

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА»  
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Филологический факультет  
Кафедра современного русского языка и методики

**Юй Хань**

**МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ**


Тема: «**Коммуникативные игры как средство обучения РКИ**»

Направление подготовки 44.04.01. Педагогическое образование

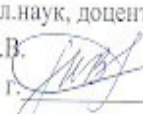
Направленность (профиль) образовательной программы Русский язык и литература в поликультурной среде

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой  
канд.филол.наук, доцент  
Бибриш Н.Н.

22.05.2019 г. 

Научный руководитель  
канд.филол.наук, доцент  
Ревенко И.В.

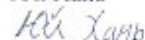
22.05.2019 г. 

Дата защиты

22.06.2019 г.

Обучающийся

Юй Хань



Оценка \_\_\_\_\_

Красноярск 2019

## **РЕФЕРАТ**

Реферируемая выпускная квалификационная работа содержит 117 страниц; ее теоретическую базу составили 69 научных и методических источников (монографии, диссертации, научные статьи, учебные пособия), оформленные в виде библиографического списка.

Диссертация состоит из Введения, двух глав (реферативной и исследовательской), Заключения, Списка использованных источников и Приложений.

**Объектом исследования** являются игровые технологии.

**Предметом** - коммуникативные игры как средство обучения РКИ.

**Цель** данной работы – рассмотреть коммуникативные игры как один из методов обучения русскому языку как иностранному.

В работе использовались следующие **методы**:

- системный анализ лингвистической, психолого-педагогической, и методической литературы в определении научных основ исследования;
- описательный;
- анализ игрового материала;
- метод моделирования учебных и естественных речевых ситуаций.

### **Полученные результаты:**

- Доминанта коммуникативного подхода в современной методике РКИ вызывает у специалистов рост интереса к игровым технологиям.

- Как методический прием игра имеет ряд неоспоримых преимуществ, к числу которых можно отнести, прежде всего, снятие психологических барьеров при переходе к продуктивной речевой деятельности.

- Важнейшим достоинством коммуникативных игр является их установка на воссоздание реальных коммуникативных ситуаций, что позволяет осуществлять процесс подготовки к использованию имеющихся у обучающихся знаний и умений в непринужденной обстановке.

- Коммуникативные игры дают возможность работать над развитием сразу нескольких компетенций: прежде всего, коммуникативной, но в не меньшей степени данный вид дидактических игр способствует формированию и лингвистической, и социокультурной компетенций.

- Использование коммуникативных игр в практике преподавания РКИ позволяет учитывать: языковой уровень обучающихся, их психологические характеристики (темперамент, особенности восприятия, особенности поведения в группе, склонность к проявлению лидерских качеств), что создает условия для повышения мотивации к обучению.

- Игры универсальны в плане форм работы: они предполагают как индивидуальные, так и коллективные формы, могут использоваться как в аудиторной, так и во внеаудиторной работе.

- Возможность трансформации игровых заданий позволяет сохранить ощущение новизны и повысить эффективность обучения.

- Использование игр требует проявления творческих возможностей как от преподавателя, для которого подготовка и разработка игровых заданий – поле применения креативного потенциала, так и от обучающихся, для которых игра служит в том числе для развития творческого потенциала личности.

- Современное программное обеспечение создает базу как для применения интерактивных игровых заданий на занятиях по РКИ, так и для самостоятельной разработки игровых заданий.

**Новизна** полученных результатов определяется многоаспектным анализом игровых технологий, применяемых в практике преподавания РКИ.

**Практическая значимость** работы состоит в подборе дидактических материалов для проведения игр на занятиях по РКИ (см. Приложения 1-3) и разработке вариантов коммуникативных игр (Приложение 4).

**Апробацию** полученных научно-исследовательских результатов подтверждают также доклады на научных конференциях:

1. Социализация и межкультурная коммуникация в современном мире (27-28 апреля 2018 г., Красноярск, КГПУ)
2. XII международная студенческая научно-практическая конференция «Международная коммуникация в науке, культуре и образовании» (16 апреля 2019г., Санкт-Петербург, РГПУ);
3. XX Международный научно-практический форум студентов, аспирантов и молодых ученых «Молодежь и наука XXI века» (25 апреля 2019г., Красноярск, КГПУ);
4. конференция «Язык и методика в поликультурной среде» в рамках VII Международного научно-образовательного форума «Человек, семья и общество: история и перспективы развития» (24-25 октября 2018г., Красноярск, КГПУ).

#### **ABSTRACT**

The reviewed final qualification work contains 112 pages; its theoretical base was made by 69 scientific and methodical sources (monographs, theses, scientific articles, manuals) issued in the form of the bibliography.

The thesis consists of Introduction, two chapters (abstract and research), the Conclusions, the List used sources and Applications.

Object of a research are game technologies.

Subject - communicative games as RKI training aid.

The purpose of this work – to consider communicative games as one of methods of training in Russian as foreign.

In work the following methods were used:

- systems analysis of linguistic, psychology and pedagogical, and methodical literature in definition of scientific bases of a research;

- descriptive;

- analysis of game material;
- method of modeling of educational and natural speech situations.

The received results:

- The dominant of communicative approach in a modern technique of RKI causes growth of interest in game technologies in specialists.

- As methodical reception a game has a number of indisputable advantages to which number it is possible to refer, first of all, removal of psychological barriers upon transition to productive speech activity.

- The most important advantage of communicative games is their installation on reconstruction of real communicative situations that allows to carry out process of preparation for use of the studying knowledge and abilities which are available at in relaxed atmosphere.

- Communicative games give the chance to work on development at once of several competences: first of all, communicative, but in not smaller degree this type of didactic games promotes forming of both linguistic, and sociocultural competences.

- Use of communicative games in practice of teaching RKI allows to consider: language level of students, their psikhologchesky characteristics (temperament, features of perception, feature of behavior in group, tendency to manifestation of leadership skills) that creates conditions for increase in motivation to training.

- Games are universal in respect of work forms: they assume both individual, and collective forms, can be used both in classroom, and in out-of-class work.

- The possibility of transformation of game tasks allows to save feeling of novelty and to increase learning efficiency.

- Use of games demands manifestation of creative opportunities as from the teacher for whom preparation and development of game tasks – a field of use of creative potential, and from students for whom a game serves including for development of creative potential of the

personality.

- The modern software creates base as for application of interactive game tasks on classes in RKI, and for independent development of game tasks.

The novelty of the received results is defined by the multidimensional analysis of the game technologies applied in practice of teaching RKI.

The practical importance of work consists in selection of didactic materials for holding games on classes in RKI (see Appendices 1-3) and development of options of communicative games (Appendix 4).

Approbation of the received research results is confirmed also by reports at scientific conferences:

1. Socialization and cross-cultural communication in the modern world (on April 27-28, 2018, Krasnoyarsk, KGPU)
2. The XII international student's scientific and practical conference "The International Communication in Science, Culture and Education" (on April 16, 2019, St. Petersburg, RGPU);
3. The XX International scientific and practical forum of students, graduate students and young scientists "Youth and science of the 21st century" (on April 25, 2019, Krasnoyarsk, KGPU);
4. The "Language and Technique in the Polycultural Environment" conference within the VII International scientific and educational forum "The person, family and society: history and prospects of development" (on October 24-25, 2018, Krasnoyarsk, KGPU).

## Содержание

Введение.....	3-8
Глава 1 Понятие игры в лингвистике и методике.....	9-49
1.1. Игра как объект изучения гуманитарных наук.....	9-18
1.2. Игра как дидактический прием.....	18-30
1.3. Типология дидактических игр.....	30-35
1.4. Специфика коммуникативных игр.....	35-38
1.5. Языковые игры в методике русского языка как иностранного в аспекте компетентностного подхода.....	38-49
Глава 2 Применение коммуникативных игр в процессе преподавания русского языка как иностранного.....	50-84
2.1. Коммуникативные игры как средство формирования компетенций...50-73	
2.1.1. Коммуникативные игры, направленные на формирование лингвистической компетенции и развитие разных видов речевой деятельности.....	50-63
2.1.2. Коммуникативные игры, направленные на формирование социокультурной компетенции.....	63-73
2.2. Коммуникативные игры в практике преподавания русского языка как иностранного (обзор имеющихся пособий).....	73-84
Заключение.....	85-86
Список литературы.....	87-95
Приложения.....	96-117

## Введение

В настоящее время методическая наука активно занимается поиском новых форм, методов и приемов обучения. «Современные тенденции в преподавании русского как иностранного связаны со сменой образовательной и методической парадигмы, с введением новых стандартов ФГОС, со стремительным развитием интерактивных и мультимедийных средств обучения. Активная роль субъекта обучения объясняет выход на первый план

коммуникативной компетенции» [Понкратова, Коберник, Омелянчук 2017].

Значимость коммуникативной компетенции определяется, с одной стороны, общей направленностью обучения русскому языку иностранных студентов, с другой – ее комплексным характером, т.к. в условиях общения лингвистическая и социокультурная компетенции создают базу для ее реализации. В связи с этим современный процесс обучения предполагает применение методов, которые бы помогли не только качественно обучить, но, в первую очередь, развить потенциал личности, ее коммуникативные возможности.

При таком методическом подходе приоритет отдается формам, которые обеспечивают активное участие каждого учащегося, стимулируют речевое общение, способствуют формированию интереса и стремления изучать иностранный язык. Эти задачи можно решить с помощью игровых форм обучения. Игра становилась предметом научного интереса представителей разных областей науки: психологии, философии, социологии. Одним из первых игру как педагогическое явление проанализировал Ф. Фребель. Эта тема входила в область научных интересов таких выдающихся ученых, как Л.С. Выготский и А.Н. Леонтьев.

По определению А.Н. Щукина, «игра – это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта» [Щукин 2008]. Игра позволяет в полной мере проявить способности любого человека. В нашей работе мы обращаемся к дидактическим играм, т.е. играм, специально созданным или приспособленным к задачам обучения. В методической литературе отмечают следующие признаки дидактической игры: преднамеренность, планируемость, наличие учебной цели, предполагаемого результата.

Русский язык является одним из наиболее популярных мировых языков. Все больше и больше иностранных граждан приезжают в Россию с целью получения российского образования. Повышенный интерес к изучению русского языка стимулирует развитие и совершенствование методов и приемов преподавания русского как иностранного. Появляются все новые и



новые учебно-методические комплексы, интерактивные курсы, программы обучения.

Русский язык считается одним из наиболее сложных для изучения языков. Для иностранных студентов, обучающихся непосредственно в России, задача изучения русского языка усложняется и в силу психологических причин. Поэтому необходимо не только обеспечить максимальную эффективность усвоения студентами иностранного языка, но и помочь им преодолеть психологические барьеры в процессе обучения. Этого можно добиться с помощью игры, поскольку исследователи отмечают, что она реализует не только обучающую, развлекательную, коммуникативную, но и релаксационную и психотехническую функции.

Наряду с термином «игра» в методической литературе используются также термины «игровое задание» и «игровая оболочка». «Понятие «игровое задание» предполагает, что, по сути, любое задание при обучении иностранному языку можно сделать игровым, например, внести элемент состязательности. Под игровой оболочкой понимается игровая форма, которая может быть наполнена различным содержанием и даёт педагогу простор для творчества. К игровым оболочкам можно отнести кроссворды, «глухой телефон», задания типа «найди слово»» [Федорова, Чурилова, 2017: 111].

Игровые задания помогают создать на занятии особую атмосферу, способствующую творческому развитию студента, снять языковой и психологический барьер, воссоздать условно-реальную речевую ситуацию для развития коммуникативных навыков. О значительном интересе педагогов к игровым методикам на уроках русского языка как иностранного свидетельствует и большое количество учебных пособий для преподавателей с методическими и обучающими играми. Приведем в пример лишь некоторые издания: А.А. Акишина «Русский язык в играх», Т.Б. Клементьева «Играй и запоминай русские слова», О.Э. Чубарова «Глаголы движения с приставками: пособие-игра по русскому языку», Т.В. Губанова, Е.А. Нивина «Русский язык в играх», Т.Б. Клементьева, О.Э. Чубарова «Русский язык с удовольствием.

Игра-лото».

**Цель** данной работы – рассмотреть коммуникативные игры как одно из средств обучения русскому языку как иностранному.

Реализация поставленной цели требует решения следующих **задач**:

- 1) описать дидактическую игру как методический прием;
- 2) выявить роль игры в формировании фонетических, лексических и грамматических навыков в процессе обучения РКИ;
- 3) описать игры для разных разделов языка;
- 4) выявить специфику коммуникативных игр;
- 5) классифицировать игры в зависимости от уровня владения языком;
- 6) отобрать коммуникативные игровые задания и выстроить их с учетом дидактических принципов системности, преемственности и с учетом дифференцированного подхода;
- 7) провести апробацию с целью выявления эффективности различных игровых заданий в группах с разным уровнем владения языком.

**Объектом исследования** являются игровые технологии.

**Предметом исследования** является коммуникативные игры как средство обучения РКИ.

В работе использовались следующие **методы**:

- системный анализ лингвистической, психолого-педагогической, и методической литературы в определении научных основ исследования;
- описательный;
- анализ игрового материала;
- метод моделирования учебных и естественных речевых ситуаций.

**Структура работы:**

Работа состоит из введения, одной теоретической главы одной практической главы, заключения списка литературы и приложений.

Во Введении определяется цель исследования и задачи, необходимые для ее достижения, предмет и объект исследования, обосновывается выбор темы

и представлен краткий обзор изученности вопроса.

Первая глава посвящена описанию игры в лингвистике и методике. В параграфах первой главы определяется игра как дидактический прием, описываются основные классификации дидактических игр. Специфика коммуникативных игр определяется на основе их сопоставления с другими видами дидактических игр, также описываются возможности коммуникативных игр для формирования различных компетенций.

В главе второй рассматриваются примеры игр, направленных на формирование лингвистической и социокультурной компетенций и развитие разных видов речевой деятельности, представлен обзор имеющихся игровых пособий и Интернет-платформ, предназначенных для разработки игровых заданий. Во второй главе автор приводит разработанные самостоятельно варианты коммуникативных игр.

В Заключении подводятся основные итоги исследования, определяются преимущества использования коммуникативных игр в практике преподавания РКИ.

В Приложениях представлены дидактические материалы, необходимые для проведения игр: Приложение 1 – иллюстрированный словарь «Продукты», Приложение 2 – Меню, Приложение 3 – Рецепты русской кухни, Приложение 4 – Примеры коммуникативных игр.

**Новизна** полученных результатов определяется многоаспектным анализом игровых технологий, применяемых в практике преподавания РКИ.

**Практическая значимость** работы состоит в подборе дидактических материалов для проведения игр на занятиях по РКИ (см. Приложения 1-3) и разработке вариантов коммуникативных игр (Приложение 4).

Апробация материалов исследования проходила в виде докладов на научных конференциях:

1. Социализация и межкультурная коммуникация в современном мире (27-28 апреля 2018 г., Красноярск, КГПУ);
2. XII международная студенческая научно-практическая конференция «Международная коммуникация в науке, культуре и образовании» (16 апреля 2019

г., Санкт-Петербург, РГПУ);

3. XX Международный научно-практический форум студентов, аспирантов и молодых ученых «Молодежь и наука XXI века» (25 апреля 2019 г., Красноярск, КГПУ);

4. конференция «Язык и методика в поликультурной среде» в рамках VII Международного научно-образовательного форума «Человек, семья и общество: история и перспективы развития» (24-25 октября 2018г., Красноярск, КГПУ).

## **Глава 1 Понятие игры в лингвистике и методике**

### **1.1. Игра как объект изучения гуманитарных наук**

Игра является одной из древнейших форм человеческой деятельности. «С древности игра использовалась ... в качестве эффективного тренинга для охотников, воинов, спортсменов, в обучении и воспитании детей»

[Гуревич 1998]. Понятие об игре несколько отличается у разных народов. Так, у древних греков слово «игра» означало действия, характерные для детей, выражая главным образом то, что называется «предаваться ребячеству». У евреев слову «игра» сопутствовало понятие о шутке и смехе. У римлян «ludo» означало радость и веселье.

С самых давних пор большое количество ученых из самых разных областей науки затрагивали тему игры в своих исследованиях. Игру исследуют в рамках самых различных дисциплин: истории, искусства, философии, биологии, культурологии, эстетики, психологии (в частности, детской психологии), этнографии.

Первые упоминания об игре встречаются в сочинениях древних философов, таких как Аристотель и Платон. По мнению Платона, добродетель укрепится, если признать человека «игрушкой бога» («Мы, живые существа, – это чудесные куклы богов, сделанные ими либо для забавы, либо с какой-то серьезной целью» [Платон 1994]) и видеть в жизни каждого человека «прекраснейшую игру». Философ отмечает, что играют не

только боги с людьми, но и сами люди между собой: «надо жить, играя» [там же], и эта всеобщая игра обязательно должна включать в себя искусство песни и танца, которые помогают получить милость богов. О значении детской игры Платон пишет в нескольких работах – «Республике», «Законах» и «Политике», где мыслитель рассматривает игру в аспекте начального воспитания и приходит к утверждению, что игры в детские годы особенно важны, т.к. это способствуют усвоению детьми социальных ролей, на которых «держится Республика» [Платон 1994: 14].

Космическое осмысление игры было характерно для Гераклита, который рассматривал детскую игру как своеобразный образ вечности («Вечность – ребенок, забавляющийся игрой в шахматы» [Материалисты Древней Греции 1955: 46]). Таким образом, концепция Вселенной по Гераклиту довольно противоречива: «с одной стороны, всем миром управляет неразумие (ребенок); с другой стороны, это неразумие мыслится игрой в шахматы, т. е. оно оказывается вполне разумно и целесообразно» [Надолинская 2014: 33].

Марк Фабий Квинтилиан в своем трактате «Об образовании оратора» писал, что в играх проявляются склонности детей, поэтому предпочтение нужно отдавать тем из них, которые развивают ум и интеллект ребенка. Таким образом, Марк Фабий рассматривал игру не только как важное средство воспитания, но и образования.

По мнению философов, универсальным пространством, где духовная составляющая человеческой жизни проявляет себя с наибольшей силой является деятельность. «Если деятельность — это столкновение целеполагающей воли субъекта и объективность бытия, то деятельность игровая — это столкновение самих субъектов с целью показать себя первым, выиграть состязания силы, ума, энергии и т.д.» [Скачок, Демьяненко, Демьяненко, Котлярович 2015: 1194]. Игра может включаться в этот сложный процесс как деятельность, заданная обществом. Существует огромное количество способов, которыми люди соревнуются друг с другом, вещей, за которые они борются, действий, в которых они принимают участие.

