

## **ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОЙ ФОРМЫ РАБОТЫ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ У УЧАЩИХСЯ НАВЫКОВ СВЯЗНОЙ РУССКОЙ РЕЧИ**

На определенном этапе обучения, когда студенты имеют достаточный запас активной и пассивной лексики, а также владеют соответствующими навыками русской устной речи, можно организовать на занятиях ролевые игры, которые являются условным воспроизведением, имитацией, моделированием некоторой профессиональной деятельности.

По разнообразию форм и видов игровые задания для работы с газетой трудно сравнить с какими-либо другими приемами обучения, потому что в этом случае преподаватель имеет возможность неограниченного выбора, позволяющего максимально индивидуализировать учебные занятия, учитывая уровень владения языком и особенности личности обучаемого. Предложенные нами игровые формы и виды работы на основе газетного материала, в частности, при изучении русского как иностранного, создают естественную мотивацию для получения страноведческих и лингвистических знаний при изучении иностранных языков. Актуальность газетной информации, с одной стороны, и ее быстрое «устаревание», с другой, заставляют говорить прежде всего о методических принципах учебной работы с газетами, о различных ее формах и видах в зависимости от конкретных целей и условий обучения.

По способу и характеру организации игры для обучения говорению могут подразделяться на игры с текстом, функциональные (на доске), по взаимодействию (с обменом информацией), ролевые, имитационно-моделирующие,

игры-соревнования.

Игры можно использовать на этапе развития умения построить высказывание в монологической форме, то есть на завершающих этапах обучения в вузе. Лексико-грамматический материал по теме необходимо закрепить заранее, чтобы учащиеся могли свободно использовать его в своей речи.

В методике преподавания языков разработаны определенные правила учебных ролевых игр, а именно:

обучаемый должен уметь представить себя в ситуации, которая может возникнуть в реальной жизни;

обучаемый должен адаптироваться к своей роли в предложенной ситуации, при этом в одних случаях он может «играть» самого себя, в других, – «взять» на себя воображаемую роль;

участникам ролевых игр необходимо вести себя так, как если бы все происходило в реальной жизни, их поведение должно быть адекватным роли;

участники игры должны концентрировать свое внимание на использовании изучаемого языка в целях коммуникации.

На определенном этапе обучения, когда студенты имеют достаточный запас активной и пассивной лексики, а также владеют соответствующими навыками русской устной речи, основываясь на принципе индивидуализации, т. е. учитывая личностные особенности учащихся, можно организовать на занятиях ролевые игры, которые являются условным воспроизведением, имитацией, моделированием некоторой профес-

сиональной деятельности. Как справедливо отмечает Г. И. Щукина, игровые процессы в обучении можно также считать средством поддержания интереса в обучении; их потенциал более значителен по сравнению с обычной занимательностью[7]. Включаясь в речевую деятельность, учащиеся реализуют не только непосредственную ориентировку, но и, решая игровые задачи, накапливают познавательный опыт. Важно, чтобы у них крепло желание овладеть профессиональной речью на русском языке и чтобы желание это стимулировалось именно учебно-игровой деятельностью.

Приведем примеры некоторых ролевых игр, используемых нами в ходе учебного процесса.

#### **Интервью.**

По выбору преподавателя в игре участвуют два студента: корреспондент и интервьюируемый. Суть игры заключается в том, что корреспондент должен взять интервью у какого-либо политического деятеля, финансиста, банкира, бизнесмена и т. д. Это задание вызывает особый интерес у учащихся, а также способствует активизации языкового материала.

#### **Импровизация.**

По выбору преподавателя в игре участвуют 1–3 студента, которым предлагается следующее:

представьте себе, что вы президент Армении (России, Франции, США и т. д.). Что вы можете сказать своему народу?

представьте себя крупным экономистом, политическим деятелем, лидером партии. Какова ваша программа?

импровизация встречи глав государств, лидеров партии и т. п.

#### **Брифинг.**

По выбору преподавателя в игре участвуют от 5 до 10 студентов, один из которых играет роль интервьюируемого (президент, премьер-министр, министр обороны, министр образования и науки

и т. п.), остальные – представители прессы, теле- и радио журналисты.

#### **Беседа за «круглым столом».**

Для участия в беседе каждый студент пишет реферат на одну из тем по профилю будущей специальности, обращая особое внимание на практическое применение научных исследований в этой области. При подготовке реферата необходимо использовать учебную и научную литературу по специальности.

Руководит беседой председатель (один из студентов группы). На обсуждение могут быть вынесены проблемы о роли науки в современном мире, различных социальных аспектах науки, об участии молодежи в развитии научных исследований, о важнейших научных открытиях последних десятилетий.

