

АДАПТИРОВАННЫЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ПО РКИ

Игра – это деятельность, которая знакома каждому человеку с детства, через игру мы познаем мир и себя, свои возможности, тренируемся взаимодействовать с людьми в различных ситуациях.

Многими методистами игра рассматривается как эффективный метод при обучении иностранному языку, в частности, РКИ. Используя игру в учебных целях, мы как правило определяем учебный материал, который необходимо отработать и закрепить, ставим цели и задачи, организуем работу в аудитории и стимулируем учащихся – все это дает основания считать игру полноценным методом обучения.

Игра положена в основу некоторых интенсивных методик преподавания иностранных языков. В качестве примера можно привести *суггестопедический метод*, предложенный болгарским ученым Г. Лозановым, и в последствии развитый Г. А. Китайгородской и другими учеными. Мы придерживаемся мнения, что игру можно использовать в комбинации с другими, более традиционными методами обучения, она должна быть элементом урока. При этом каждый преподаватель решает сам, в каком объеме, в каком формате и какие именно игры использовать. Это зависит и от контингента учащихся,

и от степени их подготовленности, и от уровня языковой подготовки, и от готовности участвовать в такого рода уроках. Для каждой аудитории и каждого этапа подбор игр разнится.

Игры могут быть методические, то есть такие, которые придуманы и используются специально для отработки конкретных грамматических моделей, речевых умений, языковых явлений, лексики, и т.д. В современной методике различают несколько типов игровых заданий:

- игровые некоммунитивные задания (используются для отработки языковых форм, лексики, речевых моделей);
- игровые предкоммуникативные задания (используются для формирования и развития лексических, грамматических, фонетических и речевых навыков и умений, при этом без реализации задачи общения);
- игровые коммуникативные задания (используются для формирования коммуникативной компетенции во всех видах речевой деятельности).

Так, к **некоммуникативным** можно отнести все известные игры «Снежный ком», «Кто больше», в которых эффективно отрабатываются и автоматизируются грамматические формы.

К **предкоммуникативным** относится разыгрывание диалогов по модели или по схеме интенций, подбор синонимов или антонимов. В виде игры можно организовать работу с новой лексикой. Бросая игральный кубик, участник получает задание семантизировать слово разными способами, например, привести синоним или антоним, дать дефиницию, нарисовать, изобразить при помощи пантомимы или объяснить, отвечая на вопросы (ответы должны быть «да» или «нет»).

К **коммуникативному** типу относятся ролевые и деловые игры, конкурсы и другие задания, во время которых учащиеся вовлечены в реальное речевое общение на русском языке.

Помимо методических на уроке можно применять адаптированные игры, то есть те, которые существуют для носителей языка и используются на занятиях в адаптированном варианте, возможно с измененными правилами, приспособленными к конкретной аудитории.

Нам хотелось бы рассказать об опыте использования на уроках некоторых настольных игр, неметодического характера, то есть игр, в которые играют взрослые и дети во многих странах. На наш взгляд такие игры целесообразно проводить на этапе, когда учащиеся уже в достаточной мере владеют языком. Все эти игры не занимают много времени, их можно проводить в конце урока и представить в качестве отдыха или поощрения за интенсивную и продуктивную работу на уроке.

Приведем примеры некоторых игр, которые достаточно успешно использовались нами на уроках РКИ:

1. *Игра «Соображарий»* состоит из двух наборов карточек. Первый набор – это карточки с буквами русского алфавита, второй – карточки с различными категориями, такими как, например, «животные», «мебель», «летает», «заканчивается на -ство», и т.д. В зависимости от группы и от времени, которым вы располагаете, можно отобрать интересные вас катего-

рии. Ведущий (обычно это преподаватель) открывает карточку с категорией и карточку с буквой. Цель каждого игрока первым назвать слово на открытую букву, относящееся к этой категории. Назвавший первым слово участник забирает карточку. Таким образом, побеждает тот, кому удалось набрать больше всего карточек. Игра может длиться 10–15 мин в зависимости от количества отобранных преподавателем карточек-категорий. В этой игре активизируется лексика по разным темам, учащиеся тренируются быстро реагировать, взаимодействовать друг с другом в более непринужденной обстановке.

2. *Игра «Пакля-рвакля»* содержит набор карточек, на каждой из которых изображены четыре простых объекта. Выложив шесть карточек, мы видим двадцать четыре объекта. Цель игры увидеть два объекта, названия которых рифмуются (например, конфета – ракета). Первый придумавший рифмы забирает карточки с изображениями этих объектов. На пустые места выкладываются новые карточки, чтобы их снова было шесть. Оригинальный вариант игры можно предложить в группах высокого уровня, так как рифмовать слова непросто. Для более низких уровней можно предложить другой вариант: участник, который первым сможет назвать по-русски все четыре предмета, изображенных на одной карточке, забирает ее. В обоих вариантах побеждает игрок, набравший большее количество карт. В этой игре также повторяется лексика, при этом на занятии создается благоприятный психологический климат, обеспечивающий отсутствие страха перед говорением.

3. *Игра «Кто я?»* представляет собой набор карточек с изображением различных предметов, как одушевленных, так и неодушевленных. Каждому игроку на голове при помощи специальной повязки закрепляется одна карточка таким образом, чтобы все другие участники, кроме него, видели изображенную на ней картинку. Задача каждого игрока – задавая вопросы другим игрокам, угадать, что изображено у него на карточке. Вопросы надо задавать так, чтобы игроки могли отвечать «да» или «нет». Побеждает тот, кто за меньшее количество вопросов угадает карточку. В отличие от оригинальных правил на уроке можно допустить подсказки со стороны других игроков в виде дополнительной информации и пояснений ответов, так как это тоже развивает коммуникативные навыки, устанавливает более тесный контакт между участниками. С методической точки зрения в этой игре отрабатывается навык постановки вопросов, их интонационное оформление, а также происходит обогащение лексического запаса.

На наш взгляд, преимущества таких игр, в которые играют носители языка, в том, что они позволяют учащимся почувствовать себя полноценно включенными в языковую среду, раскрепощают их, снимают определенные языковые барьеры, связанные с ситуацией урока, дают возможность употреблять и отрабатывать речевые обороты, которые обычно на уроке не используются.

У любого вида работы на уроке есть цель, и игровые задания не являются исключением. Помимо методических в игре мы можем решать

одновременно и психолого-педагогические задачи. Например, такая деятельность помогает учащимся отдохнуть, переключить внимание, размяться физически. В определенной степени участники игры отвлекаются от учебной обстановки, раскрепощаются, чувствуют себя более свободно. Участвуя в игре, вы нацелены на выигрыш, чувствуете азарт. Такие эмоции способствуют более эффективному запоминанию. Также важно по окончании игры поощрить не только победителя, но и всех участников. Игра создает позитивную эмоциональную атмосферу, придает свободу действиям, приносит игровой азарт, развивает коммуникативные умения.