Социальный характер игры проявляется в том, что всякое состязание предваряет договоренность о границах места и времени игры, о правилах и форме игры. Играющие осознают, что игра идет вне обычного течения жизни, поэтому и устанавливают пределы игрового пространства, внутри которого и происходит действие. Игра не имеет собственной цели, поскольку важным для играющих является сознание радостного отдыха, уход от условий обыденной жизни, поэтому игра - один из самых привлекательных видов деятельности. «Она позволяет совместить приятное с полезным, расширить кругозор, закрепить и углубить свои знания, развить память, смекалку, находчивость, наблюдательность и другие индивидуальные особенности» [там же: 1195].

Философский энциклопедический словарь дает такое определение игры: «непродуктивная деятельность, которая осуществляется не ради практических целей, а служит для развлечения и забавы, доставляя радость сама по себе. Игра отличается как от труда, так и от чисто инстинктивных действий. Она относится к определённой стадии развития высших существ: млекопитающих и человека» [Философский энциклопедический словарь 1983].

Большинство исследователей придерживаются понимания игры как неутилитарного вида деятельности, не ставящего целью достижение какого-то конкретного результата, «оставляя за ней роль эстетическую – получение удовольствия, наслаждения, радости от самого процесса» [Попова 2010: 79].

С позиций культурологи игра также рассматривается как вид непродуктивной деятельности, однако, культурологи усматривают «источник культуры в способности человека к игровой деятельности» [Энциклопедия культурологии]. Ф. Шиллер акцентировал эстетическую природу игры, указывал, что игра – «наслаждение, связанное со свободным от внешней потребности проявлением избытка сил» [Шиллер 1957]. Говоря о соотношении игры и искусства, Шиллер считал, что эстетическая

деятельность выходит из игры. Схожего понимания игры придерживался нидерландский историк культуры Йохан Хёйзинга (1872–1945 гг.), который всё многообразие человеческой деятельности сводил к игре, понимаемой им как основной источник и высшее проявление человеческой культуры.

Хёйзинга посвятил проблеме игры целый труд – «*Homo ludens*» («Человек играющий») (1938 г.) [Хёйзинга 1992], в котором он расширяет «игровое пространство» и соотносит с игрой не только искусство (в частности, музыку, поэзию, танец), но и науку, религию, быт, юриспруденцию, политику и военное искусство. Ученый выделяет значимые признаки игры, которые можно сформулировать в идее следующих тезисов: игра – это свобода деятельности, некое излишество; игра не определяется физической необходимостью, либо моральной обязанностью; игра изолирована и обособляется от «обыденной» жизни местом действия и продолжительностью; игра – это порядок, напряжение, таинственность; у каждой игры свои правила.

Ю.М. Лотман не относит искусство к игре. Основное их отличие исследователь видит в том, что «игра представляет собой овладение умением, тренировку в условной ситуации, искусство – овладение миром (моделирование мира) в условной ситуации» [Лотман 1972]. Важным ученому представляется то, что соблюдение правил в игре является целью, поэтому игра не может быть средством хранения информации и средством выработки новых знаний (она лишь путь к овладению уже добытыми навыками).

Наибольшей известностью пользуется теория игры Карла Гросса, согласно которой игра представляет собой непреднамеренное самообучение организма, особенно необходимое для человека в раннем возрасте. Сущность игры, по Гроссу, состоит в том, что она представляет собой подготовку к дальнейшей серьёзной деятельности, т.к. в игре ребёнок упражняется и совершенствует свои способности. В этом ученый видит основное значение детской игры; у взрослых игра – это не только способ самосовершенствования, но и дополнение к жизненной действительности,

отдых. В качестве важнейшего преимущества данной теории исследователи указывают связь игры с развитием и той ролью, которую она в развитии выполняет. Критики теории Карла Гросса основным ее недостатком считают то, что она указывает только на «смысл» игры, но не вскрывает её источник, причины, ее порождающие, мотивы, побуждающие к игре.

В XX веке, изучая проблему игры в культуре, ученые стремились выявить глубинные основания человеческого существования, связанные со спецификой его переживания реальности. В течение длительного времени доминировал подход к игре как к непродуктивной и, соответственно, несерьёзной области человеческой деятельности. Это сужало исследование данного понятия до сфер детской и актёрской игры.

Из отечественных исследователей проблемой игры занимались советские психологи и педагоги Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский и А.Н. Леонтьев, которые несомненно внесли неоценимый вклад в исследования игры.

Л.С. Выготский считает игру источником развития. Он пишет, что «действие в воображаемом поле, в мнимой ситуации, создание произвольного намерения, образование жизненного плана, волевых мотивов- все это возникает в игре и ставит ее на высший уровень развития, возносит ее на гребень волны» [Выготский 1966: 67]. Существенным отличием игры от труда и других видов деятельности является то, что, играя, ребенок не осознает мотивов игры. Мотивы, действия, побуждения становятся в определенной мере осознанными лишь в переходном возрасте. Важным специфическим аспектом игры как вида деятельности признается также то, что в игре создается мнимая ситуация. Мнимая ситуация предполагает неукоснительное следование правилам поведения, например, играя в «дочки-матери», ребенок подчиняется правилам материнского поведения и в ходе игры усваивает соответствующую социальную модель поведения и связанные с ней виды деятельности. Моделирование мнимой ситуации в



процессе формирования личности ребенка можно рассматривать как способ развития отвлеченного мышления.

Любая игра по установленным правилам является игрой с мнимой ситуацией. Так, например, при игре в шахматы, создается мнимая ситуация, т.к. фигуры могут ходить по установленным правилам. Игровые правила отличаются от других правил, в частности, моральных (не трогать без разрешения чужих вещей, здороваться при встрече со старшими и сверстниками) тем, что данные правила ребенок устанавливает для себя сам, т.е., по сути, это правила внутреннего самоопределения и самоограничения.

«В игровой деятельности формируются благоприятные условия для развития интеллекта ребенка, для перехода от наглядно-действенного мышления к образному и к элементам словесно-логического мышления» [Глаголева 2017: 235].

По мнению А.Н. Леонтьева, «человеческая предметная деятельность, которая, составляя основу осознания ребенком мира человеческих предметов, определяет собой содержание игры ребенка» [Леонтьев 1983: 303]. Ученый, анализируя роль игры в развитии личности дошкольника, отмечает, что именно она является для ребёнка способом овладения более широким, недоступным ему непосредственно кругом действительности, в результате чего игра становится подлинно ведущей деятельностью. «Ребенок, осваивающий окружающий его мир, - пишет А. Н. Леонтьев,— это ребенок, стремящийся действовать в этом мире. Поэтому ребенок в ходе развития осознания им предметного мира стремится вступить в действительное отношение не только к непосредственно доступным ему вещам, но и к более широкому миру, т. е. стремится действовать, как взрослый» [там же: 471].

В своем описании игры А.Н. Леонтьев оперирует такими значимыми понятиями как игровое действие, игровая операция. Под игровым действием ученый понимает действие, которое «рождается из потребности ребенка действовать по отношению к предметному миру, не только непосредственно доступному самому ребенку, но по отношению к более широкому миру взрослых. У ребенка возникает потребность действовать, как взрослые, т. е.

действовать так, как это видел ребенок у других, как об этом ему рассказывали, и т. д.» [Леонтьев 1983: 305]. Игровая операция – это вполне реальная операция, которая совершается с предметом в ходе игры. Причем, если в игре один предмет замещает другой, то свои действия с этим предметом ребенок выстраивает в соответствии с характеристиками этого предмета, а не предмета-образа: представляя на месте мотоцикла стул, ребенок выстраивает свои игровые операции, исходя их «возможностей» стула, а не мотоцикла.

О сюжетных или ролевых играх в своих работах писал Д.Б. Эльконин. По мнению исследователя, игра дошкольника начинается с сюжетных игр с открытой игровой ролью, с открытой воображаемой ситуацией и со скрытым правилом, при этом игра развивается от открытой игровой роли, воображаемой ситуации и скрытого правила к открытому правилу и, наоборот, к скрытым воображаемой ситуации и роли. «Мнимая ситуация, в которой ребенок берет на себя роли других людей и реализует типичные для них действия и отношения в особых игровых условиях, есть основная единица игры. Существенным моментом создания такой игровой ситуации является перенос значений с одного предмета на другой» [Эльконин 1999: 3].

Важным этапом в становлении личности ребенка является переход от предметной к ролевой игре. При этом ребенок «еще не знает ни общественных отношений взрослых, ни общественных функций взрослых, ни общественного смысла их деятельности. Он действует в направлении своего желания, объективно ставит себя в положение взрослого, при этом происходит эмоционально-действенная ориентация в отношениях взрослых и смыслах их деятельности» [там же: 3]. Осознание ребенком функций взрослого человека как осуществляющего важную для других людей и, следовательно, вызывающую определенное отношение с их стороны деятельность идет через стадию эмоционально-действенного переживания, т.е. сначала возникает чисто эмоциональное понимание, за которым следует интеллект. Игровые действия ребенка в ролевой игре приобретают обобщенность и сокращенность.

Резюмируя понимание игры в психологии, следует отметить, что исследователи в своих работах рассматривают ее как деятельность, которая предполагает наличие цели, средств, результата и самого процесса. Получение удовольствия от игры при этом можно определять и как цель, и как результат. Мотивы, по которым человек вступает в игру, могут быть различными: обучение, проведение досуга, ставки и престиж, выявление судьбы, желание заручиться поддержкой внешних сил и самоутверждение и др. Тогда цель такой деятельности – обрести все это в игре, а результатом игры является обретенная уверенность в своих силах и поддержке извне.

## **1.2. Игра как дидактический прием**

Игра как дидактический прием относится к активным методам обучения. Под активными методами понимают «такие методы обучения, при которых деятельность обучаемого носит продуктивный, творческий, поисковый характер» [Щербакова 2016].

Термин «активные методы обучения» или «методы активного обучения» введен в научный оборот в начале 60-х годов XX века. Ю.Н. Емельянов использует его для характеристики особой группы методов, построенных на использовании эффекта группы, эффекта присутствия и др. Подобные методы не являются активными сами по себе, т.к. они служат для создания ситуации «активного обучения». Активное обучение – это специфическая организация процесса обучения и воспитания, направленная на активизацию учебно-познавательной деятельности обучающихся при помощи широкого спектра педагогических (дидактических) и организационно-управленческих средств. При таком обучении трансформируется его характер: из репродуктивного «превращается в произвольную внутренне детерминированную деятельность учащихся по наработке и преобразованию собственного опыта и компетентности» [Щербакова 2016]. Использование активных методов обучения ведет также к трансформации роли ученика, который становится активным участником образовательного процесса.

К активным методам обучения относят в числе других игровые методы. Под игровыми понимают методы, использующие все или несколько важнейших элементов игры (игровая ситуация, роли, активное проигрывание, реконструкция реальных событий и т.п.) и направленные на обретение нового опыта, недоступного человеку по тем или иным причинам. Разновидности игровых методов: дидактические, деловые, организационно-деятельностные, имитационные, ролевые игры, психодрама, социодрама и др.

Остановимся подробнее на дидактических играх. «Дидактические игры – специально созданные игры, в ходе которых реализуются учебные и игровые цели, проводимые в рамках определенных игровых правил по соответствующему сюжету» [Айстанов, Хайдаров 1982: 8]. По мнению А.М. Бельчикова, основной задачей данного метода является повышение эффективности обучения за счет активизации интереса учащихся к производимой деятельности и придания ей эмоциональной окраски [Бельчиков 1984].

По сравнению с другими формами организации учебной деятельности игра имеет ряд существенных преимуществ. Одним из основных является снятие психологической нагрузки. При использовании других приёмов, даже тех, которые предполагают индивидуальные задания, возникают ситуации психологической напряженности или повышенной тревожности, снижения эмоционального фона усвоения знаний, поскольку данные приемы непосредственно предполагают оценку. Дидактическая игра, даже в том случае, если предполагает элементы контроля, «снижает психологическое напряжение, благодаря возникающему интересу и вовлеченности их в деятельность» [Выготский 1999: 36]. Кроме того, игра дает возможность каждому участнику найти свою психологическую «нишу». Здесь есть место и лидеру, и ведомому, и «чувствительному, и рациональному» [Галызина 2001: 108]. На прочность и долговременность усвоения знаний имеет влияние также эмоциональный фон. Использование в процессе обучения

дидактических игр «позволяет преподавателю повысить эмоциональный уровень усвоения знаний» [там же].

Особую значимость приобретают дидактические игры в процессе обучения РКИ, т.к. организация игрового процесса способствуют формированию коммуникативных умений. Важным аргументом в пользу применения дидактических игр является также то, что они «позволяют формировать и такие свойства личности, как критическое отношение к окружающим человека объектам и явлениям, умение принимать решение при разных обстоятельствах» [Христенко 1983: 59]. Соревновательный момент игр способствует повышению интереса к изучаемым фактам. Кроме того, дидактические игры позволяют развивать также и лингвистическую компетенцию. «С помощью игры хорошо отрабатывается произношение, активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки аудирования, устной речи» [Анисимова 2012: 50].

Ещё одним аргументом в пользу дидактических игр служит их многообразие, позволяющее подобрать подходящую для реализации различных целей игру. В педагогической практике широко используются как сюжетные игры (деловые и ролевые игры, игры – путешествия и игры – соревнования), так и игры с раздаточным материалом [Бельчиков 1984; Вербицкий 1982; Христенко 1983].

Наряду с термином «дидактические игры» используется термин «учебные игры». «Учебные игры предполагают поиск и исследование процесса решения различного рода задач. Они включают ряд взаимосвязанных целей, выходящих за рамки одной дисциплины или узкой области знаний» [Панфилов, Лавриненко, Гвоздяков 2015: 317]. Привлекательность учебных игр как средства обучения стоит в том, что они воссоздают реальные условия, т.к. «практически любая задача является комплексной» [Христенко 1983].

По мнению исследователей, учебная игра обладает следующими характеристиками:

- основывается на свободном творчестве и самостоятельной деятельности обучающихся;
- вызывает у участников положительные эмоции;
- учитывает возрастные особенности;
- включает элемент соревновательности между командами или отдельными участниками;
- включает в себя следующие этапы: мотивационный (создание игровой ситуации), ориентационный (постановка целей игры), содержательно-операционный (правила игры, игровые действия), ценностно-волевой (игровое состояние), оценочный (результат игры) [Бельчиков 1984].

Дидактические игры реализуют в образовательном процессе следующие функции:

**Обучающую** (позволяет решить конкретные задачи воспитания и обучения, направленные на усвоение определённого программного материала и правил, которым должны следовать играющие);

**Развивающую** (развитие способностей обучающегося и коррекция полученных умений и навыков);

**Воспитательную** (помогает выявить индивидуальные особенности обучающихся и устранить нежелательные проявления в их характере);

**Коммуникативную** (состоит в развитии потребности обмениваться знаниями, умениями в процессе игр, общаться и устанавливать на этой основе дружеские взаимоотношения, проявлять речевую активность);

**Развлекательную** (способствует повышению эмоционально-положительного тонуса, развитию двигательной активности, питает ум яркими впечатлениями, создаёт благоприятную почву для установления эмоционального контакта между преподавателем и обучающимся);

**Психологическую** (состоит в развитии творческих способностей студентов);

**Релаксационную** (заключается в восстановлении физических и духовных сил обучающегося).

Следует отметить, что каждый вид игры направлен на реализацию определенных функций, так **дидактические игры** развивают

наблюдательность, внимание, память, мышление, речь, повышают эффективность обучения; в ходе **сюжетно-ролевых игр** при помощи взятых на себя ролей обучающиеся воспроизводят реальные коммуникативные ситуации, взаимоотношения участников коммуникации, характерные виды их деятельности; **театрализованные игры** как разновидность сюжетно-ролевых игр направлены на отработку навыков действия в соответствии с заранее прописанным сценарием, умения соотнести представление прописанной роли с типичными моделями речевого поведения; кроме того, они позволяют развивать память, речевые навыки, способствуют повышению эмоционального фона занятия.

Игровые технологии являются эффективным средством обучения не только при обучении детей, но и взрослых. Роль образования взрослых проявляется в двух функциях, содействующих социализации взрослых: профессиональной и личностной. «Профессиональная функция образования взрослых заключается в обеспечении социализации через освоение новых профессиональных ролей, в развитии профессиональной компетентности и мобильности» [Мезенцева 2015: 2]. Личностная функция дополняет процесс социализации путем приобщения личности к общечеловеческим ценностям, языку, культуре мышления, деятельности и общения.

Важным для обучения взрослых является также выбор стратегии. Л.Н. Лесохина и Т.В. Шадрина выделяют следующие стратегии, связывая их с выбором преимущественных методических приемов:

- информационная стратегия – ведущим является метод образовательной трансляции, т.е. сообщения факта, уже добытых знаний, сведений. Как правило, это монологическая форма обучения, хотя не только;
- проблемная стратегия – ориентирована на обсуждение, дискуссию, обмен мнениями (хотя здесь не исключены монологические методы);
- социально-ролевая стратегия – вбирает весь комплекс методов, избирая преимущественно игру [Центры образования взрослых 1991:125].

С.Г. Вершловский отмечает, что на смену «недавно доминировавшей чисто информационной направленности обучения приходит образование, в

основе которого лежат активные методы обучения» [Вершловский 2004: 4], которые автор подразделяет их на две группы: имитационные и неимитационные методы. К числу имитационных методов исследователь относит анализ конкретных ситуаций, деловые игры, учебные игры, игровое проектирование, имитационные упражнения, инсценировка, тренинг.

Возможности игровых форм и методов в образовании взрослых «прежде всего базируются на их многофункциональности: единстве теории и практики, повышении мотивации к самоопределению, самоорганизации, саморазвитии личности, формировании социального интеллекта и опыта, развитии познавательных интересов, что связано с умением слышать другую точку зрения, вести дискуссию, отстаивать и защищать свою позицию, конструктивно разрешать конфликтные ситуации. В результате использования игровых форм и методов формируется в общении субъект-субъектный подход против субъект-объектного, манипулятивного» [Бизяева 2007: 3].

