

«ЧТО НАША ЖИЗНЬ? ИГРА!»
(ИЗ ОПЫТА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРЫ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»
НА ЗАНЯТИЯХ ПО РКИ С ИНОСТРАННЫМИ СТАЖЕРАМИ)

Работа на краткосрочных языковых курсах предполагает интенсивный, живой и нескучный совместный труд преподавателя и иностранных стажеров. Учащиеся сразу же погружаются в русскую речевую среду, что одновременно бросает вызов их возможностям и в то же время рождает новые увлекательные впечатления. Медиатором между студентами и миром русской (белорусской) культуры выступает преподаватель РКИ. От того, насколько сам преподаватель эмоционально вовлечен в процесс взаимодействия со стажерами-иностранцами, в значительной степени будет зависеть результат их стажировки: либо студенты уедут из страны с багажом позитивных впечатлений, либо будут вспоминать исключительно отрицательные моменты пребывания в стране (которых, к сожалению, редко удастся избежать).

Одна из задач стажировки в стране изучаемого языка — это эмоционально вовлечь учащихся в мир изучаемого языка. Как известно, иностранные стажеры изучают русский язык в больших группах, в результате их познания в русском языке зачастую носят теоретический характер, язык находится в пассивном состоянии, студенты жалуются на то, как трудно им продираться сквозь дебри русской грамматики.

Что же меняется после стажировки (пусть даже краткосрочной) в русскоязычную страну? Иностранные студенты знакомятся и общаются с носителями языка, ходят по нашим улицам, едят наши пельмени, борщ и драники и т.д. — одним словом, погружаются в так называемый «русский мир» (*в данном случае различия между русской и белорусской культурами не настолько принципиальны*). В результате стажеры возвращаются домой и продолжают изучение русского языка с совершенно иной мотивацией: язык усваивается намного легче, так как в процессе стажировки уже сформировано эмоциональное приятие народа, страны и культуры изучаемого языка. В этом и заключается главная цель любой языковой стажировки: не просто опробовать коммуникацию в реальных (внеучебных) условиях с «native speakers», а «вкусить», ощутить, проникнуться духом страны изучаемого языка и — в идеале — полюбить этот новый мир! Очевидно, что для преподавателей краткосрочных стажерских курсов это настоящий вызов — так организовать обучение, чтобы сформировать у студентов положительный имидж своей страны и вызвать мотивацию к дальнейшему изучению русского языка — уже не просто как учебной дисциплины, а как увлекательному приобщению к миру русской культуры.

Не секрет, что зачастую стажеры, особенно во время краткосрочного пребывания в стране изучаемого языка, не настроены на серьезную,

кропотливую работу. Их интересует прежде всего речевая практика, а сама стажировка представляется скорее интересным путешествием, чем скучной, привычной учебой. И вот тут на помощь преподавателю приходит игра.

Человек остается *homo ludens* («человеком играющим») вне зависимости от возраста и национальности. Игра, по утверждению философа Йохана Хейзинги, является универсальным видом деятельности человека [6]. Она призвана и увлечь, и развлечь; это и тренировка перед серьезным делом, и процесс самопознания (своих сил и способностей), и выплеск энергии (*игра протекает в условиях повышенной физической, интеллектуальной и эмоциональной активности*), и одновременно подпитка энергией от партнеров по игре (*что особенно актуально для взрослых учащихся*), и реализация соревновательного инстинкта; это и упражнение во взаимодействии с другими людьми в различных социальных ролях, осуществляемое, в том числе, с помощью языка (*что важно для преподавания РКИ*).

Одной из интересных игр, которые можно использовать на занятиях по РКИ в стажерской аудитории, является известная телевикторина «Что? Где? Когда?». Она выступает не только полезным и эффектным методическим инструментарием, но обладает страноведческим, культурным и эвристическим потенциалом.

