

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ**  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего  
профессионального образования  
**КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**  
**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА**  
(КГПУ им.В.П. Астафьева)

Институт/факультет/филиал филологический  
(полное наименование института/факультета/филиала)

Выпускающая (ие) кафедра (ы) современного русского языка и методики

**Юй Хань**

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА БАКАЛАВРА**

Тема **Языковая игра как метод обучения русскому языку**  
**как иностранному**

Направление подготовки 45.03.02 Лингвистика  
Направленность (профиль) образовательной программы «Перевод и  
переводоведение (русский язык как иностранный)»

**ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ**

Зав.кафедрой  
канд. филол. наук, доцент Бебриш Н.Н.

\_\_\_\_\_  
(дата, подпись)

Руководитель  
канд. филол. наук, доцент Гришина О.А.

\_\_\_\_\_  
(дата, подпись)

Дата защиты \_\_\_\_\_

Обучающийся  
Юй Хань

\_\_\_\_\_  
(дата, подпись)

Оценка \_\_\_\_\_  
(подписью)

Красноярск 2017

## Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Игра в методике преподавания русского языка как иностранного.....	6
1.1. Методы обучения русскому языку как иностранному.....	6
1.2. Роль игры в процессе обучения русскому языку как иностранному.....	10
1.3. Классификации игр.....	15
1.3.1. Классификация игр по разделам языка.....	15
1.3.2. Игры для обучения устным видам речевой деятельности.....	18
1.3.3. Игры для обучения письменным видам речевой деятельности.....	20
1.3.4. Игры по основному виду деятельности.....	21
Глава 2. Использование игр на занятиях по РКИ.....	25
2.1. Игры для среднего уровня обучения.....	25
2.2. Игры для продвинутого уровня обучения.....	31
Заключение.....	43
Список литературы.....	45
Приложение .....	49

## Введение

Наше время характеризуется поиском новых форм, методов и приемов обучения. Современное обучение нуждается в методах, которые бы помогли не только качественно обучить, но, в первую очередь, развить потенциал личности. На уроках русского языка как иностранного особое место занимают формы занятий, которые обеспечивают активное участие каждого учащегося, стимулируют речевое общение, способствуют формированию интереса и стремлению изучать иностранный язык. Эти задачи можно решить с помощью игровых форм обучения. В игре способности любого человека проявляются в полной мере. Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил, что развивает мыслительную деятельность играющих. А если учащиеся при этом говорят на иностранном языке, игра открывает богатые обучающие возможности. Являясь развлечением, отдыхом, игра способна перерасти в обучение, в творчество, в модель человеческих отношений.

В качестве дидактического средства игра рассматривается в работах современных лингвистов и методистов, таких как Л.Е. Азарина [1], А.А. Акишина [2], Т.В. Губанова [19], Л.С. Крючкова [23], Е.А. Нивина [29], Л.Ф. Тимирова [40].

*Актуальность* избранной темы состоит в том, что изучение русского языка как иностранного – очень сложный и трудоемкий процесс. Методика РКИ постоянно ищет простые, но эффективные способы подачи материала. Игра – один таких способов.

*Цель* данной работы – рассмотреть языковую игру как один из методов обучения русскому языку как иностранному.

Достижение поставленной цели связано с необходимостью решения следующих *задач*:

- 1) выявить роль игры в формировании фонетических, лексических и грамматических навыков;
- 2) описать игры для разных разделов языка;
- 3) классифицировать игры в зависимости от уровня владения языком.

**Объектом исследования** является игра в методике обучения русскому языку как иностранному.

**Предметом исследования** является процесс освоения речевых навыков учащимися в результате применения игровых форм на занятиях русского языка как иностранного.

**Материалом исследования** послужили методические пособия Л.Е. Азариной [1], Т.В. Губановой [19], Н.А Рыжак [36].

В работе использовались следующие **методы**:

- описательный;
- анализ игрового материала;
- педагогическое наблюдение;
- опытное обучение с использованием игровых форм.

**Практическая значимость** представленной работы заключается в том, что результаты исследования могут быть использованы при обучении иностранных студентов фонетике, лексике, грамматике.

Материалы исследования прошли апробацию на занятиях с иностранными студентами-стажерами, обучающимися на филологическом факультете, на педагогической практике в Хулун-буйрском университете г.Хайлар (Китай) на отделении русского языка. А также на международной научно-практической конференции «Актуальные вопросы филологии» XVIII Международный научно-практический форум

студентов, аспирантов и молодых ученых «Молодежь и наука XXI века», посвященного 85-летию КГПУ им. В. П. Астафьева, г. Красноярск, 2017г.

### ***Структура работы.***

Исследование состоит из введения, теоретической и практической главы и заключения.

Во введении обоснована актуальность исследуемой проблемы, цели и задачи, объект, предмет и методы исследования.

В первой главе приведены основные методы обучения русскому языку как иностранному, рассматривается роль игры в освоении учащимися речевых навыков, описаны различные классификации игр.

Во второй главе приведен анализ проведения разработанных игровых заданий на практике. Данная глава представляет собой педагогическую рефлексию игровых форм и приемов, проведенных в ходе пробного обучения иностранных студентов разных уровней обучения.

В заключении даны выводы, полученные по результатам исследовательской работы.

# **Глава 1. Игра в методике преподавания русского языка как иностранного**

## **1.1. Методы обучения русскому языку как иностранному**

Проблема методов обучения является одной из важнейших в педагогической науке и в практике обучения, так как учебные методы – это главные инструменты, с помощью которых преподаватель вооружает учащихся основами наук, развивает у них познавательные способности, обеспечивает развитие личности, формирует научное мировоззрение.

Метод преподавания является одной из базовых категорий методики. В общедидактическом смысле понятие метод включает в себя способы взаимосвязанной деятельности преподавателя и обучающихся, направленные на достижение целей образования и развития учащихся. В таком понимании методы могут быть универсальными, применимыми к преподаванию разных дисциплин, хотя и имеют в каждой дисциплине свое конкретное воплощение [Балыхина, 2007].

Существуют различные определения методов обучения иностранным языкам и русскому языку как иностранному. Приведем некоторые из них:

«Метод – это научно обоснованная целенаправленная система взаимообусловленных приемов для сообщения и закрепления знаний и развития навыков на определенной стадии обучения данному предмету» [Рахманов, 1947] [Волина, 1994]. «Метод – это обобщенная модель реализации основных компонентов учебного процесса по иностранному языку, в основе которой лежит определенная доминирующая идея решения главной методической задачи, научно-обоснованная система принципов, отражающая определенную лингвистическую и психологическую концепцию» [Ляховицкий, 1973] «Под методом обучения русскому языку следует понимать способ деятельности учащихся, организуемый учителем

для усвоения ими языка функционирующей системы и для развития их речевых умений и навыков» [Митрофанова, 1990] [Ляховицкий, 1973].

А.Н. Щукин определяет метод как «способ достижения цели, определенным образом упорядоченную деятельность, направленную на достижение поставленной цели» [Щукин, 2003]. Будучи базисной категорией методики, методы обучения являются компонентом системы обучения. Без соответствующих методов невозможно реализовать цели и задачи обучения. Он выделяет три значения понятия «метод»: общеметодологический (метод как средство познания, способ изучения действительности, явлений природы и общества), общедидактический (система взаимосвязанных действий преподавателя и учащихся, обеспечивающих усвоение содержания образования), частнодидактический (метод как направление в обучении, определяющее стратегию учебной деятельности обучающего).

Для преподавателя языка важны методы как источники получения знаний, формирования навыков и умений. К числу таких методов относятся: работа с текстом, книгой, рассказ учителя, беседа, экскурсия, упражнения, игровые задания, использование наглядности в обучении.

Как отмечает Т.М. Балыхина, «в зависимости от самостоятельности учебных действий, выполняемых учащимися, различают активные и пассивные методы; по характеру работы учащихся – устные и письменные, индивидуальные и коллективные, аудиторные (классные) и домашние» [Балыхина, 2007]. Она выделяет систему методов, в основе которых лежит деятельностный тип обучения. Это: 1) методы, обеспечивающие овладение русским языком (практические, репродуктивные, проблемные, поисковые, словесные, наглядные); 2) методы, стимулирующие и мотивирующие учебную деятельность (познавательные игры, проблемные ситуации и др.); 3) методы контроля и самоконтроля (опрос, письменная работа, тест и др.).