Использование интерактивных форм работы, в частности, игровых создает «условия для введения в процесс обучения ситуаций реального общения, с помощью которых обучающиеся стремятся решать реальные или воображаемые задачи, что стало одним из требований к условиям реализации основных образовательных программ бакалавриата (подготовки специалиста) на основе ФГОС: «широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой» [Чермокина 2012].

Для успешного использования игры в процессе обучения от преподавателя требуется серьезная подготовка, которая включает следующие этапы:

1. Подготовительный: предполагает определение преподавателем цели, правил и регламента игры; подготовку и самоподготовку студентов к игре; подготовку дидактического, методического и технического обеспечения



игры; определение готовности студентов к игре; предварительное формирование игровых групп.

Успешность игры, прежде всего, зависит от правильно избранной цели, т.к. ей определяются и другие характеристики игры: форма игровой деятельности учащихся, продолжительность игры, выбор отрабатываемого материала. Продуманная и хорошо подготовленная игра, с правильно подобранным дидактическим материалом, с четко сформулированными правилами позволяет приблизить учебную игровую ситуацию к условиям реального общения, что позволяет реализовать коммуникативный подход к обучению РКИ. Важным моментом подготовительного этапа является оценка готовности учащихся к игре, т.к. если студенты не расположены к такому виду деятельности на уроке или не обладают достаточным уровнем лингвистической компетенции, поставленная в игре цель не может быть достигнута.

Дидактическое и методическое обеспечение дидактической игры или, так называемый пакет дидактической игры, включает:

1. Текстовые материалы.
2. Речевые материалы.
3. Лингвистические материалы.

4. Сценарий дидактической игры (описание сюжета; перечень правил проведения игры; регламент (время, отводимое на выполнение заданий); алгоритм игровой деятельности (указания на последовательность выполнения игровых действий); описания ролей участников и социальных условий, в которых будет проходить речевое взаимодействие).

*В текстовые материалы* должна входить информация о проблеме, которая может быть представлена как в текстовом, так и в

аудио-/видеоформате. Привлечение разных форм представления информации, использование теле- и радиосюжетов позволяет в ходе игры провести работу по развитию разных видов речевой деятельности, реализовать общую коммуникативную направленность игры. Важным для проведения игры, в основе которой лежит отработка навыков дискуссии является представление опор, в качестве которых могут использоваться, например, образцы устной полемической речи.

*Речевое обеспечение* строится на основе выявления перечня речевых действий, обслуживающих различные стадии игры, определения стратегий и тактик речевого взаимодействия участников, разъяснение правил соединения речевых действий в цепь связного монологического высказывания. Успешной реализации указанных условий будут способствовать задания и упражнения, мотивирующие общение участников игры.

*Лингвистический комментарий* – один критериев оценки лингводидактического потенциала игры. Он включает перечень лексико-грамматических сведений и правил, на отработку которых направлена игра. Лингвистический комментарий во многом определяет место игры в учебном процессе: во время или после изучения каких тем она должна проводиться, какой материал берется для игры и в каком объеме. Правильная оценка лингводидактического потенциала игры позволяет также формировать варианты, которые дают возможность чаще использовать игры, не снижая при этом интереса учащихся к этому виду деятельности.

Поскольку игра – это вид деятельности, который должен приносить участникам удовольствие, необходимо предотвратить трудности, с которыми могут столкнуться участники игры. Для этой цели подбираются упражнения и задания, минимизирующие формальные трудности при чтении и воспроизведении текстов.

2. Введение в игру: «ознакомление участников игры с темой, предъявление информации преподавателем, проведение установки на игру, предъявление сценария и правил игры, формирование игровых групп, распределение ролевых обязанностей, выдача задания на игру, обеспечение дидактическими, методическими и техническими материалами» [Хозяинов, Люлевич 1997: 26].

На данном этапе крайне важно четко объяснить правила игры, добиться их понимания студентами. Поскольку в сценарий игры и в задании, как правило, прописываются определенные коммуникативные установки, на отработку которых направлена игра и от полноты реализации которых непосредственно зависит ее эффективность. При формировании игровых групп могут использоваться различные подходы: преподаватель сам формирует группы (это целесообразно для разноуровневых групп, когда необходимо объединить общей деятельностью «сильных» и «слабых» учащихся), предоставляет студентам возможность сделать это самостоятельно или формирование групп происходит случайным образом, например, по жребию.

3. Собственно игровой этап: это один из важнейших этапов дидактической игры, который предполагает обсуждение задания в группах, пояснения ведущего, выполнение игровых ролей участниками, коммуникативное взаимодействие игроков в игровой группе, организация в группе коллективной мыследеятельности, обсуждение вариантов решения задания, принятие оптимального решения по заданию, определение докладчика от игровой группы, подготовка наглядности, выступление, ответы на вопросы, межгрупповая дискуссия участников игры.

Важность данного этапа игры определяется тем, что в нем проявляются способности участников игры к межкультурной коммуникации, создаются возможности для проявления лидерских качеств участников, реализуются их умения к групповой работе, подбору аргументов в защиту своей точки

зрения, умение находить компромисс, оценивать эффективность найденного коллективом решения поставленной в игре задачи.

4. Заключительный этап: рефлексия участников игры, рефлексия ведущего игры, определение победителей игры, подведение итогов ведущим.

На данном этапе очень важным представляется формирование умения саморефлексии, оценки личного вклада в общий результат, умения поддержать тех участников, которые не сумели в полной мере раскрыться в ходе игры.

5. Постигровой этап: анализ содержательной и процессуальной сторон дидактической игры, анализ и оценка результатов игры.

На этом этапе работа ведется преподавателем, который оценивает эффективность игры, ее уместность для данного коллектива учащихся, недочеты в ее проведении. Данным этапом не следует пренебрегать, т.к. он дает информацию, необходимую для последующей корректировки игровой деятельности учащихся и помогает повысить эффективность игры как методического приема.

### **1.3. Типология дидактических игр**

«Дидактическая игра — деятельность, организуемая в процессе обучения с целью развития познавательного интереса за счет эмоциональной окрашенности игровых действий, которые основаны на имитационном или символическом моделировании изучаемых явлений, процессов» [Коновалова 2014: 35]. Результатом проведения такой игры является формирование конкретных знаний, соответствующих умений и навыков по их творческому использованию у ее участников.

Дидактические игры в процессе обучения соотносятся с другими формами работы и объединяются с ними в классы на основании общности

дидактической цели и характера решения познавательных задач. Так на приобретение новых знаний направлены такие формы работы как лекция, объяснение, рассказ, изложение, инструктаж, практические и лабораторные работы, деловые игры, самостоятельная работа с книгой, демонстрационные методы. На формирования умений и навыков направлены такие формы работы как упражнения, практические и лабораторные работы, практикумы, тренинги, деловые игры, решение практических задач, анализ конкретных ситуаций [Данилов, Есипов и др. 1957]. Наличие игр в обоих представленных списках свидетельствует об универсальности дидактических игр и возможности их применения для решения различных дидактических целей.

Существуют различные классификации дидактических игр. Согласно одной из таких классификаций игры подразделяются на естественные и искусственные. Первые представляют собой игры высших животных и игры детей на ранней стадии развития. Вторые - это продукт творчества людей, созданный для достижения различных целей.

Для нас интерес представляют именно вторые, поэтому остановимся подробнее на их классификации. Следует отметить, что при систематизации данного вида игр исследователи основываются на различных основаниях для классификации.

На основании времени включения в учебный процесс, игры подразделяются на: игры-минутки; игры-эпизоды; игры-уроки.

Другим основанием классификации служат функции, которые выполняют дидактические игры в учебном процессе. Данный подход представлен в работах Баранова А. А., Ляпиной Г. А., Сторонина М. В.. Так, Ляпина Г. А. подразделяет игры, используемые в учебном процессе, на дидактические и сюжетные. Сторонин М.В. подразделяет дидактические игры на подготовительные и творческие [Урунтаева 2001].

В учебном процессе существенное значение имеет характер деятельности, который обусловлен игрой. Это признак положен в основу классификации Селецкой Е.Э. Определяющей для характера деятельности является

дидактическая задача, в соответствии с которой игры делятся на: репродуктивные дидактические игры; частично-поисковые; поисковые; творческие без элементов ролевых; творческие с элементами ролевых [там же].

Специфика репродуктивных дидактических игр состоит в решении дидактической задачи на основе представленного образца, и подражании ему в процессе работы. Целью таких игр является выработка необходимых умений и навыков, поэтому познавательная деятельность направлена на закрепление отдельной суммы знаний.

Частично-поисковые дидактические игры также основываются на имеющихся знаниях и способствуют их превращению в умения и навыки, но они содержат усложненные задачи и их содержание может включать и элементы поиска, связанного с решением нескольких логических операций.

Для поисковых дидактических игр характерно еще большее усложнение учебных задач, включение обучающихся в деятельность, предполагающую элементы исследования.

Творческие дидактические игры предоставляют участникам игры самостоятельность. При выявлении причинно-следственных связей и зависимостей они имеют возможность самостоятельно углубить содержание своей познавательной деятельности и раскрыть некоторые стороны изучаемых явлений.

Зарубежные ученые также занимались вопросами классификации игр. Так немецкий педагог Фридрих Фрёбель подразделяет игры на: умственные (направлены на развитие речи и ума); сенсорные (направлены на развитие органов чувств); моторные (направлены на развитие движений) [Фрёбель 1913].

Взяв за основу классификации основной вид деятельности, английский педагог Джилл Хэдфилд предложила следующую типологию 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 др.

Обобщая представленный обзор, можно выделить следующие типы дидактических игр с учетом разных оснований классификации:

- 1) по виду деятельности:** интеллектуальные; энергетические, социальные; трудовые, психологические; релаксационные
- 2) по предметной области:** математические; физические; химические; лингвистические; экономические; литературные и т. д.
- 3) по этапу педагогического процесса:** информационные; тренинговые; обобщающие; контрольные; диагностические.
- 4) по игровой методике:** драматизации, соревнования, деловые, ролевые.
- 5) по количеству участников:** индивидуальные, парные; групповые; коллективные.
- 6) по характеру познавательной деятельности:** репродуктивные; продуктивные; творческие.
- 7) по времени проведения:** часть урока, урок полностью, лонгитюдные (от нескольких дней до целого учебного года).

Для реализации цели нашего исследования большее значение имеют коммуникативные игры, на рассмотрении которых мы и сконцентрируемся.

#### 1.4. Специфика коммуникативных игр

Рассматривая игру как методический прием, выделяют непосредственно тип лингвистических и коммуникативных игр. В лингвистических играх целью является достижение языковой точности: например, правильное произношение слов, использование правильно построенных грамматических структур, максимальное использование словарного запаса на иностранном языке. Такие игры настроены преимущественно на индивидуальную работу, но могут применяться также в парной или групповой работе. В лингвистических играх основной схемой работы является «учитель-ученик», либо «ученик-учитель», так как задачей учителя является следить за уровнем знаний учащихся.

Основная задача коммуникативных игр - научить применять свои знания в незнакомых ситуациях. Как следует из названия этого типа игр, их «сверхзадачей» является успешная коммуникация между участниками игры, которая предполагает умение общаться на иностранном языке, высказывать свое мнение и др. «В центре внимания коммуникативных игр – успешный обмен информацией. В этом случае лингвистический аспект, хотя по-прежнему важен, не является самоцелью» [Азарина 2009: 102].

Для данного вида игр характерны:

- 1) внеязыковая цель;
- 2) продуктивность деятельности учащихся;
- 3) направленность игры на решение проблемы;
- 4) разнообразие заданий;
- 5) максимально свободная коммуникация.

Внеязыковая цель этих игр заключается в том, что они готовят обучающихся к реальным ситуациям общения, которые моделируются в ходе игры. Участие в такой игре предполагает продуктивную деятельность, т.к.



требует самостоятельное высказывание, представляющее реакцию на игровой стимул и соответствующее коммуникативной ситуации и установке. Проблемный характер – обязательное условие таких игр, т.к. позволяет максимально приблизить игру к условиям реальной коммуникации. Разнообразие ситуаций, с которыми может столкнуться в жизни в иноязычной среде иностранный студент, порождает разнообразие коммуникативных заданий. Свобода коммуникации в рамках коммуникативных игр определяется в немалой степени тем, что воссоздаются реальные бытовые и социальные ситуации, в определенной степени знакомые обучающимся.

Коммуникативные игры как разновидность дидактических игр могут быть отнесены к описанным в предыдущем параграфе типам. Разнообразие интенции, которыми студенты должны овладеть в процессе обучения РКИ, создает условия для применения в практике преподавания **поисковых коммуникативных игр**. Суть такого рода игр заключается в том, что каждый отдельный участник владеет своей частью информации. Задачей участников игры является получить недостающую информацию, используя при этом умение формулировать и правильно адресовать вопрос, переспросить, уточнить информацию. Поисковые коммуникативные игры могут проводиться как в больших, так и в малых группах. Близки к данному типу сопоставляющие коммуникативные игры, которые подразумевают сопоставление соответствующих отрывков информации и актуализируют умения в рамках соответствующих интенций. «Коммуникативные цели обучения РКИ предполагают реальность ситуации, возникающей на занятии и соотнесенность социокультурной и коммуникативной компетенций в реальные коммуникации» [Мишаева].

**Игры, включающие обмен информацией** основаны на принципе «бартера». Участники владеют идеями, статьями, карточками, которыми им необходимо обменяться с другими участниками для достижения цели.

В играх, подразумевающих **сбор информации**, участники собирают необходимый материал (на карточках, картинках), для того, чтобы получить полный набор, что является целью этих игр.

В **ролевых коммуникативных играх** учащиеся принимают роль, чтобы разыграть ее в определенной ситуации. Присутствует наличие единого

сюжета, ролевые отношения между участниками, которые могут носить конфликтный характер.

Большое внимание изучению ролевых игр уделял Р.П. Мильруд. Мильруд говорил, что использование данного приёма в процессе обучения способствует достижению целей обучения диалогической речи и монологическому высказыванию, а также активизации речемыслительной деятельности, формированию навыков и умений самостоятельного выражения мысли, образованию и воспитанию средствами иностранного языка.

### **1.5. Языковые игры в методике РКИ в аспекте компетентностного подхода**

В настоящее время в лингвометодике обучения РКИ выделяют ряд подходов, каждый из которых имеет свою специфику:

1) **интегрированный подход** (основан на взаимосвязанном формировании умений во всех видах речевой деятельности; данный подход имеет широкое применение в методике РКИ, т.к. «на уроке взаимосвязанно и взаимообусловлено развиваются четыре вида речевой деятельности: слушание с пониманием, говорение, чтение, письмо. Один из видов речевой деятельности является ведущим на каждом конкретном уроке. Ведущие виды речевой деятельности чередуются в зависимости от цели урока» [Новикова]);

2) **аудитивный подход** (основывается на том, что формирование умений понимать устную речь должно опережать формирование продуктивных устно-речевых умений; при этом важно добиться переноса умений аудировать речь на другие виды речевой деятельности);

3) **коммуникативный подход** (при обучении языку необходимо учитывать особенности реальной коммуникации, т.е. в основе обучения должна лежать модель реального общения);

4) **лингвокультуроведческий подход** (основан на учете в овладении языком социокультурных особенностей страны изучаемого языка);

5) **когнитивный подход** (опирается «на принцип сознательности в обучении и на теорию социокогнитивизма, согласно которой учащийся является активным участником процесса учения, а не объектом обучающей деятельности преподавателя» [Игнатова 2007: 69]).

Еще одним важным подходом, характерным для современной методики РКИ является компетентностный подход. И.А. Зимняя считает, что компетентностный подход определяет результативно-целевую направленность образования, усиливает собственно

практикоориентированность образования, его прагматический, предметно-профессиональный аспект. Важным автору представляется то, что «компетентностный подход не может быть противопоставлен ЗУНам, так как он только специально подчеркивает роль опыта, умений практически реализовать знания, решать задачи на этой основе. Но он не тождественен ЗУНовскому подходу, так как он фиксирует и устанавливает подчиненность знаний умениям, ставя акцент на практической стороне вопроса, существенно расширяет его содержание собственно личностными составляющими [Зимняя 2006].

Основными направлениями реализации компетентностного подхода при обучении РКИ можно считать:

- развитие у обучающихся способности к самостоятельному решению проблем «в различных сферах и видах деятельности на основе использования социального опыта, решения познавательных, мировоззренческих, нравственных и иных проблем» [Налиткина 2009: 172];
- создание условий для формирования у обучающихся необходимого социального опыта;
- определение уровней сформированности компетенций с целью поэтапной оценки образовательных результатов.

Компетентностный подход можно определить как направленность обучения на формирование совокупности компетенций. Применительно к методике РКИ основной компетенцией, которая формируется у обучающихся является коммуникативная компетенция.

Иноязычная коммуникативная компетенция имеет сложную структуру и включает следующие частные компетенции: лингвистическую (языковую), социолингвистическую, социокультурную, дискурсивную, стратегическую, предметную [Юрков, Московкин 2005].

Вопрос об иерархии указанных компетенций не имеет однозначного решения, поскольку бесспорным представляется утверждение о том, что «в основе коммуникативно-речевой компетенции и всех ее компонентов лежит лингвистическая (языковая), т.е. знание грамматической системы и практическое владение всеми ее средствами в речевом общении» [Шустикова, Кулакова, Смирнова 2012: 201].

Однако нельзя отрицать и важность для успешной речевой коммуникации и дискурсивной компетенции, которая проявляется в способности «порождать и воспринимать связный текст в процессе общения, детерминированном многими условиями его осуществления» [там же].

Поскольку главной задачей обучения РКИ является подготовка к коммуникации в условиях иноязычного социума, необходимо также формирование социокультурной и лингвокультурологической компетенций, которые заключаются в знании национально-культурных особенностей социального и речевого поведения носителей русского языка, владении историко-культурной информацией, необходимой для успешного общения, в толерантном отношении к иной культуре и адекватном использовании полученных знаний.

Для определения уровня сформированности компетенций в методике РКИ разработаны методические документы, к числу которых относятся Требования, Типовые тесты и Лексические минимумы для каждого из уровней.

Проблема уровней владения языком в зарубежной и российской методике стала актуальной в последней четверти XX столетия в связи с расширением международного сотрудничества и формированием концепции «Европа без границ», в которой большое внимание уделяется распространению и изучению языков в мире. Интенсивная работа по формированию модели иноязычной коммуникативной компетенции и разработке на ее основе пороговых уровней владения иностранным языком проводилась Советом по культурному сотрудничеству при Совете Европы.

