

ных с различными уровнями понимания текста после его прочтения, с выходом в устную и письменную речь. Поэтому обучение изучающему чтению как виду речевой деятельности представляет собой определенную систему, направленную на отработку и систематизацию различных навыков и умений с целью достижения максимально полного восприятия и понимания написанного текста.

#### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Лебединский С.И. Русский язык для иностранцев: полный курс. В2. Уровень бакалавра и специалиста. Минск: Научный мир, 2014. 500 с. (с мультимедийным приложением).

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ РКИ

*Т. А. Храмченко*

*Белорусский государственный университет,  
пр. Независимости, 4, 220030 г. Минск, Беларусь, hramchenkot@mail.ru*

Игровая деятельность на занятиях по русскому языку как иностранному является достаточно эффективным инструментом для усвоения лексического и грамматического материала, тренировки практических умений и развития коммуникативных навыков иностранных учащихся.

**Ключевые слова:** дидактические игры; педагогические технологии; русский язык как иностранный.

## DIDACTIC GAMES AT LESSONS OF RUSSIAN AS FOREIGN LANGUAGE

*T. A. Khramchanka*

*Belarusian State University,  
4, Niezaliežnasci Avenue, 220030 Minsk, Belarus, hramchenkot@mail.ru*

Game activity at classes on Russian as a foreign language is a quite effective tool for mastering lexical and grammatical material, training practical skills and developing the communicative skills of foreign students.

**Key words:** didactic games; pedagogical technologies; Russian as a foreign language.

Использование дидактических игр на занятиях по русскому языку как иностранному обычно воспринимается с энтузиазмом. Поскольку учащиеся часто увлечены компьютерными играми, они охотно принимают участие и в учебной игровой деятельности. Особенность таких игр состоит в том, что студент должен четко представлять, что он скажет, какую конструкцию употребит и какие результаты затем получит. Задача преподавателя – подвести студентов к этому через игровую деятельность.

Игра является достаточно сложным инструментом, но при этом результативным. Обращаясь к пирамиде Э. Дэйла (см. рисунок 1), можно заметить, что классические подходы к обучению не всегда являются достаточно эффективными, в то время как реальный опыт, непосредственное применение знаний на практике, приводят к наилучшим результатам обучения.



Рис. 1. Одна из интерпретаций пирамиды Э. Дейла

Очевидно, что наименее эффективным средством обучения является пассивное усвоение информации (лекции), а наиболее продуктивным – практическая деятельность, поскольку в этом случае студенты принимают активное участие.

В процессе игровой деятельности учащиеся развивают коммуникативные навыки, критическое мышление, творческие способности. Соревновательный компонент, присутствующий в игре, способствует максимальному вовлечению участников в процесс. Студенты соревнуются между собой: кто быстрее выполнит задание, кто сделает его лучше, кто предложит самый оригинальный способ решения проблемы. Не отдавая себе отчета, они решают задачи, поставленные перед ними преподавателем, и достигают при этом тех целей, которые изначально были задуманы. Любая игра нацелена на решение определенной проблемы: отработать речевые клише, освоить сложный лексический материал, посмотреть на грамматические правила с другой стороны, развить навыки владения устной речью и др. Все это осуществляется в процессе игры через предложенные ситуации и модели общения.

Максимальная польза от работы на занятии будет при условии сочетания трех факторов: интереса, прогресса и разнообразия. Поэтому к игре можно предъявить следующие требования:

- Игра должна быть лимитирована по времени, у нее должно быть начало (старт) и конец (финиш). Учащиеся видят процесс и результат, осознают собственный прогресс после игры.

– Игра должна быть сбалансирована в соответствии с уровнем владения языком. Слишком простая игра вызывает скуку, слишком сложная – утомление.

– Игра начинается с объяснения правил, поэтому правила должны быть простые и понятные для всех учащихся. При необходимости, еще до начала игры, с наиболее сильным студентом можно продемонстрировать те задачи, которые предстоит решить каждому игроку.

– Игра должна быть интересной для студентов, только в этом случае будут отработаны необходимые навыки. При этом надо учитывать психологические особенности студентов разных культур. То, что работает в одной культуре, может быть не принято у студентов другой культуры.

– Любая игра должна быть творческой. При наличии креативной составляющей, игра принесет удовольствие независимо от результата.

