

ИГРА В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

А. РЕПОНЬ

Университет им. Матая Бэла,
г. Банска Быстрица, Словацкая Республика

Современное время предъявляет повышенные языковые требования к молодому поколению. Знание иностранного языка часто становится необходимостью. Этот факт, привлекательная перспектива путешествия в другие страны, возможность успешного трудоустройства на рынке труда, а также другие, подобные мотивы, побуждают учеников продвигаться вперед в изучении языков мира. Учащиеся должны развивать свои устные и письменные выражения, чтение и аудирование текста. По нашему мнению, совершенствованию этих компетенций также способствует использование дидактических языковых игр. Это один из вариантов, который может не только разнообразить урок для учеников, но и научить их многому новому в ненасильственной форме. В статье рассматриваются игры как одно из основных занятий в жизни человека, и в то же время подчеркиваем, что игра – это свободно выбранная деятельность, ведущая к определенной цели, и ценность ее заключается в ней самой. Бесспорно ее благотворное влияние на психологическое и физическое развитие детей, так и на жизнь подростков и взрослых. В статье мы предлагаем разнообразный сборник дидактических игр, которые подходят для обучения русскому языку в начальной школе, но главным образом в основной школе (7-й, 8-й, 9-й классы) и в средней школе в Словакии.

Ключевые слова: игра, дидактическая игра, русский язык как иностранный /РКИ/, ученик, учитель, воспитание, образование в Словакии.

В процессе обучения происходит взаимодействие ученика и учителя, используются не только стили и методы обучения, а в достижении цели употребляются также книги, учебники, современные пособия, новейшие методы обучения, задачей которых является заинтересовать ученика. К таким методам можно отнести и дидактические игры, целью которых является обучение учащегося изучаемому предмету в игровой форме.

Хорошо ли играть на уроке? Ученик не может сидеть 45 минут в классе и просто слушать. Такая концентрация немыслима не только на уроках математики, но и на уроке иностранных языков, в том числе русского языка, который в системе обучения иностранным языкам в Словакии является вторым языком вслед за английским языком. Мы

уверены, что именно игра может заинтересовать ученика и вовлечь его в учение. В игровой форме он узнает больше того, что требует от него учитель.

Дидактическая игра является частью дидактики как таковой. Авторы публикации З. Валентовичова и С. Красна «Дидактические игры в обучении иностранному языку (не только) в свободное время» называют общую дидактику «исходным пунктом дидактических игр» [6: 6].

«Дидактические игры основаны на деятельности, связанной с соревнованием. Своей конкурентоспособностью они поддерживают активность, самостоятельность, изобретательность, креативность в действии и мышлении. Они имеют эмоциональный эффект (учащиеся переживают игру) и поэтому подходят для мотивации» [6: 7].

Маняк и Швец рассматривают игру как одно из основных занятий в жизни человека, и в то же время, как Валентовичова и Красна, подчеркивают, что это свободно выбранная деятельность, ведущая к определенной цели, и ценность ее заключается в ней самой [2].

Ряд авторов сходятся во мнении, что игру не следует рассматривать исключительно как средство развлечения, так как ее сущность гораздо глубже или сужать ее назначение до периода детства. Бесспорно ее благотворное влияние на психологическое и физическое развитие человека, как на жизнь детей, так и на жизнь подростков и взрослых. В педагогическом словаре подчеркивается, что игра отличается по своей природе от работы или обучения, но тем не менее является частью всей нашей жизни [13].

«Учебник не теряет своего значения даже в век Интернета и по-прежнему остается важнейшим дидактическим пособием. Однако учебник не должен быть единственным дидактическим инструментом, используемым учителем» [3: 120].

Значит, помимо учебников, следует использовать и другие средства, например, дидактические игры, а что они из себя представляют?

«При обучении иностранным языкам большое значение имеет использование дидактических игр. Дидактическая игра – действенный, мотивирующий вид занятий преимущественно коммуникативного характера. Дидактическая игра является одним из наиболее эффективных средств, позволяющих вызвать интерес к обучению. Когда ученик вовлечен в ход игры, он легче усваивает предмет, быстрее запоминает новую информацию, обучение приносит ему радость» [3: 132].

