

УДК 378.016:811.161.1

ББК Ш141.12-9-99

М. Ю. Яркова, И. Н. Краснюк

Иркутск, Россия

РОЛЬ ИГРЫ КАК ОДНОГО ИЗ ПРИЁМОВ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ СОЦИОЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ (РУССКОМУ) ЯЗЫКУ

АННОТАЦИЯ. Тема данной статьи "Роль игры как одного из приёмов интерактивных технологий при формировании социолингвистической компетенции в процессе обучения иностранному (русскому) языку". Цель данной работы – проанализировать игру как эффективный способ формирования социолингвистической компетенции и метод интерактивного обучения, изучить возможности ролевой игры. Предметом изучения в данной работе является методика проведения игры (ролевой игры) как одного из средств активизации познавательного процесса при овладении иностранными обучающимися особенностями русского коммуникативного поведения. Актуальность данной работы определяется тем, что при обучении русскому языку иностранных студентов часто используются методы интерактивного обучения, одним из которых является игра. Через ролевую игру происходит моделирование жизненных ситуаций, совместное разрешение проблем и т.д. То есть обучение проходит в условиях активного взаимодействия преподавателя и всех обучающихся. Игры на уроках РКИ помогают иностранным студентам адаптироваться в условиях новой языковой и культурной среды. Игровые задания повышают мотивацию обучения, что способствует активизации мышления, повышает творческую активность, стимулирует их интерес к изучению русского языка. В статье рассматривается ролевая игра как наиболее эффективный метод интерактивного обучения русскому языку как иностранному, рассматриваются некоторые способы создания положительной мотивации у студентов-иностранцев при обучении РКИ, в частности, посредством ролевой игры, т.е. перенесение языкового материала в разные жизненные ситуации, ориентация на активные формы обучения, создание благоприятной эмоциональной атмосферы познавательной деятельности. Также в статье приводятся некоторые игровые задания, направленные на развитие коммуникативных навыков у изучающих русский язык как иностранный.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: ролевая игра, русский язык как иностранный, активные формы обучения РКИ, обучающиеся, иностранные студенты, активизация познавательного процесса, мотивация.

Сведения об авторах: 1. Марина Юрьевна Яркова, старший преподаватель кафедры русского языка как иностранного, Иркутский государственный университет, факультет филологии, иностранных языков и медиакоммуникации; адрес: 664025 г. Иркутск, ул. Ленина, 8, к. 304; e-mail: marinaurjevna@rambler.ru.

2. Ирина Николаевна Краснюк, старший преподаватель кафедры русского языка как иностранного, Иркутский государственный университет, факультет филологии, иностранных языков и медиакоммуникации; адрес: 664025 г. Иркутск, ул. Ленина, 8, к. 304; e-mail: irina_krasnyuk@mail.ru.

M. Y. Yarkova, I. N. Krasnyuk

Irkutsk, Russia

THE ROLE OF THE GAME IS ONE OF THE METHODS OF INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN THE FORMATION OF SOCIOLINGVISTIC COMPETENCE IN THE PROCESS OF TEACHING FOREIGN (RUSSIAN) LANGUAGE

ABSTRACT. The theme of this article "The role of the game is one of the methods of interactive technologies in the formation of sociolinguistic competence in the process of teaching foreign (Russian) language. The purpose of this work is to talk about the game as an effective way of forming sociolinguistic competence and the method of interactive teaching, to explore the possibilities of role-playing game. The subject of the study in this paper is the method of conducting a game (role-playing game) as one of the means of activating the cognitive process, when foreign students study the peculiarities of Russian communicative behavior. The relevance

teaching methods are often used, one of which is the game. Through role-playing game there is a simulation of life situations, joint resolution of problems, etc. That is, the training takes place in conditions of active interaction between the teacher and all trainees. Games during Russian language lessons help foreign students adapt to a new language and cultural environment. Gaming tasks increase the motivation for learning, which contributes to the activation of thinking, strengthens the creative activity and stimulates their interest in learning the Russian language. Some game assignments that aimed at developing the communication skills of those who learn Russian as a foreign language, are given in the article.

KEYWORDS: role-playing game, Russian as a foreign language, active forms of teaching Russian as a foreign language, students, foreign students, activation of the cognitive process, motivation.

