

## ИГРА КАК СПОСОБ ТРЕНИРОВКИ РАЗГОВОРНОЙ ЛЕКСИКИ У СТУДЕНТОВ-ИНОСТРАНЦЕВ, ИЗУЧАЮЩИХ РУССКИЙ ЯЗЫК НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ

### PLAYING METHOD AS A WAY TO BOOST SPEAKING SKILLS AMONG BEGINNERS LEARNING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

*A. Shkalikova*

#### Annotation

This article provides different types of games that can be used during the lessons of the Russian language. Using such games on the beginner's level helps to psychologically prepare students for verbal communication. These games also ensure that the natural demand for repetition of the language material is satisfied. The games also help to correct mistakes in speech and teach students to choose certain patterns of speech.

**Keywords:** learning game, game methodology, Russian vocabulary for the beginners, expansion of a lexicon at students-foreigners.

*Шкаликова Алина Сергеевна*  
Ассистент, Российский  
университет дружбы народов

#### Аннотация

В данной статье приводятся варианты игр, которые можно использовать на уроках по РКИ. Применение таких игр на начальном этапе обучения способствует созданию психологической готовности студентов к речевому общению, обеспечивает естественную потребность многократного повторения языкового материала, обогащает словарный запас, корректирует речевые ошибки, тренирует студентов в выборе речевых образцов.

#### Ключевые слова:

Учебная игра, игровая методика, обучение русской лексике на начальном этапе, расширение словарного запаса студентов-иностранцев.

Об обучающей возможности игры известно давно. Многие преподаватели эффективно используют игры в своей педагогической деятельности. И это оправданно, поскольку с помощью игры можно смоделировать реальные ситуации общения, с которыми студенты-иностранцы будут сталкиваться каждый день, живя в стране изучаемого языка. Диалог является важной составляющей общения, он решает коммуникативные интенции человека. В свою очередь вопросительные реплики являются составляющей полноценного диалога. Диалог в большей степени соотносится с устной формой речи и отражает ее характерные особенности. В любом диалоге, будь то официальное или бытовое общение, важна мена ролей говорящий/слушающий. Нормы в разговорной речи не такие жесткие по сравнению с другими стиливыми разновидностями, а синтаксическое оформление строится с использованием коротких простых предложений, словосочетаний. Также разговорная речь характеризуется специфическим порядком слов и различными устойчивыми конструкциями.

Как известно, ошибки, которые появляются в речи учащегося, зачастую обусловлены несформированностью речевых и произносительных навыков на иностранном языке, а также скудностью словарного запаса.

В большинстве учебников по окончании каждого урока приводится список слов, который надо выучить. Однако у таких "словариков" есть заметный недостаток: они обогащают лексикон студента в целом, без деления на активный и пассивный вокабуляр. Конечно, в последующих уроках, как правило, даются упражнения на проверку выученных слов, но таких упражнений мало и включают они в себя не весь список приведенной ранее лексики.

Часто, ведя беседу на неродном русском языке, студент-иностранец оказывается в ситуации, когда не знает конкретное слово, не может подобрать к нему синоним, и даже через описание, сравнения, ассоциации не в состоянии выразить мысль. Выход из такого тупика один – словарь. Но если постоянно тратить время на поиски нужного слова в словаре и на выбор нужного значения (если слово оказывается многозначным) эффективной коммуникации не состоится.

Как показывает практика, незнакомые слова никогда не отложатся в памяти студента, если он их будет просто учить. Но когда заучивание происходит в игровой форме, в смоделированной ситуации общения с коллективом, это дает хорошие результаты. "Скажи мне – и забуду, покажи мне – и я запомню, дай мне сделать – и я пойму", – гласит китайская мудрость. Метод учебных игр всегда "предпо-

лагают принятие решения – как поступить, что сказать" [5. С. 3]. Иногда учебные игры являются альтернативой тренировочным упражнениям, в которых зачастую материал преподносится однообразно и скучно. Использование игр на занятиях по РКИ создает возможность для многократного повторения слова или "речевого образца, в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия" [5. С. 4].

Игра на занятии по иностранному языку – прежде всего увлекательное занятие. Она посильна даже слабым студентам. Материал, который необходимо отработать преподносится студентам в интересной форме и, как правило, не вызывает отторжения с их стороны.

Приведем некоторые примеры игр, которые можно успешно использовать при работе с иностранной аудиторией.

#### Восстановление сюжета

**Цель игры:** формирование связного диалогического текста и активизация соответствующих лексических навыков и умений.

**Подготовка:** преподаватель готовит небольшую ситуацию и пишет на карточках реплики (с ранее изученной лексикой), составляющие эту ситуацию.

**Ход игры:** каждый участник получает карточку с репликой. Ему не разрешается показывать свою карточку аудитории. Студентам дается 5 минут на то, чтобы ознакомиться с предложением и вспомнить уже знакомые слова. Первую реплику начинает преподаватель. Затем студенты продолжают в предполагаемой сюжетной последовательности.

Примером сюжета может послужить свободный пересказ песни С. Никитина "Диалог у новогодней елки":

Преподаватель: В Москве сейчас зима. Декабрь.

