



POLAND



POLAND

КОММУНИКАТИВНОЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ РКИ

Закирова Таманно Мухаммад кизи

Студентка, Ферганский государственный университет

Собиров Неъматжан

Профессор, Ферганский государственный университет

<https://doi.org/10.5281/zenodo.11206768>

Аннотация: Данная статья исследует роль коммуникативных игр в обучении русскому как иностранному (РКИ). Она освещает значимость игрового подхода в формировании навыков общения на русском языке, а также его влияние на мотивацию и активное участие учащихся в учебном процессе. Статья представляет обзор различных коммуникативных игр, их преимущества и методики внедрения в учебный процесс РКИ.

Ключевые слова: РКИ, русский как иностранный, коммуникативные игры, обучение, навыки общения, мотивация, учебный процесс, игровой подход.

Abstract: This article investigates the role of communicative games in teaching Russian as a foreign language (RKI). It highlights the significance of the game approach in the formation of communication skills in Russian, as well as its influence on students' motivation and active participation in the learning process. The article presents an overview of various communicative games, their advantages and methods of implementation in the learning process of RCT.

Key words: Russian as a foreign language, communicative games, learning, communication skills, motivation, learning process, game approach.

Поиск наиболее подходящей образовательной модели устанавливает «плавную гуманизацию процесса обучения, которая происходит в ходе использования игр на занятиях» [1, с. 1014]. Игры — это не только эффективное средство обучения русскому языку как иностранному, но и украшение любого занятия. Можно объяснить это тем, что в течение игры обучающиеся регулярно повторяют материал, изученный на занятиях, самостоятельно отбирают и перерабатывают полученные знания, а также игры, в силу своей динамичности и увлекательности, как правило, увеличивают интерес иностранных слушателей к образовательному процессу и повышают их мотивацию [2, с. 102].

Нами был создан список игр, составленный на основе нашего опыта и опыта коллег-преподавателей РКИ, который и предлагается в данной работе. Эти игры можно использовать на практических занятиях по русскому языку как иностранному, дополняя традиционные уроки.

Фонетические игры.



«Любимый звук». Необходимый инвентарь - текст для проведения игры. Данная игра помогает отработать определенный звук. Самый легкий вариант: преподаватель читает небольшой текст или стихотворение, в котором содержатся необходимые для отработки звуки, а иностранные слушатели аплодируют, когда слышат данный звук. Другой вариант: обучающимся предлагается самостоятельно прочитать такой текст и посчитать, сколько раз в нем встречается изучаемый звук. Более сложный вариант: обучающиеся сами должны прочитать текст и сделать это без ошибок. Можно разделить слушателей на команды и провести игру в формате соревнования, давая за правильное прочтение определенное количество баллов [3].

Игра «Тик-так». Необходимый инвентарь: карточки с буквами русского алфавита, непрозрачный мешочек или коробка, в которой будут находиться карточки, таймер/секундомер. Первый игрок получает мешочек с буквами, вытягивает одну из них и называет слово, которое начинается с этой буквы или содержит ее (если выпадает буква, на которую не начинаются слова в русском языке). Если участник справляется, то мешочек передается следующему игроку. Проигрывает или тот, кто не может назвать слово, или тот, кто называет неправильный вариант, или тот, кто не успевает назвать слово до окончания времени. Сложность заключается в том, что преподаватель ставит таймер на определенное время, но не говорит обучающимся, на какое. Таким образом, участники не знают, когда именно закончится время, поэтому стараются быстрее назвать подходящее слово и передать мешочек с буквами следующему игроку.

Можно усложнить игру, используя вместо карточек с буквами карточки со слогами. То есть игрок должен назвать слово, которое содержит в себе слог, который он вытянул.

Лексико-грамматические игры.

«Составь слова». Необходимый инвентарь - карточки с буквами. Обучающиеся получают карточки с буквами и составляют из них слова. Побеждает в игре тот, кто правильно составит наибольшее количество слов.

«Найди потерянные буквы». Необходимый инвентарь - список слов с недостающими буквами. Участники игры получают список слов с пропущенными в них буквами. Цель - вставить необходимые буквы.



POLAND



POLAND

Можно сделать эти задания индивидуальными, чтобы каждый самостоятельно работал в течение какого-либо времени, или групповыми [4, с. 289].