About the authors: 1. Marina Yuryevna Yarkova, lecturer of Department of Russian as a Foreign Language, Faculty of Philology, Foreign Languages and Media Communications, Irkutsk State University; Address: 664025, office 304, Lenin St., 8, Irkutsk, Russia; e-mail: marinaurjevna@rambler.ru.

2. Irina Nikolaevna Krasnyuk, lecturer of Department of Russian as a Foreign Language, Faculty of Philology, Foreign Languages and Media Communications, Irkutsk State University; Address: 664025, office 304, Lenin St., 8, Irkutsk, Russia; e-mail: irina_krasnyuk@mail.ru.

В современном мире все более популярным является изучение русского языка. В Россию приезжают, чтобы не только познакомиться с её памятниками культуры, увидеть и оценить красоту природы, но и изучать русский язык. И чтобы процесс обучения был более эффективным, преподаватели активно используют игры на учебных занятиях. Во время игры реализуются важнейшие коммуникативные и лингвистические функции.

Цель данной статьи – анализ игры как эффективного способа формирования социолингвистической компетенции и метода интерактивного обучения, изучить возможности ролевой игры как приема активизации обучающихся при изучении основ русского коммуникативного поведения.

Предметом изучения в данной работе является методика проведения игры как одного из средств активизации познавательного процесса при овладении иностранными обучающимися особенностями русского коммуникативного поведения.

Актуальность данной работы определяется тем, что при обучении русскому языку иностранных студентов часто используются методы интерактивного обучения, одним из которых является игра. Через ролевую игру происходит моделирование жизненных ситуаций, совместное разрешение проблем и т.д. То есть обучение проходит в условиях активного взаимодействия преподавателя и всех обучающихся в результате чего происходит формирование у студентов-иностранцев основных компетенций: коммуникативной, лингвистической и культурологической.

Методика использования игр во время обучения иностранным языкам не является новой. Ежегодно публикуется множество статей, сборников, посвященных данной теме. Почему же так популярна эта методика? Все очень просто: игры на уроках русского языка как иностранного (РКИ) помогают студентам из других стран адаптироваться в условиях новой языковой и культурной среды.

В настоящее время при обучении русскому языку как иностранному мы все чаще говорим о компетентностном подходе, который получил широкое распространение. Действительно, обеспечение формирования у иностранных студентов таких основных компетенций, как коммуникативная, лингвистическая и культурологическая, является очень актуальным. Конечно же, первое, самое важное место мы отведём коммуникативной компетенции. Почему? Дело в том, что цель обучения РКИ заключается в "формировании языковой личности, способной к эффективному общению, к участию в речевой деятельности" [Макшанцева 2012: 447].

Язык является социокультурным феноменом, следовательно, преподавать русский язык как иностранный, не обращая внимания обучающихся на особенности использования лексики и языковых моделей в разных коммуникативных ситуациях, просто невозможно. Но коммуникативная компетенция не будет сформирована в полном объеме без социолингвистической компетенции, которая в современной методике преподавания иностранных языков занимает особое место. Для ее формирования необходимы знания и навыки, связанные с социальным аспектом использования языка [Common European Framework 2001:118].

Одни из ученых рассматривают социолингвистическую компетенцию как одну из составляющих коммуникативной компетенции [Макшанцева 2012: 448], а другие считают ее одним из подвидов социокультурной компетенции [Бим 2005, Сафонова 1993]. Думаем, рассматривать социолингвистическую компетенцию как составляющую коммуникативной компетенции более правильно, потому что данная компетенция необходима человеку для эффективного общения на иностранном языке.

Исследователь М. Ф. Овчинникова считает, что социолингвистическая компетенция – это "способность языковой личности организовывать свое речевое поведение адекватно ситуациям общения с учетом коммуникативной цели, намерения, социальных статусов, ролей коммуникантов и обстановки общения ..." [Овчинникова, 2008: 28–29].

По мнению российского учёного М. Ю. Синицы, социолингвистическая компетенция – это набор языковых средств, которым владеет обучающийся [Синица 2000: 14], и он должен уметь выбирать эти средства в соответствии с основными аспектами контекста, в котором протекает общение.

Интересно мнение исследователя Ю. В. Манухиной. Она рассматривает социолингвистическую компетенцию как "совокупность определенных знаний, умений и навыков, позволяющих осуществить межкультурную коммуникацию в зависимости от контекста, в котором она реализуется, от традиционных правил употребления языковых единиц и невербальных компонентов общения, принятых в данном социуме, от конкретной ситуации общения ..." [Манухина 2006: 32–33].