Метод получает статус направления в обучении языку как иностранному в том случае, если:

- 1) в его основе лежит доминирующая, ведущая идея, которая определяет пути и способы достижения цели обучения, общую стратегию обучения: к примеру для сознательных методов (сознательно-сопоставительного, сознательно-практического) характерны принципы, предусматривающие: а) осознание учащимися значений языковых явлений и способов их применения в речевой деятельности, а также б) опору на родной язык; в) решающим фактором обучения признается иноязычная речевая практика;
- 2) очевидна направленность метода на достижение определенной цели (например, прямой метод обучения иностранному языку направлен на овладение языком в устной форме общения, а переводно-грамматический – на овладение новым языком преимущественно в письменной форме);
- 3) возможность его использования в качестве теоретической основы дидактической, психологической, лингвистической концепции (к примеру, в основе отечественного сознательно-практического метода лежит психологическая теория деятельности и теория поэтапного формирования умственных действий; лингвистическое обоснование метода связано с современными направлениями коммуникативной лингвистики);
- 4) прослеживается независимость метода как стратегии от условий и иных характеристик обучения; его реализация на занятиях, отражает характер учебных действий педагога и учащихся [Балыхина, 2007].

Методисты – ученые и практики – единодушно высказывают мнение о том, что не существует оптимального и универсального, эффективного для всех условий обучения метода, и приходят к выводу о том, что необходимо комбинировать различные подходы, элементы разных методов, поскольку то, что приемлемо в одних условиях, может дать противоположные результаты в иных.

А.Н. Щукин предложил деление методов на:

- прямые (натуральный, прямой, аудиовизуальный, аудиолингвальный), названные так потому, что представители прямых методов обучения стремились на занятиях создать непосредственные (прямые) ассоциации между лексическими единицами, грамматическими формами языка и соответствующими им понятиями, игнорируя (минуя) родной язык учащихся;
- сознательные (переводно-грамматический, сознательно-практический, сознательно-сопоставительный, программированный) предполагают осознание учащимися языковых фактов и способов их применения в речевой деятельности, т.е. путь к овладению языком лежит через приобретение знаний и формирование на их основе через обильную практику речевых навыков и умений;
- комбинированные (коммуникативный, активный, репродуктивно-креативный) объединяют в себе особенности, присущие как прямым, так и сознательным методам обучения: речевая направленность обучения, интуитивность в сочетании с сознательным овладением языком, параллельное усвоение всех видов речевой деятельности, устное опережение;
- интенсивные (суггестопедический, метод активации, эмоционально-смысловой, ритмопедия, гипнопедия) направлены в основном на овладение устной иноязычной речью в сжатые сроки и при значительной ежедневной концентрации учебных часов, используют в обучении психологические резервы личности учащегося, коллективные формы работ, суггестивные средства воздействия (авторитет и инфантилизацию, двуплановость поведения, концертную псевдопассивность и др.) наиболее целесообразны в условиях краткосрочного обучения [Щукин, 2003].

Каждый метод обучения направлен на достижение определенной цели, он независим от условий обучения, в его основе лежит лингвистическая,

психологическая и дидактическая концепции, составляющие теоретическую основу метода и реализующиеся в виде модели обучения как индивидуальной интерпретации метода в конкретных условиях преподавания языка. Широкое использование современных технологий и мультимедийных средств обеспечивает эффективность использования методов обучения.

## **1.2. Роль игры в процессе обучения русскому языку как иностранному**

Игра является одним из наиболее эффективных методов обучения иностранным языкам и, следовательно, обучению русскому языку как иностранному, так как их психолого-педагогической основой является игровая деятельность, которая вносит большой вклад в психическое развитие личности. В игре активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация к изучению иностранного языка.

Игровая деятельность не утрачивает своего значения на всем протяжении жизни человека.

Игра – вид деятельности, который доступен человеку с первых месяцев его рождения, от первоначального поведения в игре, от того, как он может проявить себя в игре, зависят многие черты характера, манера поведения, организаторские и творческие способности уже взрослого человека. В процессе обучения игра способна активизировать учебную деятельность. Она способствует развитию у учащихся творческого воображения, памяти, мышления, влечения, воспитанию наблюдательности, особенности суждений. Отличительной чертой игровой деятельности также является то, что человек в ходе игры не преследует никаких целей, кроме получения удовольствия от проявления физических и духовных сил. Детям игры необходимы для

всесторонней подготовки к жизни, а взрослым – для отдыха, для снятия нервного напряжения, либо с целью нахождения выхода из какой-то сложившейся ситуации или принятию необходимого решения [Тимирова, 2012].

Игровой элемент присутствует буквально во всех видах деятельности человека. Игры отражают общечеловеческие, исторические, национальные, этнографические приметы. Сложность классификации игр также в том, они отличаются одна от другой не только формальной моделью, набором правил, а прежде всего целями.

Игры можно проводить с людьми любого возраста, помня о следующих правилах:

Игра должна соответствовать имеющимся знаниям. Здесь особенно важно создать возрастной подход и принцип от простого к сложному. Только в этом случае игра будет носить развивающий характер.

Интерес к играм, требующим напряженной мыслительной работы, есть далеко не у всех, поэтому предлагать такие игры следует тактично, постепенно, не оказывая давления, чтобы игра не воспринималась как преднамеренное обучение. Игра есть игра, и она не должна выполняться как упражнение в школе.

Таким образом, игровую деятельность можно рассматривать как своеобразную сферу человеческой жизнедеятельности, имеющую свои особые формы и проявляющуюся в других видах деятельности [Тимирова, 2012].

В методике игровые формы рассматриваются как специальная система обучения, отличающаяся от традиционных следующими параметрами: 1) максимальная активизация учащихся на занятиях; 2) мобилизация скрытых внутренних возможностей и резервов личности студента; 3) максимальное

использование всех средств воздействия на личность учащегося. Коммуникативные цели обучения РКИ предполагают реальность ситуации, возникающей на занятии и соотнесенность социокультурной и коммуникативной компетенций в реальные коммуникации. Организовать такую деятельность можно, прежде всего, за счет оптимизации образовательного процесса. Необходимо учитывать следующие факторы: контингент учащихся; их потребности и возможности; выбор методов и приемов обучения; ритма и темпа урока [Батраева, 2012].

Игровые задания являются важной составляющей процесса обучения русскому 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 потребуются, и убедиться в том, что учащиеся владеют им.

Популярность игровых заданий при обучении языку совершенно обоснована. 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 снимается

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 хоровые ответы 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 [Азарина, 2009].

Основным моментом, на который следует делать упор при создании и использовании учебных игр является привлечение внимания учащихся к содержанию самой игры и, следовательно, к учебному материалу. При этом необходимо тщательно контролировать уровень знания играющих, для чего предлагаемая форма обучения дает лучшие возможности, чем традиционные методы.

Обучение лексической стороне иноязычной речи представляет определенные трудности как для учащихся, так и для тех, кто организует их обучение. Вся работа над иноязычным словом должна обеспечить:

- создание мобильного словарного запаса;
- его «утечки», забывания;
- адекватное целям общения его использование в устной речи.

Принимая во внимание, что лексические навыки – сложное действие, которое состоит из целого комплекса отдельных простых действий – операций, их отработка должна приводиться на основе использования специальных упражнений.

Преподаватель – практик вынужден искать новые, более эффективные способы и приемы овладения программным лексическим и грамматическим материалом. Особенно актуален поиск таких способов и приемов на

начальном этапе овладения русским языком как иностранным, где закладываются основы иноязычного общения. Не может быть полноценного общения на иностранном языке, если учащиеся не владеют лексическим материалом. Центром общения всегда является передача мысли, для выражения которой нужно не только знать слово, но и владеть им.

Лексически направленные упражнения в форме игры способствуют развитию внимания учащихся, их познавательного интереса, помогают созданию благоприятного психологического климата на уроке.

При проведении лексических игр (языковых и речевых) большая роль отводится учителю, который является здесь организующей фигурой. Он, прежде всего, определяет функцию игры и ее место в учебном процессе, форму проведения, а также время, которое необходимо для проведения игры. Существенным при этом является тот факт, что учитель, организуя игру, должен вовлечь в нее как можно больше учащихся группы, а затем незаметно и умело выйти из нее. Далее учитель только наблюдает за игрой, управляет ею, давая при этом какие-то рекомендации и подсказки, если возникают затруднения. В это время учитель незаметно для учащихся записывает ошибки с целью их систематизации и проведения, в последующем их коррекции.

Главное требование при постановке учебной задачи состоит в том, чтобы вызвать у учащихся интерес к выполнению упражнения, стимулировать их умственную и речевую активность, направленную на закрепление новых лексических единиц из активного минимума, создать атмосферу соревнования и соперничества в ходе выполнения того или иного упражнения.

