

УДК 378.1

**Мария Александровна Федорова<sup>1</sup>,**  
кандидат филологических наук,  
Омский государственный технический университет  
(644050, Россия, г. Омск, пр-т Мира, 1),  
e-mail: sidorova\_ma79@mail.ru

**Ирина Николаевна Чурилова<sup>2</sup>,**  
кандидат филологических наук,  
Омский государственный технический университет  
(644050, Россия, г. Омск, пр-т Мира, 1),  
e-mail: semavla@mail.ru

### Игровые методы как средство оптимизации образовательного процесса при обучении РКИ во взрослой аудитории

За последние годы в связи с глобализацией образовательного пространства, осуществлением деловых и культурных контактов зарубежных стран с Россией потребность изучения русского языка как иностранного (РКИ) значительно возросла, кроме того, с новой остротой ставится вопрос о поиске эффективных способов усвоения изучаемых языков, в частности РКИ. Современные требования к обучению РКИ предполагают ориентацию на формирование языковых и речевых компетенций в условиях, максимально приближенных к условиям реального функционирования языка, а именно, в игре как универсальной деятельности в различных возрастных группах, в том числе, во взрослой аудитории. В статье представлены результаты изучения влияния игровых методов на эффективность образовательного процесса при обучении РКИ во взрослой аудитории. Проанализирован историко-педагогический опыт в сфере исследования, включая обзор подходов к соотношению игр и обучения, возможностей применения игровых заданий при обучении иностранному языку, а также особенностей обучения взрослых. Обозначены возможные проблемы при обучении взрослых РКИ. Представлены игровые методики (дидактические игры), игровые задания и игровые оболочки, способствующие оптимизации образовательного процесса при обучении РКИ во взрослой аудитории.

**Ключевые слова:** русский язык как иностранный, игровые методы, обучение взрослых, игровое задание, коммуникация, языковой уровень обучающихся

**Введение.** Объектом данного исследования выступает процесс обучения русскому языку как иностранному. Предмет исследования – возможности использования игровых методов при изучении РКИ во взрослой аудитории.

Исходя из вышесказанного, целью исследования является анализ существующих игровых методов в образовательном процессе при обучении РКИ во взрослой аудитории.

Задачи исследования:

1. Проанализировать психолого-педагогическую литературу по теме исследования.
2. Выявить возможные проблемы при обучении взрослых РКИ.
3. Изучить и подобрать примерные игровые методики (дидактические игры), игровые задания и игровые оболочки, способствующие оптимизации образовательного процесса при обучении РКИ во взрослой аудитории

Авторами дан анализ литературы, методологическое обоснование и сформулированы основные идеи работы. Представлен обзор литературы по проблеме исследования, включая обзор подходов к соотношению игр и обучения, возможностей применения игровых заданий при обучении иностранному языку, а также особенностей обучения взрослых. Приведены примеры

игровых заданий, использование которых является эффективным при оптимизации процесса преподавания РКИ во взрослой аудитории.

#### **Методология и методы исследования.**

Педагогические методы принято подразделять на пассивные и активные. Современным воплощением активных методов являются интерактивные методы, включая игровые.

По Д. Б. Эльконину, «человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [11, с. 20].

А. Н. Щукин даёт следующее определение игры: «Игра – это форма деятельности в условиях ситуаций, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта» [10, с. 111].

Выделяют *собственно игру* и *игру дидактическую*, специально созданную или приспособленную для целей обучения. Признаки дидактической игры: преднамеренность, планируемость, наличие учебной цели и предполагаемого результата.

Среди функций игры выделяют следующие: обучающую, развлекательную, коммуникативную, релаксационную, психотехническую. При этом отмечается, что одна и та же игра может выступать в нескольких функциях.

<sup>1</sup> М. А. Федорова собирает, анализирует, систематизирует материалы исследования и оформляет статью.

<sup>2</sup> И. Н. Чурилова собирает, анализирует, систематизирует материалы исследования и оформляет статью.

Кроме того, в методике преподавания иностранных языков используются понятия «*игровые задания*» и «*игровая оболочка*». Понятие «игровое задание» предполагает, что, по сути, любое задание при обучении иностранному языку можно сделать игровым, например, внести элемент состязательности. Под игровой оболочкой понимается игровая форма, которая может быть наполнена различным содержанием и даёт педагогу простор для творчества. К игровым оболочкам можно отнести кроссворды, «глухой телефон», задания типа «найди слово» (см. задание «глаголы играют в прятки»).

По формам организации дидактические игры могут быть:

- индивидуальные;
- фронтальные;
- парные;
- групповые.

Последние две подгруппы наиболее точно воспроизводят условия естественной коммуникации [6].

