

Практикум

ИГРЫ НА УРОКАХ РКИ

Азарина Л.Е.

Центр международного образования МГУ имени М.В. Ломоносова

В статье рассматриваются некоторые типы игровых заданий, направленных на развитие коммуникативных навыков у изучающих русский язык как иностранный.

Ключевые слова: *игровые задания, коммуникативные игры, речевая деятельность, русский язык как иностранный.*

Игровые задания являются важной составляющей процесса обучения языку. В самом общем виде в методиках преподавания языков выделяют игры лингвистические и коммуникативные. В лингвистических акцент делается на точности, например, нужно назвать правильную форму слова, антоним и т. п. В центре внимания коммуникативных игр – успешный обмен информацией. В этом случае лингвистический аспект, хотя по-прежнему важен, не является самоцелью. Конечно, граница между этими двумя типами игр весьма условна, и для того, чтобы успешно выполнить коммуникативное задание, требуется использование адекватной лексики и грамматики. Поэтому при подготовке коммуникативных игр важно заранее определить, какой языковой материал потребуется, и убедиться в том, что учащиеся владеют им.

Популярность игровых заданий при обучении языку совершенно обоснованна. Можно назвать несколько их ключевых функций.

1. Игры помогают **повысить интерес** учащихся к тем аспектам, которые могут казаться им скучными, и таким образом **сделать процесс обучения более плодотворным**. Закрепление старых и приобретение новых речевых навыков и умений в игровой форме происходит более активно.

2. В игре создается непринужденная, **приближенная к ситуации реального общения обстановка**, в которой наиболее полно реализуется коммуникативный потенциал учащихся, и таким образом **снижается языковой барьер**.

3. Многие игры представляют собой коллективную форму работы. В таких играх значительно **увеличивается объем речевой деятельности** учащихся. Кроме того, работа в парах или хоромы помогают преодолеть боязнь допустить ошибку.

4. В ходе игры роль преподавателя – это большей частью роль наблюдателя. Преподаватель передвигается между группами, фиксирует ошибки, чтобы потом разобрать их. Таким образом, игра может быть хорошим **диагностическим полем для преподавателя**.

Игры можно разделить на соревновательные и нацеленные на сотрудничество, совместную работу. При обучении иностранному языку второй тип предпочтительнее, поскольку необходимость соревноваться и ограниченность во времени мешают сосредоточиться на том, чтобы правильно использовать грамматические формы.

В основе игры лежит определенный вид деятельности: угадывание, обмен информацией, дискуссия с достижением компромиссного решения и др. Подробную классификацию игр по основному виду деятельности предложила английский педагог Джилл Хэдфилд (Jill Hadfield). Она выделила следующие типы игр:

- 1) игры, нацеленные на получение информации;
- 2) игры-загадки;
- 3) поисковые игры;

- 4) игры на совмещение;
- 5) игры на достижение компромисса;
- 6) обмен и сбор;
- 7) комбинирование;
- 8) расстановка;
- 9) карточки и игровое поле;
- 10) игра-проблема;
- 11) головоломка;
- 12) ролевая игра;
- 13) игра-симуляция и некоторые другие.

Разнообразие видов деятельности очень важно: новизна помогает поддерживать интерес и внимание учащихся.

Далее мы рассмотрим более подробно некоторые виды игр. Речь будет идти преимущественно об играх для продвинутого этапа обучения, хотя некоторые из них вполне могут быть адаптированы для любого уровня.

В основе многих игр лежит принцип анкетирования, причем предпочтительнее анкеты не в вопросной форме, а в виде незаконченных предложений, с тем чтобы вопросы учащиеся сформулировали сами, когда будут обмениваться информацией.

1. «Давайте узнаем больше друг о друге»

На первом уроке знакомство можно сделать более интересным, если не просто попросить студентов рассказать о себе, а предложить им заполнить анкеты следующего типа.

Дополните предложения

Моё любимое место на Земле – ...

В детстве я мечтал(а) ...

В ближайшие несколько недель я бы хотел(а) ...

Лучшее, что случилось со мной за последние 12 месяцев, это ...

Больше всего я боюсь ...

Больше всего я люблю ...

Если бы я не приехал(а) в Россию, я бы поехал(а) ...

Русский язык ...

Следующий этап – построение вопросов к данным высказываниям. Преподаватель может помочь студентам, записав вопросы на доске.

Цель игры – поговорить с каждым человеком в группе, ответить на вопросы партнера и запомнить информацию о нем.