Усвоение лексики, умение пользоваться ею во всех видах речевой деятельности – одна из важнейших целей обучения РКИ.

Таким образом, анализируя роль игры, можно прийти к выводу, что она способствует оптимизации учебного процесса. Игровые формы увеличивают количество прорабатываемого на уроках грамматического и лексического материала, обеспечивают его усвоение, повышают качество обучения, формируют умения и навыки адекватного коммуникативного поведения иностранных студентов в социально значимых ситуациях межкультурного общения с использованием лингвистических, коммуникативных и социокультурных знаний.

### **1.3. Классификации игр**

Игру можно определить как один из видов деятельности человека, вид деятельности детей, который возник исторически и состоит в воссоздании действий взрослых и отношений между ними. Один из способов физического, умственного и игрового воспитания [Баев, 1989].

Говоря о разновидностях игр необходимо заметить, что данный вопрос относится к разряду проблемных. Каждый педагог или исследователь подходит к данной теме с позиции основанных на личном опыте обучения.

Однако, изучив соответствующую литературу (А.А. Деркач, М.Ф. Стронин), можно выделить несколько основных групп игр.

#### **1.3.1. Классификация игр по разделам языка.**

По мнению А.А. Деркач, игры могут характеризоваться учебными целями и задачами (языковые, речевые, для обучения общению), формой проведения (предметные, подвижные, сюжетные, ролевые), способом организации (письменные, компьютерные), степенью сложности (простые и сложные), количественным составом участников (индивидуальные, парные групповые, коллективные) [Деркач, 1991].

Языковые игры помогают усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику, грамматику), следовательно, делятся на фонетические, лексические, грамматические. Важно подчеркнуть, что деление игр в зависимости от аспекта языка условно, так как невозможно изучить лексику без фонетики, грамматику без лексики. Выделяя языковые игры, прежде всего, акцентируется внимание на достижении конкретных учебных целей, которые обеспечивает конкретная игра.

Главная цель фонетических игр – постановка (коррекция) произношения, тренировка в произнесении русских звуков в словах, фразах, предложениях, отработка интонации. Фонетические игры реализуются на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок, пословиц и поговорок, стихов и песен (можно использовать в качестве фонетической зарядки)

Лексические игры сосредотачивают внимание учащихся на лексическом материале и имеют целью помочь им в приобретении и расширении словарного запаса.

Грамматические игры обеспечивают умения учащихся практически применять знания по грамматике иностранного языка, активизировать их мыслительную деятельность, направленную на употребление грамматических конструкций в естественных ситуациях общения.

Необходимо заметить, что эти виды игр наиболее эффективны, если они сопряжены, например, с речевыми играми.

Речевые игры учат умению пользоваться языковыми средствами в процессе совершенствования речевого акта (монологического и диалогического, письменного и устного). Каждому виду речевой деятельности соответствует определенный вид игры: игры для обучения чтению, для обучения аудированию, для обучения говорению, для обучения письму, а также смешанные.

Игры для обучения чтению и аудированию помогают в решении задач, связанных с обучением данным видам речевой деятельности, и нацелены на формирование и развитие соответствующих интеллектуальных

умений. В основе своей они предполагают работу учащихся с текстом (письменным или звучащим): кодирование и иллюстрирование, догадку, восстановление пропущенного.

Игры для обучения говорению и письму связаны с формированием и развитием умений, требуемых для осуществления продуктивных видов речевой деятельности. Как правило, на начальном этапе данные игры предполагают следование образцу, на последующих носят все более самостоятельный, творческий характер.

Рассмотрим еще одну классификацию игр, которую предлагает М.Ф. Стронин.

1. Подготовительные игры, основной целью которых является формирование речевых навыков. Данная группа игр подразделяется на несколько видов: грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры. Раздел открывают грамматические игры, занимающие по объему более трети пособия, поскольку овладение грамматическим материалом, прежде всего, создает возможность для перехода к активной речи учащихся. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Игры помогут сделать монотонную работу более интересной и увлекательной. За грамматическими следуют лексические игры, логически продолжающие «строить» фундамент речи. Фонетические игры, предназначаются для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. И, наконец, формированию и развитию речевых и произносительных навыков в какой-то степени способствуют орфографические игры, основная цель которых – освоение правописания изученной лексики.

2. Творческие игры, благодаря которым возможно развитие речевых умений учащегося. Из всего видового разнообразия данной группы игр, нужно выделить драматические и ролевые игры, так как это важные

виды игры, в связи с тем, что, довольно часто выучив определенный грамматический или лексический материал, учащийся не способен использовать его в одной из жизненных ситуаций. Данная разновидность игр подталкивает студентов использовать накопленные знания, принимая самостоятельные решения в процессе занятия [Стронин, 1984].

### **1.3.2. Игры для обучения устным видам речевой деятельности**

К устным видам речевой деятельности относятся: аудирование и говорение.

Аудирование – это одновременное восприятие звуковой формы речи и понимание [Рогов, 1988].

Аудирование составляет основу общения, с него начинается овладение устной коммуникацией.

Говорение – сложный многогранный процесс, позволяющий осуществлять, вместе с аудированием, устное вербальное общение [Рогов, 1988].

Понимание речи на слух тесно связано с говорением – выражением мыслей средствами изучаемого языка. Аудирование и говорение – две взаимосвязанные стороны устной речи. Фазы слушания и говорения в общении перемежаются. Аудирование не только прием сообщения, но и подготовка во внутренней речи ответной реакции на услышанное.

Таким образом, аудирование подготавливает говорение, говорение помогает формированию восприятия речи на слух.

Игры для обучения аудированию заключаются в том, что учащиеся воспринимают информацию не посредством зрения, а на слух.

Цели:

- научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;
- научить учащихся выделять главное в потоке информации;
- развивать слуховую память учащихся.

Можно проводить игры на аудирование текста, не имея ни картинок, ни рисунков, ни заранее подготовленных вопросов, ни пунктов текста и т.д., это игры на развитие аудитивной памяти.

Преподаватель читает текст в нормальном темпе, играющие слушают. После прослушивания текста преподаватель предлагает записать слова, которые каждый участник игры запомнил. Затем он читает текст ещё раз и дает задание – выписать группы слов и запомнившиеся фразы. После этого участники игры восстанавливают текст по памяти, пользуясь своими записями. Побеждает тот, кто наиболее точно передаст содержание текста.

Большой эффект в обучении аудированию имеют командные игры, в которых после прослушивания текста члены команды составляют и затем задают вопросы соперникам по содержанию текста. Побеждает та команда, которая более точно ответит на поставленные вопросы.

Особый интерес вызывают игры, в которых после прослушивания текста (желательно, с большим количеством персонажей) необходимо разыграть сценку по содержанию текста. В этих играх учащиеся демонстрируют не только свои способности к аудированию, но и свои артистические способности [Гладилина, 2003].

Обучение аудированию целесообразно проводить в разнообразных интересных играх. Нет универсальных игр для обучения аудированию, но можно любое упражнение, любой текст превратить в игру. Для этого необходимо подготовить необходимые аксессуары, создать атмосферу соревнования, сделать задание к текстам разнообразными, но в то же время доступными и интересными.

Тексты можно использовать из учебников, дополнительных книг по русскому языку, придуманные самим преподавателем или студентами. Главное, активизировать интерес студентов к ходу занятия.

Игры для обучения говорению разнообразны. В основе их пересказ, описание иллюстрации, составление и воспроизведение текста по плану или на основе ключевых слов, таблиц, рисунков, схем.

### **1.3.3. Игры для обучения письменным видам речевой деятельности**

К письменным видам речевой деятельности относятся чтение и письмо.

Чтение – это самостоятельный вид речевой деятельности, который обеспечивает письменную форму общения [Рогов, 1988].

Письмо – это сложное речевое умение, дополнительное к звуковой речи средство общения при помощи системы графических знаков, позволяющих фиксировать речь для передачи ее настроения, для сохранений ее произведений во времени [Ахманова, 1966].

*Игры для обучения чтению* направлены на развитие соответствующих навыков и умений.

#### **1. Восстанови слово.**

Преподаватель заранее в определенном месте текста замазывает или вырезает отдельные слова или части слов и просит помочь восстановить текст, который очень интересен. При этом подчеркивает необходимость сделать это как можно быстрее.

