

## **ИГРА КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ**

Основные цели преподавания русского языка как иностранного – формирование мотивации к обучению, развитие коммуникативных навыков и навыков самостоятельной работы. Игровые технологии – эффективный метод в образовательном процессе. В игре развиваются коммуникативная, речевая и языковая компетенции. Задача, которая преследуется при применении игровых форм обучения – повысить заинтересованность иностранных студентов в скорейшем освоении изучаемого предмета.

Применение игровых методов обучения в аудиторной работе оказывается особенно эффективным средством на начальном этапе обучения. Игра способствует активизации иноязычной речевой деятельности обучающихся, основанной на воспроизведении разнообразных ситуаций, существующих в реальной жизни. Более того, игры позволяют сформировать благоприятный микроклимат в учебной группе.

Игра должна быть интересной, активной, непродолжительной. Она должна вносить занимательный элемент в урок, не усложнять его, а разнообразить. Несомненно, важно задать студентам определённую программу их действий, привести примеры, предоставить образец. Однако, как представляется, важнейшими факторами в этом процессе, на что обращают внимание и психологи, являются личные качества обучающихся, их творческие способности, уровень их мотивации к овладению русским языком как иностранным.

В целом можно выделить две основные категории игр – игры лингвистической направленности (формирование фонетических, лексических, грамматических навыков; отработка правильных форм употребления, точности смыслового восприятия) и коммуникативные игры (успешный информационный обмен, навыки общения, адекватное реагирование на меняющуюся ситуацию и т. д.).

Использование грамматических игр на уроках РКИ является необходимым дополнением к основным грамматическим темам, поскольку грамматика русского языка вызывает большие сложности для иностранных учащихся. Решаемые при этом задачи состоят в: 1) отработке грамматических конструкций русского языка; 2) активизации пассивных грамматических знаний; 3) соотнесении

изученных грамматических конструкций с реальными условиями их функционирования в речи; 4) закреплении грамматического материала.

В рамках формирования коммуникативной компетенции обычно выделяют три основных компонента: лингвистический, социолингвистический и прагматический. При этом первым этапом в формировании коммуникативной компетенции, как правило, является вводно-коррективный курс, в ходе которого происходит ознакомление обучающихся с фонетическими и интонационными особенностями оформления русской речи и звуко-буквенными соответствиями русского языка, правильной интонацией высказываний в зависимости от их цели и смысловой нагрузки (повествование, вопрос, восклицание/побуждение).

Лингвистические игры могут различаться: 1) по принципу взаимодействия участников (соревновательные, диалоговые, командные, нацеленные на сотрудничество) и 2) по основному виду деятельности (получение, сбор и обмен информацией; достижение компромисса; разрешение проблемных ситуаций; разгадка головоломок; карточки и игровое поле; ролевые игры и др.). Лингвистические игры направлены на овладение лексическими, фонетическими, грамматическими знаниями, умениями и навыками; их можно использовать на каждом этапе развития речевых навыков и их коррекции.

Социолингвистический компонент предполагает надлежащую ориентированность и способность обучающихся следовать в процессе коммуникации общепринятым социальным нормам. Владение социолингвистическим компонентом позволяет осуществлять выбор и использовать языковые формы, ориентируясь на социальные нормы (правила хорошего тона, нормы общения между представителями разных поколений, полов, классов и социальных групп, языковое оформление определенных ритуалов, принятых в данном обществе).

Прагматический компонент охватывает навыки применения языковых средств в процессе выполнения тех или иных конкретных функций, следования определенным моделям поведения, выражения эмоционального отношения (иронии, надменности), использования фразеологических оборотов и т. д.

Часто также разграничивают языковые и речевые игры. Языковые нацелены на изучение всех аспектов русского языка как иностранного (формирование у обучающихся фонетических, лексических и грамматических навыков речевой деятельности). При этом важнейшим этапом в процессе обучения русскому языку как иностранному считается работа над лексикой, поскольку, обладая определенным словарным запасом, учащийся уже в состоянии осуществлять языко-

вую коммуникацию. Цель лексических игровых заданий – 1) активизация запоминания лексических единиц; 2) повторение изученного материала; 3) проверка уровня сформированных умений и навыков, 4) расширение и закрепление словарного запаса и, тем самым, 5) формирование базы для дальнейшего развития речевых навыков и умений.