Первый студент: Правда зима?

Второй студент: Да. Зима.

Третий студент: А что будет потом?

Четвертый студент: Будет январь.

Пятый студент: Вы это знаете? Будет январь?

Шестой студент: Да, будет январь. Я это знаю.

Седьмой студент: А после зимы?

Восьмой студент: Будет весна. Март, потом апрель.

Первый студент: А после весны?

Второй студент: После весны будет лето.

Третий студент: Что носят летом в Москве?

Четвертый студент: Красивую яркую одежду.

Пятый студент: А какое время года будет после лета?

Шестой студент: Будет осень. Сентябрь, октябрь, ноябрь.

Седьмой студент: А когда будет новый год?

Восьмой студент: Зимой. В январе.

Преподаватель. Люди будут наряжать ёлки. Дарить друг другу подарки. Танцевать.

#### Кубики

**Цель игры:** автоматизация употребления конструкции в устной речи.

**Подготовка:** для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов, людей, животных.

**Ход игры:** учащиеся делятся на две команды. Участники игры по очереди выходят к доске, подбрасывают кубик и придумывают предложение с выпавшими словами, соответствующими сюжету картинки на одной из граней кубика.

Как было сказано выше, вопросительные реплики являются неотъемлемой частью полноценного общения. Для тренировки вопросительных высказываний можно предложить такой вариант игры.

#### Бумажки

**Цель игры:** выработка умения задавать вопрос.

**Подготовка:** каждый студент пишет на карточке имя известного человека или название животного, название профессии. Все эти карточки собираются преподавателем и перемешиваются. Преподаватель показывает порядок слов в вопросительном и отрицательном предложениях.

**Ход игры:** учащиеся должны по очереди вытягивать карточку и, показав листок аудитории, не читая, что там написано, задавать вопросы, на которые можно ответить только "да" или "нет". Вопросы могут быть такие:

- Я мужчина?

- Я женщина?

- Я китаец (русский, англичанин, немец и т.д.)?

- Я политик (актер, певец, модель)?

Когда каждый учащийся угадает своего персонажа, преподаватель просит каждого студента сказать столько слов про эту знаменитость, животное, представителя профессии (в первом лице), сколько получится. Например: "Я американец. Я актер. Я Леонардо Ди Каприо". В завершении игры преподаватель может попросить учащихся рассказать уже про себя, добавив необходимые слова. Итог игры: студенты могут представиться по-русски, знают, как употреблять конструкции в утвердительной, отрицательной и вопросительной формах.

#### Рассеянный

**Цель игры:** активизация лексики и развитие навыка употребления отрицательной формы.

**Наглядные средства:** картинки.

**Ход игры:** учитель, показывая тематическую картинку, называет изображение на ней, но неправильно. Учащий-

ся должен поправить и сказать, что на самом деле изображено на картинке.

Как известно, изучение русских глаголов – сложный процесс для иностранных студентов. Чтобы освоение глагола проходило интереснее, а возникающие ошибки корректировались и устранялись в непринужденной, веселой обстановке, можно предложить такие варианты игр.

#### Угадай глагол

**Цель:** автоматизация употребления форм глагола в устной речи.

**Ход игры:** студенты делятся на две команды. Учащийся из первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч студенту из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч, повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч кому-то из представителей первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и т.д.

Говоря об игровой методике, нельзя не упомянуть о таком типе учебной игры, как психологическая игра. Психологическая игра способствует формированию навыков лексико-грамматического оформления речевых высказываний.

Основной функцией психологических игр в обучении РКИ является создание у обучаемых внутренней наглядности, которая помогает в виде образов, представлений наметить последовательность развития мысли, подготавливает переход к высказыванию, является средством для перехода от опорного высказывания к самостоятельному. Внутренняя наглядность необходима для представления на учебном занятии определенной ситуации, способствуя интенсивной тренировке употребления лексического и грамматического материала.

#### Огород

**Цель:** формирование лексического навыка на материале тематической группы слов.

**Ход игры:** обучаемым предлагается сыграть роль овощей и растений в огороде и прокомментировать на русском языке все, что происходит с ними. Используется доска со списком необходимых слов.

По прошествии нескольких недель обучения, студенты уже могут говорить простые фразы на иностранном языке, выражать с помощью простейших грамматических конструкций свои мысли. Чтобы речь учащихся не была примитивной, навороченной или тяжеловесной, можно предложить использовать на занятии следующую игру.

#### Что сказать?

**Цель:** произвольное запоминание изучаемой лексики и речевых конструкций.

**Подготовка:** преподавателю необходимо изготовить два набора карточек. Первый набор содержит карточки с первой частью предложений. Второй набор – со второй частью предложений. Приведем пример на материале ситуации выбора подарка другу (диалог в магазине между продавцом и покупателем).