#### **2. Найди заглавие.**

Учащиеся делятся на две группы: одна группа получает рассказы, тексты без заглавий, а другая – множество заглавий. Первая группа знакомится с содержанием своих текстов, а вторая группа изучает полученные заглавия. Затем первая группа читает свои тексты, а вторая – предлагает свои заголовки, поясняя свой выбор.

### ***Игры для обучения письму.***

#### **1. Игра на победителя:**

а) На доске написаны слова с пропущенными буквами. Заполняя пропуски, учащиеся пишут слова в тетрадях. Победителем становится ученик, первым правильно выполнивший задание и правильно затем прочитавший слова вслух;

б) Эту же игру можно проводить в более быстром темпе, если раздать учащимся заранее заготовленные карточки.

#### **2. Зрительный диктант «Кто быстрее».**

Цель: формирование орфографических навыков и звукобуквенных соответствий.

Сначала учащиеся читают про себя, затем учитель читает вслух, анализируются проблемные пункты, затем стираются какие-нибудь слова и ученики должны записать их [Рыжак, 2009].

### **1.3.4. Игры по основному виду деятельности**

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. 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.

Научить применять свои знания в практической деятельности, использовать языковые и речевые навыки в условиях «живой» коммуникации помогают ролевые игры. Практическое занятие рассматривается как социальное явление, где учебная аудитория - это определенная социальная среда, где преподаватель РКИ и иностранные студенты вступают в определенные речевые отношения, где образовательный процесс - это взаимодействие всех участников. Известно, что ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности. Ролевые игры могут быть социально - бытовыми и профессиональными (деловыми). Ролевая игра мотивирует речевую деятельность. У студентов появляется желание что-то сказать, что-либо спросить, выяснить, доказать какую-либо идею. Таким образом, ролевая игра активизирует стремление учащихся к контакту друг с другом, учит преодолевать и разрушать барьеры, создает условия равенства в речевом общении.

Игровая деятельность имеет постоянную технологическую схему: 1.Этап подготовки (разработка сценария; составление плана; описание игры; характеристика ролей). 2.Этап объяснения игры (режим игры; постановка проблемы; выбор ситуаций; знакомство с раздаточным материалом). 3.Этап проведения игры. 4. Этап анализа и обобщения (анализ игры; рефлексия; оценка и самоанализ; вывод; рекомендации). Игровые задания могут применяться на любом этапе обучения. Для предъявления и повторения новой лексики, для проверки правописания слов, для развития навыков монологической и диалогической речи, для обобщения изученного материала [Батраева, 2012].

Ролевая игра может использоваться на разных уровнях обучения. В ней всегда представлена ситуация, которая создается как вербальными, так и

невербальными средствами обучения: презентации, графическими, монологическими (диалогическими) текстами. Например, на продвинутом уровне обучения РКИ учащийся является инициатором диалога-расспроса, используя развитую тактику речевого общения (начинать и заканчивать разговор в ситуациях различной степени сложности, вербально выразить коммуникативную задачу, уточнять детали сообщения собеседника).

Таким образом, существует множество разновидностей учебных игр, которые можно использовать на каждом этапе обучения. На первых этапах уместно использовать типичные игровые задания, которые сделают процесс запоминания слов и грамматических правил интересным занятием. Игровые методы позволяют создавать вполне реальные ситуации общения между участниками игры. Поэтому игры особенно актуальны на заключительных этапах работы с новым материалом, на которых происходит употребление слов и выражений в речи в конкретных игровых ситуациях.

## **Глава 2. Языковая игра как метод обучения русскому языку как иностранному**

В практической части исследования был проведен анализ игрового материала с целью выявить значимость игры в процессе усвоения фонетических, лексических и грамматических навыков учащимися.

Игры проводились в группах с разным уровнем обучения (средний, продвинутый), для каждой группы были отобраны игры согласно уровню владения языком учащихся. (см. Приложение А)

На занятиях были представлены игры для отработки лексических и грамматических навыков. В основном это игры для повторения и закрепления изученного материала. В ходе занятия выяснилось, что игра способствует активизации интереса к русскому языку, позволяет выявить лексический минимум учащихся, формировать навык свободного высказывания, тренировать вопросно-ответную форму высказывания, грамматические и орфографические навыки.

На практическом апробировании некоторых видов игр были определены те, которые можно использовать на всех уровнях обучения и для всех разделов языка.

### **2.1. Игры для среднего уровня обучения русскому языку как иностранному**

На занятиях со студентами среднего уровня обучения были представлены игровые задания, формирующие лексические и грамматические навыки, а также навыки слушания и говорения.

#### *1. Игра «Я отправился в город».*

Цель. Тренировать навыки слушания и понимания слов, обозначающих названия вещей, которые вы можете купить.

Реализуемый материал. Знание глагольных форм *пошёл* и *купил*, расширенный запас слов – названий предметов, которые вы можете купить.

Описание игры. Первый участник начинает игру, придумывая то, что он мог бы купить в городе. Он говорит: «Я отправился в город и купил яйца». Второй ученик добавляет: «Я отправился в город и купил яйца и помидоры». Следующий участник добавляет ещё один предмет: «Я отправился в город и купил яйца, помидоры и мороженое в вафельном (бумажном) стаканчике». Так игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не сделает ошибку [Нивина, 2005].

游戏说明。第一个参与者在游戏开始时，他可以在城里买到什么。他说：“我去城里买了鸡蛋。”第二个学生说：“我到城里买了鸡蛋和西红柿。”旁边的人增加了另一个话题：“我去城里买了鸡蛋，西红柿，冰淇淋。”因此本场比赛直到有一个人重复错误才会结束。

Такого вида игровое задание очень полезно на занятиях по лексике. Оно не занимает много времени (5-10 минут), и его можно использовать как разминку в начале урока. Преимущество этой игры в том, что ее можно использовать для отработки определенной лексической группы: «Продукты», «Одежда», «Овощи и фрукты», «Напитки». Игра тренирует память и за счет соревновательного элемента активизирует интерес к ходу занятия и изучаемой теме. Игра занимательна и интересна, она успешно сочетает в себе учебный и развлекательный компоненты. Ее можно использовать не только на занятиях, но и во время поездок.

В ход игры были задействованы не только студенты, но и преподаватель, что способствует более глубокому вовлечению учащихся в процесс игры.

## 2. Игра «Кошка моего друга».

Цель. Тренировать навыки в употреблении прилагательных.

Реализуемый материал. Студенты должны знать достаточное количество прилагательных, чтобы быть в состоянии использовать большую часть алфавита.

Описание игры. Игру можно проводить в командах или в парах. Она заключается в том, чтобы найти прилагательное для описания кошки булочника. Первое прилагательное должно начинаться с буквы «А», второе – с буквы «Б», третье – с «В» и т.д. Каждый игрок использует последующую букву (или каждая буква может быть использована дважды) [Губанова,2007].  
游戏说明。游戏中可以以小组或成对进行。它是要找到一个形容词来形容猫。第一形容词必须以字母“A”开头，第二个具有字母“B”开头，第三为“B”开头等等。激发学生学习新词的兴趣。

Пример:

Кошка моего друга африканская.

Кошка моего друга большая.

Кошка моего друга весёлая.

В ходе занятия из-за небольшого количества студентов правила игры были изменены. Для большей активности учащихся не было деления на команды или пары, каждый участник «сам за себя». Студенты по цепочке называли буквы алфавита, и на каждую букву учащиеся должны были как можно скорее вспомнить подходящее прилагательное. Затем, студенты называли свои прилагательные, и преподаватель вел счет: 1 балл – если участник вспомнил прилагательное, которое больше не назвал никто; 0,5 балла – если были повторяющиеся прилагательные.

Ведение счета вносило соревновательный элемент и способствовало большей активности учащихся. Такое задание можно применять как для повтора лексического материала, так и при изучении грамматической темы «Имя прилагательное».

### *3. Игра «С криком»*

Цель. Тренировать словарный запас, добиваться беглости речи.

Реализуемый материал. Игра может мобилизовать все резервы разговорного языка студентов, особенно в названии предметов, находящихся в классе, и в описаниях.

Описание игры. Она называется «игра с криком», хотя крика вообще может не быть.

Один из игроков выходит за дверь, остальные загадывают предмет находящийся в аудитории. По возвращении игрок должен каждому из участников задать вопрос об этом предмете:

Где он находится?

Какого он цвета?

Он большой?

Какая у него форма?

Другие участники должны отвечать на вопросы, не называя этого предмета [Губанова, 2007].