#### **Беседа журналиста с ученым.**

Ролевая игра состоит из двух этапов. На первом – подготовительном – студенческая группа делится на пары. Один из студентов в каждой паре «журналист», другой «ученый». В начале беседы журналисту следует представиться (сообщить фамилию, имя, отчество), назвать газету или журнал, где он (она) работает, а затем попросить ученого ответить на несколько вопросов. В качестве конкретного материала для беседы используется какой-либо из разделов изучаемого предмета.

На втором этапе составляются вопросы для беседы с одним из видных ученых данного учебного заведения. Для беседы выбирается дисциплина, с основами которой студенты уже знакомы.

После беседы студенты пишут доклад о развитии какой-либо научной отрасли или проблемы по своей специальности. Составляется развернутый план, подбирается библиография по теме, делаются выписки из источников, о которых будет говориться в выступлении.

#### **Экскурсия в музей.**

Необходимо подготовить коллектив-

ный рассказ об истории нашей республики, выделив темы, охватывающие основные этапы (периоды) ее развития в области народного хозяйства, науки и культуры. Готовится иллюстративный материал: открытки, фотоснимки, вырезки из газет и журналов, цитаты. Студенты поочередно выступают в роли экскурсовода, сопровождая свой рассказ демонстрацией собранных материалов. Затем участники игры пишут заметку об экскурсии в музей, указывая, какое впечатление произвела на них экскурсия, какая экспозиция понравилась, что нового они узнали об истории своего народа.

### **Город будущего.**

Для участия в игре-конкурсе студентам необходимо заранее подготовить свой проект: нарисовать или описать, каким они представляют свой город в будущем.

Пояснение должно содержать ответы примерно на следующие вопросы:

Где расположен город (на суше, в море и пр.)?

Как расположены в нем здания, какова их форма, высота?

Где расположены детские сады, спортплощадки?

Если указан транспорт, то какой?

Защищая свой проект в группе, можно также подробно остановиться на проблемах охраны окружающей среды.

Список разработанных нами ролевых игр можно продолжить. Отметим главное: *при ролевых играх обучение происходит в результате совместной деятельности в условиях общения и взаимодействия участников.*

Следует отметить, что при организации ролевой игры ставка делается на лидера группы, который в силу своих социально-психологических свойств и стабильной и нормативной языковой компетенции организует игру, определяет ее направление и повороты и играет самую "нагруженную" роль. Выделим и такие

особенности лидера, как:

– коммуникабельность;

– ориентация на сотрудничество и языковую подготовленность.

Таким образом, правильный выбор участников речевого акта имеет большое значение.

Как отмечает Н. И. Плотникова, в учебном процессе воздействие используемых преподавателем методических приемов и средств обусловлено психологическими особенностями обучаемых, их прошлым опытом, интересами и потребностями [5]. Включение игровых форм в учебный процесс органично созвучно коммуникативным потребностям учащихся и активизирует всю учебно-речевую деятельность в целом.

На продвинутых этапах обучения наблюдается привыкание студентов к учебе и, как следствие этого, некоторое почти закономерное снижение мотивации. Очевидно, что от преподавателя требуются дополнительные усилия, направленные на поддержание мотивации. Именно обращение к игровым формам и приемам работы позволяет поддерживать интерес к аудиторным занятиям и активизирует общую потребность учащихся в достижении более высокого уровня владения языком.

В учебном процессе воздействие выбранных и используемых преподавателем методических приемов и средств обусловлено психологическими особенностями обучаемых, их прошлым опытом, интересами и потребностями. Включение игровых форм в преподавание русского языка отвечает коммуникативным потребностям учащихся и активизирует всю учебную деятельность в целом. На продвинутом этапе обучения, когда наблюдается снижение мотивации учения и от преподавателя требуются дополнительные усилия, направленные на ее поддержание, обращение к игровым приемам позволяет активизировать

интерес к аудиторным занятиям и увеличивает у учащихся общую потребность в достижении более высокого уровня владения языком. Эффективность игровых форм работы заметно возрастает при использовании материалов периодической печати, обладающих в глазах учащихся бесспорной привлекательностью благодаря новизне содержащейся в них информации и естественному интересу к стране изучаемого языка. Задача преподавателя – оценить эффективность использования газетной информации для той или иной игровой формы в аудитории и разработать методику ее организации. Далее, наблюдая за ходом развертывания в аудитории игровой ситуации, преподаватель направляет ее в определенное русло. В этом случае создается благоприятная эмоциональная атмосфера, включаются резервные возможности психики учащихся, проявляются их личностные качества, уравниваются внешние и внутренние противоречия и, что очень важно, обеспечивается многократная повторяемость методически актуального лексико-грамматического материала.