Игры с мячом. Необходимый инвентарь - небольшой мяч. Лучше использовать мяч-антистресс, так как такие мячи, во-первых, легкие, что позволит играть без травм, во-вторых, они помогают снять некое напряжение. Здесь могут быть разнообразные варианты игр. Предложим некоторые из них.

1. Преподаватель называет слово и кидает мяч слушателю. Тот должен поймать мяч и одновременно назвать синоним. Также можно работать с подбором антонимов. Если обучающийся смог назвать подходящее слово, он бросает мяч дальше любому слушателю, чтобы следующий сделал все по той же схеме.

2. Преподаватель задает вопрос слушателю и кидает мяч, а слушатель должен поймать мяч и ответить на вопрос.

3. Преподаватель называет тему. Слушатель бросает мяч вниз и при каждом касании мячом пола называет слово, которое подходит к этой тематике. Например, название темы - «Спорт». Обучающийся бросает мяч в пол и называет слово «футбол», мяч возвращается в руки и снова кидается вниз. При соприкосновении с полом обучающимся называется следующее слово - «волейбол» и так далее. Если нужно внести соревновательный элемент, то можно считать, сколько слов называет каждый, чтобы потом определить победителя.

«Детектив». Необходимый инвентарь - небольшие предметы, которые можно легко спрятать в аудитории. В данной игре отрабатываются падежи. Сначала решается, какой предмет во время игры будут прятать. Например, брелок. Далее один из обучающихся выбирается детективом, то есть тем игроком, кто будет искать спрятанный предмет. Он выходит из аудитории на несколько секунд или отворачивается и закрывает глаза. Кто-то из обучающихся прячет предмет в аудитории. Детектив после этого начинает искать брелок, комментируя свои действия догадками, используя предложный падеж. Примерные фразы детектива: «Я думаю, брелок на столе», «Мне кажется, брелок за стулом», «Наверно, брелок находится в сумке» и т. п. Остальные обучающиеся в это время могут подсказывать товарищу, говоря «холодно», «тепло» или «горячо» в зависимости от того, как близко от спрятанного предмета



POLAND



POLAND

находится детектив: «холодно» - если далеко от предмета, «тепло» - если рядом с предметом, «горячо» - если детектив почти нашел предмет [5].

Также можно с помощью этой игры отрабатывать, к примеру, винительный падеж. Тогда игрок в роли детектива должен произносить фразы, используя винительный падеж: «Я думаю, вы положили брелок на стол», «Возможно, кто-то убрал брелок в сумку» и др.

Игры для развития речи.

«Кубики историй» («Rory's Story Cubes»). Необходимый инвентарь - специальные кубики историй. Данная игра состоит из девяти кубиков. На гранях каждого кубика изображена абстрактная картинка, которая соответствует какому-либо действию, явлению или понятию. Картинки, оказавшись в той или иной последовательности, становятся основой для создания истории.

Есть несколько вариантов проведения игры, но преподаватель может корректировать правила для каждой группы так, чтобы занятие было наиболее эффективным и интересным [6]. Рассмотрим эти варианты.

1. Игрок бросает сразу все кубики и, опираясь на картинки, выпавшие на кубиках, придумывает, а потом рассказывает какую-либо историю. Далее кубики бросает следующий игрок и проделывает то же самое.

2. Каждый из игроков по очереди бросает по одному кубику и составляет свою небольшую часть рассказа. Важно помнить, что части должны быть связаны друг с другом, чтобы получился настоящий рассказ. Можно усложнить игру, определившись с конкретным жанром, в котором должна быть история.

3. Игрок бросает по три кубика три раза. Первые три кубика служат для составления начала рассказа, следующие три - для составления середины (кульминации), а последние - для конца (развязки).

В данной игре можно ввести правило использования определенной лексики. Например, той, которую иностранные слушатели изучили на прошлых занятиях [7]. Так, в игровой форме происходит процесс развития воображения, обучения монологической речи и закрепления лексическо-грамматического материала.

Коммуникативные игры.

«Скажи по-другому». Необходимый инвентарь: карточки со словами, коробка или непрозрачный мешок, в котором будут находиться карточки со словами, таймер/секундомер. Обучающиеся делятся на группы. От первой



POLAND



POLAND

группы избирается один участник. Преподаватель включает таймер, а в этот момент игрок вытягивает из мешка/коробки слово и начинает объяснять его своей команде, не называя само слово [8]. Можно называть синонимы или антонимы, но нельзя использовать однокоренные слова, перевод и жесты. Главная цель - объяснить наибольшее количество слов [9]. Далее игрок от другой команды объясняет слова своей группе. Так, все участники по очереди окажутся в роли того, кто объясняет слова другим участникам.