游戏说明 老师让一个学生想教室里的一样东西 其他同学向他提问 比如一下 这些问题 最后会猜出这个物体 这个游戏不仅需要词汇量还需要会提问和回答问题

В рамках данной игры учащиеся тренируют не только свой словарный запас, но и вопросно-ответную форму речи. В процессе игры осуществляется отработка вопросительных слов и вопросительных предложений, поэтому ее можно использовать не только на занятиях по лексике русского языка, но и на занятиях по грамматике. Игра может быть эффективна на начальном этапе обучения для закрепления лексики по теме «Дом». Регламент времени зависит от количества участников и занимает около трех минут на каждого учащегося.

В ходе игры студенты проявляли активность, с каждым следующим участником вопросы становились конкретнее, а ответы наоборот более общие, что способствовало повышению интереса к игре и изучаемому материалу.

#### 4. Игра «Что вы купили?»

Цель. Тренировать навыки употребления прошедшего времени глаголов.

Реализуемый материал. Студенты должны быть в состоянии задать и ответить на вопросы в прошедшем времени. Они должны знать достаточное количество глаголов и некоторые прилагательные.

Описание игры. Преподаватель или студент задаёт вопрос, используя глагол в прошедшем времени. Ответ на этот вопрос должен содержать по крайней мере одно слово, которое начинается с той же буквы, с которой начинается глагол в прошедшем времени.

游戏说明。教师或学生问了一个问题，问题用过去时。在这个问题的答案应该包含有相同的字母，与过去时态动词相同。

Например:

- Что вы купили?
- Я купил книгу.
- Кого вы видели?
- Я видел Вику.

Когда студенты узнают, как играть в игру, они могут работать в парах.

Игру можно усложнить, если попросить употребить в ответе два или три слова, начинающихся с той же буквы, что и глагол. Например:

- Что вы купили?
- Я купил коричневую книгу.
- Кого вы видели?
- Я видел Вику, вбегающую в вагон [Губанова, 2007].

Данную модель игры можно использовать не только для закрепления навыков употребления глаголов в прошедшем времени, но и для отработки

падежных форм существительных и прилагательных. Также в ходе игры активно задействован лексический запас учащихся.

При проведении игры студенты не проявляли активности, возникли трудности в поиске подходящей лексики, в употреблении падежей. Данная игра будет иметь больший успех на продвинутом уровне обучения, так как там студенты владеют более широким лексическим запасом и более развитыми навыками его употребления.

### *5. Игра «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 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.

Предложенный список обсуждается, каждому нужно 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 участникам предлагается дополнить список новыми предметами и явлениями, аргументировать свою нелюбовь к ним. Каждый пример

коллективно обсуждается. Если большинство соглашается отправить обсуждаемую вещь в комнату 101, можно считать, что мир от нее избавлен [Азарина, 2009].

Данная игра способствует формированию навыков свободного высказывания. В процессе игры поднимается ряд актуальных вопросов, из-за чего учащиеся активно высказывают свою точку зрения, тренируя тем самым лексические и грамматические навыки, навыки говорения.

## **2.2. Игры для продвинутого уровня обучения**

На занятиях со студентами продвинутого уровня обучения были проведены игры, тренирующие понимание и знание структуры предложения, навыки в употреблении условного наклонения глагола, навыки в формировании свободного устного высказывания.

### *1. Игра «Разделите предложения на части»*

Цель. Тренировать понимание и знание структуры предложения.

Реализуемый материал. Различные лексико-грамматические конструкции.

Описание игры. Студенты должны правильно соединить предложения. Победитель тот, кто сделал это верно. Игра требует понимания значений слов и знание структуры предложения.

游戏说明。学生需要正确连接句子。谁做的对得多谁就是获胜者。游戏需要的是对单词和句子知识的结构和含义的理解。

Альтернативы игры:

1) После нескольких примеров, которые дал преподаватель, студенты могут разделить предложения сами и создать пары предложений, как указывалось выше.

2) Разрозненные предложения и фразы в повелительном наклонении можно использовать таким же образом. Например, правила поведения в общественных местах.

Пример, представленный на уроке:

Не ходите	слонов
Тишина	в наших тортах
Не разговаривайте	по траве
Не кормите	в 8 часов
Не курите	оператору
Нет левого поворота	когда выключены огни
Этот магазин открывается	в столовой
Мы используем масло	между 4 – 6 после обеда
Позвоните	через эту дверь

Пример задания был взят из сборника игр по РКИ (Губанова Т.В. Русский язык в играх.– Тамбов, 2007). При проведении игры у студентов возникли затруднения, так как к первой части предложения могут подходить несколько вариантов из второй части, и наоборот – вторые части предложения не подходят ни к одной из первых частей. Также по ходу проведения игры выяснилось, что выражение «между 4 – 6 после обеда», во-первых, труднопроизносимо для иностранных учащихся даже продвинутого уровня, а, во-вторых, редко применяется в русской речи, и лучше его заменить на «с 4 до 6».

Такого рода игры очень популярны и используются на разных уровнях обучения. Преимущество таких заданий в том, что их можно использовать для проверки знаний различных разделов языка: фонетика, лексика, грамматика, фразеология, а также дисциплин, преподаваемых для

иностранных студентов в комплексе: русская литература, русская история, география.

Рассмотрим данную модель игры для закрепления знаний различных разделов русского языка.

- Лексика

Представленный ниже вариант задания рассчитан на средний уровень обучения, когда у студентов уже имеется базовый лексический запас. Суть задания в том, чтобы определить к какой лексической группе принадлежит слово из первой колонки. Данная игра может быть использована для контроля и повторения раздела лексика.

Врач	Овощи
Кровать	Одежда
Помидор	Напиток
Рубашка	Профессия
Тарелка	Посуда
Яблоко	Предмет мебели
Сок	Фрукты

Эту модель игры можно использовать для закрепления темы «Синонимы», а также введения новой и закрепления уже пройденной лексики. Игру рекомендуется проводить на среднем и продвинутом уровнях обучения, так как в ходе ее проведения требуется знание достаточно большого количества лексических единиц.

Знаменитый	Душистый
Страшный	Забавный
Смешной	Простой
Огромный	Ужасный
Легкий	Занимательный
Интересный	Очень большой
Ароматный	Известный

По аналогии модель игры можно применять для отработки антонимов. Причем, в зависимости от сложности лексического материала ее можно использовать на разных уровнях обучения: начальный (черный - белый, хороший - плохой), средний (ужасный – прекрасный, огромный - крошечный), продвинутый (естественный – искусственный, привлекательный - отталкивающий).

- Фразеология.

В этом разделе могут быть представлены различные варианты проведения такого вида игры:

С больной головы	До велика
От мала	До ног
Осмотреть с головы	На голову
Повесить язык	На здоровую
Как две	Капли воды
Как снег	На плечо

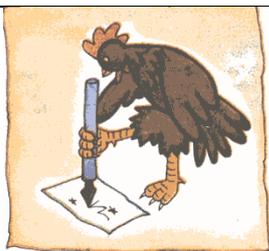
В данном варианте задания нужно подобрать и соединить подходящие друг другу части фразеологизма. Может быть использована на среднем и продвинутом уровнях обучения для отработки изученного материала. Для студентов более высокого уровня владения языком игру можно усложнить посредством подбора фразеологических единиц, принадлежащих одной тематической группе. Например, фразеологизмы со словом «голова»: с ног на голову, не сносить головы, сломя голову, с больной головы на здоровую.

Также можно использовать другой вариант игры:

От мала до велика	Неожиданно
Как снег на голову	Замолчать
Прикусить язык	Всех возрастов
Не покладая рук	Запомнить
Зарубить на носу	Усердно трудиться

Суть этого задания в том, чтобы подобрать правильное значение фразеологизма. Подобная игра требует от учащихся знания не только фразеологических единиц, но и их значений. Для большей наглядности значение фразеологизмов можно представить в виде картинок. Такой вариант задания способствует большей активизации интереса иностранных студентов к ходу занятия.

В приведенном ниже примере игры требуется соединить фразеологизм, его значение и подходящую к нему картинку:



Провалиться  
сквозь  
землю.

Очень мало

羞愧难当



Белая ворона

не такой, как все

与众不同 特立独行



Съесть пуд соли

неаккуратно

同甘共苦



Кот наплакал

хорошо узнать друг  
друга

很少 某人某事



Как курица лапой

очень хотеть скрыться.  
исчезнуть

	像鸡爪一样 杂乱无章	
--	------------	--

- Грамматика

В разделе «Грамматика» могут быть представлены различные варианты проведения данной модели игры. Игра может быть эффективной для закрепления и отработки навыков в употреблении различных грамматических категорий: род, падеж имен существительных и прилагательных, лицо и вид глагола, в употреблении числительных, местоимений, причастий и деепричастий.