Остановимся подробнее на разработке и проведении игровых заданий на материале газет и журналов и перечислим основные этапы этой работы:

- отбор информации (из газет и журналов);
- описание "сценария", по которому будут действовать учащиеся;
- распределение "ролей";
- создание обстановки, имитирующей реальное общение ("газетный киоск", "конференц-зал" и т. п.);
- определение временных рамок для данного задания;
- награждение поощрительными призами.

При этом необходимо учитывать возможные непредвиденные (в том числе и конфликтные) ситуации, меняющие ход

игры и вносящие в нее элемент неожиданности, побуждающие участников решать новые, непредвиденные задачи [1].

Трудности при выполнении игровых заданий с газетой состоят прежде всего в том, что работа преподавателя постоянно направлена на выработку у обучаемых умения находить на газетной полосе необходимую информацию, преодолевая сопротивление смежной языковой формы, и далее использовать ее в заданных сценарием речевых ситуациях.

В связи с особенностями работы над газетной лексикой отметим, что в последние годы исследователи все больше внимания уделяют описанию работы над газетно-публицистическим стилем и разработке методики обучения РКИ на газетном материале. Основным стилеобразующим моментом в языке газетных текстов считается чередование экспрессии и стандарта, что обуславливает, с одной стороны, широкое употребление разговорной речи, а с другой, – книжный характер фоновой общественно-обиходной речи. Это надо иметь в виду, предлагая учащимся игровые формы работы с газетой и ориентируя их на развитие навыков и умений речевого общения.

Преобразования в общественно-политической жизни Армении, происшедшие в последние десятилетия, вызвали глубокие изменения речевого узуса и языкового стандарта, которые наиболее отчетливо проявляются на страницах периодической печати и шире – в языке средств массовой информации. Читая сегодняшние русскоязычные газеты и журналы, учащиеся продвинутого этапа обучения, в известном смысле, открывают для себя "новый" русский язык, для которого характерно идеологическое "раскрепощение" политической лексики, переосмысление оценочных компонентов в семантической структуре слова, появление лексических и фразеологических неологизмов и т. п. Все это

необходимо учитывать преподавателю, разрабатывающему сценарий для участников ролевых и, в частности, деловых игр.

По разнообразию форм и видов игровые задания для работы с газетой трудно сравнить с какими-либо другими приемами обучения, потому что в этом случае преподаватель имеет возможность неограниченного выбора, позволяющего максимально индивидуализировать учебные занятия, учитывая уровень владения языком и особенности личности обучаемого. Однако нередко предпринимаемые попытки классификации и систематизации учебных игр, в том числе игр, разработанных на основе газетной лексики, малорезультативны по ряду причин, например, из-за отсутствия единой терминологии.

Игровые задания по газете можно разделить на три группы:

игры-соревнования (или игры-упражнения);

ролевые игры;

деловые игры (сюжетные, ситуативные), имитирующие реальные условия будущей профессиональной деятельности и саму деятельность.

Игры-соревнования (игры-упражнения) проводятся по принципам: *Кто больше? Кто быстрее? Кто интереснее?* Форма соревнования позволяет организовать парную, мини-групповую и коллективную работу, обуславливающую интенсивную практику общения во время занятия. Например:

Кто за определенное время найдет на газетной полосе больше знакомых слов (или пословиц, поговорок), аббревиатур и даст их толкование?

Кто перечислит больше названий рубрик? и т. п.

Кто быстрее догадается по заголовку, о чем идет речь в тексте?

Кто быстро и правильно образует названия жителей от географических

названий? (Москва – москвичи, Новая Зеландия – новозеландцы, Архангельск – архангелогородцы и т. п.)

Словообразовательные упражнения дают возможность соединить работу с газетой и работу с картой:

Кто быстрее найдет на газетной полосе называемые преподавателем стандартные клише, типичные для языка газеты? (игра типа "Лото")

Кто найдет, объяснит и интересно прокомментирует карикатуру, рисунок, фотографию?

В работе со студентами-филологами или на факультете иностранных языков необходимы более сложные игры-соревнования типа: кто быстрее и лучше проанализирует предложенный текстовый материал (в этом случае работа предваряется анализом, проделанным преподавателем в качестве образца). Это могут быть и специфические группы газетной лексики, своеобразные синтаксические конструкции, морфологические структуры, популярные эмоционально-экспрессивные языковые средства (фразеологизмы, пословицы, поговорки, в которых нашло отражение "стилистическое бесстрашие" русской народной речи) [3].