В окончательном документе «общевропейская компетенция» представлена тремя пороговыми уровнями: Уровень А (элементарный), который подразделяется на А-1 (уровень выживания) и А-2 (допороговый уровень); Уровень В (свободный), включающий В-1 (пороговый уровень) и В-2 (пороговый продвинутый уровень); Уровень С (совершенный), в состав которого входят С-1 (высокий уровень) и С-2 (уровень совершенного владения языком).

Разработчики уровневой системы владения языком отмечают, что определение границ между отдельными уровнями в некоторой степени субъективно, что отдельные уровни могут быть разбиты на подуровни.

Для характеристик уровней владения языком разработана система дескрипторов (описаний) умений и их реализации в видах речевой деятельности (чтение, говорение, аудирование, письмо) на каждом уровне.

Шкала уровней, благодаря ее пригодности для всех иностранных языков, нацеленности на деятельностный подход в обучении и на практическое овладение языком, соответствию интересам различных профессиональных и возрастных групп изучающих иностранный язык - получила широкое распространение.

Анализируя проблему успешности продвижения изучающих язык от одного уровня к другому, А.Н. Щукин выделяет следующие факторы успешности: 1) «легкость – трудность» языка; по степени сложности, как известно, языки условно подразделяются на 4 группы (*первая* – итальянский, испанский; *вторая* – английский, французский, немецкий, *третья* – русский,

финский, венгерский, польский, иврит, турецкий; *четвертая* – арабский, китайский, японский, корейский, т. е. языки иероглифические); 2) количество часов, отводимых на изучение языка (по мнению автора, для достижения порогового уровня требуется около 1500 учебных часов); 3) способности к овладению языком [Щукин 2010].

В 1990 г. по инициативе университетов Кембриджа и Саламанки была создана Ассоциация лингвистических тестов Европы (ALTE - Association of Language Testers in Europe), которая в настоящее время осуществляет единый контроль при проведении сертификационных экзаменов по иностранным языкам. В ALTE входит 19 национальных систем тестирования. Россию как ассоциированного члена ALTE представляет российская государственная система тестирования граждан зарубежных стран по русскому языку.

Коммуникативная направленность обучения РКИ при разработке системы уровней владения русским языком проявилась в том, что при описании уровней учтены коммуникативные потребности, которые способны реализовать обучающиеся, достигшие определенного уровня. В настоящее время российская государственная система тестирования включает 6 уровней владения:

ТЭУ – тест элементарного уровня. Сертификат свидетельствует о том, что кандидат способен удовлетворять элементарные коммуникативные потребности в ограниченном числе ситуаций повседневного общения.

ТБУ – тест базового уровня. Сертификат свидетельствует о начальном уровне коммуникативной компетенции, подтверждает то, что кандидат может удовлетворять основные (базовые) коммуникативные потребности в бытовой, общекультурной сферах общения.

ТРКИ-1 – тест первого сертификационного уровня. Сертификат свидетельствует о способности кандидата удовлетворять основные коммуникативные потребности при общении с носителями русского языка. Наличие данного сертификата необходимо для поступления в вузы России.

ТРКИ-2 – тест второго сертификационного уровня. Сертификат свидетельствует о способности общаться в достаточно широком круге

ситуаций культурной, учебной и профессиональной сфер общения; позволяет вести профессиональную деятельность на русском языке в системе курсового обучения, в качестве специалиста гуманитарного (за исключением филологического), инженерно-технического, естественнонаучного профилей. Сертификат необходим для получения диплома бакалавра-нефилолога). Предоставляет возможность поступать в магистратуру российского вуза.

ТРКИ-3 – тест третьего сертификационного уровня. Сертификат свидетельствует о высоком уровне коммуникативной компетенции во всех сферах общения; позволяет свободно общаться во всех сферах коммуникации, вести профессиональную деятельность на русском языке в качестве специалиста-филолога, переводчика, редактора, журналиста, дипломата, менеджера, работающего в русскоязычном коллективе. Сертификат необходим для получения диплома бакалавра, специалиста, магистра перечисленных выше специальностей (за исключением специалистов и магистров филологов-русистов, для которых данный экзамен является промежуточным).

ТРКИ-4 – тест четвертого сертификационного уровня. Сертификат свидетельствует о свободном владении русским языком. Наличие данного сертификата необходимо для получения диплома специалиста и магистра филолога-русиста, кандидата филологических наук, а также кандидата педагогических наук по специальности «Теория обучения и воспитания» (русский язык как иностранный), предоставляет право на все виды преподавательской и научно-исследовательской деятельности в сфере русского языка.

При выборе лингвистических игр для их использования в учебном процессе необходимо учитывать уровень владения языком, т.к. для одним из важных преимуществ игровых технологий является снятие психологических барьеров, что будет весьма затруднительно в случае несоответствия игры уровня знаний ее участников, т.к. усложнит для них решение поставленных в ходе игры задач. Соотнесение лингвистических игр с уровнем владения

языком представляется важным еще и потому, что позволяет определить объем языкового материала, актуализируемого посредством игры на каждом из уровней.

Использование коммуникативных лингвистических игр возможно на любом этапе обучения. Так, например, на начальном этапе отработку форм императива (формы Винительного падежа существительных даются на устное опережение) целесообразно проводить на основе коммуникативной ситуаций просьбы дать какой-либо предмет, находящийся в классе на столах. Такого рода задания являются предкоммуникативными, т.к. предполагают следование заданному речевому образцу, но они вполне адекватны данному уровню и позволяют работать над формированием сразу нескольких компетенций. Так, например, на основе диалогов подобного типа:

– *Дайте, пожалуйста, словарь!*

– *Возьмите, пожалуйста!*

возможна не только работа по развитию лингвистической компетенции (формы императива, В.п. без предлога), но и социокультурной (знание норм русского речевого этикета при выражении просьбы).

Для учащихся базового и первого уровней данное игровое задание может быть использовано для повторения материала, изученного на предыдущем уровне, но его целесообразно усложнить, используя расширение диалога по принципу «снежного кома» за счет уже известных речевых конструкций:

– *У тебя есть учебник?*

– *Да, есть!*

– *Где он?*

– *Он тут!*

– *Дай, пожалуйста, учебник!*

– *Возьми, пожалуйста!*

– *Спасибо!*

Вариантом усложнения игрового задания может служить построение беседы по принципу полилога, когда один участник игры отвечает на различные вопросы группы. Для проведения такой игры важно изначально оговорить, что каждый из участников должен задать свой вопрос или побуждение к действию, не повторяя фраз других участников.

– *У тебя есть словарь?*

– *Да, есть.*

– *Где он?*

– *Он там.*

– *Это твой словарь?*

– *Да, мой (Да, это мой словарь).*

– *Какой это словарь?*

– *Это новый (большой, красный) словарь.*

– *Покажи, пожалуйста!*

– *Вот он.*

- *Передай, пожалуйста, словарь!*
- *Возьми, пожалуйста!*
- *Спасибо!*

При таком расширении ситуации становится ближе к реальной коммуникации, кроме того расширяется объем языкового материала, который может быть использован и отработан в ходе игры.

На продвинутых этапах обучения данное предкоммуникативное задание может быть трансформировано в коммуникативное. Например, это может быть коллективный поход в библиотеку, где преподаватель дает учащимся задание самостоятельно взять книгу, журнал или словарь. Преподаватель при этом выступает в роли наблюдателя, фиксирует ошибки с целью их последующей коррекции. В таких заданиях создается реальная ситуация языкового общения, где используются уже изученные и отработанные на уроке конструкции.

Коммуникативные лингвистические игры могут строиться на основе перевода реальной ситуации в разряд учебных. Например, когда учащиеся опаздывают на занятия. Это часто происходит в период адаптации, когда они еще почти не говорят по-русски, а занятия проводятся в разное время и в разных аудиториях. Такую ситуацию можно превратить в учебную. Возможен следующий диалог:

- *Здравствуйте!*
- *Здравствуйте!*
- *Извините, я опоздал! Можно войти?*
- *Да, можно (нет, нельзя опаздывать)!*
- *Почему ты опоздал?*
- *... (объясняется причина опоздания, например: я не мог найти аудиторию)*

В таком диалоге учащиеся знакомятся с глаголами *опоздать*, *войти*, с формами речевого этикета. Сразу же дается антоним *войти* – *выйти*:

- *Знаете, как спросить, когда нужно выйти на 5 минут? (показывается на дверь).* Отрабатывается в парах:
- *Извините, пожалуйста, можно выйти?*
- *Да, можно (нет, нельзя, скоро будет перерыв).*

Возможно также разыгрывание коммуникативных ситуаций: «*В деканате*», «*У коменданта в общежитии*», «*В офисе*». При этом перед учащимися ставится задача: войти в помещение и попросить журнал, ключи от комнаты, рассказать о поломке мебели; спросить, где находится нужная аудитория, когда будет следующее занятие, можно ли взять справку и под. Таким образом, реальная ситуация служит основой для создания коммуникативной учебной ситуации на занятиях РКИ.

## **Глава 2 Применение коммуникативных игр в процессе преподавания русского языка как иностранного**

### **2.1. Коммуникативные игры как средство формирования компетенций**

#### **2.1.1. Коммуникативные игры, направленные на формирование лингвистической компетенции и развитие разных видов речевой**



## деятельности

Коммуникативные игры, основанные на моделировании ситуаций реальной коммуникации успешно используются при обучении РКИ для формирования лингвистической компетенции.

Например, коммуникативные игры «*В магазине*», «*На рынке*», «*В аптеке*», «*В ресторане*», «*В транспорте*» можно использовать для отработки моделей «*количественное числительное + форма Родительного падежа*».

Методика проведения игры зависит от уровня подготовки учащихся, от технической оснащенности аудитории. Например, преподаватель перед началом игры раскладывает на столе заранее заготовленные карточки с изображением продуктов, одежды, бытовой техники и т.д. Если для учащихся начального уровня обучения есть необходимость в семантизации незнакомой лексики, то на карточках следует дать написание слова по-русски и перевод на родной язык обучающихся (примеры таких карточек см. в Приложении 1). Если аудитория оснащена проекционным оборудованием, то используются слайд-презентации.

На начальном этапе возможны предкоммуникативные задания, когда учащиеся составляют список покупок и затем собирают соответствующие этому списку покупки в корзину. Организовать игровой процесс можно следующим образом: на магнитной доске снизу закрепляется фото корзины/тележки, над ним учащиеся прикрепляют картинки продуктов/вещей/предметов, которые указаны в составленных ими списках, затем они озвучивают свой список покупок, используя отрабатываемую грамматическую конструкцию с количественным числительным и Родительным падежом, например, *два килограмма сахару, килограмм яблок, три килограмма картофеля, десяток яиц, пачка масла, пакет молока*. Такое игровое задание позволяет включить в активный запас учащихся не только модели с количественными числительными, но и знакомит с единицами измерения (*килограмм, грамм, литр*), со словами-эквивалентами меры (*коробка, пачка, банка, пакет, батон, булка, десяток*).

Для развития навыков участия в диалоге разыгрываются коммуникативные ситуации: «*Покупатель и продавец*», «*Служащий и клиент*», «*Посетитель кафе/ресторана и официант*», «*Пассажир и кондуктор (водитель)*» и под.

Приведем пример такого рода диалога:

*В магазине «Продукты»:*

- *Здравствуйте!*
- *Добрый день!*
- *Скажите, пожалуйста, у вас есть свежее мясо?*
- *Да, есть. Посмотрите здесь, пожалуйста!*
- *А какое это мясо? Мне нужна говядина, я не ем свинину!*
- *Говядина лежит там, справа!*
- *Извините, я плохо вижу, сколько стоит килограмм говядины?*

- *Килограмм говядины стоит четыреста пятьдесят рублей.*
- *Дайте мне, пожалуйста, два килограмма!*
- *Здесь два килограмма сто пятьдесят граммов.*
- *Хорошо, я возьму это мясо!*
- *Вы должны заплатить в кассу девятьсот шестьдесят семь рублей пятьдесят копеек.*
- *Возьмите, пожалуйста, деньги! Здесь девятьсот семьдесят рублей.*
- *Вот сдача. Это два рубля пятьдесят копеек. Спасибо за покупку! Приходите к нам еще!*
- *И вам спасибо! До свидания!*

При разыгрывании коммуникативной ситуации «Посетитель кафе/ресторана и официант» для учащихся продвинутого уровня владения языком можно предложить усложненные роли: «вежливый официант», «грубый официант», «недовольный гость», «гость-вегетарианец», «гость, сомневающийся в выборе блюд». В этом случае преподаватель также может стать участником игры, взяв ту роль, которая может быть сложна для учащихся, но ее введение в игру целесообразно, т.к. обучающиеся могут столкнуться с такой моделью поведения в реальной коммуникации и должны уметь реагировать на подобное поведение собеседника в соответствии с нормами поведения в общественных местах и нормами русского речевого этикета.

Для проведения игры учащимся предлагается меню (см. Приложение 2), по которому они должны сделать заказ блюд. Данная коммуникативная игра расширяет лексический запас учащихся, позволяет отработать грамматический материал: именное управление (модели: *блюда из + Родительный падеж; чай с + Творительный падеж; кофе без + Родительный падеж*). «Для перевода данной учебной ситуации в ситуацию реального речевого общения предлагается после отработки изучаемых конструкций пойти, к примеру, в студенческую столовую. Там на практике реализуются полученные знания: слушатели интересуются, сколько стоят обеденные блюда, сколько граммов (калорий) в одной порции салата (супа), какое мясо входит в состав котлет; они могут также заказать обед и заплатить деньги в кассе» [Черкес 2015]. Приведенные коммуникативные игры позволяют не только работать над закреплением лексического и грамматического материала, но и развивать навыки говорения.

При изучении темы «Здоровье» на продвинутом этапе обучения коммуникативная игра может быть построена на моделировании реальной коммуникативной ситуации обращения к врачу. Работу можно построить следующим образом: начальный этап - работа с лексикой и чтение диалогов. Поскольку к этому времени учащиеся уже знают большинство грамматических форм и синтаксических конструкций, они готовы к устному высказыванию монологического типа.

Методика проведения игры следующая: в группе выбирается пара «Пациент – врач», учащемуся в роли пациента ставится задача самостоятельно рассказать «врачу», как он заболел. «Порождение монологического высказывания – это особое и сложное умение, которое

необходимо специально формировать. Обучение должно быть направлено на отработку правильности структурно-грамматического, лексического и стилистического построения высказывания, а также на соответствие речевого высказывания коммуникативной цели, ситуации» [Московкин, Щукин 2010: 84]. На пороговом этапе обучения в качестве опоры, которая поможет правильно конструировать высказывания, используются вопросы, которые записаны на доске:

- *Какая погода была вчера?*
- *Почему ты заболел?*
- *Когда появились первые симптомы?*
- *Какие это были симптомы?*
- *Кто посоветовал тебе пойти в поликлинику к врачу?*

Похожая методика применяется при проведении тестирования: предлагается программа, которую тестируемый должен реализовать в ходе составления собственного монологического письменного высказывания.

С опорой на представленные вопросы учащиеся могут составить примерно такой рассказ:

*– Вчера была холодная погода. Был сильный ветер, шел снег. После урока мы пошли на экскурсию в музей. Автобуса долго не было, поэтому мы пошли пешком. Вечером мне стало плохо. У меня болело горло, я не мог есть и пить и много чихал. Мне стало холодно. Я измерил температуру, она была высокая – 38°. Ночью я плохо спал, у меня сильно болела голова. Мой сосед посоветовал мне пойти в поликлинику к врачу.*

У «врача» другое задание: он должен поставить диагноз, выписать рецепт и дать рекомендации, что разрешается/не разрешается делать больному, назначить повторный прием. Для этого участника игры на доске также записываются опорные вопросы:

- *Как называется болезнь?*
- *Какие лекарства нужно купить в аптеке?*
- *Когда нужно прийти на прием еще раз?*
- *Что нужно делать во время болезни?*
- *Что не рекомендуется до конца болезни?*

Следуя модели, прописанной в вопросах, второй участник формирует свое монологическое высказывание:

*– У Вас простуда. Я выписал рецепт и справку в университет. Вам сейчас нельзя ходить на занятия. Купите, пожалуйста, в аптеке аспирин, капли от насморка и спрей для горла. Через 3 дня Вы должны прийти еще раз на прием. Сейчас в регистратуре возьмите талон. Дома Вам нужно лежать в постели, пить теплый чай с медом и лимоном, принимать лекарства вовремя, не гулять по улице, много не разговаривать.*

Другие учащиеся также могут принять участие в игре, разыграв роли, «Аптекарь» (рассказать «больному», как принимать лекарства), «сосед по комнате» вызывает по телефону Скорую помощь (объясняет, что случилось, сообщает адрес и личные данные заболевшего), «одноругруппники» (рассказывают, почему их товарища нет на уроке), «родители» (советуют народные средства лечения болезни). Такая разветвленность ролей в рамках

одной игры дает возможность каждому учащемуся в течение урока создать собственное монологическое высказывание, при этом важно ограничить время монолога (например, не более 5 минут на один монолог). Так в доступной форме происходит закрепление новой лексики и воспроизведение изученных синтаксических конструкций. Дополнение новых ролей желательно проводить постепенно с возрастанием уровня владения языком, также необходимо от урока к уроку уменьшать количество зрительных и слуховых опор, постепенно приближая учебную коммуникативную ситуацию к реальной ситуации общения. Это тем более важно, т.к. «распространенным недостатком является ориентация преподавания на запоминание, заучивание монологических текстов путем их неоднократного повторения и воспроизведения по книге. ... Заучивание тормозит осознание учащимися языка как средства общения, приучает их говорить только по теме при наличии содержательных и формальных опор, задаваемых преподавателем или текстом учебника» [Московкин, Щукин 2010: 327].

Для отработки речевых моделей времени можно использовать предкоммуникативное задание «*На вокзале*», «*В аэропорту*». В качестве речевой модели учащимся предлагается прослушать объявление о прибытии поезда, начале регистрации, задержке рейса, а затем на основе этой модели составить свои объявления. Например, *Уважаемые пассажиры, поезд «Красноярск - Москва» отправляется с четвертого перрона второй платформы в 14 часов 45 минут по местному времени.* Данное задание позволяет ввести новую лексику, отработать модель выражения времени (*количественное числительное + форма Родительного падежа существительных час, минута*), а также отработать навыки аудирования.