«Экивоки». Необходимый инвентарь: карточки со словами, игральный кубик, доска и мел, секундомер/таймер. Игрок одной команды кидает игральный кубик. Число, которое выпадает (от одного до шести), указывает на то, каким способом нужно объяснять слова. Эта игра похожа на предыдущую, но здесь пять способов семантизации слов:

1) слова (игрок с карточкой в руке объясняется только с помощью слов);

2) наоборот (игрок должен прочитать вслух слово наоборот, то есть справа налево (разрешается читать слово 3 раза), а участникам его команды необходимо восстановить слово и произнести его без ошибок, не делая никаких записей);

3) рисунок (игроку на доске нужно сделать рисунок, объясняющий слово, выпавшее в карточке);

4) жесты (игрок должен объяснить слово своей команде только с помощью жестов, не произнося ни слова);

5) да/нет (команда задает закрытые вопросы игроку с карточкой, а тот отвечает «да» или «нет»).

Число на кубике соответствует способу семантизации слов. Если же выпадает «шесть», то игрок сам выбирает любой из пяти данных способов для объяснения слов команде. Также отметим, что игроку разрешается озвучить тему карточки, чтобы команде было легче угадать слово. Карточки для игры можно создавать самостоятельно на любую тему и для необходимого языкового уровня обучающихся. Ниже приведем пример такой карточки.

Предложенные игры можно использовать на занятиях с обучающимися любого уровня владения русским языком как иностранным, подготовив необходимый материал и отредактировав правила [8, с. 305]. Несомненно, игры должны быть дополнением к основной части занятия, а не центральным звеном всего урока.



Отметим значимое преимущество игр - возможность поместить любого обучающегося в ситуацию успеха [10]. Особенно это ценно для тех иностранных слушателей, которые чуть хуже учатся и поэтому на традиционных занятиях иногда чувствуют себя менее уверенно.

Таким образом, игра - это важнейший компонент на занятиях по русскому языку как иностранному, который имеет и мотивационное значение в процессе обучения, и функциональное, а также объединяет всех обучающихся и учит командной работе.

Литература:

1. Казабеева В. А. Интерактивные технологии в практике преподавания русского языка иностранным студентам // Успехи современного естествознания. 2015. № 1.4. 6. С. 1014-1018.
2. Азарина Л. Е. Игры на уроках РКИ // Вестник ЦМО МГУ. Практикум. Центр международного образования МГУ имени М. В. Ломоносова. 2009. № 3. С. 102-109.
3. Беляева А. Ю., Прокофьева Л. П. Интерактивные методы преподавания русского языка как иностранного // Предложение и слово : сб. науч. тр. Саратов, 2013. С. 265-269.
4. Козырева Н. Ю. Ролевая игра как один из методов интерактивного обучения // Ученые записки Таврического национального университета им. В. И. Вернадского. Серия «Филология. Социальные коммуникации». 2012. Том 25 (64). № 1. Часть № 2. С. 289-293.
5. Конышева А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб. : КАРО, 2008. 181 с.
6. Гальскова Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам : пособие учителя. М. : АРКТИ, 2003. 192с.
7. Макшанцева Н. В. Содержание коммуникативной компетенции при обучении РКИ // Актуальные проблемы социальной коммуникации. Материалы третьей Всероссийской научно-практической конференции. Нижний Новгород, 2012. С. 447-449.
8. Шамсутдинова А. А. Использование интерактивных методов обучения на занятиях по русскому языку как иностранному // Образование и культура : материалы Международной научно-практической конференции. Набережные Челны, 2020. С. 302-305.
9. Потапова М. М. Ролевая игра как прием активизации обучения русскому языку как иностранному студентов гуманитарных факультетов : дис. ... канд. пед. наук. СПб., 2000. 301 с.



POLAND

CURRENT APPROACHES AND NEW RESEARCH IN MODERN SCIENCES

International scientific-online conference



POLAND

10. Крючкова Л. С., Мощинская Н. В. Практическая методика обучения русскому языку как иностранному : учеб. пособие. М. : ФЛИНТА : Наука, 2013. 474 с.