

Małgorzata DZIEDZICInstytut Filologii Rosyjskiej
Uniwersytet Rzeszowski**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО
АКТИВИЗАЦИИ СТУДЕНТОВ В ОБУЧЕНИИ РКИ**

Ключевые слова: игровые технологии, игровой метод обучения, методика обучения РКИ, активное обучение

Стимулирование активности группы учащихся является необходимым условием эффективности дидактического процесса на любом уровне обучения. Повышению мотивации способствуют положительные эмоции, которые возникают при использовании игровых заданий. В обучении иностранному языку игровые технологии чаще появляются на уроках в начальной школе, реже в средней, и еще реже в работе со взрослыми учащимися. Многолетний опыт работы со студентами-русистами показывает, что не только дети или молодежь, но и эта группа учащихся также реагирует с большим энтузиазмом на применение игровых методов обучения для выработки коммуникативных навыков, закрепления языкового материала или систематизации знаний.

Понятие *игровые педагогические технологии* включает группу методов и приемов организации образовательного процесса в виде различных педагогических игр. Игра с давних времен привлекала к себе внимание философов и исследователей всех времен. Платон считал ее одним из полезнейших занятий, Аристотель воспринимал игру как источник душевного равновесия и гармонии.

Исследованиями по теории игры, ее методологическим основам, значению для развития обучаемого в педагогике занимались, напр., Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, и др. (Будакова 2012: 152). Термин *языковая игра* ввел философ Л. Витгенштейн, который утверждал, что слова приобретают смысл только в процессе их использования, в определен-

ном контексте, а сами по себе не несут смысловой нагрузки. Это наблюдение позволило Витгенштейну сравнить деятельность человека с игрой. Под *языковыми играми* философ понимал всю систему коммуникации, включающую в себя язык и действия, с которыми он тесно переплетен (<https://monocler.ru/yazykovyie-igryi-vitgenshteyna/>).

В настоящее время игровые технологии считаются одним из популярных направлений интенсификации и оптимизации образовательного процесса.

„На занятиях по языку игра является формой деятельности в условных ситуациях, специально создаваемых с целью закрепления и активизации учебного материала в различных ситуациях общения” (Азимов, Щукин, [http](http://)). Студентам русской филологии необходимо совершенствовать коммуникативные навыки в различных учебных и профессиональных ситуациях и улучшать разные умения, востребованные будущими потенциальными работодателями (напр., навыки сотрудничества в группе, умения работать с информацией, анализировать проблемные ситуации и находить способы решения затрагиваемых вопросов, и др.). Поэтому нужно применять такие методы обучения, которые помогут активно овладеть названными компетенциями. Игровые технологии выполняют эту задачу и позволяют учащимся участвовать в разных ситуациях общения и воплощаться в разные роли. Применение игровых технологий позволяет связать обучение языку с будущей профессиональной деятельностью.

„В играх как особом виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, она обеспечивает познание и усвоение самой действительности, а также одновременное эмоциональное, интеллектуальное и нравственное развитие личности” (Азимов, Щукин, [http](http://)). Таким образом, игра способствует развитию познавательной активности учащихся в изучении языка и создает естественные коммуникативные ситуации, требующие адекватных эмоциональных реакций.

В настоящее время в литературе существует относительно большое количество классификаций, которые систематизируют виды учебных игр по разным критериям. Учебные игры, применяемые на занятиях по иностранному языку, можно подразделить:

- по целям и задачам обучения: *языковые* (аспектные) и *речевые* игры;
Языковые игры способствуют усвоению различных аспектов языка (фонетики, лексики, грамматики, синтаксиса, стилистики), способствуют активизации учащихся на занятиях, развивают их речевую инициативу. *Речевые* игры направлены на формирование и совершенствование рецептивных и продуктивных видов речевой деятельности;

- по форме проведения: предметные, подвижные с вербальным компонентом, сюжетные или ситуационные, ролевые, игры-соревнования, интеллектуальные игры, игры-взаимодействия;
- по способу организации: компьютерные и некомпьютерные, письменные и устные, с опорами и без опор, имитационно-моделирующие, креативные и т. д.;
- по степени сложности выполняемых действий: простые (моноситуационные) и сложные (полиситуационные);
- по длительности проведения: продолжительные и непродолжительные;
- по количественному составу участников: индивидуальные, парные, групповые, командные (Будакова 2012: 153);
- по типу задач: оперативные, тактические, стратегические (Азимов, Щукин, [http](#)).

К вышеупомянутым видам игр, полезных в обучении иностранному языку, следует добавить языковые игры в виде мобильных приложений (Дзедзиц 2015: 29–35) – их можно причислить к подразделению по способам организации. Они используются нами в работе со студентами и служат, главным образом, для внеаудиторной самостоятельной работы студентов, которые одобряют и ценят возможность совершенствовать языковые знания и коммуникативные навыки в любом месте и времени в игровом развлекательном виде. Опыт показывает, что если не предлагать студентам конкретные варианты языковых игр для обучения РКИ, учащиеся не знали и не пользовались бы ими, хотя они знают некоторые приложения для обучения английскому языку или словари. Примеры такого типа приложений можно найти в литературе (Дзедзиц 2015: 29–35) или по Интернету.