Безусловно, в игре важен психологический аспект, направленный на укрепление взаимоотношений в группе. Учащиеся должны взаимодействовать друг с другом. Это может быть парное взаимодействие, групповое или командное. В последнем случае студенты понимают, что успех зависит от каждого участника команды, и стараются помочь более слабому игроку.

Подведение результатов не менее важно, чем сама игра. Кроме определения победителей (в личном зачете или командном), анализируются сложные моменты игры, и если возможно, варианты их решения, чтобы студенты еще раз закрепили только что приобретенные знания.

Рассмотрим на примерах варианты игр в рамках курса РКИ с учетом целей, задач, уровня владения языком. Все предложенные дидактические игры были апробированы и хорошо зарекомендовали себя в разных аудиториях.

### ***Пример 1.***

*Цель:* Отработка предлогов в сочетании с существительными в предложном падеже.

*Количество игроков:* два и больше.

*Уровень:* А1 и выше.

*Необходимые аксессуары для игры:* не требуются.

*Задача:* описать наиболее подробным образом местоположение любого предмета в помещении. Например, где находится книга? Книга стоит на полке, в шкафу, в комнате, в общежитии, ... .

Более упрощенный вариант игры разрабатывается с опорой на текст. И наоборот, игру можно усложнить, добавив в список прилагательные.

*Телефон лежит:* стол, офис, этаж, отель, улица, район, город, страна, материк, планета Земля, Солнечная система, Млечный путь, Галактика...

Победителем становится игрок или команда, назвавшая наибольшее количество правильных вариантов ответа.

### ***Пример 2.***

*Цель:* Отработка приставочных глаголов движения: идти / ходить, ехать / ездить, плыть / плавать, бежать / бегать, лететь / летать. Использование предложных форм существительных.

*Количество игроков:* два и больше.

Уровень: А2 и выше.

Необходимые аксессуары для игры: игровое поле с кубиком и фишками (см. рисунок 2 с фрагментом игрового поля).

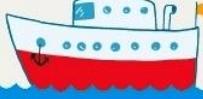
Корабли плыть/плавать) к берегу.	Мы (лететь/летать) в отпуск 2 раза в год.	(плыть/плавать) на  ?	Вы хорошо (плыть/плавать)?	Мы (бежать/бегать) по
1 Я спортсмен, поэтому я хорошо плыть/плавать).	22 Извини, нам нужно (бежать/бегать)! Мы опаздываем на занятия!	23 Посмотри! К нам (плыть/плавать) дельфин!	24 Я сегодня (лететь/летать) в Москву!	25 Мо за спорт (бежа
0 У меня нет времени! Я бежать/бегать) на работу.	19 Помогите! он не умеет (плыть/плавать).	18 Что случилось? Почему все (бежать/бегать) на улице?	17 В следующий четверг они (лететь/летать) отдыхать.	16 Как мо (летё н
1 Куда ты (лететь/летать) завтра?	12 В аквариуме (плыть/плавать) рыбки.	13 Подожди меня! Ты (бежать/бегать) очень быстро!	14 Я ненавижу (бежать/бегать) по утрам!	15 Как (бежа е
0 Я уже плыть/плавать) к вам на 	9 Как часто вы (лететь/летать) в Америку?	8 Моя сестра (плыть/плавать) в бассейне.	7 Ты (бежать/бегать) каждое утро?	6 Что с К (бежа
В этом озере нельзя плыть/плавать). Здесь очень грязно!	2 Сейчас мы (плыть/плавать) к берегу.	3 Ты часто (лететь/летать) в Париж?	4 Я никогда не (лететь/летать) на 	5 В ка вь (летё

Рис. 2. Фрагмент игры, разработанный проектом Youlang [1]

**Задача:** добраться до финиша первым, выполняя по ходу игры соответствующие грамматические задания.

Участники игры размещают свои фишки на поле “Старт” и разыгрывают право первоочередного хода. Игрок, который ходит первым, бросает кубик и перемещает фишку в соответствии с выпавшим числом, затем читает предложение и дополняет его подходящим глаголом или существительным в нужной форме. Если игрок совершил ошибку, он пропускает следующий ход. Выигрывает тот, кто первым придет к финишу.

### Пример 3.

*Цель:* Отработка глаголов движения с приставками. Употребление падежных форм существительных.

*Количество игроков:* два и больше.