Какое значение игра имеет для школьников?

Значение дидактической игры заключается в следующем: «1. игра активизирует мышление и внимание школьника; 2. стимулирует речь; 3. вызывает потребность говорить; 4. создает бодрое, радостное настроение как у учащихся, так и у учителя.

В этом смысле обучение в игровой форме помогает решить одну из наиболее серьезных методических проблем — проблему мотивации речи, а также способствует развитию творческих отношений с языком» [3: 132].

В дидактических играх важны возраст учащихся, смысл игры, продолжительность, точные правила и роль учителя в этом процессе. Требования с педагогической точки зрения заключаются в том, чтобы учащиеся понимали смысл игры, игра носит добровольный характер, мы не можем принуждать учеников, она должна развивать отдельные сферы учащихся – интеллектуальную, эмоциональную и физическую. Функции игры могут быть разными, одна и та же игра может иметь несколько функций, к которым относят воспитательную функцию, которая предполагает развитие внимания, памяти, владение иностранным языком; коммуникативную функцию – вызывает эмоции, сплачивает коллектив; развлекательную функцию – это добро, позитивная атмосфера на уроке, и расслабляющую функцию – она снимает напряжение от обучения [3: 132-134].

Основная задача учителя – мотивировать ученика, чтобы он заинтересовался игрой и захотел играть, ведь если интереса со стороны ученика нет, обратной связи не будет и игра не будет иметь смысла. Важно, чтобы игра соответствовала возрастной категории учащихся и заданной теме, которую они изучают, а служила повторению учебной программы. Ученики должны знать, какова цель игры, чтобы они знали ее смысл, иначе они не захотят участвовать в игре. В наше время правильно мотивировать учеников – это большое искусство, учителю предстоит многое сделать, чтобы заинтересовать их и вовлечь в игру всех, но обычно, если один начинает, остальные присоединяются, но иногда бывают и исключения с пренебрежительным отношением до конца урока. Учитель не может заставлять учеников, поэтому игра остается добровольной. Очень важно, какую игру выбирает учитель, так как он должен учитывать состав учащихся в классе, а также виды игр, которые делятся на разные категории.

По развитым языковым знаниям мы делим дидактические игры на: 1. фонетические; 2. лексические; 3. грамматические; 4. развивающие речевое общение. «Деление дидактических игр по предметному уровню: А. учебный план на уровне А1–А2; В. учебный план на уровне А2–В1; С. учебный план на уровне В2 [1: 3].

В этой части работы мы предлагаем разнообразный сборник дидактических игр, которые подходят для обучения русскому языку в начальной школе (7-й, 8-й, 9-й классы) и в средней школе. Хотим обратить внимание на то, что конкурентоспособность, соперничество является движущей силой не только среди учащихся младших возрастных категорий, но и среди учащихся средней школы.

В нашей работе мы опираемся на собственный опыт дидактических игр, которые мы подготовили для учеников средней школы в 2021/2022 учебном году. Представляем перечень игр, которые мы практически применяли на занятиях с учащимися 1 и 2 классов средней школы, изучающими русский язык как второй иностранный, языковой уровень А2. Дидактические игры предназначены для развития не только языковых навыков учащегося, но и его коммуникативных, социолингвистических (речь в обществе) и прагматических навыков (умение использовать словарный запас, объединять слова в предложения).

Дидактические игры для укрепления коммуникативных навыков

В эту группу мы включили игры, которые развивают у учащихся способность выражать свои мысли на иностранном языке (диалог, интервью, беседа).

Бросать кости

Учитель делит учащихся на пары или группы. Учащиеся бросают кубик, и каждая сторона кубика представляет выполнение одной задачи. Учитель готовит задания, которые ученики будут выполнять заранее в конвертах. Он пометит конверты цифрами от 1 до 6, чтобы учащиеся могли выбрать конверт, совпадающий с числом, полученным при броске костей. Задания в конвертах могут быть разными – описание предмета, сравнение предметов на русском языке, создание и постановка диалога с одноклассником, чтение стихотворения на русском языке и т.д. Дидактическая игра развивает у учащихся навыки общения, сотрудничества, соперничества, смекалки и творчества. Данная игра подходит учащимся с любым стилем обучения по сенсорным предпочтениям, так как напрямую зависит от заданий и задач, которые они находят в конвертах. Предлагаем учителям вкладывать в конверты разнообразные задания.