В конце игры преподаватель собирает анкеты и выборочно читает утверждения. Например, «Этот человек написал, что больше всего он любит спать после обеда». Задача студентов – вспомнить, кто это.

На начальном этапе эта игра может выглядеть так:

Фамилия, имя _____
 Дата рождения _____
 Домашний адрес _____
 Телефон _____ 8-888-888-88-88 _____
 e-mail _____
 Семейное положение _____
 Профессия _____
 Национальность _____
 Иностранные языки _____
 Хобби _____

В анкете заполнен лишь один пункт. Нужно найти того человека, к которому относятся эти данные, и заполнить анкету, задав соответствующие вопросы.

2. «Жизнь в этом городе»

Используя такого же рода анкетирование, на краткосрочных курсах на последнем уроке интересно обсудить впечатления студентов, полученные от проживания в вашей стране.

Закончите предложения. Расскажите, как вы чувствуете себя в Москве.

1. *Моё первое впечатление в Москве – это ...*
2. *Когда я впервые приехал в Москву, мне показалось странным, что ...*
3. *В общем, москвичи ...*
4. *По сравнению с моим родным городом Москва ...*
5. *Я обязательно посоветую своим друзьям посмотреть в Москве ...*
6. *Если бы я знал заранее, я бы взял с собой в Москву ...*
7. *Самое трудное для иностранцев в Москве – это ...*
8. *Если бы я был мэром Москвы, я бы ...*

Какие вопросы вы зададите вашему собеседнику, если хотите узнать его мнение? Сравните ваши ответы.

3. «Докажите или опровергните»

Следующая игра также основана на принципе сбора информации. В карточках, которые получают студенты, содержатся разного рода утверждения. Например:

1. *Большинство людей любит спорт. Самый популярный вид спорта – футбол.*
2. *Люди больше любят кошек, чем собак.*
3. *Большинство людей предпочитает жить за городом.*
4. *Все читали «Войну и мир».*
5. *Ни один человек из этой аудитории никогда не лежал в больнице со сломанной ногой.*
6. *В классе есть человек, который никогда не плавал в море.*
7. *Никому не нравятся фильмы ужасов.*

Задача – опросив всех людей в группе, собрать достаточно информации для того, чтобы опровергнуть или доказать каждое высказывание, приведя аргументы. В отличие от предыдущей игры, здесь у всех разные наборы утверждений, соответственно, предполагаются разные вопросы. Преподаватель должен проследить, чтобы вопросы были составлены верно во избежание многократного повторения ошибок. Эта игра очень удобна для включения в нее какого-либо грамматического задания. К примеру, можно отработать степени сравнения прилагательных и наречий, предложив такого рода утверждения: «Люди считают, что собаки добрее кошек», «Один человек в классе выше, чем его отец» и т. п.

В играх, о которых будет идти речь далее, коммуникативный аспект также сочетается с выполнением определенного грамматического задания.

4. «Консультация психолога»

В процессе этой игры студенты учатся давать советы и рекомендации. Поэтому на этапе подготовки надо обратить внимание на необходимые в игре речевые конструкции и грамматику, в первую очередь – использование видов в утвердительных и отрицательных конструкциях.

В качестве примера можно предложить следующие фразы.

СОВЕТЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ

Знакомый, у которого проблемы с весом, обратился к вам за советом. Что вы можете посоветовать ему?

Я советую вам меньше есть и больше двигаться.
Я рекомендую вам меньше есть и больше двигаться.
Попробуйте меньше есть и больше двигаться.
Постарайтесь меньше есть и больше двигаться.
Вы должны меньше есть и больше двигаться.
Вам надо меньше есть и больше двигаться.

Я не советую (не рекомендую) вам есть сладкое и жирное.
Вы не должны есть сладкое и жирное.
Вам не надо есть сладкое и жирное.
Вам нельзя есть сладкое и жирное.

Студенты получают анкеты с началом фраз, которые надо закончить. Каждая анкета описывает какую-то проблему: переедание, шопоголизм, социофобию, kleptomанию, интернет-зависимость и другие.

Переедание

Я обратился(-лась) к вам за помощью, потому что ...
Эта проблема существует уже года / лет
Из-за этого я ...
Когда я вижу еду ...
Обычно я ем ... раз в день, каждый приём пищи занимает ... минут / часов.
Особенно много я ем утром / днём / вечером / ночью.
Больше всего я люблю ...
Я много ем, потому что ...
После еды я (чувствую) ...

Аудитория делится на группы по 3-4 человека. Студенты по очереди рассказывают о своей проблеме, остальные выступают в роли психологов-консультантов и дают советы, используя заранее отработанные конструкции. В качестве письменного задания можно предложить написать историю болезни, заключение и рекомендации врача.