Викторина «Что? Где? Когда?», проводимая в рамках занятия по РКИ, относится к коммуникативным игровым заданиям, когда цель деятельности — поиск командой знатоков правильного ответа на поставленный вопрос — достигается с помощью речи. Игра направлена на совершенствование коммуникативной компетенции (включая языковой, психологический и социолингвистический аспекты) [3, с.66]. Викторина «Что? Где? Когда?» создает условия, в которых стажеры должны и хотят говорить, так как снимается «психологический барьер», и даже самые робкие учащиеся, осознавая себя частью команды и увлеченные стремлением выиграть, принимают активное участие в обсуждении.

Выбор популярной игры «Что? Где? Когда?» для проведения на занятиях с иностранными стажерами не случаен. Во-первых, эта игра является настоящим брендом среди интеллектуальных игр на бывшем советском и современном постсоветском пространстве. Как показывает практика, стажерам знакомы интернациональные условно-интеллектуальные игры типа «Кто хочет стать миллионером?», где игрок просто должен угадать правильный ответ из нескольких предложенных. Телевикторина «Что? Где? Когда?» в течение 41-го года доказала свое превосходство неослабевающим интересом к ней со стороны телезрителей и команд-игроков из разных стран мира, начиная с 1975 года. Таким образом, игра «Что? Где? Когда?» выходит за рамки чисто развлекательного шоу и её можно позиционировать как культурный феномен русского мира, где такие ценности, как прекрасное образование, разносторонняя эрудированность, интеллектуальная мощь и командный дух, способны привести к победе. В настоящее время игра приобрела поистине международный статус. Непосредственное участие в ней

могут принимать пользователи сети Интернет, присылая вопросы во время прямого эфира [4].

Проведению игры «Что? Где? Когда?» в учебных целях должна предшествовать подготовительная работа, которую целесообразно провести на предваряющих игру занятиях. Во-первых, нужно активизировать лексический материал по теме «**Игра**»: это и **существительные-названия игр** (футбол, волейбол, баскетбол, теннис, бадминтон, хоккей, лото, домино, шахматы, шашки, бильярд и т.д.), и **прилагательные для обозначения видов игр** (настольные, уличные, спортивные, командные, карточные, компьютерные, интеллектуальные и т.д.). Полезно закрепить навык употребления конструкций «**играть** (на чем?) + **Тв.п.**», «**играть** (во что?) + **Вин.п.**», «**играть** (где?) + **Предл.п.**»; отработать употребление глагола **играть** с различными приставками (**сыграть** — **поиграть** — **выигрывать** / **выиграть** — **проигрывать** / **проиграть** — **разыгратся** — **доигрывать** / **доиграть** — **переигрывать** / **переиграть**), познакомить с синонимичными выражениями (*одержать победу* = *выиграть*; *потерпеть поражение* = *проиграть*). Далее следует ввести новую лексику, непосредственно относящуюся к викторине «Что? Где? Когда?» (*знаток, телезритель, болельщик, болеть, сектор, волчок, захватывающий, круг, круглый, обсуждать/обсудить, обсуждение, задавать/задать, море времени, океан информации, приз* и т.д.) и выполнить лексико-грамматические задания на употребление этих слов в предложениях [см. 5, с. 42–55]. Полезно также активизировать навыки использования сложноподчиненных предложений с союзным словом *который* (*Знатки — это люди, у которых отличная память, которые прекрасно образованны и могут быстро найти ответ на самый неожиданный, нестандартный, трудный вопрос. На столе лежат конверты, в которых находятся вопросы телезрителей.*) [см. 2, с. 10–17; 1, с. 5–11]. На следующем этапе учащимся предлагается текст «**Что? Где? Когда?**» [см. 2, с. 13–14], из которого они узнают, как проходит телеигра, и пробуют свои силы в ответах на настоящие вопросы телезрителей. Далее целесообразно показать студентам несколько ключевых фрагментов телеигры и/или видеопрезентацию, где будут представлены основные этапы и атрибуты викторины.