Понятие «андрогики» появилось в 1833 году благодаря А. Каппу, немецкому учёному, занимавшемуся историей педагогики. В широком смысле это наука о личностной самореализации человека на протяжении жизни. Андрогики должна помогать человеку найти своё место в жизни, раскрыть свои способности, при этом не обязательно в молодом возрасте, возможно, это произойдёт постепенно.

Взрослость как период занимает три четверти жизни человека. Понятие взрослости является скорее психологическим, чем возрастным. Принято выделять следующие отличия детства от взрослости:

– Соотношение в развитии человека возрастных и индивидуальных качеств. Как справедливо отмечено, «во взрослом онтогенезе на первый план выходят индивидуальные особенности человека» [12].

– Взрослый реализует как в профессиональной, так и в повседневной жизни личное отношение, то есть не способен осуществлять какую-то деятельность отчуждённо, не осознав её.

– Способность задавать себе зону ближайшего развития: «качественное отличие психологически взрослых людей от детей состоит в том, что они не только могут, но и постоянно создают для себя условия, при которых вынуждены решать, выполнять, справляться с заданиями, представляющими для них трудности».

Именно последняя особенность требует от педагога, занимающегося образованием взрослых, особого мастерства, способности подстроиться под интересы обучающихся. Необходимо учитывать направление подготовки, специальность, а также форму обучения [5]. Особый подход требуется при освоении специальных терминологий, поскольку в современных условиях

подготовки специалистов особое значение приобретает терминологическая грамотность, именно специальная терминология – это источник получения и передачи знаний, инструмент освоения специальностей, путь к взаимопониманию и сотрудничеству [9].

Наиболее часто иностранные языки изучают те взрослые, которые являются студентами. Студенческий возраст (18–25 лет) – это, «скорее, начальное звено в цепи зрелых возрастов, чем заключительное в цепи периодов детского развития» [3, с. 255]. Студент является особым субъектом учебной деятельности, как с социально-психологической, так и с психолого-педагогической точки зрения. Как отмечает И. А. Зимняя, «в социально-психологическом аспекте студенчество по сравнению с другими группами населения отличается наиболее высоким образовательным уровнем, наиболее активным потреблением культуры и высоким уровнем познавательной мотивации», из чего следует необходимость в педагогическом общении относиться к каждому студенту как к партнёру.

Таким образом, выделяют несколько правил обучения взрослых:

– создание особой среды, предполагающей не передачу знаний от обучающего к обучающимся, а обмен знаниями, информацией, что обуславливает более индивидуальный характер обучения;

– предпочтительное использование микрогрупповых форм работы с основой не на личные предпочтения, а на профессиональные интересы, проблемы;

– создание условий для разного вида общения при обучении: использование не только самостоятельной формы работы, но и живого общения с педагогом, с профессионалом.

Учитывая перечисленные выше правила, отметим, что игровые задания способствуют выполнению каждого из них: их можно использовать на любом этапе и при разных формах обучения, с обучающимися любого уровня.

Существуют особые рекомендации по использованию игры на уроках РКИ, при этом неважно, в какой аудитории – детской или взрослой – проводится игра. К таким рекомендациям относят следующие: игра должна соответствовать теме занятия, нежелательно проводить игру для изучения нового материала, учащиеся должны быть «настроены» на игру (участвовать в ней добровольно), игра должна быть хорошо подготовлена и организована. Должны быть продуманы призы как победителям, так и проигравшим, преподавателю не стоит вмешиваться в ход игры. Основное правило использования игр – их соответствие поставленной цели с учётом как ближайшей, так и дальнейшей перспективы [4]. При этом цель игры и цель преподавателя не являются одним и тем же. Кроме того,

как считает Н. Б. Битехтина, игровые задания (ИЗ) целесообразно вводить на всех этапах работы над темой [2].

Игровые задания можно разделить на три основные группы:

- некоммуникативные;
- предкоммуникативные;
- коммуникативные [Там же].

(Похожее деление находим у Л. С. Крюковой на игры, развивающие или языковые, а также коммуникативные навыки).

Некоммуникативные ИЗ служат для отработки языковых форм и речевых моделей, лексического материала, для формирования различных речевых механизмов. Само их название говорит об отсутствии речевой задачи.

К игровым предкоммуникативным заданиям относятся задания для отработки речевых шагов, диалогического взаимодействия. Это своеобразный переход от овладения языком к овладению речевым общением. Обычно это составление диалогов по заданной модели или ситуации, составление словесных портретов.

В коммуникативных игровых заданиях предполагается, что достижение речевой задачи осуществляется при самостоятельном выборе обучающимся арсенала языковых и речевых средств. К ИЗ такого типа относятся ток-шоу, постановка пьес, участие в конкурсах на лучшего докладчика, ролевые и деловые игры.