Как своеобразный вид работы по газетной лексике можно отметить и составление филологических кроссвордов различных типов. Несомненным достоинством кроссворда на занятии, как отмечается в ряде источников [4], является возможность перехода от репродуктивной деятельности (расшифровка предложенного преподавателем кроссворда) к продуктивной деятельности, составление собственных кроссвордов, что обеспечивает потребность обучаемых в интеллектуальном творчестве. Для профессионального филологического общения интересны лексические игры типа "Эрудит" с заданием использовать только газетную лексику (данной газетной полосы).

Некоторые исследователи называют ролевые игры сюжетными, имитирующими речевую деятельность профессионалов. На наш взгляд, их скорее можно отнести к играм коммуникативного типа. Газета – богатейший учебный материал для воспроизведения содержательной информации, которая может заинтересовать обучаемых и дать им возможность почувствовать себя в роли выступающих (лично от себя или от имени "маски"), совершая мотивированное речевое воздействие.

Организованное на уроке ролевое общение на основе актуального газетного материала позволяет сделать его максимально непрерывным и плотным, что является одной из основных характеристик интенсивного обучения ("плотность общения" и "непрерывность общения" (по терминологии Г. А. Китайгородской [2]).

Небезынтересны задания по воспроизведению содержательной информации газетного текста неофициально-информативного и нормативно-экспрессивного содержания (по классификации А. Н. Васильевой) от имени разных лиц с соблюдением стилистических особенностей речевой ситуации. Некоторые методисты считают, что, кроме определенных предлагаемых ролей, преподаватель должен задать схему, структуру, модель ролевой игры. На наш взгляд, это снижает долю импровизации и ограничивает творческие возможности обучаемых. Вероятно, правильнее было бы говорить о сюжетных элементах в заданной речевой ситуации, которые задает преподаватель, сам включаясь в игру.

Деловая игра включает практически все элементы ролевого перевоплощения. Перенос деловых игр на процессы и механизмы обучения иностранным языкам, следует осознавать, что они могут стать логическим и естественным продолжением ролевых игр в условиях, когда учащиеся готовы (в плане лингвистическом и профессиональном) реализовать иноязычную речевую деятельность.

Следует отметить, что при подготовке деловой игры необходимо учитывать соответствие предлагаемых заданий и ролей интересам и возможностям обучаемых.

В. Л. Скалкин и Л. Б. Котлярова [6] рассматривают имитационно-деловые игры как комплексный прием, моделирующий одну из типовых ситуаций профессионального обучения группового типа. В имитационной игре реализуется "допуск", моделирование в двух направлениях. Формирование профессиональной компетенции у студентов пединститутов и совершенствование иноязычно-речевого компонента педагогического мастерства у учителей и преподавателей более интенсивно происходит на основе системного, постоянного разыгрывания профессиональных ситуаций-аналогов реального общения в данной сфере (для учителей – профессионально-производственной; для учащихся – в сфере обучения).

На продвинутых этапах обучения будущих педагогов, переводчиков, журналистов, социологов и т. д. или при повышении их квалификации в плане владения русским языком как иностранным можно предложить следующие сюжеты деловых филологических игр с использованием газетного материала с определением функциональных ролей их участников:

**Составление страноведческого сценария учебного видеофильма/кинофильма**, например, о Москве, с использованием материала газет «Вечерняя Москва», «Московская правда», и т. п. Участники игры: учителя, консультанты, сценаристы, критики, рецензенты. Результат: составленный в процессе игры список фактической информации для сценария.



**Тематическая пресс-конференция** (выбор тем и подборка проблемного газетного материала в зависимости от профессиональных интересов обучаемых). Участники игры: журналисты, корреспонденты разных газет, сотрудники информационных агентств, референты. Результат: протокол пресс-конференции с записанными вопросами и краткими ответами.

**Инсценировка-имитация телевизионных передач с подборкой материалов из газет.** Участвуют: редактор передачи, режиссер, монтажер, звукооператор, ответственный за выпуск. Результат: план-верстка передачи.

**Подготовка газетных матери-**

**алов для телевизионных информационных программ.** Участвуют: ведущие программы, референты, журналисты. Результат: план-верстка телепередачи.