История

В начале учитель задает тему рассказа – скажет учащимся, что они будут создавать (сказку, фантастику, детектив и т. д.). Затем учитель начинает рассказывать историю на русском языке (одно – две предложения), и каждый ученик помогает закончить историю одним предложением на русском языке. Вместе они придумывают историю, у которой есть сюжет. Эта дидактическая игра интересна тем, что у каждого ученика есть возможность изменить историю по своему усмотрению. Часто создаются юмористические сочетания предложений. Игра подходит для учащихся, предпочитающих аудиальный и вербальный стиль обучения.

Решение реальных проблем

Мы относим эту деятельность к ситуационным методам. Учитель знакомит учащихся с жизненной ситуацией и рассказывает им о проблеме, задавая различные вопросы (Что бы вы сделали, если бы...). Основная задача – связать школьную среду с реальностью, познакомить с проблемами, с которыми люди сталкиваются в повседневной жизни. Цель – решить задачи, используя собственный опыт и знания. Проблемы, с которыми придется столкнуться учащимся, имеют несколько решений. По этой причине учителю труднее оценить правильность решений ученика. Однако занятие гораздо интереснее для школьников. Благодаря этому они столкнутся с различными альтернативами решения проблем. Учащиеся могут решать задачи в парах или в группах. Тем самым они развивают коммуникативную компетенцию, что очень важно при обучении любому иностранному языку. В общении они также осваивают произношение русских слов, артикуляцию, учатся ставить ударение на правильные гласные. Подходит для вербально ориентированных студентов, которые быстрее всего улучшают свои навыки, общаясь на иностранном языке.

Дидактические игры для закрепления словарного запаса

С помощью этих игр учащиеся приобретают новый словарный запас и повторяют слова, которые они уже выучили. Кроме того, они тренируют свою память и учатся быстро реагировать.

Бросать кости немного по-другому

Еще одна, но не менее интересная игра с кубиками – ученик бросает кубик и в зависимости от выпавшего числа ученики должны написать в тетради как можно больше слов, начинающихся с выбранной буквы. Учитель всегда определяет другую начальную букву из русского алфавита,

на которую учащиеся как можно быстрее пишут слова. В этой дидактической игре учащиеся проверяют свой словарный запас, попрактикуются в правописании и научатся быстро реагировать. Целесообразно включать игру в занятия с учениками, предпочитающими наглядно-вербальный стиль обучения.

Земля-вода-воздух

Учитель произносит одно из слов: земля, вода, воздух. Учащиеся должны быстро реагировать на основе ассоциаций, т.е. произнести слово на русском языке, имеющее отношение к земле, воде или воздуху. Например, если учитель говорит «земля», задача ученика сказать «дерево», «дом», «собака». Если учитель говорит «вода», учащийся отвечает словом «рыба», «водоросль» и т. д. Если ученик ошибается, он выбывает из игры. Игра помогает повторять словарный запас. Подходит для учащихся, предпочитающих аудиальный и визуально-вербальный стиль обучения.

Предметная коммуникативность в геймификации

Особенным интересом обучающихся пользуется такой подход геймификации, как предметно-коммуникативные игры — для тренировки лексической памяти. Учитель вызывает учеников к столу, на нем приготовлено 10 предметов, которые накрыты. Учитель открывает предметы на 20 секунд. Задача учащихся будет состоять в том, чтобы запомнить как можно больше предметов. После этого учитель закрывает предметы, а ученики идут записывать в тетрадь по-русски то, что они запомнили из предложенных предметов. Учитель перестает писать через две минуты. Побеждает ученик, который грамматически правильно (по-русски) ввел наибольшее количество предметов. Кимо игра подходит для всех стилей обучения учеников, потому что ученики двигаются, наблюдают за объектами глазами и, наконец, записывают то, что они запомнили, на бумаге.

Поэты

Учитель произносит предложение на русском языке, а учащиеся должны продолжать составлять предложения, чтобы придумать короткое стихотворение. Отдельные строки/предложения должны рифмоваться. Учащиеся записывают отдельные слова на доске. Учащиеся, предпочитающие кинестетический, визуально-вербальный и аудиальный стиль обучения, будут активно участвовать в игре.