Оборудование, необходимое для проведения игры:

- ✓ стол, за которым будет играть команда знатоков;
- ✓ волчок (его вполне может заменить детская юла с отметкой вместо стрелки);
- ✓ конверты для вопросов зрителей с указанными номерами секторов от 1 до 12, расположенные вокруг волчка;
- ✓ карточки с цифрами, показывающие текущий счет (можно заменить учебно-наглядным пособием для детей «Считай до 100»);
- ✓ музыкальное сопровождение игры (вступление к игре — *ария Германа «Что наша жизнь? Игра!»* из оперы «Пиковая дама» (в достаточно подготовленной группе можно побеседовать о смысле этого выражения, поговорить о повести А.С. Пушкина «Пиковая дама», порассуждать о роли

азарта в нашей жизни); *фрагмент из оперы «Так говорил Заратустра» Р.Штрауса* для начала игры и т.д. (музыку можно загрузить с официального сайта телеигры: <http://chgk.tvigra.ru/encyclopedia/?music>)).

Вопросы для игры могут охватывать разнообразные темы, но также возможно проведение тематических игр «Что? Где? Когда?»: например, все вопросы, задаваемые знатокам, могут носить страноведческий, культурно-исторический характер — о городах России, о русских праздниках, об известных личностях и т.д. Тематика игры, несомненно, должна соответствовать уровню владения языком. Очень важно мотивировать стажеров так составлять вопросы, чтобы, по возможности, правильный ответ можно было найти в ходе обсуждения, догадаться (в этом и заключается эвристический потенциал игры «Что? Где? Когда?» в отличие от других популярных телевикторин).

Сам ход игры. Стажеры делятся на две команды — знатоки и зрители. Если стажерская группа малочисленна, то предпочтительнее, чтобы команда знатоков численно превосходила команду зрителей — в результате как можно больше учащихся будут вовлечены в активное обсуждение.

Каждый зритель придумывает один или несколько вопросов (всего в игре должно быть не менее 12-ти вопросов). Преподаватель перед игрой должен проверить языковую правильность сформулированных вопросов. Нестандартные, трудные, но интересные вопросы, придуманные самими стажерами, позволяют удерживать эмоциональный накал и состязательный настрой в процессе игры на высоком уровне. Например, с большим трудом, но все же знатоки смогли ответить на такой сложный вопрос студентки из Австрии Каролины Визеровой: *«У неё нет цвета, но всё же её можно видеть; у неё нет веса, но всё с ней будет легче. Иногда она нужна, чтобы что-то увидеть или услышать. Её можно сделать, но невозможно купить. Её можно изготовить, если кое-что убрать. И её можно устранить, если чем-нибудь заполнить. Что это?»* (Ответ — дырка.)

Не стоит ставить жёсткие временные рамки — одна минута на обсуждение и всё. Ведь наша задача — стимулировать сам процесс общения между членами команды на русском языке для поиска правильного ответа на вопрос зрителей.

Будут ли стажеры прибегать к своему родному языку либо к языку-посреднику? Практика показывает, что иногда без этого им не обойтись. Однако преподаватель-ведущий должен побуждать студентов обсуждать вопрос по-русски, лучше, если он сам даст нужные пояснения к непонятному вопросу, в случае затруднения поможет наводящими вопросами, будет активно болеть за знатоков. В конце концов команда должна сформулировать свой вариант ответа на русском языке.

Игра позволяет стажерам проявить свои творческие способности, находчивость, эрудицию, продемонстрировать уже приобретенные знания страноведческого характера. Каждый раз после проведения викторины «Что? Где? Когда?» в стажерской аудитории отмечается повышение интереса к русскому языку как способу постижения русской культуры.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бабурина, К.Б., Чубарова, О.Э. Будем знакомы!: Рабочая тетрадь. — М., 2004.
2. Бабурина, К.Б., Чубарова, О.Э. Будем знакомы!: Тексты для чтения с упражнениями для студентов-иностранцев. — М., 2004.
3. Живая методика для преподавателя русского языка как иностранного / Э.В. Аркадьева [и др.]. — М., 2009.
4. Официальный сайт игры «Что? Где? Когда?» [Электронный ресурс] / Телекомпания "ИГРА–ТВ". — М., 2000–2016. — Режим доступа: <http://chgk.tvigra.ru/> — Дата доступа: 18.03.2016.
5. Теремова, Р.М., Гаврилова, В.Л. Ваше свободное время: Учебное пособие по русскому языку для иностранцев. — СПб, 2002.
6. Хейзинга, Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. — М., 1997.