

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ: ГЛАГОЛЫ ДВИЖЕНИЯ

Описан опыт использования настольной игры на уроках русского языка как иностранного, обозначен образовательный потенциал этого вида деятельности, отмечены позитивные и негативные факторы его использования. Цель статьи – показать возможности настольной игры как тренажера темы «Глаголы движения», одной из наиболее сложных тем русского языка как иностранного. Основная часть статьи – презентация разработанной настольной игры, описание компонентов, правил игры, приобретенных компетенций и методов оценки знаний, также обозначен круг проблем, связанных с разработкой дидактического материала подобного типа.

Ключевые слова: *русский язык как иностранный, игровые методы, настольная игра.*

Как отмечают исследователи, «игровую технологию, применяемую в образовательном процессе, всецело признают крайне эффективной, универсальной, легко воспроизводимой, подходящей для любой учебной дисциплины и решения практически всех воспитательно-развивающих задач» [1, с. 187]. Игровые методы обучения, в частности дидактические настольные игры, являются необходимым элементом процесса преподавания иностранного языка, особенно в тех случаях, когда оно проходит за пределами страны изучаемого языка. В этой ситуации преподавателю необходимо постоянно моделировать речевые ситуации, поскольку коммуникативные стимулы и мотивы обучающихся существенно ниже, чем в естественной иноязычной среде.

Настольная игра помогает смоделировать множество языковых ситуаций, причем повторение тех или иных моделей не вызывает отрицательной реакции участников, например, усталости, незаинтересованности, потери концентрации при выполнении грамматических упражнений, а наоборот, стимулирует положительные эмоции, связанные с желанием заработать как можно больше очков и победить. Таким образом, настольная игра активизирует образовательную деятельность учащихся, повышает целеустремленность и мотивированность изучения языка. Эта функция настольной игры незаменима при отработке сложных грамматических тем, когда необходимо преодолеть пассивность и незаинтересованность учеников при повторении стандартных ситуаций и типовых моделей.

Преодоление негативных эмоций и актуализация познавательных интересов обусловлены как фактором игровой состязательности, так и стимулированием различных органов чувств. Настольная игра, будучи «физически» реализованной, активизирует различные каналы восприятия (зрительный, слуховой, тактильный), давая возможность отработать не только грамматические навыки, но и получить сенсорные впечатления, которые помогают закрепить пройденный материал.

Запоминание материала в игровой форме проходит успешно благодаря возможности снять коммуникативное напряжение, вызванное языковым барьером. Немаловажно и то, что в ходе игры при ответе на заданные вопросы у учащихся повышается скорость и качество реакции, мотивированные личной заинтересованностью участника в победе.

С функциональной точки зрения стоит отметить достоинства и недостатки использования настольной игры на уроках русского языка как иностранного. Для организации игрового процесса не требуется дополнительного оборудования (компьютерной техники, сети Интернет, проектора), поэтому настольная игра подходит как для университетских курсов, так и для занятий в небольших частных школах, в которых техническое обеспечение обычно ограничено. Работа с настольной игрой может проходить и в небольших группах (2–4 человека), и в более крупных (25–30 человек), благодаря возможности командного участия. Среди недостатков или факторов, осложняющих организацию процесса, можно отметить необходимость использования большого количества деталей (фишек, карточек, игровых полей и т. д.) и длительность подготовительного этапа. Кроме того, правила дидактических настольных игр должны быть прописаны просто и понятно, что требует от преподавателя концентрации его методических и коммуникативных усилий.

Одной из крайне «проблемных» тем в грамматике русского языка, без сомнения, являются глаголы движения. Опираясь на данные опроса, приведенного в диссертационном исследовании А. Ларсон, посвященном преподаванию русских глаголов движения норвежским студентам, можно отметить, что 6 из 38 студентов выделили данную тему как самую трудную, 22 из 38 – как трудную [2]. Опрос итальянских учащихся показал, что студенты с элементарным уровнем знания русского языка оценивают тему «глаголы движения» на 7,2 балла из 10 по шкале сложности; студенты базового – на 9,8 из 10, а студенты уровня первого сертификацион-

ного – на 8,7 из 10. Результаты опроса свидетельствуют о том, что сложность данной темы особенно ощущается на базовом уровне, когда в образовательный процесс вводятся 8 пар глаголов движения, а также происходит знакомство с основными глагольными приставками. Следовательно, при обучении именно на этом уровне следует обратить особое внимание на отработку навыков использования глаголов движения.