Мы соревнуемся в пении

В обучение русскому языку целесообразно включить соревнование по чтению или пению русских стихов и песен, во время которых все учащиеся встают, разделяются на две группы (например, девочки и мальчики) и по очереди читают/поют стихи наизусть.

Побеждает та группа, которая споет и прочитает больше русских стихов. Игра поможет ученикам запомнить тексты песен и освоить произношение русских слов. Это занятие можно провести и с шутками (Мы соревнуемся с шутками). Есть учебники, в которых также короткие анекдоты на русском языке. Преподаватель может постоянно давать ученикам задание запомнить шутки для следующего урока, затем они будут проверять их на конкурсной основе. Задание «Соревнуемся в пении» подходит только позже, когда учащиеся знают наизусть несколько стихотворений или песен (из учебника или из дополнительных материалов, предоставленных учителем). Рекомендуем эту дидактическую игру для тех учеников, которые нуждаются в движении и небольшом «перерыве» в ходе очередного урока.

Тематическая головоломка

Эта дидактическая игра требует от учителя заранее подготовить вспомогательный материал, с которым будут работать учащиеся, например материал/картинка на тему частей тела. Учитель вырезает отдельные названия частей тела. Ученики должны сопоставить названия частей тела с картинкой. Побеждает та пара или группа, которая окажется самой быстрой. Это задание можно подготовить для любой другой темы. Если учащиеся берутся за памятники своей страны, учитель может подготовить изображения памятников и специально вырезать названия этих памятников. Задача та же – как можно быстрее сопоставить название памятника с фотографиями данного памятника. Подходит для учащихся, предпочитающих визуально-невербальный стиль обучения.

Цепочка

Цепочка — это игра, которую можно адаптировать к любой учебной программе. Мы использовали ее на практике для темы «Животные и растения». Учитель записывает на доске предложение, которое читает каждый ученик, в нашем случае это было предложение: «Я гуляю по лесу и вижу...» Задача учащихся – закончить последнее слово в предложении – какое-нибудь животное или растение из леса. Цепочка в том, что ученик

должен всегда повторять то, что его одноклассники видели в лесу до него. Первый ученик видит лису, поэтому говорит: «Я гуляю по лесу и вижу лису». Второй ученик говорит то, что видел первый ученик, плюс добавляет то, что он видел: «Я гуляю по лесу и вижу лису и волка». С помощью этой игры студенты тренируют не только словарный запас, но и свою память. Подходит для студентов, предпочитающих вербальный и слуховой стиль обучения.

Туристическое агентство

Туристическое агентство — это дидактическая игра, которую можно реализовать как проектное обучение в течение одной недели. Учитель делит учащихся на три-пять групп. У каждой группы будет свое турагентство, для которого придумают название и логотип. Преподаватель назначает каждой группе регион Российской Федерации/русскоязычную страну/родную страну/область/город, на исследовании которых учащиеся сосредоточатся. Их задачей будет изучение как можно большего количества информации о данной стране или территории, знакомство с историей региона или страны, поиск природных красот и памятников, составление списка охраняемых растений или животных, обитающих в данной территории.

Игра развивает творческие способности и смекалку учащихся. Учащиеся представляют, что у них есть офис, и вместе создают плакат, ища способы лучше представить это место другим одноклассникам. В рамках игры учителю не обязательно проводить с учащимися все нижеследующие действия. Он может выбрать только некоторые и регулировать активность субъекта по времени.

Задачи, которые студенты должны выполнить в турфирме:

1. Придумать название турфирмы.
2. Придумать и нарисовать логотип туристического агентства.
3. Нарисовать флаг страны.
4. Нарисовать карту и отметить на ней место, где находится турагентство. Затем отметить на карте важные города, водные пути и горные хребты. Обратить также внимание на достопримечательности — замки, крепости, пещеры, исторические памятники, природные красоты и т. д.
5. Создать из картона и различных отрезков ткани традиционный костюм, характерный для данной страны, области, региона (ученики вырезают модель персонажа из картона, из отдельных тканей вырезают детали одежды и приклеивают их к модели).