Для комплексной работы по формированию лингвистической компетенции и навыков аудирования и чтения можно использовать образовательные ресурсы. Так, например, на портале [reallanguage.ru](http://reallanguage.ru) представлены русские тексты в печатном и аудиоварианте, ориентированные на пользователей с разным уровнем владения языком: тексты начального, среднего, выше среднего и продвинутого уровней.

Так для среднего уровня на данном портале предлагается следующий текст:

*Кошка – это одно из наиболее популярных домашних животных. В настоящее время в мире живёт около 600 (шестисот) миллионов домашних кошек.*

*Кошки стали домашними примерно 9500 (девять тысяч пятьсот) лет назад на Востоке. Люди очень ценили способность кошек ловить мышей и крыс.*

*Вот несколько интересных фактов о кошках:*

- 1. Рисунок на носу кошки так же уникален, как отпечаток пальца человека.*
- 2. За свою жизнь кошка может родить около 100 (ста) котят.*
- 3. Когда кошке жарко, у неё потеют только лапы.*
- 4. Люди, у которых есть домашние животные живут дольше.*

5. *Кошки – очень ленивые. Они спят 16 (шестнадцать) часов в день.*  
6. *Ньютон изобрёл дверь для кошки.*

Работу с текстами на портале рекомендуется организовать по такому алгоритму:

1. Слушайте и параллельно читайте текст про себя.
2. Читайте вслух по абзацу или текст целиком.
3. Прослушайте заново, следя за текстом, и повторите чтение вслух, стараясь максимально имитировать натуральное произношение.

Для отработки грамматической темы «Склонение числительных» можно предложить учащимся печатный вариант текста, в котором они должны будут самостоятельно вписать падежные формы числительных на место пропусков.

Обучение аудированию является очень важным аспектом, т.к. «способствует усвоению лексического состава языка и его грамматической структуры. В то же самое время аудирование облегчает овладение говорением, чтением и письмом. Умение слушать является залогом успеха в изучении иностранного языка, формирование понимания речи на слух должно протекать в естественных условиях звучащей речи» [Аверко-Антонович:190-191]. Последнее из указанных требований к успешному обучению аудированию хорошо коррелирует с коммуникативными играми.

Для учащихся более продвинутого уровня владения языком можно предложить усложненный вариант данного задания «*Работник справочной*», где нужно будет ответить на вопросы о прибытии/отправлении поезда, о наличии билетов, об изменении расписания движения и др.

Для отработки грамматических моделей с приставочными и бесприставочными, транзитивными/нетранзитивными глаголами движения подходят коммуникативные игры «*Как пройти?*», «*Экскурсовод*».

Для первой игры выбираются роли «житель Красноярска» и «приезжий». Коммуникативная задача «приезжего» заключается в том, что выяснить, как пройти в определенное место, задача «жителя города» - в том, чтобы объяснить маршрут до нужного места. Для успешной реализации этих коммуникативных задач участникам игры предлагаются скрин-шоты из программы 2-GIS, по которым нужно построить маршрут (см. Приложение 3). В ходе данной игры учащиеся совершенствуют навыки использования ИК, необходимых для акцентологического оформления вопросительных предложений. Важным для этой игры является также то, что вопросно-ответная форма позволяет отработать интенции, которые обучающиеся должны продемонстрировать в ходе тестирования: запрос информации, уточнение информации. В ходе игры актуализируется знание лексических единиц (употребление наречий со значением места). Грамматический материал, который отрабатывается в ходе игры, не ограничивается глаголами движения, а включает также темы «*предлоги с глаголами движения*», «*падежное управление глаголов движения*», «*вид глаголов движения*».

Коммуникативные игры являются не только средством формирования компетенций и развития видов речевой деятельности, но и способствуют развитию личностных характеристик обучающихся. Так, например,

коммуникативная игра «Что изменилось?» способствует повышению внимания. В этой игре могут участвовать от 2 человек, но более продуктивной игра будет в групповой форме (источник: <https://www.cbs-ykt.ru/elektronnaya-biblioteka/kommunikativnye%20igri.pdf>).

Игроки делятся на две группы. Одна группа будет загадывать, другая – отгадывать. Те, кто будет отгадывать, выходят из комнаты. Игроки, оставшиеся в комнате, вносят несколько изменений в свой внешний вид. Например, можно взять чужую сумочку себе на плечо или расстегнуть одну пуговицу на рубашке, завязать новую резиночку на косичку, поменяться местами, изменить прическу. Когда игроки готовы, они зовут товарищей в комнату. Другая команда должна угадать, что изменилось. Затем команды меняются местами. В игру можно играть не только командой, но и даже парой.

Хорошо, если в комнате, где будут происходить изменения, будет зеркало – это очень удобно. Но можно обойтись и без него и поиграть в эту игру даже в турпоходе. Реквизитом для этой игры являются платочки на шею, ремешки, заколки и другие вещи, с помощью которых можно вносить изменения в свой внешний вид.

Коммуникативные навыки, которые тренируются в ходе данной игры: умение построить монологическое высказывание описательного характера.

Данная игра может быть представлена следующим вариантом: студенты делятся на две группы. Одна группа будет загадывать, другая – отгадывать. Те, кто отгадывают, выходят из аудитории. Студенты, которые загадывают, вносят несколько изменений в аудиторию. Например, можно написать/нарисовать что-то на доске, передвинуть растение, убрать (свои) вещи со стола, передвинуть столы/стулья. Когда игроки готовы, они зовут другую команду в аудиторию. Эта команда должна угадать, что изменилось. Затем команды меняются местами.

Групповой характер игры позволяет развить у обучающихся навыки коллективной работы, умение выслушать товарища, помочь сформулировать правильное в языковом отношении высказывание.

Постепенное усложнение коммуникативных игр позволяет подготовить учащихся на продвинутом этапе обучения к творческим коммуникативным играм. Пример такой игры «*Сценаристы и озвучка*». Методика проведения игры следующая: на занятии учащимся демонстрируется фрагмент кинофильма, где показывается какая-то смешная конфликтная ситуация. Фрагмент показывается без звука. Учащиеся разбиваются на микрогруппы, им дается 10-15 минут на размышление и подготовку «сценария», на распределение ролей, после чего они представляют свой вариант озвучки фильма.

Для этих целей подойдут такие фильмы, как «Операция «Ы» и другие приключения Шурика» (отрывок «В автобусе», «На экзамене», «На стройке»), «Служебный роман» («В кабинете директора», «В гостях у Самохвалова»), отрывки из комедии «Иван Васильевич меняет профессию» и др. Выбор в качестве дидактического материала классики советского кино обусловлен тем, что на основе таких сюжетов можно показать особенности

поведения русских, т.е. предоставить информацию, связанную с развитием еще одной важной для изучения РКИ компетенции – социокультурной. После «озвучки» участники игры задают различные вопросы «актерам» и «сценаристам».

Творческие задания в данной игре можно варьировать, например, предложить учащимся придумать биографии героев, рассказать об их профессии, месте жительства, придумать продолжение сюжета. В результате такой работы происходит закрепление изученных лексических единиц, устойчивых и идиоматических выражений, повторяются формы речевого этикета, отрабатываются синтаксические конструкции, развивается смысловая догадка и умение прогнозирования, а также умение соотносить жесты и мимику с соответствующей эмоцией.

Использование коммуникативных игр при обучении говорению позволяет развить следующие умения и навыки:

- произносительные (отработка правильного произношения звуков, ритмики, интонации);
- лингвистические (владение изучаемой лексикой и грамматическими формами);
- речевые (соотношение речевых конструкций и реальных/учебных ситуаций);
- коммуникативные (выбор лексических и синтаксических единиц согласно коммуникативным задачам и интенциям).

Регулярное использование коммуникативных игр на занятиях РКИ «способствует скорейшей адаптации учащихся в языковой среде, повышает интерес и мотивацию к изучению русского языка, делает занятия творческими и увлекательными, представляя самый короткий путь от теории к практике, от урока к реальному общению» [Черкес 2015].

### **2.1.2. Коммуникативные игры, направленные на формирование социокультурной компетенции**

Для формирования социокультурной компетенции В.В. Сафонова предлагает использовать систему проблемных заданий «... представляющих собой социокультурные познавательные-поисковые задания и проекты, наряду с коммуникативными и коммуникативно-познавательными заданиями, а также междисциплинарные коммуникативно-ориентированные игры (включая ролевые/деловые игры)» [Сафонова 1991: 33].

Коммуникативные игры в методике РКИ рассматриваются как важнейший прием погружения в культуру изучаемого языка и подготовки обучающихся к речевому взаимодействию на русском языке. При этом коммуникативные игры выполняют двойную роль: с одной стороны, они выступают как «средство речевого тренинга в варьировании речевого

поведения говорящих в зависимости от внешних и внутренних факторов общения» [Хурсулидис 2007: 64], с другой стороны, способствуют погружению обучающихся в определенные ролевые рамки, соответствующие принятым в русском социуме нормам.

Например, коммуникативные игры могут быть использованы как форма знакомства в группе. В данной игре участвуют от 10 человек. Целью данной игры является составление портрета группы, при этом акцент делается не на различиях членов группы, а на поиске общего.

Игроки либо стоят в кругу, либо сидят на стульях. Ведущий игры предлагает поменяться местами тем, кто «любит конфеты», «каждый день убирает свою постель», «приехал из других регионов», «приехал из других стран», «пропускал занятия», «у кого дома есть кошка» и так далее.

Знакомство можно организовать, взяв за основу игровую технологию «Снежный ком»: Первый студент называет свое имя и город. Второй студент называет имя и город первого, затем свое. Третий – имя и город первого, второго, свое, используя при этом форму *Родительного падежа со значением места с предлогом из*. И так до последнего человека (он должен обладать хорошей памятью!) Игру можно сделать интересней, если к каждому имени добавлять прилагательное на первую букву имени. Например: *артистичная Аня из Пекина, таинственная Таня из Эрляня, ленивый Леша из Хохото* и т.д.

Лучше узнать друг друга учащимся может помочь игра «*Две правды одна ложь*»: все участники садятся в круг и придумывают три факта о себе, два из которых правдивы, а один – ложный. Каждый по очереди озвучивает свои факты. Группа пытается определить, где ложь, обсуждая вслух свои предположения и голосуя. Цель игры – распознать как можно больше лживых фактов.

Информацию о себе необходимо тщательно продумать, чтобы заставить группу хорошо поразмыслить, прежде чем голосовать. Факт, что участник игры был на другой планете, сразу распознают как ложный, поэтому нужно сразу оговорить, что такие варианты не принимаются. Например: «*Я — Аня, люблю кататься на велосипеде. Этим летом мы всей семьей отдыхали в*



*Сочи», «Мой дядя изучает жуков. Он назвал один из видов в мою честь», «Два года назад моя семья совершила поездку к родственникам в Пекин. На торжестве присутствовали 237 родственников».*

В этом случае нужно хорошо поразмыслить, ведь ложью может оказаться любая изложенная информация. Студент, который говорил о себе, хранит молчание. Этот шаг является выборочным. Студенты пытаются догадаться, какой из фактов является ложным. Все присутствующие должны знать, как проголосовали остальные. Учащийся, который представлял факты, прямо говорит о лжи: факт под номером два был неправдой. Студент может объяснить обстоятельства, которые сопутствовали двум остальным фактам. Все участники игры имеют право высказываться о том, где их обманули, и определять ложь. Счет: Студенту, который представлял факты, начисляется один балл за каждого обманутого человека. За каждую отгаданную ложь также начисляйте участнику игры один балл. Счет можно вести на ваш выбор. Очередь следующего игрока.

Важно, чтобы учащиеся не просто выдвигали свои предположения по поводу того, какой факт является правдой, а какой ложью, но и могли аргументировать свою точку зрения.

При разработке коммуникативных игр, направленных на формирование социокультурной компетенции, необходимо учитывать тот факт, что у обучающихся, как правило, имеются определенные стереотипы в восприятии русских и России, поэтому такие игры могут служить также средством коррекции стереотипных представлений. Для того чтобы сделать этот процесс успешным, необходимо использовать аутентичные материалы страноведческой ориентации. Важнейшей коммуникативной функцией страноведческих ролевых игр является повышение эффективности межкультурной коммуникации и предотвращение коммуникативных неудач в процессе общения с носителями русского языка.

Для успешной реализации социокультурной функции коммуникативных игр необходимо соблюдение ряда условий:

1. дидактическая адекватность;

2. методическая целесообразность с позиций этапа и уровня обучения;
3. социокультурная доступность для восприятия.

В разработке коммуникативных игр социокультурной направленности на первом этапе от преподавателя требуется изучение аутентичных текстовых и видео- и аудиоматериалов, выделение форм межкультурных контактов, построение модели межкультурного общения, сбор сведений об участниках межкультурного взаимодействия. Следующий этап предполагает отбор информационно значимых элементов для ролевого сценария, что включает подбор прототипа игры, создание ролевых портретов участников, отбор альтернативных точек зрения, выстраивание тематических и понятийных полей для речевого взаимодействия. Третий этап – подготовка обучающихся к игре: подбор коммуникативно-речевых упражнений, подготовка реквизита (ролевых карточек, отражающих основные социальные и профессиональные характеристики портрета участников, варианты развития сценария игры, макет учебных декораций, подготовка вербальных и визуальных опор).

Важным аспектом при проведении таких игр является то, что ведущим критерием при оценке учащихся является успешность реализации коммуникативной задачи, такие критерии как скорость речи, количество реплик, качество языкового оформления, синонимическое богатство речи и подобные отходят на второй план. Преподаватель в ходе игры выступает как модератор процесса, он комментирует ошибки, предлагает варианты реплик, рассказывает тактические ходы.

Страноведческая направленность игры может определяться, в частности, содержанием дидактического материала. Например, в качестве исходного текста используются меню ресторанов русской кухни, рецепты блюд русской кухни. Примером может служить игра «Званный ужин». Участникам предлагается коммуникативная установка: *Вы пригласили на ужин русских друзей и решили приготовить блюдо русской кухни. Составьте список продуктов, которые Вам понадобятся для его приготовления. Напишите, какая посуда Вам понадобится. На основе рецепта расскажите, как нужно готовить это блюдо, почему Вы решили приготовить именно это блюдо.*

В качестве опоры при проведении игры используются карточки с рецептами блюд русской кухни (см. Приложение 5). Данная игра не только позволяет совершенствовать коммуникативные навыки, но дает возможность для расширения лексического запаса и отработки грамматических конструкций (*конструкций «количественное числительное + Родительный падеж», инфинитива в императивной функции*).

Социокультурные коммуникативные игры позволяют обыгрывать реальные коммуникативные ситуации, которые предполагают выстраивание речевого поведения в соответствии с характеристиками собеседника. Для игр такого рода готовят карточки с описанием ситуации, например, такие: Карточка 1: *Вы встретили человека, который Вам смутно знаком, но Вы не помните, кто он, как его зовут, где и как вы познакомились;*

Карточка 2: *Вы звонили другу, но ошиблись номером. Человек, который Вам ответил, узнал Вас;*

Карточка 3: *Вы застряли в лифте с соседом с верхнего этажа, которого Вы едва знаете;*

Карточка 4: *Вы встретили своего одноклассника, с которым не виделись много лет.* Коммуникативной установкой для участников является поддержание продолжительной беседы, что потребует от них знания тематического диапазона «разговора ни о чем», учета характеристик собеседника.

Коммуникативные игры хорошо подходят для тренинга различных речевых жанров позволяют отработать тактики речевого поведения с учетом норм социального поведения. Так игра *«Настойчивый друг»* позволяет отработать конструкции приглашения, согласия, отказа. Игра проводится по парам, воссоздает ситуацию неофициального спонтанного общения. Суть игры в том, что один из играющих добивается согласия другого на свою просьбу, предложение, настаивает на выполнении своего желания, а другой отказывается, объясняя причину своего отказа. Проигрывает тот, кто первый сдастся, то есть не найдет, что сказать. Например, между студентами может произойти следующий диалог:

– *Давай в субботу ходим на хоккей.*

– *Извини, но я не могу.*

– *Но ты же любишь спорт!?*

– *Да, но в субботу я обещал маме сходить с ней на выставку.*

- Матч начинается в 19.00. Ты мог бы сходить с мамой днем, а вечером успеть на стадион.
- Я боюсь, что могу опоздать.
- Я могу приехать за тобой в музей.
- Но мне нужно сначала отвезти домой маму.
- Хорошо. Я приеду пораньше, чтобы мы могли отвезти твою маму и успеть на стадион.

При проведении данной игры мы можем определить, насколько учащиеся готовы к быстрой реакции на реплики собеседника, а также к выдержанной речевой позиции, поскольку по условиям задания необходимо не просто отказаться от предложения, а дать аргументированный отказ. Победителем в игре признается тот, чья реплика окажется последней.

Еще одним упражнением, направленным на отработку речевых конструкций, является игра «Мне нужен твой совет». Для игры заранее готовятся карточки с описанием разных проблем. Один из студентов получает карточку и описывает друзьям свою проблему, указанную в ней. Другие участники игры дают советы, как эту проблему решить. Студенты должны использовать разные конструкции выражения совета, не повторяясь. Тот, кто дал лучший совет, получает один балл. Побеждает тот, кто по итогам игры получит больше баллов.

Пример карточек:

1. Ты любишь играть в компьютерные игры, но твоим родителям это не нравится. Так что ты часто ссоришься с родителями.

Варианты советов:

- Может быть, тебе действительно нужно следить за временем, которое ты проводишь за компьютером? Постарайся понять своих родителей, ведь они заботятся о твоём здоровье. Поговори с ними о том, почему тебе это интересно, пригласи их поиграть вместе. Так вам будет легче понять друг друга.

- Твои родители правы. Долгое время играть в компьютерные игры вредно для глаз. Ты мог бы, например, вместо этого пойти погулять или поиграть в баскетбол с друзьями.

и под.

2. Поскольку ваш вес слишком большой, вам сложно покупать одежду.

Варианты советов:

- Конечно, и для фигуры, и для здоровья полезно похудеть. Вы должны бросить есть высококалорийные продукты: гамбургеры, картофель-фри, пить колу. Тогда и вернутся прежние размеры.

- Я не думаю, что это серьезная проблема. Сейчас есть магазины, в которых продается одежда нужных тебе размеров. Я знаю несколько таких магазинов. Если хочешь, мы можем вместе съездить туда на выходных. Там много модных и современных моделей.