Задание для закрепления знаний по теме «Порядковых числительные»:

1	Пятый
2	Второй
3	Первый
4	Седьмой
5	Восьмой
6	Третий
7	Шестой
8	Четвертый
9	Девятый

Задание для отработки навыков употребления рода существительных и прилагательных:

Веселый	Мальчик
Грязное	Кошка
Полосатый	Девочка
Пушистая	Солнце
Яркое	Платье
Красивая	Парус

Предложенный вид игрового задания можно использовать для закрепления практически любой грамматической темы. Так как грамматика – это один из сложнейших разделов языка, то ее изучение требует от иностранных учащихся больших умственных затрат и внимания. Проведение игр позволяет не только разнообразить ход занятия и пробудить большой интерес к изучаемой теме, но и внести компонент отдыха и развлечения.

Используя такую игру, можно разнообразить уроки по русской литературе и истории.

Пример задания по литературе:

Астафьев	«Толстый и тонкий»
Чехов	«Капитанская дочка»
Тургенев	«Царь-рыба»
Пушкин	«Герой нашего времени»
Лермонтов	«Отцы и дети»

Суть игры в том, чтобы сопоставить писателей и написанные ими произведения. Материалы для задания необходимо брать из учебной программы.

Применение данной игры на практике показало, что представленную игровую модель можно успешно использовать на всех уровнях обучения для закрепления и повторения любого раздела русского языка.

Успешную апробацию прошло следующее игровое задание, проведенное на занятии со студентами продвинутого уровня обучения:

## 2. Игра «Объяснитесь»

Цель. Формировать навык свободного устного высказывания.

Реализуемый материал. Беглость в разговорном русском языке.

Описание игры. Студенту дается предложение. У него есть несколько минут подумать, а затем он должен рассказать всему классу историю, заканчивающуюся предложением, которое ему дали. Таким предложением могло бы быть: «И вот я без рубашки сидел на собаке и ехал через центр города».

游戏说明。一个学生给出几句主要的句子。其他学生有几分钟的时间来思考，然后他们要用自己的语言自己的想法讲述的故事。

Остальные студенты могут знать финальное предложение заранее или могут услышать сначала весь рассказ вплоть до последнего предложения, а потом попытаться угадать его.

Студентам были розданы карточки с заданием, где было представлено заключительное предложение.

Примеры финальных предложений, предложенных на занятии:

*Я почувствовал себя очень глупо, когда преподаватель заглянул под стол и увидел, что я там ем мороженое.*

*Я должен был начать все сначала.*

*Но когда я вышел из поезда, на станции не было никого, кто бы встретил меня.*

*И я больше никогда не отвечал ей на телефонный звонок.*

*Эта поездка изменила всю мою жизнь.*

*Вот так нелепо закончились мои каникулы.*

*После этого я спал весь день.*

На подготовку рассказа было выделено около 10 минут, позволялось делать записи. По истечении времени все студенты успешно справились с заданием. После каждого ответа рассказчику задавались вопросы на уточнение и пояснение его истории. В результате проведения представленной игры формируется не только навык говорения, но и навык аудирования, так как смысл задания не только в том, чтобы придумать и рассказать историю по заданной теме, но и слушать рассказы других учащихся, понимать и формулировать вопросы.

Данная игра также успешно проводилась на среднем уровне обучения. Были изменены и упрощены заключительные предложения, требовавшие от студентов меньшего запаса лексики:

*С тех пор она жила у нас.*

*Это были очень веселые каникулы.*

*Я больше никогда не пойду в это кафе.*

### *3. Игра «Что бы вы сделали?»*

Цель. Тренировать употребление условного наклонения

Реализуемый материал. Использование в речи глаголов в условном наклонении.

Подготовка к игре. Подготовьте список ситуаций, о которых студенты могут говорить.

Описание игры. Один студент выходит из класса. Остальные студенты придумывают ему трудную ситуацию. Студент за дверью находится в этой трудной ситуации и должен попытаться угадать, что это за ситуация.  
Игра说明。一位学生走出教室。其余的学生给他出难题。门外的学生在这种情况下，应该怎样去解决问题。

Например: он пообедал в ресторане, а денег нет. Студент заходит в класс и спрашивает у всех остальных студентов: «Что бы вы сделали?» Они должны отвечать, что бы они сделали в такой ситуации, но не раскрывая сути ситуации. Их ответы могут быть такими:

*1: Летиссия, что бы ты сделала?*

*2: Я бы попыталась занять деньги.*

*1: Что бы ты сделал, Стефан?*

*3: Я бы позвонил своим родителям.*

*1: Что бы ты сделал, Дэвид?*

*4: Я бы еще раз обыскал карманы.*

*1: А ты что бы сделала, Кэрол?*

*5: Я бы мыла посуду весь вечер и т.д.*

Студент, который выходил, должен отгадать ситуацию, в которой он оказался, используя как можно меньше вопросов.

Трудные ситуации, предложенные на занятии:

*Вы на дереве, а под деревом злая собака.*

*Официант опрокинул тарелку с супом вам на колени.*

*Вы потеряли паспорт.*

*Вы нашли 1 миллион долларов.*

*Вы ведете машину. Тормоза не работают.*

*Вы не сдали экзамен.*

В ходе проведения игры не все студенты успешно справились с заданием. Возникли трудности при употреблении условного наклонения, в основном студенты пытались объяснить ситуацию, используя ее описание и невербальные средства общения. Цель игры – тренировать глаголы в условном наклонении – не была реализована. Однако следует заметить, что

ход игры вызвал оживление и интерес со стороны студентов. Они активно принимали участие в объяснении ситуаций, элемент передвижения по аудитории во время игры способствовал непринужденной обстановке и вносил развлекательный компонент в ход занятия. Во время игры студенты активно использовали свой лексический запас, тренировали вопросно-ответную форму речи. Для успешного достижения поставленной цели рекомендуется применять игру для закрепления темы «Условное наклонение глагола».

Подводя итог, можно говорить о том, что игра является одним из эффективных методов обучения русскому языку как иностранному. Она способствует установлению непринужденной обстановки на занятии, активизирует интерес учащихся к изучаемой теме. Игровые формы очень просты по своей организации и не требуют специального оборудования. Игры могут быть использованы на каждом уроке русского языка как иностранного, главное, чтобы они соответствовали целям и задачам обучения.

## Заключение

Игра является одним из эффективных методов обучения русскому языку как иностранному.

Анализируя роль игры в процессе обучения, можно сделать вывод, что она способствует его оптимизации, повышает качество обучения, обеспечивает более глубокое усвоение учебного материала, формирует коммуникативные навыки, которые необходимы иностранным студентам в ситуациях межкультурного общения. Использование игровых форм повышает интерес к ходу занятия, позволяет выявить лексический запас учащихся, тренирует грамматические и орфографические навыки. Игра вносит в ход занятия компонент отдыха и развлечения, что способствует активности студентов, стимулирует умственную деятельность, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.

Значительна роль игры в формировании фонетических, лексических, грамматических навыков. Игровые задания на занятиях по фонетике, могут быть в виде фонетических зарядок, они не занимают много времени, очень эффективны для тренировки произношения, отработки интонации. На занятиях по лексике игры способствуют сосредоточению внимания учащихся на лексическом материале, помогают в приобретении и расширении лексического запаса. При обучении грамматике проведение игр позволяет разнообразить ход занятия, активизировать мыслительную деятельность, тренировать навыки употребления грамматических конструкций в ситуациях общения.

Игра является одним из приемов преодоления пассивности учащихся.

Существует множество видов игровых заданий для всех разделов языка: фонетические, орфографические, лексические, грамматические. Их можно использовать на разных этапах обучения. На начальных этапах можно

применять игры, которые сделают процесс запоминания слов и грамматических правил интересным занятием. Также игры эффективны на заключительных этапах работы с учебным материалом, когда требуется отработка навыков пройденного.

В ходе изучения методических пособий было отмечено, что в большинстве из них не представлено деления материала по уровням обучения языку, хотя такое деление актуально при преподавании русского языка как иностранного.