6. Приготовить простое национальное блюдо или какое-нибудь фирменное блюдо (блины — русские соленые и сладкие блины, чай, русское мороженое, пироги).
7. Научиться петь традиционную русскую песню/выучить танцевать типичный русский танец ("казачок" - казачий народный танец).
8. Представить свое туристическое агентство.

Учащиеся могут представить свои туристические агентства в рамках своего класса или, по возможности, перед более широкой аудиторией (несколько классов, школа) на Дне русской культуры или другой школьной программе.

Для работы требуется материал, который необходимо подготовить заранее. Учащиеся будут работать с такими учебными пособиями, как Интернет, книги, атласы и энциклопедии. Что касается материальных пособий, то им потребуются рисунки, оберточная бумага, цветная бумага, картон, ткани, клей, фломастеры, мелки, вода и temperные краски, продукты, из которых они будут готовить пищу. Учитель должен разрешить учащимся работать не только в классе, отличном от языкового, а именно в компьютерном классе, на кухне или лаборатории.

Из вышеизложенного следует, что игра в учебном процессе не может быть произвольной деятельностью учащихся, она имеет свои правила, по которым она организована и протекает в ограниченном времени и пространстве. Игру можно использовать на любом этапе урока. Если игра является частью этапа мотивации, она должна быть короткой и увлекательной. Во время изложения хорошо применять игру, в которой учащиеся решают задачу — это так называемое проблемное обучение. Отметим, что игра чаще всего используется для отработки или повторения материала, что активизирует учащихся и подтверждает их знания. Мы можем зафиксировать тему с любой игрой, которая имеет отношение к теме. В этой фазе при повторении игры участвуют все учащиеся, но при проверке своих знаний обычно в игре участвует только один учащийся.

Существует большое количество игр, которые подробно описаны в книжных изданиях. Учеников также можно обучать в виде загадок, игр, секретов, головоломок и др. Игры можно комбинировать как угодно. Их результат зависит от заинтересованности учителя, его мотивации и готовности к уроку, уровня владения иностранным языком, пройденной темы, но особенно от состава учащихся в классе. Наш практический опыт подтвердил гипотезу о том, что игра привлекает внимание всех учащихся и в конечном итоге все ученики в классе приняли в ней участие.

ЛИТЕРАТУРА

1. Eibenová, K. a i. Hry ve výuce ruštiny. Brno : 2013.
2. Maňák, J. – ŠVEC, V. Výukové metody. Brno : Paido, 2003. ISBN: 80-7315-039-5.
3. Nedomová, Z. a i. Metodika výuky ruského jazyka na 2. stupni základních škol a středních školách z pohledu pedagogické praxe – náměty pro začínajícího učitele. Ostrava : 2010, s. 120.
4. Petříková, A. a i. Didaktika ruštiny II. Prešov : 2013, s. 132.
5. Prucha, J. – Walterová, E. – Mareš, J. Pedagogický slovník. Praha : Portál. 2009. ISBN: 9778-80-7367-647-6.
6. Valentovičová, Z. – Krásna, S. Didaktické hry v cudzojazyčnej edukácii (nielen) vo voľnom čase. Brno : Tribun EU, 2014. ISBN: 978-80-263-0719-8.

REFERENCES

1. Eibenova, K. a i. Hry ve vý'uce rushtiny. Brno : 2013.
2. Manha'k, J. – Shvec, V. Vy'ukove' metody. Brno : Paido, 2003. ISBN: 80-7315-039-5.
3. Nedomova, Z. a i. Metodika vy'uky ruske'ho jazyka na 2. stupni za'kladni'ch shkol a str'edni'ch shkola'ch z pohledu pedagogicke' praxe – name' ty pro zachi'naji'ci ho uchitele. Ostrava : 2010, s. 120.
4. Petri'kova', A. a i. Didaktika rushtiny II. Preshov : 2013, s. 132.
5. Prucha, J. – Walterova', E. – Maresh, J. Pedagogicky' slovni'k. Praha : Porta'l. 2009. ISBN: 9778-80-7367-647-6.
6. Valentovichova', Z. – Kra'sna, S. Didakticke' hry v cudzojazychnej eduka'cii (nielen) vo vol'nom chase. Brno : Tribun EU, 2014. ISBN: 978-80-263-0719-8.