Можно предложить другой вариант этой игры. Для каждой группы необходимо заранее подготовить наборы карточек с описанием разных проблем. Например: «*Вам не нравится ваша работа*», «*Вы хотите бросить курить*», «*Вы недавно переехали в другой город, где вы никого не знаете и чувствуете себя одиноким*», «*Вас раздражает то, что никто из вашей семьи не помогает вам в работе по дому*», «*У вас депрессия, но вы не знаете почему*», «*Ваш друг очень жадный. Он никогда не платит за вас и не дарит подарки*».

Карточки лежат в центре стола лицевой стороной вниз. Студенты по одному берут их из стопки и описывают ситуации, указанные в них. Другие участники игры дают советы. «Пациент» вручает свою карточку тому, чей совет ему понравился больше всего. Затем следующий берет карточку из стопки и т. д. Цель игры – выявить наиболее компетентного психолога. Им окажется тот, кто соберет больше карточек.

5. «Попробуй это»

Следующая шуточная игра также проводится в группах по 3-4 человека. Студенты получают список проблемных ситуаций и картинки с изображением разных предметов: топор, вилка, камень, щипцы, жвачка, бумага, солнечные очки и т. д.

- 1. У вас есть бутылка хорошего вина, но нет штопора.*
- 2. Раковина на кухне забита.*
- 3. Ваше кольцо упало в кастрюлю с кипящей водой.*

4. Вы случайно бросили очень важные документы в камин.
5. Вы не можете попасть в свой дом, потому что дверь захлопнулась, а у вас нет ключей.
6. В ванной протекает труба, вода капает на пол.
7. Соседская собака воет по ночам и мешает вам спать.
8. Вы хотите сделать подарок девушке, но у вас нет денег.

Задача – решить, какой инструмент лучше всего подходит для решения той или иной проблемы и почему. Поощряется выдумка и фантазия. Игра пройдет намного веселее, если преподаватель сможет принести все эти предметы на урок. После того как обсуждение в группах закончено, один человек из каждой группы идет в другую группу, чтобы сравнить разные пути решения.

На данном материале можно повторить и отработать:

- а) конструкции с выражением целевых отношений: *«Чтобы вода в ванной не текла, можно использовать жвачку»;*
- б) творительный (инструментальный) падеж: *«Бутылку вина я буду открывать вилкой, а не топором»;*
- в) сравнительные конструкции: *«Вилка лучше топора, потому что у нее есть зубцы»;*
- г) использование наречий «слишком» и «недостаточно»: *«Топор для этого слишком большой», «Щипцы недостаточно длинные».*

6. «Что бы он сделал, если бы?..»

В этой игре можно закрепить придаточные предложения условия. Нужно выбрать из класса двух человек, которые достаточно хорошо знают друг друга. Один из них выходит из аудитории, а другому задают вопросы типа: «Как ты думаешь, что бы сделал твой друг, если бы увидел живого динозавра?» Вопросы можно попросить подготовить заранее. После того как ведущий ответит на все вопросы, возвращается его друг, чтобы ответить на те же самые вопросы. Их ответы сравниваются.

7. «Комната 101»

Это пример **игры-дискуссии**.

Изначально этот образ – из романа Джорджа Оруэлла «1984». В романе комната 101 – место, где людей пытали их собственными кошмарами. Существует одноименное английское комическое телешоу. Участники этой передачи говорят о вещах, которые они больше всего не любят и от которых хотят избавиться. Такие вещи можно отправить в комнату 101, запереть там и оставить навсегда.

Учащимся предлагается познакомиться с топ-листом наиболее досаждающих человечеству вещей, среди которых: учителя математики; взрослые, которые читали Гарри Поттера; дети с мобильными телефонами; «Битлз»; 19-летние девушки; мужчины с бородой; журналисты; рэп; телеевангелизм; медузы; крысы; аэропорты; футбол; песни у костра; планшетные компьютеры.

Этот список обсуждается, каждому предлагается высказать свое мнение примерно в такой форме: *«Я согласен отправить в комнату 101 то-то, потому что...»* или *«Я считаю, что мир надо избавить от того-то»*. В зависимости от выбранной модели в игре будет активно использоваться винительный или родительный падеж.

После этого учащимся предлагается дополнить этот список новыми предметами и явлениями и аргументировать свою нелюбовь к ним. Каждый пример также коллективно обсуждается. Если большинство соглашается отправить обсуждаемую вещь в комнату 101, можно считать, что мир от него избавлен.