Таким образом, обобщая мнения разных исследователей о социолингвистической компетенции, мы можем сказать, что данная компетенция – это способность иностранных студентов к организации своего речевого поведения адекватно ситуациям общения, во время которых используются те знания, умения и навыки, полученные на занятиях.

Во время обучения русскому языку как иностранному важным фактором является не только развитие языковых и речевых навыков, но и обучение правильному использованию данных умений в конкретной жизненной ситуации. Следовательно, необходимо проводить каждое занятие таким образом, чтобы обучающиеся могли потренироваться в отработке языкового материала в конкретной речевой ситуации. И тут на помощь преподавателю приходят игры, которые помогают сделать процесс познания и усвоения нового материала более продуктивным. Повышается интерес обучающихся к тем аспектам, которые изначально могут показаться им скучными. К тому же, игровая форма даёт возможность более активно закрепить старые и приобрести новые речевые навыки и умения. Постоянная речевая активность и многократное повторение элементов речи, которые мотивируются игрой, не вызывают у обучающихся ощущения монотонности. Во время игры создаётся непринужденная атмосфера, которая способствует не только снятию языкового барьера, но и наиболее полной реализации коммуникативного потенциала обучающихся. Происходит актуализация нового материала и тех знаний, которые находятся в пассивном запасе.

Во время игры обучающиеся преодолевают многие психологические преграды, которые связаны с боязнью сделать ошибку или представить себя не лучшим образом перед другими. В процесс включаются все обучающиеся: и "сильные", и "слабые". Особенно это актуально для "слабых" обучающихся, навыки которых ниже среднего показателя в группе. Речевая деятельность обучающихся увеличивается, а преподаватель становится наблюдателем. Его главная цель – фиксировать ошибки с их дальнейшим анализом и возможностью исправления. Игра даёт возможность преподавателю в неформальной обстановке и минимальном стрессе для обучающихся оценить их знания.

При обучении русскому как иностранному большое распространение получили ролевые игры. Что же такое ролевая игра? Это, прежде всего, методический прием, который относится к группе активных способов обучения практическому владению иностранным (русским) языком. Во время ролевой игры происходит распределение обучающихся по ролям и разыгрывание ситуаций общения в соответствии с заданной темой. Создание реальных жизненных ситуаций даёт возможность преподавателю развивать устойчивый интерес к изучению

русского языка, а студенты получают возможность приобретать навыки в процессе совместной деятельности. Также ролевая игра развивает речь, речевой этикет, логическое мышление, способность находить ответы на поставленные вопросы и, что очень важно, умение общаться друг с другом.

В качестве положительных моментов следует отметить высокую мотивацию у обучающихся, удовольствие от проведения игры, эмоциональность, формирование определённых умений и навыков, в частности, умение применять полученные знания, а обсуждение после игры помогает закрепить эти умения и навыки.

Во время ролевой игры происходят многократные повторения с разнообразными вариациями, которые лучше усваиваются и надолго остаются в памяти обучающихся. Обучение без языка-посредника имеет очевидные преимущества: студенты вынуждены усваивать материал для участия в процессе коммуникации. Так, например, на кафедре РКИ в институте филологии, иностранных языков и медиакоммуникации ИГУ иностранным студентам предлагаются ситуации, с которыми они могут столкнуться в реальной жизни: "Приветствие и знакомство", "В общежитии", "В столовой", "В деканате", "В банке" и т.д.

Ролевые игры условно можно разделить на социально-бытовые и деловые. Целью социально-бытовых игр является формирование навыков и умений иноязычного общения в социально-бытовой сфере, совершенствование культуры поведения. При обучении профессиональному общению используются деловые игры.

Преподаватель предлагает реальные ситуации, с которыми студенты-иностранцы могут столкнуться в жизни, что формирует субъективную мотивацию. Появляется уверенность в своих силах и возможностях. Но следует отметить, что ведущая роль в развитии сюжета игры всегда принадлежит преподавателю, а её проведение требует тщательной подготовки. Преподавателю необходимо хорошо продумать сюжет игры, учитывая ранее изученный лексический и грамматический материал; дать обучающимся прослушать и повторить вместе с ними речевые модели, а также модели с пропущенными в ней лексическими единицами; трансформировать данные модели; смоделировать собственную речевую ситуацию. В зависимости от лексического и грамматического материала могут меняться цели занятия. Например, основная цель при изучении лексической темы "Продукты" и грамматической темы "Количественные числительные" будет заключаться в отработке полученных знаний и формировании речевых навыков по данным темам одновременно.