Задача речевых игр - сформировать навыки во всех видах речевой деятельности, непосредственно необходимые для успешной коммуникации.

По формируемым компетенциям среди лингвистических игр выделяют некоммунитивные, предкоммунитивные и коммуникативные. Некоммунитивные направлены на усвоение и отработку языковых форм, моделей, лексики, синтаксических конструкций. Предкоммунитивные помогают развивать речевые навыки и умения, подготавливают к общению на изучаемом языке, формируют и закрепляют лингвистическую базу, необходимую для коммуникации, расширяют лексический минимум и активный словарь обучаемых. Объем и состав лексического минимума зависит от целей и этапа обучения.

На этапе коммуникативных игр происходит формирование коммуникативной компетенции. В каждом из упомянутых случаев применяется определённый вид учебной игры, наиболее соответствующий задачам обучения - аудированию, чтению, говорению или письму. Коммуникативные игры предполагают владение социальными стереотипами и выполняют важную роль в правильном выборе надлежащей формулы речевого этикета: формы обращения к собеседнику, способа выражения заинтересованного отношения, просьбы, благодарности. В ходе этого вида игр у иностранной аудитории вырабатывается умение ориентироваться в различных коммуникативных ситуациях. Среди возможной тематики: «Давайте познакомимся» (ставится задача применить соответствующие ситуации фразы приветствия и прощания, формы местоимений (ты/вы), формулы знакомства), «Будьте добры...» и др.

Ролевые игры (аналитика, эксперта, комментатора, психолога-консультанта и т. п.), придают увлекательный характер игровому общению и, помимо оживления процесса обучения, привнесения в него динамики и переключения внимания слушателей, позволяют повысить эффективность усвоения материала в непривычной языковой среде за счет «встраивания» новых языковых и фонетических образов в уже имеющийся у слушателей опыт ситуативной коммуникации. «Наложение» новой лексики на закреплённые в памяти слушателей привычные модели поведения в ситуациях, создаваемых или воспро-

изводимых заданными условиями игры, создают в сознании обучающихся ассоциативные связи между звуковыми образами вводимых слов и конкретными действиями, объектами и процессами, используемыми в игре.

Участие в игре может носить командный или состязательный характер, диалоговый, иметь вид викторины или индивидуальной ситуативной импровизации. Креативный характер использования усвоенной лексики и грамматических явлений повышается при введении тех или иных ограничителей – времени на реагирование, состязательности, ограничения лексических или грамматических рамок высказываний словарным запасом и грамматическим материалом, изученным на прошлом занятии. Это может быть также коллективная форма составления импровизированного устного рассказа с последовательным дополнением каждым из участников новых элементов в спонтанно формируемый сценарий (такая форма хороша еще и тем, что в ее процессе учащиеся внимательно слушают друг друга).

Неверно было бы воспринимать коммуникативные игры лишь как способ разрядки и переключения внимания обучающихся, хотя и это важно, если они устали, или необходимо сменить вид познавательной деятельности. Коммуникативные игры, когда активно включается в работу воображение иностранных слушателей, - это такая же полноценная и не менее важная часть учебного процесса, чем пересказ текста, выполнение упражнений или других видов работ на занятии. Более того, коммуникативные игры, стимулирующие потребность говорить, можно считать связующим звеном между учебным процессом и реальным миром социального общения, поскольку именно в них слушатели РКИ максимально используют полученные языковые знания и навыки говорения.

Основная роль преподавателя в игровом процессе – контроль и наблюдение, фиксация допущенных участниками лингвистической или коммуникативной игры ошибок. При подведении итогов – определить победителей, проанализировать, доходчиво объяснить и исправить основные допущенные ошибки.