Анализ содержания наиболее популярных учебников по русскому языку как иностранному, используемых в римских частных языковых школах и университете «La Sapienza», показывает, что анализируемая тема представлена хотя и полно, но нерационально. Так, один из популярных учебников предлагает познакомиться с тремя парами переходных глаголов в рамках одного урока, а для отработки материала в учебнике приводится только одно упражнение. В то же время значения приставок, используемых с переходными и непереходными глаголами движения, вводятся лишь во второй части данного учебника. Такой дискретный и дробный подход затрудняет отработку темы, поскольку многие студенты испытывают беспокойство из-за кажущейся «необъятности» материала.

Что касается наиболее известного мировому сообществу учебника «Жили-были. 12 уроков русского языка», то он в отношении темы «Глаголы движения» структурирован следующим образом: в уроке 7 «Транспорт» вводится значение приставок с непереходными глаголами движения, а в уроке 8 «В ресторане» предлагается знакомство с непереходными глаголами без приставок. Плюс этого учебника состоит в грамотном подборе примеров употребления глаголов с приставками. Однако такая подача грамматических тем подходит для студентов-лингвистов, которые погружены в изучение языка, в то время как в частных языковых школах с нагрузкой 2–3 часа в неделю нагромождение приставок часто приводит к нежеланию обучающихся употреблять приставочные глаголы движения в речи. Чтобы раскрепостить студентов, необходимо использовать такие обучающие материалы, которые могут одновременно обучать и развлекать. Настольная игра – это как раз один из таких способов.

Предлагаемая настольная игра «Македония» разрабатывалась как дидактический материал для модульного изучения темы «Глаголы движения» в разновозрастных группах при графике обучения 3 часа в неделю. При планировании трехчасового занятия необходимо учитывать частую потерю концентрации из-за усталости, особенно во второй половине занятия. Соответственно, дидактические игры вводятся во второй половине занятия, чтобы переключить учащихся с одного вида деятельнос-

ти на другой, а также чтобы иметь возможность повторять изученные ранее темы на протяжении всего курса.

При разработке настольной игры учитывались следующие важные принципы: игра не должна иметь большого количества компонентов; правила игры должны быть простыми и логичными; партия не должна длиться больше 30 минут; игра должна вовлекать как можно больше органов чувств; игра может использоваться как в маленьких, так и в больших группах.

Настольная дидактическая игра «Македония» состоит из нескольких компонентов. Во-первых, это игровое поле, представляющее собой воображаемый город с основными объектами инфраструктуры, такими как университет, банк, школа, гостиница, магазины, жилые дома и т. д., а также жителями, которые населяют этот город и занимаются повседневными делами: кто-то идет в магазин, кто-то ведет ребенка в школу, а кто-то подошел к памятнику, чтобы сделать фотографию.

Во-вторых, это 4 колоды карт с заданиями: «Вопрос», «Переносное значение», «Ситуация» и «Поиск». Каждая колода разделена на три уровня владения языком. Принцип, заложенный в основу деления на уровни, отличается от материала, представленного в учебниках, проанализированных выше. Так, глаголы, используемые на элементарном уровне, – это только *идти-ходить* и *ехать-ездить*, а единственная приставка, введенная на этом уровне – это приставка *по-*, употребляемая с однонаправленными глаголами. Для заданий базового уровня использованы 5 пар переходных и 3 пары непереходных глаголов (при количественном превосходстве наиболее частотных, по результатам исследования А. Ларсон [2], глаголов) и две пары приставок *при-/у-* и *в-/вы-*. На следующем уровне вводятся еще 7 приставок: *под-/от-*, *до-*, *за-*, *про-*, *пере-* и *об-*. В заданиях всех трех уровней используются все временные формы. Такая организация материала позволяет преподавателю отбирать необходимые глагольные формы для отработки той или иной приставки, вида глаголов или категорий одно- и разнонаправленности. Естественно, перед тем как предложить игру ученикам, преподаватель должен провести подготовку и рассортировать колоду в зависимости от дидактических задач, а также по уровням.