Ситуацию "В магазине" можно дать обучающимся при изучении тем "Еда", "Одежда". При изучении темы "Моя семья" можно разыграть ситуацию "Знакомство" и т. д.

Использование ролевых игр может быть рекомендовано при изучении следующих тем:

1. Знакомство. Приветствие.
2. Человек, его внешность и характер. Одежда.
3. Покупки (Покупаем продукты. В магазине одежды и т.д.)
4. Сфера услуг (Почта. Химчистка и т.д.)
5. Питание. (Ресторан. Кухня. Приготовление пищи)
6. Город. Ориентация в городе. Транспорт. Проблемы большого города.
7. Жильё (Квартира. Дом. Агентство недвижимости. Домашние дела)
8. Здоровье. Медицинское обслуживание.
9. Путешествия. Гостиница. Транспорт.
10. Увлечения. (Интересы. Спорт. Искусство. Музыка. Кино. Театр. Общественные места. Отдых и развлечения).
11. Беседа по интересам (Хобби).
12. В гостях. Приглашение. Этикет посещения гостей.
13. Обучение.
14. Работа. Поиски работы.
15. Государственные учреждения и организации. Информационные службы. (ОВИР, полиция, ГИБДД, банк, страхование и т.д.).

Данные темы и ситуации представлены в Государственных образовательных стандартах по обучению русскому языку как иностранному.

Следует помнить, что главное в интерактивном обучении состоит не только в организации учебного процесса таким образом, чтобы все студенты были вовлечены в процесс усвоения учебного материала, но и необходим обмен знаниями, идеями, потому что организация интерактивного обучения – это совместная учебная деятельность, в которой студент-иностранец является активным участником "диалога" культур. Когда иностранные студенты общаются между собой на занятиях, они не только выполняют определенные функции, у них появляется уверенность в том, что они могут общаться на иностранном (русском) языке, что повышает эффективность обучения.

Но необходимо учитывать, что, например, для студентов из Китая ролевые игры непривычны, потому что обучающиеся не расположены к импровизации. Это объясняется особенностями китайского менталитета. В Китае при обучении иностранным языкам основными видами речевой деятельности являются чтение, перевод и письмо, поэтому они не очень расположены к таким видам работ. Следовательно, китайских студентов необходимо постепенно вовлекать в интерактивную коммуникацию.

Студенты-иностранцы, которые только приехали в Россию, выполняют, прежде всего, роль студента подготовительного отделения, который оказывается в различных бытовых и учебных ситуациях. Особенность такой ролевой игры заключается в том, что студент играет самого себя. В результате происходит стимулирование обучающегося к активному участию в общении, формируется высокая мотивация к изучению языка. Поэтому чем глубже затронуты личные интересы, мысли, эмоции, тем сильнее желание высказаться на иностранном языке.

Благодаря разумному сочетанию игры с другими методическими приёмами на занятиях РКИ происходит качественное усвоение материала иностранными студентами.

Таким образом, являясь полноценной частью учебного процесса, игра является неотъемлемой частью методической организации учебного занятия и становится связующим звеном между реальным миром и процессом обучения.

Для эффективного обучения могут быть использованы следующие задания, представленные в форме игр:

1. Игра-анкета "Жизнь в этом городе".

Используя такого рода анкетирование, интересно обсудить впечатления студентов, полученные от проживания в вашей стране.

Задание. Закончите предложения. Расскажите, как вы чувствуете себя в Иркутске.

1. Моё первое впечатление в Иркутске – это ...
2. Когда я впервые приехал в Иркутск, мне показалось странным, что ...
3. В общем, иркутяне ...
4. По сравнению с моим родным городом Иркутск ...
5. Я обязательно посоветую своим друзьям посмотреть в Иркутске ...
6. Если бы я знал заранее, я бы взял с собой в Иркутск ...
7. Самое трудное для иностранцев в Иркутске – это ...
8. Если бы я был мэром Иркутска, я бы...

2. Игра-дискуссия "Согласны или нет".