**Результаты исследования и их обсуждение.** Рассмотрим некоторые примеры игровых заданий и игровых оболочек, которые можно использовать во взрослой аудитории при обучении русскому языку как неродному. Большая часть примеров взята из книги А. А. Акишиной «Русский язык в играх», а также из статьи Н. Б. Битехтиной «Игровые задания в обучении русскому языку как неродному» [2]. Некоторые задания взяты из практики авторов.

### **Некоммуникативные игровые задания**

#### *«Буква потерялась»*

В игре нужно восстановить вывески, повреждённые ветром, то есть вставить пропущенную букву.

#### *«Глаголы играют в прятки»*

(по А. А. Акишиной)

Найти 10 глаголов на поле с буквами.

Скорее, это игровая оболочка. Можно менять части речи, а можно задавать темы для поиска слов.

#### *«Снежный ком»*

Является игровой оболочкой, знакомой многим преподавателям иностранных языков. В игре выбирается тема, на которую учащиеся должны называть слова. При этом каждый следующий участник игры называет слово/слова предыдущих участников. Игра идёт «по нарастающей». Участник, не сумевший повторить пра-

вильно, выбывает из игры. Можно задавать не тему, а начало предложения, например, Я люблю путешествовать, потому что...

#### *«Словесный марафон»*

2–3 командам (парам) готовится одинаковый отрывок из текста и кладётся на расстоянии на парту. Один человек, «Пишущий», сидит за партией, второй, «Читающий», подбегает к тексту, пытается запомнить отрывок (словосочетание, предложение), возвращается к партнёру и диктует ему этот отрывок. Так нужно продиктовать весь текст. Игра ведётся на время или заканчивается тогда, когда одна из команд будет готова. Задача: не только быть первыми, но и написать текст правильно. В середине текста можно поменяться местами.

### **Предкоммуникативные игровые задания**

#### *Варианты игры «Буква потерялась»*

Восстановить новостной текст (например, стёрлась страничка в газете), восстановить текст телеграммы – скорее, будет относиться к предкоммуникативным ИЗ.

#### *«Три прилагательных»*

Обучающийся пишет на листке 3 прилагательных, которые его характеризуют. Ведущий собирает карточки, зачитывает их по очереди. Учащиеся должны отгадать, о ком идёт речь. Для этой игры участники группы должны хорошо знать друг друга.

#### *«Домино»*

(игровая оболочка)

- Подобрать глагол к существительному.
- Подобрать синонимы / антонимы.
- Подобрать наречия к глаголу (по А. А. Акишиной), например «читать – выразительно», «работать – усердно».
- Составить сложные слова (по А. А. Акишиной).

Правила игр подробно описаны составителями: «Словесный портрет» [2, с. 46–47] «Телефон» [Там же, с. 45–46], игра на прошедшее время «Дедушка вспоминает», «Новоселье» (рассказать, какие предметы мебели куда поставим). По типу игры «Словесный портрет» можно организовать игру «Угадай, кто ты»: на спину игрокам прикрепляется имя известного человека. Игроки свободно передвигаются по классу и задают вопросы об этом человеке. По ответам одноклассников они должны угадать имя звезды (художника, писателя, певца).

Игра «Знакомство» по типу интервью проходит с использованием карточек следующего вида [12, с. 16]:

Имя	3 вещи, которые я люблю (люблю делать)
Семья	
Хобби	3 вещи, которые я не люблю (не люблю делать)
Я бы хотел (заняться...)	

Игра проходит в парах, участники задают друг другу вопросы и заносят ответы в карточки (можно писать в свою – о себе или в карточку партнёра – о нём).

К предкоммуникативным относятся также задания на основе работы с *песнями* (вставить пропущенные слова) и игровая оболочка «*Делаем газету*» (из уже готовых материалов: подобрать заголовки, расположить новости и др.).

#### **Коммуникативные игровые задания**

*Ролевые игры* типа «звонок в компанию по объявлению о вакансии», «кейс-стади», «корзина руководителя» [1].

*Командные игры*: КВН, а также всемирно известные игры на основе телевизионных версий: «Сто к одному», «Пойми меня». Учитывая, что такая игра требует серьёзной подготовки, а также может затянуться по времени, рекомендуется сократить её до 1–2 конкурсов, её можно проводить по окончании изучения какой-либо темы.

#### *Этюды*

(по Н. Б. Битехтиной)

Из нашей практики: нужно решить, куда отправиться в путешествие на 1–2 недели.

Обсудите, куда сходить на выходных с семьёй.

Вы собираетесь в путешествие семьёй (можно выбрать страну/город). Обсудите, чем вы там займётесь, что посетите.

*Этюды с опорой на прочитанную книгу, фильм*  
(по Н. Б. Битехтиной)

Для взрослой аудитории могут быть выбраны известные российские или советские филь-

мы или фильмы, которые учащиеся смотрели в курсе РКИ. Им предлагается разыграть сцену из фильма или немного изменить её и тоже разыграть [2, с. 57].