В практической части исследования была сделана попытка классифицировать игры по уровням владения языком иностранных студентов. Происходил отбор игрового материала и его распределение по уровням обучения: среднему и продвинутому. Результаты прошли апробацию на занятиях русского языка как иностранного. В ходе проведения занятий были выявлены недочеты в классификации некоторых игровых заданий, которые заключались в несоответствии уровню знания лексических единиц и уровню владения коммуникативными навыками. Так, игра «Что вы купили?» (см. Приложение А) оказалась трудной для студентов среднего уровня обучения, она требовала более насыщенного лексического запаса, чем тот, которым владели учащиеся. В результате этого не был проявлен интерес к игре, цель игры не была реализована. Также в ходе исследования некоторых моделей игр были определены те, которые можно использовать на всех уровнях обучения и для всех разделов языка.

## Список литературы:

1. Азарина Л.Е. Игры на уроках РКИ // Вестник ЦМО МГУ, 2009, №3
2. Акишина А.А. Игры на уроках русского языка / Т.Л. Жаркова, Т.Е. Акишина. – М., 1990.
3. Акишина А.А., Каган О.Е. Учимся учить: для преподавателя русского языка как иностранного – М.: Рус.яз Курсы, 2002.
4. Аникиева Н.П. Воспитание игрой. - М., 1987.
5. Арутюнов А.Р. Игровые занятия на уроках русского языка / А.Р. Арутюнов, П.Г. Чеботарёв, Н.Б. Музруков. – М., 1984.
6. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. – М., 1966.
7. Бабанский Ю.К. Оптимизация процесса обучения.— М., 1982.
8. Баев, М.П. Играем на уроках русского языка / М.П. Баев. – М., 1989.
9. Балабанова И.П. Игра как средство воспитания и обучения. [Электронный ресурс] URL: <http://www.russiansociety.org/113/igra-kak-sredstvo-vospitaniya-i-obucheniya/> (Дата обращения 15.05.2012)
10. Балыхина Т.М. Методика преподавания русского языка как неродного (нового): Учебное пособие для преподавателей и студентов. - М.: Изд-во РУДН, 2007.
11. Батраева О. М. Игровые технологии как средство активизации учебного процесса при формировании коммуникативной и социокультурной компетенций // Теория и практика образования в современном мире: материалы междунар. заоч. науч. конф.— СПб.: Реноме, 2012. — С. 311-314.
12. Битехтина Г.А., Клобукова Л.П. По-русски без ошибок. Пособие по грамматике русского языка для иностранных учащихся. – М.: МГУ, 2005.
13. Васильева О. Ф. Лекции по методике РКИ. [Электронный ресурс] URL: <http://mng.rs.gov.ru/node/779> (Дата обращения 15.05.2012)

14. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения // Современная высшая школа 1982. №3/39.
15. Волина, В.В. Учимся играя / В.В. Волина. – М., 1994.
16. Волина, В.В. Веселая грамматика / В.В. Волина. – М., 1995.
17. Гилева А.А. Дидактические игры и игровые занятия на уроках русского языка / А.А. Гилева, Л.К. Иванова. – Т., 1987
18. Гладилина И.П. Иностранные языки в школе. – М., 2003.
19. Губанова Т.В. Русский язык в играх : учебно-методическое пособие / сост. : Т.В. Губанова, Е.А. Нивина. – Тамбов : Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007
20. Деркач А.А. Педагогическая эвристика (искусство обучения иностранному языку) - М., 1991.
21. Ерошкина М.В. Игровые технологии на уроках русского языка как один из способов активизации познавательной деятельности обучающихся 5–9-х классов. [Электронный ресурс] URL: <http://festival.1september.ru/articles/572501/> (Дата обращения 15.05.2012)
22. Каменский А.И., Каменская И.Б. Ролевая игра как средство обучения иноязычной лексике. [Электронный ресурс] URL: <http://www.anglyaz.ru/katalogstatey/49.html> (Дата обращения 15.05.2012)
23. Крючкова Л.С., Мошинская Н.В. Русский язык как иностранный. Практическая методика обучения русскому языку как иностранному - М., 2009.
24. Куадже А.Ш. Игровые технологии на уроках русского языка и литературы. [Электронный ресурс] URL: <http://nsportal.ru/shkola/russkii-yazyk/library/igrovye-tehnologii-na-urokah-russkogo-yazyka-i-literatury> (Дата обращения 15.05.2012)
25. Ляховицкий М.В. О некоторых базисных категориях методики обучения иностранным языкам // Иностранные языки в школе, 1973. № 1.

26. Максаков А.И. Учите, играя / А.И. Максаков, Г.А. Тумакова. – М., 1983.
27. Минский Е.М. От игры к знаниям / Е.М. Минский. – М., 1987.
28. Митрофанова О.Д., Костомаров В.Г. Методика преподавания русского языка как иностранного – М.: Рус. Яз., 1990.
29. Нивина Е. А. Игровые формы работы на уроках РКИ как способ активизации речевой деятельности. – Т., 2005.
30. Никитин Б.П. Ступени творчества или развивающие игры. - М.: Просвещение, 1998.
31. Осторожникова Е.И. Игра как средство обучения учащихся французскому языку на начальном этапе. [Электронный ресурс] URL: <http://festival.1september.ru/articles/525928/> (Дата обращения 15.05.2012)
32. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении. - М.: Просвещение, 1992.
33. Попова Т.Б. Игровые технологии. [Электронный ресурс] URL: [http://mou98.ru/index.php?option=com\\_content&view=article&id=122:2011-08-23-17-00-22&catid=37:2011-02-15-22-54-58&Itemid=58](http://mou98.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=122:2011-08-23-17-00-22&catid=37:2011-02-15-22-54-58&Itemid=58) (Дата обращения 15. 05. 2012)
34. Рахманов И.В. Очерк по истории методики преподавания новых западноевропейских иностранных языков. – М., 1947.
35. Рогов Г.Н., Верещагина И.Н. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в средней школе. – М., 1988.
36. Рыжак, Н.А. 200 обучающих игр на занятиях иностранным языком. Пособие для преподавателей / Н.А. Рыжак. – М.: Астрель: АСТ, 2009.
37. Савенко Н.В. Игровые технологии на уроках русского языка как средство развития познавательной активности у школьников. [Электронный ресурс] URL: <http://pokrov8.siteedit.ru/page68> (Дата обращения 15.05.2012)

38. Силакова И.Н. Языковая игра как средство обучения. [Электронный ресурс] URL: [http://www.rodichenkov.ru/metod/play\\_on\\_words/](http://www.rodichenkov.ru/metod/play_on_words/) (Дата обращения 15.05.2012)
39. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. – М.: Просвещение, 1984.
40. Тимирова Л.Ф. Обучающая игра, как средство формирования лексических навыков. [Электронный ресурс] URL: <http://festival.1september.ru/articles/521073/> (Дата обращения 15.05.2012)
41. Федорова Л.Л. Игра как средство обучения английскому языку. [Электронный ресурс] URL: <http://festival.1september.ru/articles/102729/> (Дата обращения 15.05.2012)
42. Щукин А.Н. Методика преподавания русского языка как иностранного. – М.: Высш. Шк., 2003.

## Приложение

### *А. Игры для среднего уровня обучения:*

#### **1. Кошка моего друга**

Цель. Тренировать прилагательные.

Реализуемый материал. Студенты должны знать достаточное количество прилагательных, чтобы быть в состоянии использовать большую часть алфавита.

Описание игры. Эту игру можно проводить в командах или в парах. Она заключается в том, чтобы найти прилагательное для описания кошки булочника. Первое прилагательное должно начинаться с буквы «А», второе – с буквы «Б», третье – с «В» и т.д. Каждый игрок использует последующую букву (или каждая буква может быть использована дважды).

游戏说明。游戏中可以以小组或成对进行。它是要找到一个形容词来形容猫。第一形容词必须以字母“А”开头，第二个具有字母“В”开头，第三为“В”开头等等等。激发学生学习新词的兴趣。

Пример: Кошка моего друга африканская.

Кошка моего друга большая.

Кошка моего друга весёлая.

Неплохая мысль позволить каждой команде (студентам) выбирать первое прилагательное по альтернативе –это будет справедливее.

Счет: одно очко за каждое прилагательное.

#### **2. Я отправился в город**

Цель. Тренировать навыки слушания и понимания слов, обозначающих названия вещей, которые вы можете купить.

Реализуемый материал. Знание глагольных форм пошёл и купил, расширенный запас слов – названий предметов, которые вы можете купить.

Описание игры. Первый участник начинает, придумывая что-то, что он мог бы купить в городе. Он говорит: «Я отправился в город и купил яйца». Второй ученик добавляет: «Я отправился в город и купил яйца и помидоры». Следующий участник добавляет ещё один предмет: «Я отправился в город и купил яйца, помидоры и мороженое в вафельном (бумажном) стаканчике». Так игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не сделает ошибку.

