языку, письмо, пять красных карандашей, шарф, свитер, носок, часы.

Бегун, первым положивший вещи на стул в середине комнаты, получает очко для своей команды. А команда с самым большим количеством очков в конце игры побеждает.

Кто есть кто?

Цель. Развивать навыки аудирования на основе изученного лексико-грамматического материала.

Реализуемый материал. Студенты должны быть достаточно натренированы и знать много слов о предметах, цвете, форме, размере и местоположении предметов.

Подготовка к игре. Вырежьте несколько картинок из газет, журналов, каталогов и т.д. Картинки должны быть достаточно большими, чтобы все студенты могли их видеть со своих мест. Вырежьте, например, по пять картинок: машин, мужчин, женщин, собак и т.д. Обозначьте каждую картинку от (а) до (е).

Описание игры. Выберите один набор картинок и покажите его классу. Опишите одну из машин (одного из мужчин, одну из женщин и т.д.) студентам и дайте им возможность решить, о какой картинке вы говорите. Они отвечают устно соответственно букве от (а) до (е) или записывают букву.

Эту игру можно сделать легкой или трудной в зависимости от степени сходства между картинками и языком, используемым при описании. Как только студенты познакомились с картинкой, каждый студент может описывать эту картинку небольшой группе студентов. Остальная часть группы пытается догадаться, о какой картинке он или она говорит.

Эти и другие виды игровых заданий, направленные на развитие навыков слушания, полезны и позволяют трудный для учащихся материал представить в привлекательной для них форме. Игр можно подобрать большое количество, тогда уроки иностранного языка станут для студентов значимее, так как язык будет изучаться не сам по себе, а как средство познания себя и мира, как средство общения.

Разнообразные игровые задания рекомендуем использовать при развитии навыков устной речи.

Что вы бы выбрали бы ваш друг?

Цель. Развивать навык ведения диалога-расспроса.

Реализуемый материал. Дружественные отношения. Упражнения вопросно-ответного типа.

Подготовка к игре. Ряд вопросов в пределах словарного запаса.

Описание игры. Студенты работают в парах. Нужно постараться, чтобы в парах были друзья или хорошо знающие друг друга студенты. Для взрослых студентов идеальной парой будет муж и жена.

Один член пары выходит из аудитории. Другой отвечает на многочисленные вопросы о студенте, который вышел, пытаясь правильно угадать, что он (она) выбрал бы, например: на свой день рождения: собаку, велосипед, новое пальто; какой предмет он любит больше всего: русский, математику, химию?

Другие вопросы не имеют предполагаемых ответов: какой у него любимый цвет; какое у него любимое блюдо; какую музыку он любит больше всего?

После того, как первый член пары ответил на вопросы, входит второй студент и дает свои собственные ответы. Правильный выбор первого номера приносит паре одно очко. Побеждает команда с самым большим количеством очков.

Некоторые вопросы, на которые можно дать разные ответы: что бы он выбрал на обед; на что бы он потратил 5 долларов; что бы он сделал, если бы увидел, что горит дом; куда бы он поехал на каникулы; какую бы он выбрал работу; что бы он захотел сделать вечером?

Игра с криком.

Цель. Тренировать словарный запас, добиваться беглости речи.

Реализуемый материал. Эта игра может мобилизовать все резервы разговорного языка студентов, особенно в названии предметов, находящихся в классе, и в описаниях.

Описание игры. Она называется «игра с криком», хотя крика вообще может не быть.

Разделите класс на две команды. Игрок из первой команды выходит из комнаты (назовем его Джон), а вторая команда выбирает предмет в комнате. Им не обязательно знать его русское название. Допустим, они выбирают классную доску. Первая команда должна описать доску, когда Джон вернется в класс. Они, конечно, не должны употреблять слово «доска» или указывать на нее. Чтобы помочь им начать описание, предложите несколько фраз до того, как Джон вернется. Пример:

- она рядом со столом преподавателя;
- она черная;
- она сделана из дерева;
- она используется каждый день;
- мы часто смотрим на нее.

Когда Джон войдет, скажите «начинайте», и преподаватель сам начинает следить за временем. Каждый участник команды может теперь попытаться «навести» Джона на предмет. Сколько уходит времени, прежде чем Джон отгадает? Крик начинается тогда, когда все пытаются помочь Джону отгадать одновременно. Результатом является то, что он ничего не понимает, так как все говорят одновременно.

Из этой игры нужно извлечь мораль: не кричите – если вы будете кричать, вас не поймут [6].

Объяснитесь.

Цель. Формировать навык свободного устного высказывания.

Реализуемый материал. Беглость в разговорном русском.

Описание игры. Студенту дается предложение. У него есть несколько минут подумать, а затем он должен рассказать всему классу историю, заканчивающуюся предложением, которое ему дали. Таким предложением могло бы быть: «И вот я без рубашки сидел на собаке и ехал через центр города».

Остальные студенты могут знать финальное предложение заранее или могут услышать сначала весь рассказ вплоть до последнего предложения, а потом попытаться угадать его.

Другие предложения: «Я почувствовал себя очень глупо, когда преподаватель заглянул под стол и увидел, что я там ем мороженое»; «Я должен был начать все сначала»; «Но, когда я вышел из поезда, на станции никого не было, кто бы встретил меня».

Все игровые задания весьма полезны в работе с иностранными студентами и позволяют им сделать осязаемый шаг от теоретической информации к ее практическому применению.

Таким образом, игра позволяет обычно даже трудный для учащихся материал представить в интересной для них форме. По разнообразию игровые задания нельзя сравнить ни с какими другими приемами обучения: практически преподаватель имеет возможность неограниченного выбора, позволяющего максимально индивидуализировать учебный процесс с учетом уровня и особенностей личности учащихся.

Игра помогает учащемуся по-новому увидеть себя и партнера, а также предмет обучения, поэтому использование игры положительно влияет и на все остальные аспекты учебного процесса.

Список литературы

1. Акишина, А.А. Игры на уроках русского языка / Т.Л. Жаркова, Т.Е. Акишина. – М. : Русский язык, 1990. – 95 с.
2. Арутюнов, А.Р. Игровые занятия на уроках русского языка / А.Р. Арутюнов, П.Г. Чеботарёв, Н.Б. Музруков. – М. : Русский язык, 1984. – 218 с.
3. Баев, П.М. Играем на уроках русского языка / П.М. Баев. – М. : Русский язык, 1989. – 87 с.
4. Волина, В.В. Учимся играя / В.В. Волина. – М. : Новая школа, 1994. – 448 с.
5. Рыжак, Н.А. 200 обучающих игр на занятиях иностранным языком : пособие для преподавателей / Н.А. Рыжак. – М. : Астрель : АСТ, 2009. – 158 с.
6. Chamberlin, A. Play and Practice! (graded games for English Language Teaching) / Anthony Chamberlin, Kurt Stenberg. – Lincolnwood, Illinois USA, 1975.

Development of Lexical, Grammatical and Speech Competences by Means of Game (Using the Experience of Teaching Russian as a Foreign Language)

T.V. Gubanova, E.A. Nivina

Tambov State Technical University, Tambov

Key words and phrases: games classification; game tasks; lexical and grammatical skills; speech competence; teaching efficiency.

Abstract: The article summarizes the experience of teaching Russian as a foreign language using different types of game exercises. It presents detailed description of some games and methods of teaching using games.

© Т.В. Губанова, Е.А. Нивина, 2011