8. «Согласны или нет»

Следующая игра-дискуссия дает возможность наполнить ее любым тематическим материалом и обсудить самые разные вопросы. Для этой игры нужно подготовить утверждения, к которым студенты будут выражать свое отношение. Пространство классной комнаты условно делится на три части: «согласны», «не согласны», «частично согласны».

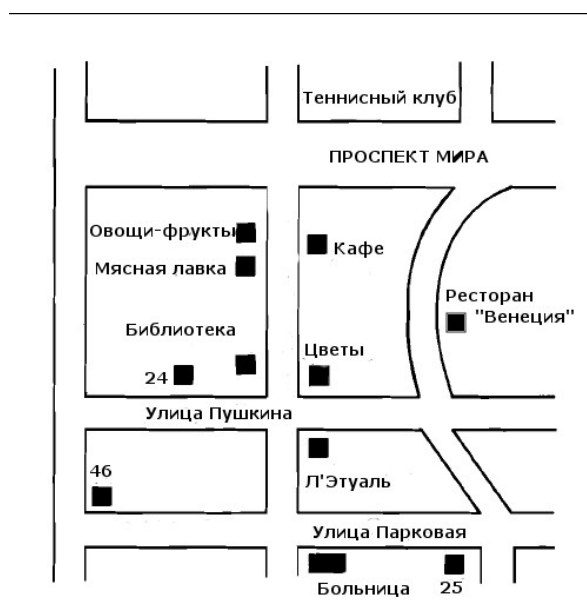
Преподаватель читает утверждение, например: «*Дошкольникам надо запретить смотреть телевизор*» или «*Исследование космоса – пустая трата денег*». В зависимости от своего решения студент переходит в ту или иную часть аудитории. Затем образовавшимся группам дается время, чтобы обсудить свое мнение и привести аргументы в его пользу, и предлагается выступить с этими аргументами.

В зависимости от характера утверждений эта игра может быть очень серьезной или, наоборот, смешной. В процессе игры могут проявляться культурные различия студентов из разных стран.

9. «Очевидцы»

Это пример **поисковой игры**. Суть этого типа игр заключается в том, что изначально каждый участник владеет частью информации. Цель игры – с помощью максимального количества полученной информации выполнить ту или иную задачу. Эта задача может быть у каждого своя или общая на группу.

Например, согласно сюжету игры, пропала девушка Алиса. Каждый из студентов видел ее в то или иное время, о чем говорится в текстах, которые они получают. Например, «*Вчера вы видели Алису на парковой улице. Вы помахали ей рукой. Она несла большой букет цветов и шла в сторону больницы*». Помимо текстов у каждого участника игры есть карта.



Задача – восстановить маршрут передвижения пропавшей девушки и определить ее местопребывание.

10. «Мы раньше не встречались?»

Эту игру можно назвать **условно-ролевой**. Студенты знакомятся с описанием истории жизни своего героя. Важно запомнить даты и места тех или иных событий. Затем нужно сказать участникам игры, что все они, например, гости на вечере и у каждого из них чувство, что он уже где-то и когда-то видел других людей. Задача – выяснить, где и когда, а для этого нужно расспросить каждого и рассказать о себе. Все их истории пересекаются. Кто-то с кем-то ходил в детский сад, кто-то встретит врача, который лечил ему зуб. Игра может быть использована для отработки разных способов обозначения времени («*в 5 лет*», «*когда мне было 16...*», «*через два года после этого...*» и т. д.), а также винительного и предложного падежей («*переехал в Москву*», «*учился в театральном училище*»).

Можно придумать большое количество условно-ролевых игр подобного типа, в основе которых лежит принцип обмена информацией с целью найти партнера, выяснить тот или иной факт, решить проблему и т. д.

Познакомимся еще с одним вариантом этого типа игр.

11. «Каким вы были в прошлом»

Студенты получают карточки с описанием обстоятельств жизни, характера и привычек разных людей. В группе должно быть четное количество человек, потому что каждой истории «в настоящем» соответствует определенное «прошлое». Студенты должны найти свои пары, рассказывая друг другу о своем герое, но не называя имени. После того как пара найдена, студенты обсуждают, какие перемены произошли в жизни их героя.