Предложенные игровые формы и виды работы на основе газетного материала в процессе изучения русского как иностранного создают естественную мотивацию для получения страноведческих и лингвистических знаний. Актуальность газетной информации, с одной стороны, и ее быстрое «устаревание», с другой, заставляют говорить прежде всего о методических принципах учебной работы с газетами, о различных ее формах и видах в зависимости от конкретных целей и условий обучения.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Вишнякова Л.Г. Использование деловых игр в преподавании русского языка как иностранного. М., 1987. – 107 с.
2. Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам. М., 1982. – 141 с.
3. Костомаров В.Г., Митрофанова О.Д. Методическое руководство для преподавателей русского языка иностранцам. М., 1988. – 157 с.
4. Кроликова В. Л. Освоение игрового метода. Русский язык. Еженедельное приложение к газете “Первое сентября”, 2002, N 12, с. 9-16.
5. Плотникова Н.И. Игровые формы работы на материале периодической печати “Вестник ЦМОМГУ”, 1998, N 1, с. 1-6.
6. Скалкин В.Л., Котлярова Л.Б. Имитационно-деловые игры как одно из средств профессиональной подготовки учителей иностранного языка. “ИЯШ”, 1990, N 1, с. 70-74.
7. Щукина Г.И. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении иностранным языкам. М., 1984. – 192 с.

ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ԽԱՂԱՅԻՆ ՁԵՎԻ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆ՝ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ  
ԿԱՊԱԿՅՎԱԾ ՌՈՒՍԵՐԵՆԻ ՀՄՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ՁԵՎԱՎՈՐՄԱՆ ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ

**ԿԱՐԻՆԵ ՄԻՐԶՈՅԱՆ**

*Խաչատուր Աբովյանի անվ. ՀՊՄՀ  
Մասնկալարժական գիտությունների թեկնածու*

Ուսուցման որոշակի փուլում, երբ ուսանողներն ունեն ակտիվ և պասիվ բառապաշարի բավական պաշար, ինչպես նաև՝ ռուսական բանավոր խոսքի համապատասխան հմտություններ, պարապունքների ժամանակ կարելի է կազմակերպել դերային խաղեր, որոնք հանդիսանում են պայմանական վերարտադրություն, իմիտացիա, որոշակի մասնագիտական գործունեության մոդելավորում:

Ըստ ձևերի և տեսակների բազմազանության, թերթով աշխատանքների խաղային հանձնարարությունները դժվար է համեմատել ուսուցման որևէ այլ հնարների հետ, որովհետև այդ դեպքում մանկավարժն ունի անսահմանափակ ընտրության հնարավորություն, որն առավելագույնս անհատականացնում է ուսումնական պարապունքները՝ հաշվի առնելով լեզվի իմացության մակարդակը և սովորող խանձի առանձնահատկությունները: Մեր կողմից առաջարկված խաղային ձևերը և աշխատանքի տեսակները թերթերի նյութի հիման վրա, մասնավորապես, ռուսաց՝ որպես օտար լեզվի ուսումնասիրության ժամանակ, բնական պատճառաբանություն են ստեղծում՝ երկրագիտական և լեզվաբանական գիտելիքներ ստանալու համար՝ օտար լեզուների ուսուցման ժամանակ: Թերթերի տեղեկատվության արդիականությունը, մի կողմից՝ և նրա արագ «հնացումը», մյուս կողմից՝ ստիպում են խոսել ամենից առաջ՝ թերթերի հետուսումնական աշխատանքների մեթոդական սկզբունքների, նրա տարբեր ձևերի և տեսակների մասին՝ կախված ուսուցման կոնկրետ նպատակներից և պայմաններից:

TECHNOLOGY OF GAME IN THE WORKING PROCESS OF STUDENTS'  
RUSSIAN CONNECTED SPEECH FORMATION

**KARINE MIRZOYAN**

*Ph.D. in Pedagogy, ASPU after.KhachaturAbovyan*

At a certain stage of learning when students have an adequate supply of active and passive vocabulary, as well as they possess the appropriate skills of Russian speech, during classes you can organize role-playing games, which are considered to be a conditional reproduction, imitation, modeling of professional activity.

On a variety of forms and types game tasks for work with a newspaper is difficult to compare with any other methods of learning, because in this case the teacher has an unlimited choice, allowing to individualize the training sessions, taking into account the level of language proficiency and features of the individual student. Our proposed gaming forms and types of work based on news material, in particular, in study of Russian as a foreign language, create a natural motivation for regional geographic and linguistic knowledge in the study of foreign languages. The relevance of the newspaper information, on the one hand, and its rapid "obsolescence", on the other, forced to speak primarily about the methodological principles of educational work with newspapers, about its various forms and shapes, depending on the specific objectives and the learning conditions.