*Уровень:* А1/А2.

*Необходимые аксессуары для игры:* игровое поле с кубиком и фишками (см. рисунок 3).

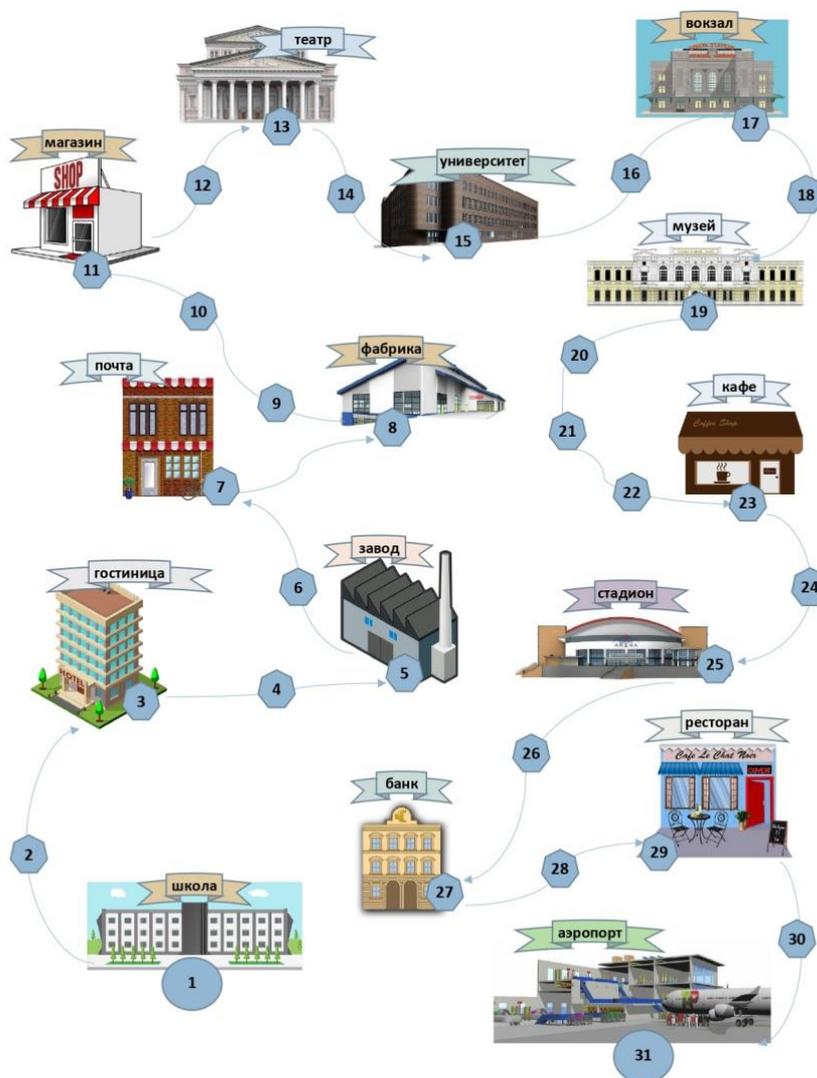


Рис. 3. Игра-бродилка [2]

*Упрощенная модификация:* на доске заранее рисуются объекты игрового поля: университет, библиотека, общежитие, магазин, театр и т.д. Все объекты должны включать в себя существительные женского, мужского и среднего рода.

*Задача:* пройти весь путь от исходной до конечной точки, допуская минимальное количество ошибок.

В зависимости от количества игроков, соревнование может быть организовано как личное первенство или как командное. Участники игры по очереди кидают кубик, и в соответствии с выпавшим количеством очков, проходят от



соответственно, не менее 9 предложений будет в каждой истории. Разновидностей этого варианта несколько. Все студенты составляют свой собственный сюжет и записывают его в тетрадь. Потом поочередно зачитывают сочинение. Голосованием определяется самая оригинальная идея. Если ограничиться определенным жанром (юмор, детектив, роман, фантастика), то, соответственно, выбирается самая смешная, страшная, лирическая и необычная история.

### **Пример 5.**

Игра, построенная по принципу «снежного кома» [3, с. 36].

*Цель:* автоматизация навыка употребления падежных форм существительных, развитие оперативной памяти для лучшего запоминания материала.

*Количество игроков:* от двух до шести.

*Уровень:* А1 и выше.