В том случае, если в качестве совета используются варианты подобного содержания: - Вам нужно найти кого-то, кто будет контролировать вас,

*чтобы помочь вам похудеть*, задание считается невыполненным, т.к. неверно понята суть проблемы, которая в описанной на карточке ситуации определяется как проблема приобретения одежды большого размера, а не как проблема лишнего веса. Кроме того, следует при разборе акцентировать внимание участников игры на том, что подобный совет может привести к коммуникативной неудаче. Учитывая ситуацию межкультурной коммуникации, а также, возможно, недостаточное знание реалий и специфики общения страны пребывания, риск коммуникативной неудачи значительно возрастает. В связи с этим полезным будет поговорить с учащимися о нежелательной в данной коммуникативной ситуации лексике. Так, например, в условиях описываемой игры следует избегать грубых выражений, оценивающих вес: *толстый, жирный* и под., т.к. они могут обидеть собеседника и привести к коммуникативной неудаче.

Круг заканчивается тогда, когда последний из участников не смог придумать совет. Далее ведется обсуждение и выявляется лучший совет. Конечно, сначала необходимо обговорить, по каким критериям следует оценивать советы участников игры. При оценке полученных советов кроме собственно соответствия жанру совета и особенностям его речевого оформления, следует также оценивать и его соответствие этикетным нормам, соблюдение норм толерантности и такта. В ходе обсуждения также тренируется навык выражения аргументированного мнения.

При проведении коммуникативных игр важное значение имеет элемент соревнования. Так игра *«Кто больше?»* предполагает моделирование реплик для реализации интенций, указанных преподавателем, например, восторг, разочарование, сомнение, согласие, отказ. Выигрывает тот, кто предложил больше вариантов реплик и построил их в соответствии с нормами речевого этикета.

Страноведческая направленность игры может основываться на знании аутентичного русского текста. Так, например, игра *«Семь богатырей»* основана на знании сказки А. С. Пушкина *«О мертвой царевне и семи богатырях»*. Целью данной игры является отработка коммуникативных навыков аргументирования своей позиции, навыков самопрезентации.

Условия игры: вся группа делится на команды по 3–4 человека, кроме одной участницы, которая будет играть роль царевны.

Преподаватель предлагает группе, для того чтобы потренировать умение убеждать, вспомнить и разыграть сказку А.С. Пушкина. В частности, тот эпизод, где семь богатырей, у которых жила царевна, уговаривают ее выйти за одного из них замуж и остаться с ними навсегда. В нашей сказке будет то же самое, но богатыри, прошедшие ряд тренингов и владеющие даром убеждения, смогут лучше, чем сказочные, убедить царевну отказаться от

королевича Елисея и остаться в их доме. Каждая мини-группа должна будет подготовить самые заманчивые предложения для того, чтобы уговорить царевну остаться у них, показать ей все преимущества такого конца сказки.

Группам дается 10 минут на подготовку, после чего один посланник от каждой группы выступает, обращаясь к царевне со своими аргументами.

После выступлений царевна говорит о том, захотелось ли ей остаться у богатырей, какое выступление ей понравилось больше всего, какие плюсы и минусы увидела она в выступлениях каждого.

Вариант данной игры: попытаться продать определенный вид товара. Каждая мини-группа должна будет подготовить самые заманчивые предложения для того, чтобы уговорить покупателя купить товар у них, показать ему все преимущества. Группам дается 10 минут на подготовку, после этого один продавец от каждой группы выступает, обращаясь к покупателю со своими аргументами. После рекламы покупатель говорит о том, захотелось ли ему купить товар, какое выступление ему понравилось больше всего, какие плюсы и минусы увидел он в продажах каждого.

## **2.2. Коммуникативные игры в практике преподавания русского языка как иностранного (обзор имеющихся пособий)**

О популярности игровых технологий в методике РКИ свидетельствует значительное количество пособий, опубликованных в ведущих российских издательствах. Так издательством «Златоуст» издана серия выпусков «Русская лексика в заданиях и кроссвордах», состоящая из разных тематических блоков: «Человек»; «В доме»; «Город»; «Увлечения», «Природа», «Календарь» (составитель И.А. Старовойтова); два лексических лото «Карты, карточки, картинки»: «Созвездие русских глаголов» (составители Е.В. Нечаева, Ю.В. Низкодуб) и «Падежи» (Л.С. Безкоровайная, В.Е. Штыленко, Е.Л. Штыленко), предназначенных для изучающих русский язык как иностранный на уровнях от А2 до В1.

Широко пособия с игровыми заданиями представлены также в издательстве «Русский язык. Курсы». Так в пособии Т.Б. Клементьевой «Играй и запоминай русские слова! Пособие-игра по русскому языку. Игра для детей от 7 до 77» представлены, игровые задания, направленные на изучение русской лексики. Игра состоит из 13 пар тематических

карт: «Семья», «Домашние животные», «Одежда», «Продукты» и др. Она предназначена для начинающих изучать русский язык и поможет легко и быстро запомнить 208 русских слов. Подготовлены варианты игры для носителей английского, китайского, немецкого, испанского, итальянского, французского языков.

Поскольку объектом нашего исследования являются коммуникативные игры, остановимся подробнее на анализе некоторых пособий, содержащих игры данного типа и представляющихся нам наиболее интересными.

Так, например, пособие Казнышкиной И.В. **«Коммуникативные игры на уроках РКИ»** дает возможность работать с учащимися различных форм обучения, т.к. представленные в нем игры ориентированы на уровни А1-В1. Предложенные в пособии игровые задания позволяют приблизить урок к условиям повседневного речевого общения. Пособие очень удобно для использования на уроках, т.к. состоит из двух книг: методического описания игр (объяснение правил каждой игры и рекомендации по использованию раздаточного материала) и самого раздаточного материала (карточки с рисунками, схемы и таблицы). В методическом описании представлены опорные слова и конструкции, которые помогают определить объем лексического и грамматического материала, необходимого для успешного использования игры. Раздаточный материал готов к использованию (нужно только разрезать карточки). Добавляя или исключая карточки, преподаватель может трансформировать игру. Игры, представленные в пособии, сгруппированы в три блока: 1. игры для изучения лексики; 2. для запоминания грамматических правил; 3. для развития речи. Объединяющим началом всех трех блоков является коммуникативная направленность игр.

Для развития речи и коммуникативных навыков, а также для расширения фоновых знаний хорошо подходит пособие «Вот как-то так: жизнь в картинках» (сост. Е. Протасова, И. Салатов; Златоуст, 2015), которое включает сюжетные картинки, изображающие жизнь в современной России, что позволяет наряду с коммуникативной развивать также и социолингвистическую компетенцию.

Особенностью данного пособия является то, что в нем активно применяется прием наглядности. Данный термин широко используется в российской методике, в зарубежной дидактике в качестве синонимичного используется термин «визуальные вспомогательные средства». В ряде пособий используется термин «визуальность», но данные термины не являются синонимичными, т.к. «визуальность» «означает непосредственное восприятие глазом, а наглядность называет скорее способность анализировать очевидные доказательства и убеждаться в том, что некоторое явление имеет место» [Протасова 2016: 5].

Для современных студентов в связи с развитием компьютерных технологий, визуальное восприятие становится важнейшей основой познания. В образовательной практике широкое применение находят разнообразные изображения, знаки, символы, активизирующие поток различных ассоциаций. Современные компьютерные технологии позволяют активно использовать наглядность, но преимуществом анализируемого пособия является то, что в нем представлены «современные визуальные сюжеты, которые заставляют раздумывать о ситуации, показывают нынешнюю российскую действительность глазами обычного среднего человека, изображают предметы, типичные именно для сегодняшнего быта» [там же: 6]. Еще одним важным преимуществом данного пособия является то, что представленные в нем изображения позволяют не просто рассматривать их и описывать ситуацию, но и общаться по их поводу — индивидуально с преподавателем, в парах, в малых группах или со всем классом.

Данное пособие включает: 1) 31 наглядную сюжетную многофигурную иллюстрацию к современной российской жизни; 2) картинный словарь: чёрно-белый дубликат с подписями, который может быть использован также как раскраска; 3) методические рекомендации, дающие подробное описание каждой картинке и связный рассказ, составленный на её основе.

Данное пособие является многофункциональным, т.к. оно позволяет пополнять словарный запас учащихся и активизировать новую лексику, вводя ее в коммуникацию; расширяет лексический минимум за счет введения новых значений известных слов и выражений. Материалы пособия за счет наглядности позволяют находить визуальное соответствие аудиальному стимулу. Коммуникативная направленность пособия проявляется в том, что оно позволяет отрабатывать навыки использования вопросительных предложений, совершенствовать умения по выбору и применению необходимых ИК.

Пособие дает широкие возможности для развития такого вида речевой деятельности как говорение, т.к. способствует актуализации навыков по моделированию монологического высказывания по типу описания на основе визуального стимула (картинки); позволяет последовательно строить восприятие и порождение высказываний от слова к словосочетанию, от словосочетания к фразе, от фразы к предложению, от предложения к тексту. Визуальные опоры позволяют строить оценочные высказывания, описывая различные эмоциональные и модальные компоненты события. Например,

- положительное отношение

Тип: Мне нравится то, что здесь происходит: *Как замечательно, что эта женщина плавает / Я в восторге, что эта женщина плывёт;*

– отрицательное отношение



Тип: Мне не нравится то, что здесь происходит: *Эта женщина не может / не умеет плавать / Я возмущена тем, что эта женщина плавает;*

– сомнение, удивление происходящим

Тип: Так не может быть: *Эта женщина не будет плавать / Не верю, что эта женщина может плыть», «Невероятно / я удивляюсь, что эта женщина плавает;*

– восклицательные предложения, для выражения сильных чувств: *Ура, лето! Какие красивые цветы! Какие большие грибы!; Какая прекрасная погода!; Какой странный фильм! Ужас, как темно!;*

– предложения с императивом: *Перестаньте ссориться!; Прекратите кричать!»; Иди к маме, малыш!; Нельзя опаздывать!; Нужно обязательно постричься!;*

– предложения, отражающие размышления говорящего по поводу происходящего: *Я считаю, что...; Я думаю, что...; Я вижу, что...; Мне кажется, что...;* в состав таких предложений могут входить модальные слова: *наверно, наверняка, может быть, конечно, возможно, скорее всего, по видимости, похоже, вряд ли.* Одним из достоинств пособия является то, что оно способствует развитию творческих способностей учащихся за счет возможности доосмысливать остающееся за пределами картинки.

Многофункциональность пособия проявляется также в том, что по описанному выше алгоритму работы по совершенствованию навыков говорения, можно организовать работу по отработке умений письменной речи.

В издательстве «Флинта» издано игровое пособие по русскому языку для начинающих Л. Закорчевная «Русский язык: Игровое пособие для начинающих». Вопрос об использовании коммуникативных игровых технологий на начальном этапе обучения является дискуссионным, поскольку лексический и грамматический запас студента на данном этапе обучения ограничен. На наш взгляд, применение игр на этапе начального обучения необходимо, поскольку, даже имея небольшой лексический запас, студент настроен на коммуникацию. При изучении иностранных языков, особенно на начальном этапе, преподаватели часто сталкиваются с психологическими проблемами, когда учащиеся просто боятся или стесняются высказаться. Снять эту проблему поможет игра. Материал анализируемого пособия затрагивает многие лексические и грамматические темы уровней А1 и А2. Задания могут использоваться как в готовом виде, так и подвергаться модификации, что делает процесс подготовки к игре творческим для преподавателя. Пособие охватывает основные, актуальные для указанных уровней темы: «Знакомство», «Какую кухню мы любим и что

умеет готовить», «В магазине «Одежда»», «Планы на отпуск», «Планы на выходные», «Романтический вечер», «Приглашаем гостей», «Подарок на день рождения», «Выбор спектакля и покупка билетов» и др.

Наряду с печатными пособиями активно развиваются электронные средства обучения. Так, в кандидатской диссертации С.А. Асановой «Лингводидактический тренажер в системе электронных средств обучения РКИ (этнометодический аспект)» представлены способы формирования лингвистической компетенции (фонетических, лексических, грамматических навыков) в электронном формате обучения. По мнению автора, игровая деятельность, способствует повышению коммуникативной компетенции студентов.

Тренажеры, описанные в работе, используются не только для организации деятельности студентов на уроке. Автор диссертации разработаны программы «Вперед!», «Русский алфавит» [Асанова 2015: 15], которые способствуют повышению продуктивности самостоятельной работы. В диссертационном исследовании представлены лексические лингводидактические тренажеры и описаны способы работы с ними; показаны методические возможности специально созданных веб-страниц для автоматизации грамматических навыков. В диссертации рассматривается методика моделирования структуры и методического содержания персонального обучающего сайта [там же: 17]. Автор характеризует сетевые интерактивные игры как «ситуативно-вариативное упражнение, дающее возможность многократного повторения языковых и речевых образцов в ситуациях максимально близких к реальным коммуникативным условиям» [там же: 18].

С развитием современных компьютерных технологий существенно расширились способы создания игр и возможности их использования в обучении РКИ. Существуют различные интерактивные приложения, которые предоставляют определенный набор конструкторских ресурсов, позволяющих создавать игры «закрытого» типа для закрепления навыков, а также для контроля умений и знаний. Одним из таких удобных и простых приложений для создания мультимедийных интерактивных учебных материалов является приложение Web 2.0 LearningApps.org – конструктор (<http://learningapps.org/>) – разрабатываемый Центром Педагогического колледжа информатики образования РН Верн в сотрудничестве с университетом г. Майнц и Университетом города Циттау / Герлиц (Германия). Конструктор предназначен для разработки интерактивных заданий по разным предметным дисциплинам, в том числе и для создания игровых интерактивных заданий для обучения РКИ.

Преимущество модулей LearningApps состоит в том, что они могут непосредственно включаться в содержание обучения, а также дают

возможность оперативно изменять или создавать игры. Данный сервис – это своего рода площадка по обмену опытом, т.к. на нем размещена галерея общедоступных интерактивных заданий, ежедневно пополняемая новыми материалами, разработанными преподавателями разных стран.

Аналогичные возможности дают преподавателям ресурсы <https://quizlet.com/ru>, [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com), [www.socrative.com](http://www.socrative.com), [www.quickkeyapp.com](http://www.quickkeyapp.com). На их основе можно создавать викторины; игры, основанные на использовании карточек, можно конструировать с помощью инструментария, предлагаемого Plickers ([www.plickers.com](http://www.plickers.com)).

Разработчики электронных ресурсов учитывают интересы обучающихся, например, есть ресурсы, на которых можно создавать комиксы (<https://www.toonytool.com>, <https://toontastic.withgoogle.com> и др.). Такие игровые задания способствуют развитию речевых навыков, в частности, диалогической речи.

Мобильные телефоны не только неотъемлемый атрибут жизни современного человека, но еще и элемент учебного процесса. В западной дидактике успешно применяется образовательная технология BYOD (Bring Your Own Device), автором которой является Рафаэль Баллагас. Суть технологии проста – принеси свое мобильное устройство и используй его в учебном процессе. В учебной практике РКИ активно используются приложения – электронные переводчики. Технология BYOD прекрасно подходит для ролевых игр. Примером использования данной технологии можно служить введение в структуру занятия игр – мобильных приложений, направленных на формирование самых разных речевых навыков. Интересные игровые задания данной направленности представлены в приложении «Речь+» (разработчик ShApp), где собраны озвученные (в разном темпе) и/или представленных в текстовом варианте (часто с иллюстрациями) скороговорок. Для коммуникативных игровых заданий также можно использовать приложение «Пословицы. Поговорки. Выражения» (разработчик Aate Games).

Большую популярность сейчас приобретают игровые технологии в квеста (англ. quest), или приключенческой игры (англ. adventure game). Игры в жанре квеста основываются на определенном сюжете и предполагают решение задач, связанных с поиском информации, с ответами на вопросы и т.д. Такие игры дают хорошие возможности для развития коммуникативной компетенции, т.к. требуют от игрока оперативного использования речевых навыков. Следует отметить, что в обучающем квесте, в отличие от развлекательного акцент делается не на достижении цели (выход из комнаты, как в эскейп-рум, или обнаружение какого-либо спрятанного объекта, как в экшн-игре), а на решении языковых, речевых или лингвокультурологических задач.

Игровые платформы, размещенные в Интернете, могут быть использованы и для развития творческих возможностей обучающихся. Так учащиеся, владеющие языком на продвинутом уровне, могут самостоятельно создавать игры, используя возможности подобных ресурсов. Такую технологию в дидактике принято называть кейс-технологией. Разработка игровых заданий, их правильная лексико-грамматическая и стилистическая формулировка – достаточно сложное задание, которое не только актуализирует все речевые навыки обучающихся, но и предполагает запрос на новые знания.

## **Заключение**

Утверждение в качестве ведущего в методике преподавания РКИ коммуникативного подхода потребовало поиска новых приемов для повышения эффективности процесса обучения. Одним из таких приемов, по мнению многих специалистов, является игра.

Как методический прием игра имеет ряд неоспоримых преимуществ, к числу которых можно отнести, прежде всего, снятие психологических барьеров при переходе к продуктивной речевой деятельности. Важнейшим достоинством коммуникативных игр является их установка на воссоздание реальных коммуникативных ситуаций, что позволяет осуществлять процесс подготовки к использованию имеющихся у обучающихся знаний и умений в непринужденной обстановке.

Привлекательность коммуникативных игр для обучения РКИ определяется также тем, что они дают возможность работать над развитием сразу нескольких компетенций: прежде всего, коммуникативной, но в не меньшей степени данный вид дидактических игр способствует формированию и лингвистической, и социокультурной компетенций.

Использование коммуникативных игр в практике преподавания РКИ позволяет учитывать: языковой уровень обучающихся, их психологические характеристики (темперамент, особенности восприятия, особенности поведения в группе, склонность к проявлению лидерских качеств), что создает условия для повышения мотивации к обучению.

Игры универсальны в плане форм работы: они предполагают как индивидуальные, так и коллективные формы, могут использоваться как в аудиторной, так и во внеаудиторной работе. Возможность трансформации игровых заданий позволяет сохранить ощущение новизны и повысить эффективность обучения. Использование игр требует проявления творческих возможностей как от преподавателя, для которого подготовка и разработка игровых заданий – поле применения креативного потенциала, так и от обучающихся, для которых игра служит в том числе для развития творческого потенциала личности. Современное программное обеспечение создает базу как для применения интерактивных игровых заданий на занятиях по РКИ, так и для самостоятельной разработки игровых заданий.