Колода «Вопросы» – это колода из 135 карт. Задания, представленные в этой колоде, сформулированы в виде вопросов (90 карт) или в виде фразы с выделенным словом (45 фраз). В ходе использования этой колоды в игровом процессе учащийся будет практиковать умение дать свободный ответ на заданный вопрос или умение задать вопрос к выделенному слову. Колода «Переносное значение» –

это колода из 50 карт с устойчивыми выражениями, в которых встречаются глаголы движения. Целью использования этой колоды является запоминание и употребление фразеологизмов и пословиц, которые часто употребляются в разговорной речи. В колоде «Ситуация» предлагаются часто используемые в разговорной речи коммуникативные модели, которые необходимо дополнить, восстановить, пересказать и т. д.

Приведем несколько примеров. Один из вариантов задания – правильно отреагировать на предложенную ситуацию, например, «Ты пишешь письмо другу. Пригласи его в тур по Италии этим летом». Приблизительный ответ: «Привет, Максим! Летом я хочу поехать в тур по Италии, хочешь поехать со мной?». Или «Тебе надо на станцию метро «Таганская», но ты не знаешь где это. Попроси помощи у соседа справа». Примерный ответ: «Извините, вы не знаете, как пройти на станцию Таганская?». Некоторые карты снабжены подсказками, чтобы облегчить выбор глагола движения. Еще одна группа заданий подразумевает ответ на вопрос: «У Киры болеет отец. Где бывает Кира каждый вечер?». Примерный ответ: «Кира ходит в больницу». Третья, самая многочисленная, группа – это задание на постановку необходимого глагола: «Я читал интересную книгу в автобусе и не заметил, как... свою остановку». Задания этого типа могут иметь несколько вариантов ответа, поэтому правильным будет считаться каждый вариант, соответствующий нормам русского языка.

Последняя колода «Поиск» предполагает прямое взаимодействие с игровым полем. Здесь есть задания нескольких типов. Первый – ответить, куда идут/ходят/едут/ездыт, кого ведут/везут, что несут/носят персонажи, живущие в городе. Например: «Как вы думаете, куда идет мужчина в шляпе?». Ответы на эти вопросы должны даваться в соответствии с реалиями города, представленного на игровом поле. То есть для ответа на вопрос нужно сначала найти человека в шляпе на карте города, а потом ответить, куда он идет, обосновав свой ответ. Второй вариант вопросов строится на виртуальном путешествии по городу участников игры. Например: «Скажи, мимо чего надо пройти, чтобы пройти от школы до спортзала» или «Как доехать от театра до зоопарка?». Третий вариант – соотнести описание с картинкой: «Найди, что на карте ходит» (правильный ответ: «Часы») или «Что на карте идет?» (правильный ответ: «Дождь»).

Кроме колод, важную роль в игровом процессе несет набор из пяти кубиков. Два из них – это наборы приставок, один кубик – с различными вопросительными словами, другой – с местоимениями, последний – с наречиями. Остальные компоненты настольной игры несут вспомогательное

значение: поле для подсчета результатов и фигурки для обозначения участников или команды.

Приведем примеры некоторых дидактических партий.

«Нон-стоп». Для игры понадобится поле для подсчета результатов, фигурки по количеству игроков или команд (максимум 6), кубик с приставками, кубик с наречиями и кубик с местоимениями, таймер. Учитель кидает кубики. Например, выпадает *при-, вчера, мы*. Засекается 1 минута. За это время каждый игрок (представитель команды) должен как можно быстрее придумать фразу с заданными словами. Игрок, который отвечает после сигнала таймера, не получает балл. Все остальные игроки передвигают свою фишку на поле подсчета результатов. Выигрывает тот, кто первым дойдет до финиша.

«Один за всех, и все за одного». Для игры понадобится игровое поле, поле для подсчета результатов, все фигурки, колода «Поиск». У каждой команды три фигурки. Каждая команда берет по три карты из колоды и пытается как можно быстрее найти необходимый сюжет на карте и отметить его фигуркой. Команда, первой установившая все фигурки на игровое поле, зарабатывает два очка. Игроки из проигравшей команды рассказывают, что они должны были найти и все ищут вместе. Игра заканчивается, когда одна из команд дойдет до финишной черты.

Как уже было сказано, использование дидактических игр на уроках русского языка помогает ученикам справиться с языковым барьером, поэтому анализ ошибок, проводимый преподавателем, должен быть выполнен незаметно для учащихся (особенно, когда партия разыгрывается впервые и игроки чувствуют себя неуверенно). Преподаватель должен участвовать в игре как можно меньше, давая возможность игрокам проявить себя и не замыкаться из-за боязни допустить ошибку.