Комментарий. Напишите список предметов, которые студенты покупают, по мере того, как продолжается игра.

Альтернативы.

1) Следует организовать команды от пяти до десяти игроков и начинать с самого начала с каждой командой. Давайте одно очко каждому игроку, кто помнит весь список, и пять дополнительных очков, если его помнит вся команда.

2) Если вы хотите тренировать какие-то определённые слова, вы также можете сказать: «Я пошел в булочную/магазин игрушек/магазин дисков/универсальный магазин» и т.д.

### **3. Игра с криком**

Цель. Тренировать словарный запас, добиваться беглости речи.

Реализуемый материал. Эта игра может мобилизовать все резервы разговорного языка студентов, особенно в названии предметов, находящихся в классе, и в описаниях.

Описание игры. Она называется «игра с криком», хотя крика вообще может не быть.

游戏说明 老师让一个学生想教室里的一样东西 其他同学向他提问 比如一下 这些问题 最后会猜出这个物体 这个游戏不仅需要词汇量还需要会提问和回答问题

Разделите класс на две команды. Игрок из первой команды выходит из комнаты (назовем его Джон), а вторая команда выбирает предмет в комнате. Им не обязательно знать его русское название. Допустим, они выбирают классную доску. Первая команда должна описать доску, когда Джон вернется в класс. Они, конечно, не должны употреблять слово «доска» или указывать на нее. Чтобы помочь им начать описание, предложите несколько фраз до того, как Джон вернется. Пример:

Она рядом со столом преподавателя.

Она черная.

Она сделана из дерева.

Она используется каждый день.

Мы часто смотрим на нее.

Когда Джон войдет, скажите «начинайте», и преподаватель сам начинает следить за временем. Каждый участник команды может теперь попытаться «навести» Джона на предмет. Сколько уходит времени, прежде чем Джон отгадает? Крик начинается тогда, когда все пытаются помочь Джону отгадать одновременно. Результатом является то, что он ничего не понимает, т.к. все говорят одновременно.

Из этой игры нужно извлечь мораль: не кричите – если вы будете кричать, вас не поймут.

#### **4.«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.

## **5.Игра «Что вы купили?»**

Цель. Тренировать навыки употребления прошедшего времени глаголов.

Реализуемый материал. Студенты должны быть в состоянии задать и ответить на вопросы в прошедшем времени. Они должны знать достаточное количество глаголов и некоторые прилагательные.

Описание игры. Преподаватель или студент задаёт вопрос, используя глагол в прошедшем времени. Ответ на это вопрос должен содержать по крайней мере одно слово, которое начинается с той же буквы, с которой начинается глагол в прошедшем времени.

游戏说明。教师或学生问了一个问题，问题用过去时。在这个问题的答案应该包含有相同的字母，与过去时态动词相同。

Например:

- Что вы купили?
- Я купил книгу.
- Кого вы видели?
- Я видел Вику.

Когда студенты узнают, как играть в игру, они могут работать в парах.

## ***В. Игры для продвинутого уровня обучения***

### **1. Что бы вы сделали?**

Цель. Тренировать употребление условного наклонения

Реализуемый материал. Использование в речи глаголов в условном наклонении.

Подготовка к игре. Подготовьте список ситуаций, о которых студенты могут говорить.

Описание игры. Один студент выходит из класса. Остальные студенты придумывают ему трудную ситуацию. Студент за дверью находится в этой трудной ситуации и должен попытаться угадать, что это за ситуация.

游戏说明。一位学生走出教室。其余的学生给他出难题。门外的学生在这种困难的情况下，应该怎样去解决问题。

Например: он пообедал в ресторане, а денег нет. Студент заходит в класс и спрашивает у всех остальных студентов: «Что бы вы сделали?» Они должны отвечать, что бы они сделали в такой ситуации, но не раскрывая сути ситуации. Их ответы могут быть такими:

- 1: Летиссия, что бы ты сделала?
- 2: Я бы попыталась занять деньги.

- 1: Что бы ты сделал, Стефан?  
3: Я бы позвонил своим родителям.

- 1: Что бы ты сделал, Дэвид?  
4: Я бы еще раз обыскал карманы.

- 1: А ты что бы сделала, Кэрол?  
5: Я бы мыла посуду весь вечер и т.д.

Студент, который выходил, должен отгадать ситуацию, в которой он оказался, используя как можно меньше вопросов.

Трудные ситуации, которые могли бы быть использованы:

Вы на дереве, а под деревом злая собака.

Официант опрокинул тарелку с супом вам на колени.

Звонит ваша подруга (друг), когда вы заняты разговором с другой подругой (другом).

Вы потеряли паспорт.

Вы нашли 1 миллион долларов.

Вы ведете машину. Тормоза не работают.

Вы хотите постучать в дверь, но перед дверью стоит собака и лает на вас.

## **2. Разделите предложения на части**

Цель. Тренировать понимание и знание структуры предложения.

Реализуемый материал. Различные лексико-грамматические конструкции.

Подготовка к игре. Выберите отрывок из текста учебника, разделите предложения на части и расположите их в любом порядке.

Описание игры. Когда вы впервые играете в эту игру, выберите отрывок, который класс уже прочитал. Позже вы можете выбрать отрывок, который им не знаком.

Игра. 学生需要正确连接句子。谁做的对得多谁就是获胜者。游戏需要的是对单词和句子知识的结构和含义的理解。

Образец текста:

Все реже современные японцы ходят в кинотеатры. Владелец одного кинотеатра придумал оригинальный способ, чтобы привлечь зрителей. Он поставил в зале огромный аквариум, где плавают разные рыбы. Теперь зрители могут там не только смотреть фильм, но и ловить рыбу. Эта выдумка очень понравилась японцам.

Студенты должны правильно соединить предложения. Победитель тот, кто сделал это верно. Эта игра требует понимания значений слов и знание структуры предложения.

Альтернативы.

1) После нескольких примеров, которые дал преподаватель, студенты могут разделить предложения сами и создать пары предложений, как указывалось выше.

2) Разрозненные предложения и фразы в повелительном наклонении можно использовать таким же образом.

Например, правила поведения в общественных местах. Вот несколько примеров, взятых из объявлений:

Не ходите	слонов
Тишина	в наших тортах
Не разговаривайте	по траве
Не кормите	в 8 часов
Не курите	оператору
Нет левого поворота	когда выключены огни
Этот магазин открывается	в столовой
Мы используем масло	между 4 – 6 после обеда
Позвоните	через эту дверь

### **3. Объяснитесь**

Цель. Формировать навык свободного устного высказывания.

Реализуемый материал. Беглость в разговорном русском.

Описание игры. Студенту дается предложение. У него есть несколько минут подумать, а затем он должен рассказать всему классу историю, заканчивающуюся предложением, которое ему дали. Таким предложением могло бы быть: «И вот я без рубашки сидел на собаке и ехал через центр города».

游戏说明。一个学生给出几句主要的句子。其他学生有几分钟的时间来思考,然后他们要用自己的语言自己的想法讲述的故事。

Остальные студенты могут знать финальное предложение заранее или могут услышать сначала весь рассказ вплоть до последнего предложения, а потом попытаться угадать его.

Другие предложения:

Я почувствовал себя очень глупо, когда преподаватель заглянул под стол и увидел, что я там ем мороженое.

Я должен был начать все сначала.

Но когда я вышел из поезда, на станции никого не было, кто бы встретил меня.

И я никогда не отвечал на этот телефонный звонок

#### **4. Беспорядочные предложения**

Цель. Тренировать и оценить понимание через чтение.

Реализуемый материал. Осмысленное чтение текстов.

Подготовка к игре. Возьмите отрывок, хорошо знакомый студентам, и измените порядок предложений. Расположите их в списке. Сделайте шаблон (трафарет) копий этого списка.

Описание игры. Дайте каждому студенту копию списка перепутанных предложений. Они должны переделать эти предложения, чтобы оформить связный рассказ. Чтобы сделать предложения короче, а задание не таким легким, преподаватель может немного изменить рассказ, прежде чем перепутывать предложения.

游戏说明。让每个学生说几句主要的句子。其他学生必须重写这句来连通故事。总之做作业不容易,老师可有点改变

Альтернативы.

1) Могут быть использованы незнакомые тексты с целью проверки логического мышления студентов.

2) После некоторой тренировки студенты сами могут перепутывать порядок предложений и предлагать их друг другу