ПЕРВЫЙ НАБОР	ВТОРОЙ НАБОР
Покупатель. Здравствуйте. Вы не могли бы	мне помочь?
Покупатель. Я бы хотел(а)	купить подарок.
Продавец. Кому вы хотите	купить подарок?
Продавец. Мужчине или	Женщине?
Покупатель. Подруге. Она любит	готовить.
Продавец. У нас есть отдел	техники для кухни.
Покупатель. Отлично. Где	этот отдел?
Продавец. Я вам покажу,	следуйте за мной.
Продавец. Здесь у нас есть	чайники, микроволновые печи, пароварки, кофеварки...
Продавец. Выбирайте	Пожалуйста.
Покупатель. Моя подруга	хотела бы новый чайник
Продавец. Какую цену	вы можете заплатить за чайник?
Покупатель. От двух	до четырех тысяч.
Продавец. Вот этот черный	чайник вам нравится?
Покупатель. Нет, моя подруга хотела бы	красный.
Продавец. Тогда посмотрите этот	красный чайник. Вы такой хотели?
Покупатель. Да, это то, что мне	нужно для подарка.
Продавец. Он стоит	три тысячи рублей.
Покупатель. Спасибо	за вашу помощь.
Продавец. Пожалуйста. Ждем Вас снова	в нашем магазине.

**Ход игры:** команды с первым и со вторым набором карточек ведут диалог (по факту полилог), используя реплики, написанные в карточках.

#### Опиши слово

**Цель:** активация ранее изученной лексики (имя прилагательное).

В качестве примера возьмем описание весеннего дня.

**Ход игры:** преподаватель входит в аудиторию и гово-

рит: "Какой сегодня хороший день! Что вы об этом скажете?"

Студент 1: Сегодня майский день.

Студент 2: Солнечный день.

Студент 3: Удачный день.

Студент 4: Сегодня длинный, день. У нас пять пар.

Студент 5: Сегодня трудный день. У нас будет контрольная по физике.

Студент 6: Сегодня веселый день. У моего друга день рождения.

Преподаватель: Вы очень изобретательные. Посмотрите, сколько прилагательных вы можете подобрать к одному слову!

Так начинается игра, смысл которой в том, чтобы учащиеся нашли как можно больше прилагательных к одному слову. Например: "У меня есть машина" и т.д.

Для повторения ранее изученной лексики можно предложить и такую игру.

#### Что-то изменилось?

**Цель:** активация ранее изученной лексики (имя существительное, прилагательное, глагол).

**Подготовка:** на столе раскладывается большое количество предметов. Кто-то из студентов запоминает их расположение и отворачивается на несколько секунд, а преподаватель вместе с остальными учащимися тем временем кое-что убирает со стола, кое-что добавляет, изменяет расположение предметов.

#### Ход игры.

Преподаватель: Что изменилось на столе?

Студент 1: Вы положили на стол зеленый карандаш. Убрали со стола красную ручку.

Во время игры можно использовать всю известную студентам лексику.

Преподаватель: Что изменилось на столе?

Студент 2: Вы написали мое имя на бумаге.

-Вы съели конфету.

-Вы открыли книгу.

-Вы разломали мел на две части.

-Вы поставили на стол чашку.

Как писалось выше, выученное слово часто остается в пассивной памяти, и порой, студент быстро не может сориентироваться и вспомнить лексическую единицу, которая необходима для общения в данной ситуации. Опыт показывает, что для того, чтобы слово стало частью активного словарного запаса, необходимо употребить его от 5 до 7 раз. Кроме того, оно должно вызывать какую-либо ассоциацию у студента.

На тренировку лексической единицы можно предложить следующую игру.

#### Кто/что кем/чем будет

**Цель:** многократное повторение лексической единицы с целью ее запоминания и активного использования в последующих речевых ситуациях.

**Ход игры.** Студент отвечает на вопросы преподавателя: "Кем будет (или чем будет)?", "Что получится из?" Слова могут быть разнообразными: цыпленок, мальчик, кирпич, ткань, ученик, мука, железо и т.д. При обсуждении ответов преподавателю важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например, мальчик будет другом, учеником, мужем, сыном, менеджером, врачом, дедушкой, братом и т.д.

Приведенные игровые приемы не исчерпывают всего разнообразия игр, которые позволяют ввести и активизировать большое количество лексических единиц, речевых конструкций, автоматизировать употребление грамматики. Эмоциональный подъем во время занятия с элементами игры дает возможность сделать процесс обучения не только приближенным к естественному общению, но и веселым, позитивным. Нам представляется весьма перспективной идея использования учебных игр не только на начальном этапе (в процессе формирования лексических, грамматических, речевых навыков), но и в период всего обучения студентов-иностранцев.

*В завершении хотелось бы отметить, что игры не могут заменить систематической учебы. Преподаватель должен применять их в меру, целесообразно и ненавязчиво, а также помнить, что игра является лишь одним из различных средств обучения иностранным языкам.*

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Акишина А.А., Каган О.Е. Учимся учить. – М.: Изд-во "Русский язык. Курсы", 2004.
2. Денисова Л.Г. Использование игровых элементов на начальном этапе обучения английскому языку. // Ин.яз. в школе.
3. Конищева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: Изд-во "КАРО", 2008.
4. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. – М.: Просвещение, 1988.
5. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка (из опыта работы). – М.: Просвещение, 1984.
6. Агаева Е.Л. и др. Чего на свете не бывает? – М.: Просвещение, 1991.