Данная игра дает возможность наполнить её любым тематическим материалом и обсудить самые разные вопросы. Для этой игры нужно подготовить утверждения, к которым студенты будут выражать свое отношение. Пространство учебной аудитории условно делится на три части: "согласны", "не согласны", "частично согласны".

Преподаватель читает утверждение, например: "Маленьким детям надо запретить смотреть телевизор" или "Маленьким детям надо запретить пользоваться сотовым телефоном", "Компьютерные игры для дошкольников вредны". В зависимости от своего решения студент переходит в ту или иную часть аудитории. Затем образовавшимся группам дается время, чтобы обсудить свое мнение и привести аргументы в его пользу, и предлагается выступить с этими аргументами. В зависимости от характера утверждений эта игра может быть очень серьезной или, наоборот, смешной. В процессе игры могут проявляться культурные различия студентов из разных стран.

3. Игра "Сочиняем истории".

а) Группа получает лист с вертикально напечатанным на нём алфавитом. Задача – написать предложения, начинающиеся, соответственно, с данных букв. Но это должны быть не отдельные предложения, а связный текст с сюжетом. Группы могут сами придумать сюжет, он может быть связан с темой, которая изучается в данный момент. Например, "День влюблённых", "Путешествие в Антарктиду" и т. д. Обычно тексты получаются очень смешными.

б) Написать на доске начало истории. Оно должно быть очень простым. ("Поздний вечер. Я шла по тёмной улице. Было страшно. Вдруг кто-то закричал: "...") Один из студентов читает написанное вслух и затем продолжает, добавив предложение, логически связанное с написанным. Следующий студент говорит своё предложение и т. д. Можно предложить студентам подготовить собственные "начала". Эта игра интересна тем, что в её процессе обучающиеся внимательно слушают друг друга.

ЛИТЕРАТУРА

1. Азарина, Л.Е. Игры на уроках РКИ. Вестник ЦМО МГУ. Практикум. Центр международного образования МГУ имени М.В. Ломоносова. – 2009. – № 3. – С. 102-109.
2. Бим, И. Л. Модернизация структуры и содержания школьного языкового образования (ИЯ) // Иностранные языки в школе. – 2005. – № 8. – С. 2-6.
3. Козырева, Н. Ю. Ролевая игра как один из методов интерактивного обучения // Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Серия «Филология. Социальные коммуникации». – 2012. – Том 25 (64) №1. Часть №2. – С. 289-293.
4. Макшанцева, Н. В. Содержание коммуникативной компетенции при обучении РКИ // Актуальные проблемы социальной коммуникации. Материалы третьей Всероссийской научно-практической конференции. Нижний Новгород, 2012. – С. 447-449.
5. Манухина, Ю. В. Формирование социолингвистической компетенции в процессе овладения формулами речевого этикета: дис. ... канд. пед. наук: Ю. В. Манухина. Москва, 2006. – С. 32-33.
6. Нефедов, И. В., Хашхаян, М. А. Ролевая игра как способ формирования социолингвистической компетенции // Молодой ученый. – 2015. – №24. – С. 1138-1141.
7. Овчинникова, М. Ф. Методика формирования социолингвистической компетенции учащихся общеобразовательной школы: (английский язык, филологический профиль): дис.... канд. пед. наук: М. Ф. Овчинникова. – Улан-Удэ, 2008. – С. 28-29.
8. Сеница, Ю. А. Формирование социолингвистической компетенции в процессе обучения устному иноязычному общению студентов неязыковых вузов: (в контексте национальной культуры Франции): дис. ... канд. пед. наук: Ю. А. Сеница. – Москва, 2000. – С. 14.
9. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Strasbourg, 2001. – С. 118.

REFERENCES

1. Azarina, L.E. Igrы na urokah RKI. Vestnik CMO MGU. Praktikum. Centr mezhdunarodnogo obrazovanija MGU imeni M.V. Lomonosova. – 2009. – № 3. – S. 102-109.
2. Bim, I. L. Modernizacija struktury i sodержanija shkol'nogo jazykovogo obrazovanija (IJa) // Inostrannye jazyki v shkole. – 2005. – № 8. – S. 2-6.
3. Kozyreva, N. Ju. Rolevaja igra kak odin iz metodov interaktivnogo obuchenija // Uchenye zapiski Tavricheskogo nacional'nogo universiteta im. V.I. Vernadskogo. Serija «Filologija. Social'nye kommunikacii». – 2012. – Tom 25 (64) №1. Chast' №2. – S. 289-293.