Практика творческого использования игровых технологий при обучении РКИ убеждает в том, что игра имеет большой потенциал и вполне обоснованно претендует на значимое место в системе языковых занятий.

## **Список литературы**

1. Аверко-Антонович Е.В. Аудирование в изучении русского языка иностранными студентами // Вестник Казанского технологического университета. 2013. С. 190-192.
2. Азарина Л.Е.. Игры на уроках РКИ // Вестник ЦМО МГУ, 2009, №3. Практикум. С. 102 - 109 .
3. Акишина А.А. Русский язык в играх. – М.: Русский язык. Курсы, 2011. – 64 с.
4. Анисимова А.А. Использование игровой технологии как средства билингвального обучения // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2012. № 3. С.9–52.
5. Арасланова В.А. Деловая игра как средство формирования профессиональных компетенций документоведов // Современные

- исследования социальных проблем (электронный научный журнал), Modern Research of Social Problems, №2(46), 2015. – С.127-133 // www.sisp.nkras.ru
6. Арстанов М.Ж., Хайдаров Ж.С. Принципы игровой деятельности // Современная высшая школа. – 1982. – № 1. – С. 126.
  7. Арутюнов А.С. Игровые задания на уроках русского языка. М., «Просвещение», 1984.
  8. Асанова С. А. Лингвометодические тренажеры в системе электронных средств обучения РКИ: диссертация ... кандидата педагогических наук - Москва, 2015.- 215 с.
  9. Баев П.М. Играем на уроках русского языка: Пособие для преподавателей зарубежных школ. – Русский язык, 1986.
  10. Бельчиков Я.М. Деловые игры // Наука и техника. – 1984. 1 – № 5.
  11. Безкоровайная Л.С., Штыленко В.Е., Штыленко Е.Л. Карты. Карточки. Картинки. Выпуск 1 Падежи. – СПб: Златоуст, 2012. – 16 с.
  12. Бизяева С.А. Игровые формы интерактивного обучения как средство развития познавательного интереса студентов. Диссертация...канд. пед. наук. – Ярославль, 2007.
  13. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения // Современная высшая школа. – 1982. – № 3. – С. 129-132.
  14. Вершловский, С.Г. Образование взрослых в России: вопросы теории // Новые знания.-№3.-2004. – znanie.org/journal/n3\_04.
  15. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка// Вопросы психологии № 6. — 1966. – С.62-68.
  16. Выготский Л. С. Педагогическая психология. – М.: Педагогика-пресс, 1999. – 453 с.
  17. Глаголева К. С. Л. С. Выготский о роли игры в психическом развитии ребенка // Молодой ученый. — 2017. — №4. — С. 324-326. — URL <https://moluch.ru/archive/138/38773/> (дата обращения: 10.05.2019).
  18. Гуревич П. С. Культурология. XX век. Энциклопедия. 1998.
  19. Губанова Т.В., Нивина Е.А. Русский язык в играх. – Тамбов: Издательство ТГТУ, 2007.
  20. Данилов М. А. и др. Дидактика / Б. П. Есипов, М. А. Данилов, М. Н. Скаткин, Э. И. Моносзон, С. М. Шабалов; под ред. Б. П. Есипова; Акад. педагогических наук РСФСР. Институт теории и истории педагогики. - М.: Издательство Академии педагогических наук, 1957. – 517 с.
  21. Загорчевная Л.Р. Русский язык: Игровое пособие для начинающих. – М.: Флинта, 2019. – 160 с.
  22. Зимняя И.А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата

современного образования // Интернет-журнал "Эйдос". – 2006. – 5 мая. URL: <http://www.eidos.ru/journal/2006/0505.htm>.

23. Игнатова И.Б. Коммуникативно-когнитивный подход в современной лингвометодике обучения РКИ // Мир русского слова. №3, 2007. – С. 69-72.

24. Казнышкина И.В. Коммуникативные игры на уроках русского языка как иностранного: учебное пособие. – М.: Русский язык. Курсы, 2012.

25. Клементьева Т.Б. Играй и запоминай русские слова. – М.: Русский язык. Курсы, 2014. – 26 с.

26. Клементьева Т.Б., Чубарова О.Э. Русский язык с удовольствием. Игралото. – М.: Русский язык. Курсы, 2009. – 12 с.

27. Колесова Д.В., Харитонов А.А. Игра слов: во что и как играть на уроке русского языка. – Санкт-Петербург: Златоуст, 2012.

28. Кондрашова О.А. Совершенствование языковой и коммуникативной компетентности иностранных обучаемых посредством игровых технологий // Молодой учёный. № 12 (47) . 2012 . – С. 326-328.

29. Коновалова О. В. Классификация дидактических игр как теоретическая основа их выбора и практического применения [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, июнь 2014 г.). — Челябинск: Два комсомольца, 2014. — С. 35-36. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/104/5815/> (дата обращения: 01.06.2019).

30. Кузнецова Н.С. Компетентностный подход в преподавании русского языка как иностранного // Вестник Бурятского государственного университета. №15, 2010. – С. 196-200.

31. Кукуев, А.И. Методы обучения взрослых: проблема классификации. //Актуальные проблемы дополнительного профессионального образования на юге России. – Ростов-на-Дону: ИПО ПИ ЮФУ. № 1 (5) 2008. – С.31-37.

32. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения: В 2-х т. Т.1. – М.: Педагогика, 1983. – С.303-323.

33. Лотман, Ю. М. Игра // Большая советская энциклопедия: в 30 т. 3-е изд. М.: Советская энциклопедия, 1972. Т. 10. С. 31.

34. Материалисты Древней Греции. Собрание текстов Гераклита, Демокрита и Эпикура / ред. М. А. Дынника. М., 1955. С.30–46.

35. Мезенцева Л.В. Обучение взрослых: о формах и методах // Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева, 2015. – С. 1-7.

36. Надолинская Т.В. Феномен игры в контексте истории философии, культуры и педагогики // Инновационные проекты и программы в образовании 2014. №4. – С.31-36.

37. Налиткина О.В. Компетентностный подход как основа новой парадигмы образования // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2009. – Вып. 88. – С.170-174.

38. Нечаева Е.В., Низкодуб Ю.В. Созвездие русских глаголов (лексическое лото). Пособие для изучающих русский язык как иностранный. – СПб: Златоуст, 2015. -

39. Новикова М. Урок РКИ на современном этапе. Классификация уроков: общедидактический подход // ESF projekts „Profesionālajā izglītībā iesaistīto vispārīzglītojošo mācību priekšmetu pedagogu kompetences paaugstināšana”

40. Панфилов Н.С., Лавриненко С.В., Гвоздяков Д.В. Эффективность дидактической игры как активного метода обучения // Международный журнал экспериментального образования. – 2015. – № 8 (часть 3) – С. 316-318.
41. Платон. Собр. соч. в 4 т. Т. 3. М., 1994.
42. Понкротова Е.М., Коберник Л.Н., Омельянчук Е.Л. Коммуникативные игры при изучении русского языка как иностранного // Современные проблемы науки и образования. Электронный научный журнал. – 2017. – № 4. – С.
43. Попова Е.А. Игра как способ самоидентификации человека: философско-культурологический аспект // Вестник Челябинского государственного университета. 2010. № 1 (182). Философия. Социология. Культурология. Вып. 16. С. 79–84.
44. Протасова Е., Салатов И. Вот как-то так: жизнь в картинках. – М.: Златоуст, 2016. – 80 с.
45. Сафонова В.В. Социокультурный подход к обучению иностранным языкам. – М.: Высшая школа, 1991.
46. Скачок В.Е., Демьяненко А.М., Демьяненко Е.А., Котлярович А.А. Игра как философский феномен человеческой деятельности // Молодой учёный. № 24 (104), 2015. – С. 1193-1195.
47. Старовойтова И.А. Русская лексика в заданиях и кроссвордах: Вып. 1. Человек: учебное пособие для изучающих русский язык как второй - Санкт-Петербург : Златоуст, 2007. - 80 с.
48. Талызина Н.Ф. Педагогическая психология: Учебное пособие для студентов учебных заведений среднего профессионально образования, обучающихся по педагогическим специальностям – 3-е изд. – М.: Академия, 2001. – 288с.
49. Урунтаева, Г.А. Дошкольная психология. — М.: Академия, 2001. — 336 с.
50. Федорова А.Ф., Чурилова И.Н. Игровые методы как средство оптимизации образовательного процесса при обучении РКИ во взрослой аудитории// Ученые записки Забайкальского государственного университета. Серия: Профессиональное образование, теория и методика обучения. 2017. Т. 12, №6 – С. 110-114.
51. Философский энциклопедический словарь/ Гл. редакция: Л. Ф. Ильичёв, П. Н. Федосеев, С. М. Ковалёв, В. Г. Панов — М.: Сов. Энциклопедия, 1983. — 840 с.
52. Фрёбель Ф. Педагогические сочинения: в 2х т. Т.1. Воспитание человека / Под ред. Д.Н. Королькова. – 2-е изд. - Москва: К.И. Тихомиров, 1913. - 359 с.
53. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992.
54. Хрестоматия по методике преподавания русского языка как иностранного / составители: Л.В. Московкин, А.Н. Щукин. – М.: Русский язык. – 2010. – 550 с.



55. Христенко В.Б. Деловые игры в учебном процессе: Учебное пособие. – Челябинск: Челябинский политехнический институт, 1983.
56. Хозяинов Г.И., Люлевич И.Ю. Разработка технологии дидактической игры при обучении русскому языку иностранных учащихся институтов физической культуры // Юбилейный сборник трудов ученых РГАФК, посвященный 80-летию академии. - Том 1. – М.: Издательство «Физкультура, образование и наука», 1997. – С.24-31.
57. Хурсулидис Ионасис Коммуникативные игры в процессе формирования социокультурной компетенции // Вестник РУДН. Серия Русский и иностранный языки и методика их преподавания. 2007. №4. - С. 62-68.
58. Центры образования взрослых / Под ред. Л.Н. Лесохиной, Т.В. Шадринной. – М.: Педагогика, 1991. – 192 с. – (Пед. поиск: опыт, проблемы, находки).
59. Черкес Т.В. Коммуникативные ситуации в обучении говорению // Альтернат. 2015 // conf.grsu.by
60. Чермокина Р.Ш. Интерактивные формы работы в обучении студентов вуза грамматической стороне речи. Диссертация ... канд. пед. наук. - Нижний Новгород, 2012.
61. Чубарова О.Э. Глаголы движения с приставками: пособие-игра по русскому языку. – М.: Русский язык. Курсы, 2009. – 20 с.
62. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека Собр. соч. Т. 6. М., 1957.
63. Шустикова Т.В., Кулакова В.А., Смирнова С.В. Формирование лингвистической компетенции в современном учебно-методическом комплексе (интегративный подход к обучению РКИ на предвузовском этапе) // Вестник РУДН, серия Вопросы образования: языки и специальность. 2012, № 3. – С. 200-207.
64. Щербакова Н.С. Активные методы обучения как способ повышения эффективности образовательного процесса // nsportal.ru.
65. Щукин А.Н. Современные интенсивные методы и технологии обучения иностранным языкам. – М.: Икар, 2008. – 114 с.
66. Щукин А. Н. Обучение иностранным языкам: теория и практика: учебное пособие для преподавателей и студентов / А. Н. Щукин, 2010. – 475 с.
67. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Владос, 1999. - 360 с.
68. Юрков Е.Е., Московкин Л.В. Коммуникативная компетенция: структура, соотношение компонентов, проблемы формирования // Профессионально-

педагогические традиции в преподавании русского языка как иностранного. Язык — речь — специальность. Часть 1. Материалы Международной научно-практической конференции «Мотинские чтения». — М.: Изд-во РУДН, 2005. 69.

**Явтушенко Т.В. Игра как средство обучения, воспитания и развития школьников // Педагогика onlin.**

Приложение 1 Продукты  
Мясо



				
猪肉	牛肉	羊肉	兔肉	鹿肉
свинина	говядина	баранина	кролик	оленина
				
马肉	鸡肉	鸭肉	火腿	香肠
конина	курица	утка	ветчина	колбаса

				
熏肉	油脂	火腿肠	肉馅	
бекон	сало	сосиски	фарш	

奶制品 Молочные продукты, яйца					
					
牛奶	酸奶 (酸)	酸奶油	酸奶	高脂肪 牛奶	奶酪
молоко	кефир	сметана	йогурт	ряженка	сыр
					
鹌鹑蛋	鸭蛋	鸡蛋	黄油	奶渣	
Перепелино е яйцо	Утиное яйцо	Куриное яйцо	Сливочное масло	Творог	

蔬菜类 <b>ОВОЩИ</b>					
					
白菜	油菜	芹菜	圆白菜	香菜	芦笋
капуста	рапс	сельдерей	Белокочанная капуста	кориандр	спаржа
					
生菜	土豆	洋葱	胡萝卜 白萝卜	白萝卜	黄瓜
салат	картофель	лук	морковь	Белый редис	огурец
					
西葫芦	茄子	青椒	菜花	西兰花	西红柿
кабачок	баклажан	Сладкий перец	Цветная капуста	брокколи	помидор
					
豌豆	豇豆	南瓜	蘑菇		
горох	спаржа	тыква	гриб		

Приложение 2

**Доставка блюд домашней кухни**  
РАБОТАЕМ ПО ПРЕДВАРИТЕЛЬНОМУ ЗАКАЗУ ( ЗАКАЗ НЕ МЕНЕЕ ЧЕМ ЗА 3 ЧАСА)  
Т. 89133321942 БЭЛЛА

**МЕНЮ**

**ГОРЯЧЕЕ**

1. КОТЛЕТА ПО КИЕВСКИ СО СВЕЖИМИ ОВОЩАМИ	1 ШТ	200
2. ПЕЛЬМЕНИ ОТВАРНЫЕ ДОМАШНИЕ	300гр	150
3. ВАРЕНИКИ С КАРТОШКОЙ ИЛИ ТВОРОГОМ	300гр	100
4. КУРИЦА В КИСЛО-СЛАДКОМ СОУСЕ С РИСОМ	300гр	150
5. МАНТЫ С ЛУКОВЫМ СОУСОМ	4 ШТ	250
6. СИБАС НА ГРИЛЕ	1 ШТ	400
7. РИЗОТТО С КУРИЦЕЙ	300гр	150
8. СПАГЕТТИ БОЛОНЕЗ	300гр	150
9. СПАГЕТТИ КАРБОНАРЕ	300гр	150
10. СПАГЕТТИ С КУРИННОЙ ГРУДКОЙ В СЛИВОЧНОС СОУСЕ	300гр	150
11. КОТЛЕТЫ С ГАРНИРОМ	1 ШТ	150
12. ГУЛЯШ С ГАРНИРОМ	300гр	150
13. КУРИЦА ФАРШИРОВАННАЯ ГРЕЧКОЙ	1 ШТ	600
14. КУРИННАЯ ПЕЧЕНЬ С ЧЕСНОКОМ И ЗЕЛЕНЬЮ	300гр	100
15. ХИНКАЛИ	5 ШТ	170
16. ЧАХОХБИЛИ	300гр	150
17. ФАХИТАС ИЗ КУРИЦЫ	300гр	150
18. КОТЛЕТЫ КУРИННЫЕ С ГАРНИРОМ	300гр	150
19. ДРАНИКИ СО СМЕТАННОЙ	300гр	80
20. ПЕЛЬМЕНИ ЗАМОРОЖЕННЫЕ ДОМАШНИЕ	1 КГ	400

**ВЫПЕЧКА**

1.ПИРОГ С КУРИЦЕЙ И КАРТОФЕЛЕМ СО СМЕТАННЫМ СОУСОМ	1КГ	350
2. ЧИАБАТА	1ШТ	70
3.ТОРТ МАННИК	1 КГ	350
4. ТОРТ БЕЗЕ	1 КГ	250
5 ПИРОГ С ЯБЛОКАМИ	1 КГ	300
6. ТОРТ ТРИ ШОКОЛАДА	1 КГ	900
7. БЕЛЯШИ	1 ШТ	40
8. ЧЕБУРЕКИ	1 ШТ	40

**НАПИТКИ**

1. КОФЕ ФРАППЕ	250 МЛ	250
2.НАПИТОК ШИПОВНИКОВЫЙ НАСТОЯННЫЙ НА МЕДУ	1Л	100

РАБОТАЕМ ПО ПРЕДВАРИТЕЛЬНОМУ ЗАКАЗУ ( ЗАКАЗ НЕ МЕНЕЕ ЧЕМ ЗА 3 ЧАСА)  
Т. 89133321942 БЭЛЛА







## Блюда русской кухни

<b>Грузди теляжые</b> (150/40/50).....	389 руб.
подаются с маринованным лучком и сметаной	
<b>Блинчики-мешочки с красной икрой</b> (2шт/140).....	450 руб.
<b>Салат Бельдь под шубой</b> (1/230).....	240 руб.
филе сельди, отварные овощи, репчатый лук, яйцо - в виде парового омлета	
<b>Салат Оливье со слабосоленой семгой</b> (1/240).....	395 руб.
отварные овощи в сочетании с перепелиными яйцами, слабосоленой семгой и красной икрой, заправленные майонезом или сметаной	
<b>Винегрет с грибами</b> (220/60).....	220 руб.
<b>Драники из картофеля щучкин со сметаной</b> (3шт/240/50).....	195 руб.
<b>Бодц</b> (1/270).....	260 руб.
с телятиной, сметаной, салом сухого посола и чесноком	
<b>Щи зеленые из щавеля</b> (1/270).....	220 руб.
подаются с перепелиным яйцом и сметаной	
<b>Бефстроганов из телятины с грибами</b> (190/150/40).....	480 руб.
гарнируется картофельным пюре	
<b>Баранья тушеная с картофелем и овощами</b> (1/270).....	530 руб.
лопатка баранины в пикантном? Соусе	
<b>Котлеты из индейки</b> (2/220).....	420 руб.
(по вашему желанию: обжаренные или на пару)	
<b>Вареники с вишней, да со сметаной</b> (1/310).....	215 руб.
<b>Яблоко, запеченное в медовом соусе</b> (1/220).....	180 руб.
с миндалем, курагой и черносливом	
<b>Морс клюквенный, свежеприготовленный</b> (0,25).....	65 руб.
<b>Квас под водочку с хреном</b> (0,25).....	55 руб.
<b>Хреновища</b> (50 гр).....	75 руб.