*Необходимые аксессуары для игры:* не требуются.

*Задача:* многократно повторить услышанную информацию, по очереди добавляя свой вариант.

Победителем становится игрок, который смог повторить весь текст без ошибки.

Например, отработка винительного падежа в теме «путешествия». Преподаватель дает установку: *Я возьму с собой в путешествие...* . Первый участник повторяет фразу и добавляет одно слово: *Я возьму с собой в путешествие паспорт, ...* . Второй участник воспроизводит фразу с самого начала и добавляет свое слово: *Я возьму с собой в путешествие паспорт, деньги, ...* . И далее по кругу.

Игру можно усложнить, если разрешить добавлять сразу несколько слов: *Я возьму с собой в путешествие паспорт и очки, сумку с вещами, кошелек с деньгами, ...* .

Еще более сложный вариант будет включать в себя прилагательные и числительные: *Я возьму с собой в путешествие паспорт и запасные очки, две сумки с необходимыми вещами, старый кошелек с деньгами, ...* .

В заключение можно отметить, что использование игр на уроках РКИ не выступает в качестве замены существующей парадигмы образования. Однако дидактические игры прекрасно дополняют список педагогических технологий. Они помогают снять психологическую напряженность на занятии, способствуют лучшему усвоению и автоматизации лексико-грамматического материала, дают дополнительные возможности для коммуникации на изучаемом языке. Многократное повторение отрабатываемой конструкции, необходимой для успешной игровой коммуникации, помогает усвоить ее произвольным образом, а то, что усваивается произвольно, закрепляется в памяти надолго.

### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Специальный авторский проект преподавателей РКИ YouLang. Режим доступа: <https://youlang.ru/> – Дата доступа: 27.11.2019.

2. Разработка игры автором Irina McLaughlin. Режим доступа: [www.facebook.com/groups/363287790678977/permalink/867567950250956/](http://www.facebook.com/groups/363287790678977/permalink/867567950250956/) – Дата доступа: 24.11.2019.
3. Леонтьева А. 50 игр на уроках русского языка. М.: Русский язык. Курсы, 2018. 104 с.

## ЛЕКСИЧЕСКИЕ ЕДИНИЦЫ КАК ЭЛЕМЕНТЫ АВТОНОМНОЙ ПРОГРАММЫ РЕЧЕВОГО ОБЩЕНИЯ

*В. В. Чупик*

*Белорусский государственный университет,  
пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь, viktoriya-chupik@mail.ru*

В статье представлен пример поэтапного введения новой лексики, в рамках которого новые лексические элементы встраиваются в языковой каркас индивидуального опыта обучающегося. Предложен комплекс практических заданий, направленный на усвоение лексических элементов на коммуникативной основе с учетом грамматической системы русского языка. Изучение лексических единиц должно быть практически направленным и иметь характер инструкций. Коммуникативная, функционально ориентированная стратегия преподавания позволяет предупредить системные ошибки. Содержание заданий отражает принцип разумного соотношения анализа и различных речевых действий в процессе усвоения лексики. Принципы системности и активной коммуникативности выступают не как взаимоисключающие друг друга, а как взаимодополняющие.

**Ключевые слова:** лексика; семантизация; коммуникация; средство общения; высказывание.

## LEXICAL UNITS AS ELEMENTS OF AUTONOMOUS VOICE COMMUNICATION PROGRAM

*V. V. Chupic*

*Belarusian State University,  
4, Niezaliežnasci Avenue, 220030, Minsk, Belarus, viktoriya-chupik@mail.ru*

The article presents an example of the phased introduction of new vocabulary, in which new lexical elements are embedded in the language framework of the learner's individual experience. A set of practical tasks aimed at mastering lexical elements on a communicative basis, taking into account the grammatical system of the Russian language, is proposed. The study of lexical units should be practically directed and have the nature of instructions. Communicative, function-oriented teaching strategy allows you to prevent system errors. The content of the tasks reflects the principle of a reasonable ratio of analysis and various speech actions in the process of learning vocabulary. The principles of consistency and active communication are not mutually exclusive, but complementary.

**Key words:** vocabulary; semantization; communication; means of communication; saying.

Изучение лексики иностранного языка не может быть ограничено простым запоминанием новых слов. Овладение лексической единицей предполагает включение ее в личностную автономную программу речевого общения.