В работе со студентами первого и второго курса магистратуры русской филологии мы используем языковые игры в зависимости от разных факторов, напр., тематики, цели занятий, ожидаемых результатов, настроения группы и др. В литературе можно найти огромное количество примеров интересных, захватывающих языковых игр, но можно также использовать разные знакомые на родном языке игры (напр. настольные), которые в обучении иностранному языку выполняют одновременно развлекательную и обучающую функции. Для среднего и продвинутого этапа обучения мы успешно применяем их на занятиях, напр.:

- *игры в пословицы и поговорки* – на одной стороне карточки пословица или поговорка, на другой – три варианта ее эквивалента на польском языке или три способа толкования ее значения на русском, надо выбрать правильный вариант;
- *кто я* и ее разновидности – настольная игра: создаваемая в зависимости от тематики, напр., студенты воплощаются в роли представителей профессий, связанных с архитектурой и строительством, искусством

или играют роль самых известных шедевров данного вида искусства; участники игры ставят вопросы, а тот, кто вытянул данное слово, отвечает *да* или *нет*; на карточках можно записать названия предметов, существ, представителей профессий и др., поэтому игра подходит к различным темам;

- *шарады* – суть игры в том, чтобы объяснить значения слов или фраз, написанных на карточке, при помощи жестов или рисования на доске; мы разделяем группу на две команды и каждая из них должна отгадать слово или фразу, показываемую представителем второй команды; шарады хорошо использовать, напр., для закрепления глаголов, идиоматических выражений и пр.;
- *эрудит* – в игре принимает участие вся группа; надо найти слова на основе данного набора букв, которые по договоренности можно использовать многократно. Время игры определяется преподавателем, а побеждает тот, кто придумает самое большое количество слов. Все слова, которые повторяются у участников игры, вычеркиваются, а остальные надо каждому участнику подсчитать. Можно получать баллы в зависимости от числа букв в словах или просто по количеству слов; игра имеет свои эквиваленты в виде мобильных приложений;
- *эмоции* – студенты получают на карточках смешные стишки, в которых содержится название какой-то эмоции или черты характера человека. Им надо описать ситуацию или поведение человека таким образом, чтобы участники игры угадали, о какой эмоции идет речь; стишки легко можно найти по литературе, по Интернету или просто записать на карточках только сами названия эмоций;
- *табу* – известная игра, которую можно адаптировать для занятий по РКИ; студенту нужно на скорость объяснить слово, не называя ни его, ни других, связанных с ним слов. Например, надо объяснить слово *футбол*, не используя слов: *спорт, игра, вратарь, мяч* и *болельщики*. Чтобы решить эту задачу можно перечислить названия нескольких команд, фамилии известных футболистов и т.п.;
- *ассоциации* – студенты придумывают к данным словам непосредственные / смешные / нереальные или другие ассоциации;
- *ролевые игры* и др.

Адаптация известных студентам игр для обучения РКИ не требует объяснения правил игры и позволяет участникам использовать опыт, приобретенный раньше, если когда-то они пользовались данной игрой.

Игровые технологии можно применять на части занятий для разнообразия, улучшения настроения, если видим, что группа устала или имеет проблемы с концентрацией внимания, а также в награду за плодотворную работу.

Роль преподавателя во время игр сводится в основном к объяснению правил, мониторингу хода игры, доставлению необходимой информации, оказанию языковой помощи, исправлению ошибок и выявлению победителей.

Е.И. Пассов указывает на то, что коммуникативная игра способствует выполнению следующих методических задач: созданию психологической готовности иностранных студентов к речевому общению, обеспечению естественной необходимости многократного повторения языкового материала, тренировке иностранных студентов в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности вообще (Пассов 1991: 67–85). Что важно, игра содействует усвоению знаний и приобретению речевого опыта не по необходимости, а по желанию самих учащихся (Азимов, Щукин, [http](http://)).

Кроме того, игровые технологии выполняют и ряд неязыковых функций, например: способствуют интеграции всей группы, учат сотрудничеству, помогают преодолеть страх перед публичными выступлениями и застенчивость, максимально активизируют учащихся на занятиях, используют опыт обучаемых, снимают усталость и вводят в творческую атмосферу вовлеченности, повышают интерес и мотивацию к обучению. Применение игровых заданий помогает также развивать память, концентрацию, наблюдательность и побуждает к положительному соперничеству.

Все приведенные выше примеры игровых технологий можно разработать самостоятельно или воспользоваться доступными языковыми играми типа: „Экскурсия по России”, „Полезные слова”, „Построим вопросы”, „Не тот Федот. Игры в пословицы и поговорки”, „Орфограф русского языка”, „Ударник литературной речи”, „Почемуметр”, „Ерундопель русского языка” и многие другие.

Библиография

- Азимов Э.Г., Щукин А.Н., 2010, *Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам)*, [online], <http://www.gramota.ru/slovari/info/az/>, [14.11.2018].
- Будакова О.В., 2012, *Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка* [в:] *Педагогическое мастерство: материалы Международной научной конференции*, Москва, с. 152–154.
- Дзедзиц М., 2015, *Мобильные приложения в обучении РКИ – характеристика и перспективы развития* [в:] *Традиции и инновации в методике преподавания иностранных языков*, ред. Э. Дзвежиньска, Г. Зенталя, Rzeszów, с. 22–39.
- Пассов Е.И., 1991, *Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению*, Москва. „Языковые игры” *Витгенштейна: путь к свободе* [online], <https://monocler.ru/yazyikovyye-igryi-vitgenshteyna/>, [16.11.2018].

DIDACTIC GAMES AS A MEANS OF INVOLVING STUDENTS IN TEACHING RUSSIAN AS A FL

Summary

The article deals with didactic games and their role in motivating students to acquire Russian as a foreign language. Literature and experience of the author became a starting point for discussion on the role and advantages of didactic games in teaching a foreign language at the intermediate and upper-intermediate level.

Key words: didactic games, game teaching method, Russian language teaching methodology, active teaching method