### Приложение 3

- Говядина - 360 г
- Картофель - 5 шт.
- Вода - 1,7 л
- Соль - по вкусу
- Репчатый лук - 1 шт.
- Морковь - 0,5 шт.
- Томатная паста - 0,75 ст.л.
- Растительное масло - 40 мл
- Капуста белокочанная - 1 шт. (маленькая)
- Чеснок - 1 зубчик
- Чёрный молотый перец - по вкусу
- Лавровый лист - 1 шт.

### Щи





**Тесто:**

Теплая вода/молоко – 500 мл  
Сахар – 1 ст.л.  
Соль – 1 ч.л.  
Растительное масло – 100 мл  
Дрожжи быстродействующие – 2 ч.л.  
Мука пшеничная – 0.8-1 кг

**Начинка:**

Капуста белокочанная – 1 кг  
Копченая свиная грудинка- 200 г  
Лук репчатый – 1 шт.  
Растительное масло – 1 ст.л.  
Соль – по вкусу  
Молотый черный перец – по вкусу  
Кориандр молотый – 1 ч.л.  
Тимьян/базилик сушеный – 1 ч.л.  
Укроп – 1 пучок  
Яйцо куриное – 1 шт. (для смазывания пирожков)

**Пирожки с капустой**

Крупа гречневая - 1 стакан

Соль - 1/4 ч.л.

Яйцо - 2 шт.

Творог (5%) - 400 г

Сахар - 3 ст.л.

Ванильный сахар - 10 г

Масло сливочное - 10 г

Сухари панировочные - 1 ст.л.

Сметана - 4 ст.л.

**Крупеник гречневый****Приложение 4****1. КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»**

**Цель:** повышение внимания.

**Количество игроков:** от 2 человек.

**Источник:** <https://www.cbs-sykt.ru/elektronnaya-biblioteka/kommunikativnye%20igri.pdf>

**Условия:** Игроки делятся на две группы. Одна группа будет загадывать, другая – отгадывать. Те, кто будет отгадывать, выходят из комнаты. Игроки, оставшиеся в комнате, вносят несколько изменений в свой внешний вид. Например, можно взять чужую сумочку себе на плечо или расстегнуть одну пуговицу на рубашке, завязать новую резиночку на косичку, поменяться местами, изменить прическу. Когда игроки готовы, они зовут товарищей в



комнату. Другая команда должна угадать, что изменилось. Затем команды меняются местами. В игру можно играть не только командой, но и даже парой.

Хорошо, если в комнате, где будут происходить изменения, будет зеркало – это очень удобно. Но можно обойтись и без него и поиграть в эту игру даже в турпоходе. Получается очень весело. Припасите для этой игры реквизит (платочки на шею, ремешки, заколки и другие вещи, с помощью которых можно вносить изменения в свой внешний вид).

### **ВАРИАНТ ИГРЫ**

Например, можно написать/нарисовать на доске, передвинуть растение, убрать (свои) вещи со стола, передвинуть столы/стулья. Когда игроки готовы, они зовут другую команду в аудиторию. Эта команда должна угадать, что изменилось. Затем команды меняются местами.

## **2. КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «ПОМЕНИЙТЕСЬ МЕСТАМИ»**

**Цель:** получение портрета группы.

**Количество игроков:** от 10 человек

**Источник:** <https://www.cbs-sykt.ru/elektronnaya-biblioteka/kommunikativnye%20igri.pdf>

**Условия:** Все мы разные, но у нас столько общего! В этом мы убедимся в ходе игры.

Игроки либо стоят в кругу, либо сидят на стульях. Ведущий игры предлагает поменяться местами тем, кто .... (Далее идут задания: «Поменяйтесь местами те, кто любит конфеты», «Кто каждый день убирает свою постель», «У кого дома есть кошка» и так далее).

### **ВАРИАНТ ИГРЫ**

Далее идут задания: «Поменяйтесь местами те, кто приехал из других регионов», «Кто приехал из других стран», «Кто пропускал пары» и так далее).

## **3. КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «СНЕЖНЫЙ КОМ».**

**Цель:** Первое знакомство

**Количество игроков:** 10 – 30 человек

**Источник:** <https://www.cbs-sykt.ru/elektronnaya-biblioteka/kommunikativnye%20igri.pdf>

**Условия:** Первый игрок называет свое имя. Следующий игрок называет имя первого игрока и свое имя. Третий игрок – имя первого и второго игрока и добавляет свое имя. И так по кругу. Заканчиваем тем, что первый игрок называет все имена. Имена очень легко запоминаются в этой игре.

Не обязательно в этой коммуникативной игре называть имена – можно называть, кто что любит или не любит, у кого какая мечта, кто откуда приехал (если играем с детьми в загородном лагере) или у кого какое домашнее животное (то есть что говорим можно выбирать и придумывать самим в зависимости от темы).

#### **ВАРИАНТ ИГРЫ**

Первый человек студент называет свое имя и город. Второй студент называет имя и город первого, затем свое. Третий – имя и город первого, второго, свое. И так до последнего человека (он должен обладать хорошей памятью!) Игру можно сделать интересней, если к каждому имени добавлять прилагательное на первую букву имени. Например: артистичная Аня, таинственная Таня, Ленивый Леша и т.д.

#### **4. КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «ДВЕ ПРАВДЫ И ОДНА ЛОЖЬ»**

**Цель:** помочь участникам ближе познакомиться, развитие навыков общения, развитие логики и интуиции.

**Количество игроков:** от 5 человек

**Источник:** <https://www.cbs-sykt.ru/elektronnaya-biblioteka/kommunikativnye%20igri.pdf>

**Условия:** 1. Все участники садятся в круг и придумывают три факта о себе, два из которых правдивы, а один – ложный.

2. Каждый по очереди озвучивает свои факты.

3. Группа пытается определить, где ложь, обсуждая вслух свои предположения и голосуя.

4. Цель игры – распознать как можно больше лживых фактов.

Информацию о себе необходимо тщательно продумать, чтобы заставить группу хорошо поразмыслить, прежде чем голосовать. Факт, что подросток был на другой планете, сразу распознают как ложный. Это слишком банально и неинтересно.

Например: «Я — Аня, люблю кататься на велосипеде. Этим летом мы всей семьей отдыхали в Сочи». В этом случае нужно хорошо поразмыслить, ведь ложью может оказаться любая изложенная информация.

### **ВАРИАНТ ИГРЫ**

№1 "Мой дядя изучает жуков. Он назвал один из видов в мою честь."

№2 "За те семь лет, которые я провел в старшей школе и колледже, мы с папой покорили всю Аппалачскую тропу."

№3 "Два года назад моя семья совершила поездку к родственникам в Огайо. На торжестве присутствовали 237 родственников."

Обсудите три предоставленных "факта". Студент, который говорил о себе, хранит молчание. Этот шаг является выборочным. Студенты пытаются догадаться, какой из фактов является ложным. Все присутствующие должны знать, как проголосовали остальные. Учащийся, который предоставлял факты, прямо говорит о лжи. Пример: факт под номером два был неправдой. Студент может объяснить обстоятельства, которые сопутствовали двум остальным фактам. Все участники игры имеют право высказываться о том, где их обманули, и определять ложь. Счет: Студенту, который представлял факты, начисляется один балл за каждого обманутого человека. За каждую отгаданную ложь также начисляйте участнику игры один балл. Счет можно вести на ваш выбор. Очередь следующего игрока.

### **5. КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «СЕМЬ БОГАТЫРЕЙ»**

**Цель:** в упражнении отрабатываются коммуникативные навыки, умение найти аргументы в пользу своей позиции, презентационные навыки.

**Количество участников:** 12–30 человек.

**Источник:** <https://obgonay.ru/raznoe/uprazhnenie-slomannyj-telefon-kommunikativnye-uprazhneniya-5-otlichnyx-kommunikativnyx-uprazhnenij.html>

**Условия:** Вся группа делится на команды по 3–4 человека, кроме одной участницы, которая будет играть роль царевны.

Тренер предложит группе, для того чтобы потренировать умение убеждать, вспомнить и разыграть сказку А. С. Пушкина о мертвой царевне и семи богатырях. В частности, тот эпизод, где семь богатырей, у которых жила царевна, уговаривают ее выйти за одного из них замуж и остаться с ними навсегда. В нашей сказке будет то же самое, но богатыри, прошедшие ряд тренингов и владеющие даром убеждения, смогут лучше, чем сказочные, убедить царевну отказаться от королевича Елисея и остаться в их доме. Каждая мини-группа должна будет подготовить самые заманчивые предложения для того, чтобы уговорить царевну остаться у них, показать ей все преимущества такого конца сказки.

Группам дается 10 минут на подготовку, после чего один посланник от каждой группы выступает, обращаясь к царевне со своими аргументами.

После выступлений царевна говорит о том, захотелось ли ей остаться у богатырей, какое выступление ей понравилось больше всего, какие плюсы и минусы увидела она в выступлениях каждого.

### **ВАРИАНТ ИГРЫ**

Преподаватель предложит группе, для того чтобы потренировать умение убеждать, попытаться продать определенный вид товара. Каждая мини-группа должна будет подготовить самые заманчивые предложения для того, чтобы уговорить покупателя купить товар у них, показать ему все преимущества.

Группам дается 10 минут на подготовку, после этого один продавец от каждой группы выступает, обращаясь к покупателю со своими аргументами. После рекламы покупатель гласит о том, захотелось ли ему купить товар, какое выступление ему понравилось больше всего, какие плюсы и минусы увидел он в продажах каждого.

### **6. КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «БЕСЕДА»**

**Цель:** показать важность для эффективного установления контакта равенства позиций участников, отсутствия между ними барьеров.

**Количество участников:** от 6 до 35 человек

**Описание:** Группа садится по кругу. Для выполнения этого упражнения мы создадим пары. Тренер может предложить группе объединиться в пары по желанию или же сам составит пары. Если в группе нечетное количество участников, тренер может сам принять участие в упражнении. Пусть каждая пара займет место так, чтобы никому при этом не мешать. Вам дается 6 минут для беседы.

Тренер может предложить для обсуждения связанные с контекстом группы или нейтральные темы. По моему указанию в ходе беседы мы будем менять положение, не прекращая разговора. Сейчас давайте повернемся друг к другу спиной и начнем беседу.

Участники 1,5 минуты беседуют, сидя спиной друг к другу, по 1,5 минуты — один сидя, другой стоя и наоборот (лицом друг к другу), 1,5 минуты — сидя лицом друг к другу.

Итоги упражнения:

При обсуждении упражнения тренер может задать вопросы о том, в каком положении ведение беседы было наиболее трудным, сложным, а в каком наиболее комфортным. Можно обсудить способы как перейти из сложного положения в комфортное в различных жизненных ситуациях.

### **ВАРИАНТ ИГРЫ**

Один студент в паре будет продавцом, другой покупателем. Вам дается 6 минут для беседы.

По указанию в ходе беседы будем менять положение, не прекращая продажу.

«Сейчас давайте повернемся друг к другу спиной и начнем продажу.

Студенты 1,5 минуты беседуют, сидя спиной друг к другу, по 1,5 минуты — один сидя, другой стоя и наоборот (лицом друг к другу), 1,5 минуты — сидя лицом друг к другу.

Итоги упражнения:

При обсуждении упражнения преподаватель может задать вопросы о том, в каком положении ведение продажи было наиболее трудным, сложным,

а в каком наиболее комфортным. Можно обсудить способы как перейти из сложного положения в комфортное в различных жизненных ситуациях.

## **7. КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «ЗНАМЕНИТОСТИ»**

**Цель:** упражнение тренирует коммуникативные навыки, умение задавать вопросы, невербальную коммуникацию, умение разрешать проблемы.

**Количество участников:** любой

**Источник:** <http://trenerskaya.ru/article/view/kommunikativnye-uprazhneniya>

**Описание:** Участники распределяются по парам. Каждому участнику на спину прикрепляется листок бумаги с именем знаменитости (певца, политика и т. д.). После этого группа получает следующую инструкцию: У вас на спине прикреплен листок бумаги с именем знаменитости. Вам нужно, не снимая и не читая, что у вас там написано, угадать, о ком идет речь. Вы не можете сами посмотреть написанное имя, но это может сделать ваш партнер. Ваша задача — узнать у него это имя, задавая ему вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет», например «Это женщина?», «Это политик?» и т. д. Нельзя задавать никаких других вопросов, кроме вопросов, на которые можно ответить «да» и «нет»".

### **ВАРИАНТ ИГРЫ**

**Цель:** упражнение тренирует коммуникативные навыки, невербальную коммуникацию, умение разрешать проблемы.

**Количество участников:** любое

**Описание:** Студенты распределяются по парам. Каждому студенту на спину прикрепляется листок бумаги с наименованием предмета. После этого группа получает следующую инструкцию: «У вас на спине прикреплен листок бумаги с наименованием предмета. Вам нужно, не снимая и не читая, что у вас написано, угадать, о чем идет речь. Вы не можете сами посмотреть написанное наименование, но это может сделать ваш партнер. Задача партнера — описать предмет так, чтобы вы могли его отгадать, не называя

конкретное наименование предмета. После того как отгадал, меняемся ролями».

## **8. КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «ЗАВТРАК ГЕРОЯМ»**

**Цель:** отработать навыки убеждения и умение найти аргументы в пользу своей позиции.

**Материалы:** ручки, листы бумаги.

**Количество участников:** от 8 человек

**Источник:** <https://trepsy.net/delo/stat.php?stat=5600>

**Описание:** Группе предлагается представить, что у каждого из присутствующих есть возможность позавтракать с любимым человеком. Это может быть знаменитость настоящего, или историческая фигура прошлого, или обыкновенный человек, который произвел на вас впечатление в какой-то момент жизни. Каждый должен решить для себя, с кем он хотел бы встретиться, и почему. Нужно записать имя своего героя на листе бумаги и поделиться на пары, затем надо решить с кем из героев вы будете встречаться. Потом пары объединяются в четвёрки и продельывают тоже самое, затем объединяется вся группа и выбирает одного героя.

Вопросы для обсуждения:

1. Почему остался именно этот герой?
2. Легко было уступать и почему вы уступали?
3. Какие чувства вы испытывали, когда с вами не соглашались?
4. Что вы испытывали, когда с вами соглашались?
5. Часто ли вы в жизни сталкиваетесь с ситуацией выбора

### **ВАРИАНТ ИГРЫ**

**Цель:** отработать навыки убеждения и умение найти аргументы в пользу своей позиции.

**Количество участников:** 8, 12, 16, 20 и т.д.

**Описание:** Группе предлагается представить, что у каждого из присутствующих есть возможность провести день в городе Мечты. Каждый должен решить для себя, какой город он бы хотел посетить и почему. Нужно записать наименование города на листе бумаги и поделиться на пары, затем

надо выбрать какой город вы посетите. Потом пары объединяются в четвёрки и проделывают тоже самое, затем объединяется вся группа и выбирает одного один город.

1. Почему остался именно этот город?
2. Легко было уступать и почему вы уступали?
3. Какие чувства вы испытывали, когда с вами не соглашались?
4. Что вы испытывали, когда с вами соглашались?
5. Часто ли вы в жизни сталкиваетесь с ситуацией выбора?

## 9. КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»

**Цель:** Активное слушание, точность передачи информации

**Количество игроков:** 5 человек

**Источник:** <http://www.openclass.ru/node/32941>

**Описание:** Участвует 5 человек, остальные – наблюдатели.

Четырех человек просят выйти из комнаты, предупреждая, что их будут вызывать по одному для передачи информации. Первому участнику зачитывается текст:

«Когда космонавт Леонов впервые вышел в открытый космос, он оторвался от корабля и стал возвращаться, и ничего не мог поделать, так как в космическом пространстве ему не от чего было оттолкнуться. Потом, он все-таки поймал трос, но тут столкнулся с новой проблемой: его скафандр в открытом космосе раздулся, и он не смог протиснуться обратно в корабль. Насилу он это сделал».

После этого ведущий вызывает второго участника в аудиторию, а первого просит передать ту информацию, которую он запомнил. Затем второй передает третьему и т.д. Информацию последнего сверяют с исходным текстом. Во время передачи информации оставшиеся участники тренинга регистрируют, кто упустил информацию, искажил, привнес свою. Результаты обсуждаются в группе участников.

### **ВАРИАНТ ИГРЫ**

Студенты становятся в круг с закрытыми глазами. Преподаватель дотрагивается до стоящего перед ним студента, например до правого плеча.



И так это все передается по кругу. На самом деле действия искажаются и меняются, и действие к преподавателю может вернуться совсем в другой форме вплоть до массажа.

## **11. КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «УНИКАЛЬНЫЕ СЛОВА»**

**Цель:** развитие навыков коммуникации, обогащение словарного запаса и внимания при беседе.

**Количество участников:** любое

**Источник:** <http://trenerskaya.ru/article/view/uprazhneniya-na-kommunikativnye-navyki>

**Описание:** Ведущий тренинга рассказывает участникам в круг. Выбирается какое-то художественное произведение (фильм), которое все участники читали (смотрели), ну или хотя бы имеют представление о его содержании. Перед участниками ставится задача: рассказать содержание этого произведения, но рассказать в определенном порядке. По очереди (по кругу) каждый участник вносит свою лепту: говорит одну фразу, раскрывающую содержание произведения. Эта фраза не должна быть короче трех слов, и все слова в этой фразе должны быть уникальными, то есть не повторяться на протяжении всего упражнения. Это условие касается вообще всех слов, в том числе местоимений, предлогов и имен собственных.

Если кто-то нарушил правила (произнес слишком короткую фразу или повторно использовал слово) или просто сдается, то он выбывает из игры. Последний оставшийся объявляется победителем.

Упражнение можно повторить несколько раз, перед началом каждого список задействованных слов обнуляется.

Иногда могут возникать спорные ситуации. Считать ли, например, слова «красивый» и «некрасивый» за одно и то же. Ведущий в таких случаях берет на себя роль арбитра. Можно обговорить заранее тонкости: например, что изменение окончания не меняет слова, а изменение суффикса и/или приставки — меняет. Поэтому «красивый» и «некрасивый» — разные слова, «красивый» и «красивенький» — тоже, «красивый» и «красивое» — одно и то же.

**Затем проводится обсуждение:**

- Было ли сложно выполнять данное упражнение?
- Что вам помогло в этом упражнении?