ԽԱՂԸ՝ ՌՈՒՄԵՐԵՆԸ ՈՐՊԵՍ ՕՏԱՐ ԼԵԶՈՒ ՌԻՍՈՒՑՄԱՆ ՄԵԶ

ԱՆՏՈՆ ՌԵՊՈՆ

✉ antonrepon@gmail.com

ՄԱՏԵՅ ԲԵԼԱ ՀԱՄԱԼՍԱՐԱՆ

Բանսկա Բիստրիցա, Սլովակիայի Հանրապետություն

Ժամանակակից սերնդի վրա ավելացնում են լեզվական պահանջները: օտար լեզվի իմացությունը հաճախ դառնում է անհրաժեշտություն: այս փաստը, այլ երկրներ ճանապարհորդելու գրավիչ հետանկարը, աշխատաշուկայում հաջող զբաղվածության հնարավորությունը, ինչպես նաև նմանատիպ այլ դրդապատճառները խրախուսում են ուսանողներին առաջ շարժվել աշխարհի լեզուների ուսուցման գործում: աշակերտները պետք է զարգացնեն իրենց բանավոր և գրավոր արտահայտությունները՝ կարդալով և լսելով տեքստը: մեր կարծիքով, դիդակտիկ լեզվական խաղերի կիրառումը նույնպես նպաստում է այս իրավասությունների կատարելագործմանը: սա այն տարբերակներից է, որը կարող է ոչ միայն դիվերսիֆիկաց-

նել դասը ուսանողների համար, այլև նրանց սովորեցնել շատ նոր բաներ ոչ բռնի ձևով:

Հոգվածում խաղերը դիտարկվում են որպես մարդու կյանքի հիմնական զբաղմունքներից մեկը և միևնույն ժամանակ ընդգծվում է, որ ուսուցանող խաղը ազատ ընտրված գործունեություն է, որը ունի կոնկրետ նպատակ և արժեք: Դրա բարերար ազդեցությունը երեխաների հոգեբանական և ֆիզիկական զարգացման, ինչպես նաև դեռահասների և մեծահասակների կյանքի վրա անհերքելի է: Հոգվածում մենք առաջարկում ենք դիդակտիկ խաղերի բազմազան հավաքածու, որոնք հարմար են ռուսերենի ուսուցման համար տարրական դպրոցում, բայց հիմնականում՝ հիմնական դպրոցում (7-րդ, 8-րդ, 9-րդ դասարաններ) և Սլովակիայի միջնակարգ դպրոցներում:

Բանալի բառեր՝ խաղ, դիդակտիկ խաղ, ռուսերենը որպես օտար լեզու /RFL/, ուսանող, ուսուցիչ, դաստիարակություն, կրթություն Սլովակիայում

GAME IN TEACHING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

ANTON REPON

MATEJ BEL UNIVERSITY
Banska Bystrica, Slovak Republic

Modern time imposes increased language requirements on the younger generation. Knowledge of a foreign language often becomes a necessity. This fact, the attractive prospect of travelling to other countries, the possibility of successful employment in the labor market, as well as other similar motives, encourage students to move forward in learning the languages of the world. Students should develop their oral and written expressions, reading and listening to text. In our opinion, the use of didactic language games also contributes to the improvement of these competencies. This is one of the options that can not only diversify the lesson for students, but also teach them a lot of new things in a non-violent way.

The article considers games as one of the main activities in human life, and at the same time emphasizes that the game is a freely chosen activity leading to a specific goal, and its value lies in itself. Its beneficial effect on the psychological and physical development of children, as well as on the lives of adolescents and adults, is undeniable. In the article we offer a varied collection of didactic games that are suitable for teaching Russian in elementary school, but mainly in basic school (7th, 8th, 9th grade) and in secondary school in Slovakia.

Key words: Game, Didactic game, Russian as a foreign language /RFL/, student, teacher, upbringing, education in Slovakia

Информация о статье: статья поступила в редакцию 4 июня 2023 г., подписана к печати в № 1 (116) 2023 27.06.2023.