Между тем для преподавателя использование дидактической игры на уроках – это удобный момент, чтобы проверить, как ученики поняли тему и какие ошибки они допускают. Лучше всего сделать аудиозапись игрового процесса и после урока проанализировать самые распространенные ошибки. Такой подход поможет помочь спланировать подготовку грамматических упражнений, нацеленных на исправление конкретных ошибок. Впоследствии можно повторить тот же вариант игры и проанализировать результат повторно. Когда игра станет неотъемлемой частью учебного процесса, преподаватель может выписывать часто встречающиеся ошибки на доске, тем самым привлекая внимание учеников, но не нарушая хода игры.

Подводя итоги проделанной работы, хотелось бы отметить, что наиболее сложный этап в созда-

нии любого дидактического материала – это отбор значимых коммуникативных ситуаций. Пополнение списка коммуникативных ситуаций – это один из способов улучшить данную настольную игру. Еще одна сложность в разработке дидактического материала – это выработка сбалансированной системы отбора примеров, основанной не на количестве примеров на одну словоформу, а на частотно-

сти употребления ее в речи. И последнее, что хотелось бы отметить – это сложность в графическом оформлении дидактического материала. К сожалению, для создания полноценной настольной игры мало разработать дидактический материал, необходимо найти художника и дизайнера, которые смогут придать необходимую форму конечному продукту.

Список литературы

1. Игна О. Н. Имитационная (моделирующая) технология в профессиональной методической подготовке учителя иностранного языка // Вестн. Томского гос. пед. ун-та (TSPU Bulletin). 2011. Вып. 9 (11). С. 186–190.
2. Ларсон А. Бесприставочные глаголы движения русского языка в прямом и переносном значении в аспекте преподавания норвежским учащимся. Осло, 2014, 145 с.

Волкова К. В., магистр филологических наук, преподаватель.

Институт русского языка и культуры в Риме.

Виа Фарини, 62, г. Рим, Италия, 00185.

E-mail: cristine.volkova@gmail.com

Материал поступил в редакцию 06.08.2015.

К. В. Volkova

DIDACTIC POSSIBILITIES OF BOARD GAMES IN TEACHING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE: VERBS OF MOTION

The article focuses on the theme of using board games in Russian lessons for foreigners. Traditionally, in teaching Russian language board games are rarely used, which is proved by the few board games on sale. While in teaching other European languages, board games are often used. The introduction is centered on specific functions of these games and both their positive and negative aspects deriving from the use of games at lessons. The analysis of results shows the potential to be considered in order to develop the board game «Macedonia». This article aims to present board games as a valid way to practice a rather difficult topic in Russian language: verbs of motion, with and without prefixes. Before developing the board game, some of the most common handbooks used at language schools in Rome have been analyzed. The analysis has shown as follows: additional educational tools are needed in teaching verbs of motion allowing to shape communication situation in order to practice verb forms – with and without prefixes – as well as phraseology. The main part of the article is then dedicated to the description of the game presented: its components, the principle of dividing grammar in levels of difficulty, the rules of the game, the knowledge developed in the process of playing and the system of evaluation of this knowledge. The concept of the game is based on the following elements: minimum amount of material components, simple game rules, short duration and variable number of players. In the final part are displayed and proposed the ways to further development of this particular educational medium.

Key words: *Russian as a foreign language, game techniques, board game.*

References

1. Igna O. N. Imitatsionnaya (modeliruyushchaya) tekhnologiya v professional'noy metodicheskoy podgotovke uchitelya inostrannogo yazyka [The imitation (modeling) technology in professional methodical training of a foreign language teacher]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta – TSPU Bulletin*, 2011, vol. 9 (11), pp. 186–190 (in Russian).
2. Larson A. *Bespristavochnye glagoly dvizheniya russkogo yazyka v pryamom i perenosnom znachenii v aspekte prepodavaniya norvezhskim uchashchimsya* [Without prefix verbs of motion of the Russian language in the literal and figurative sense in terms of the teaching of Norwegian students]. Oslo, 2014, 145 p. (in Russian).

Volkova K. V.

Institute of Russian Language and Culture in Rome.

Via Farini, 62, Rome, Italy, 00185.

E-mail: cristine.volkova@gmail.com