Например, существует некий Вася Васин. Его жизнь делится на два периода – 90-е годы и настоящее время. Студент, которому досталась роль Васина 90-х годов, читает такую историю:

Вася Васин: 1990-е

Вы студент, но учеба для вас не на первом плане. Вам нравится вести активный образ жизни – встречаться с друзьями, посещать клубы. Вы не хотите терять лучшие годы своей жизни, просиживая в библиотеке. Вы уверены, что можете сдать экзамены, особенно не готовясь к ним. У вас всегда это получалось. Так зачем же терять время? Жизнь дана для того, чтобы наслаждаться ею! Для вас очень важны ваши друзья. Вы снимаете квартиру с тремя студентами с вашего курса и очень весело проводите время. Вас не слишком заботят мысли о будущем.

Когда будет найден человек, представляющий Васю Васина в настоящем, обнаружится, что герой немало изменился.

Вася Васин сейчас

Вы ведете довольно замкнутый образ жизни, проводя большую часть времени в кругу семьи, и почти никуда не выходите. Вы живете в маленьком городе, работаете в офисе недалеко от дома. Ваша работа кажется вам ужасно скучной, поэтому свободное время вы посвящаете учебе. Вы изучаете юриспруденцию и по вечерам посещаете специальные курсы. Вы хотите изменить свою жизнь и найти интересную и перспективную работу. Теперь вы сожалеете о том, что в университете относились к учебе недостаточно серьезно. По вечерам вы гуляли и возвращались домой поздно, а потому часто опаздывали на утренние занятия, а то и вовсе пропускали их. На втором курсе вы не сдали сессию и были отчислены. Если бы вы могли повернуть время вспять, вы бы многое сделали по-другому.

12. Сочиняем истории

От А до Я

Группа получает лист с вертикально напечатанным на нем алфавитом. Задача – написать предложения, начинающиеся, соответственно, с данных букв. Но это должны быть не отдельные предложения, а связный текст с сюжетом. Интересно дать такое задание, если урок проходит не в аудитории, а, к примеру, в парке: «Напишите, что происходит вокруг». Группы могут сами придумать сюжет, он может быть привязан к теме, которая изучается в данный момент. Например, «День Васи», «Путешествие в Австралию» и т. д. Как правило, тексты получаются очень смешными.

По цепочке

Написать на доске начало истории. Оно должно быть достаточно простым. («*Был поздний вечер. Я шла по темной улице. Было очень страшно. Неожиданно кто-то закричал громким голосом: «Давай сюда деньги!»...*») Один из студентов читает написанное вслух и затем добавляет свое предложение, логически связанное с написанным. Следующий студент говорит свое предложение и т. д. Можно предложить студентам подготовить собственные «начала». Эта игра хороша тем, что в ее процессе учащиеся внимательно слушают друг друга.

Немое кино

Наконец, в заключение скажем о таком варианте игрового задания, как «немое кино». Студенты смотрят маленький отрывок фильма, желательно диалог, без звука. Предлагается озвучить кино. Студенты пишут диалог в парах или в группах, затем читают по ролям свои варианты. В конце звучит оригинал.

Коммуникативные игры ни в коем случае нельзя рассматривать лишь как способ занять студентов, когда они устали, или развлечь на последнем уроке семестра. Это полноценная часть учебного процесса, не менее важная, чем традиционное выполнение упражнений из учебника или пересказ текста. Более того, коммуникативные игры можно считать кульминационной деятельностью в обучении языку, поскольку это область, где учащиеся максимально используют полученные знания. Создавая возможность для общения, пусть даже ограниченную искусственными рамками, коммуникативные игры становятся тем звеном, которое связывает учебный процесс и реальный мир.

Литература

1. *Hadfield Jill*. Elementary Communication Games. Harlow Longman. 2002; Intermediate Communication Games. Harlow Longman. 2002; Advanced Communication Games. Harlow Longman. 1996; Intermediate vocabulary games. Harlow, Essex: Longman. 1999.
2. *Арутюнов А.Р., Чеботарев П.Г., Музруков Н.Б.* Игровые задания на уроках русского языка: Книга для преподавателя. М.: Русский язык, 1987.
3. *Kodotchigova M. A.* Role play in teaching culture: Six quick steps for classroom implementation. Internet TESL Journal, 8(7). Retrieved from <http://iteslj.org/Techniques/Kodotchigova-RolePlay.html>
4. *Lee S. K.* Creative games for the language class. Forum, 33(1), 35. Retrieved from <http://exchanges.state.gov/forum/vols/vol33/no1/P35.htm>

GAMES FOR RUSSIAN LANGUAGE LEARNING AND TEACHING

Azarina L.E.

Center for International Education, Lomonosov Moscow State University

The article deals with some types of activities designed to develop essential communicative skills for learners of Russian as a foreign language.

Key words: language games, communication games, speaking activities, teaching Russian as a foreign language.