#### *Ток-шоу*

Для взрослых подбираются соответствующие темы: семейные отношения, здоровый образ жизни, профессиональные темы.

#### *Деловые игры*

Проводятся конференции, профессиональные конкурсы (на лучший доклад, на лучшую экскурсию, на лучший проект развлекательного конкурса, зоны отдыха, на лучший тост и т. д.).

**Заключение.** Таким образом, в работе рассмотрены следующие вопросы: особенности обучения взрослых, роль игры в обучении, игровые методики в преподавании русского языка как иностранного в обучении взрослых. Приведены примеры некоммуникативных, предкоммуникативных и коммуникативных игровых заданий.

Выявлено, что при отборе коммуникативных заданий для проведения занятия по РКИ следует учитывать:

- 1) языковой уровень обучающихся;
- 2) психологический возраст;
- 3) другие психологические характеристики: темперамент, особенности восприятия, особенности поведения (обучения) в группе;
- 4) условия обучения: урочная деятельность или самостоятельная работа.

При использовании игровых технологий обучения наибольшее внимание должно быть уделено именно внутренней мотивации обучающихся.

#### **Список литературы**

1. Батраева О. М., Бимурзина И. В. Интенсивные методы и технологии в преподавании РКИ // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, окт. 2011 г.). Челябинск: Два комсомольца, 2011. Т. 2. С. 62–64.
2. Битехтина Н. Б. Игровые задания в обучении русскому языку как неродному // Сборник научно-образовательных материалов для учителей русского языка московских школ / сост. Н. В. Кулибина. М.: Гос. ИРЯ им. А. С. Пушкина, 2010. С. 23–60.
3. Выготский Л. С. Детская психология // Собрания сочинений: в 6 т. Т. 4. М.: Педагогика, 1984. 432 с.
4. Гренарова Р. Применение игр на уроках русского языка // Русский язык как иностранный и методика его преподавания: XXI век. М.: МПГУ. 2007. Ч. 1. С. 75–76.
5. Клэстер А. М. Детальное изучение текстового профессионально ориентированного материала в процессе преподавания иностранного языка в техническом вузе // Роль Сибири в поликультурном и многоязычном мире современного евразийского пространства: материалы междунар. науч. конф. (23–25 окт. 2015 г.): в 2 ч. Ч. 2. Омск, 2015. С. 89–93.
6. Москалева О. Н. Разработка и использование компьютерных игр в самостоятельной работе по русскому языку как иностранному: базовый уровень: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. М., 2004. 207 с.
7. Психологические особенности взрослых [Электронный ресурс] // Психология взрослого человека. Особенности обучения взрослых людей. Режим доступа: <http://www.grandars.ru/college/psihologiya/psihologiya-vzroslogo> (дата обращения: 06.06.2017).
8. Хавронина С. А. Говорите по-русски. М.: Русский язык-Медиа, 2006, 257 с.
9. Чурилова И. Н. Профессиональная терминология как средство профессиональной коммуникации в подготовке специалистов в области театрального искусства // Вестник науки Сибири. 2015. № 1. С. 223–229.
10. Щукин А. Н. Современные интенсивные методы и технологии обучения иностранным языкам. М.: Икар, 2008. 114 с.
11. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Владос, 1999. 360 с.
12. Klippe IF. Keep talking. Cambridge: Cambridge University Press, 1985. 460 p.

**Статья поступила в редакцию 20.06.2017; принята к публикации 05.09.2017**

**Библиографическое описание статьи**

Федорова М. А., Чурилова И. Н. Игровые методы как средство оптимизации образовательного процесса при обучении РКИ во взрослой аудитории // Учёные записки ЗабГУ. Сер. Профессиональное образование, теория и методика обучения. 2017. Т. 12, № 6. С. 110–114.

**Maria A. Fedorova<sup>1</sup>,**

*Candidate of Philology,*

*Omsk State Technical University*

*(11 Mira pr., Omsk, 644050, Russia),*

*e-mail: sidorova\_ma79@mail.ru*

**Irina N. Churilova<sup>2</sup>**

*Candidate of Philology,*

*Omsk State Technical University*

*(11, Mira pr., Omsk, 644050, Russia),*

*e-mail: semavla@mail.ru*

### **Games as a Way of Optimizing the Educational Process While Teaching Russian as a Foreign Language to Adults**

In recent years, taking into consideration the globalization of the educational space, the implementation of business and cultural contacts between foreign countries and the Russian Federation, the necessity to study Russian as a foreign language has increased significantly, as well as the issue of finding effective ways of language acquisition, of Russian as a foreign language (RFL) in particular, gains renewed relevance. Modern requirements for RFL training suggest an orientation toward the formation of linguistic and speech competencies in the conditions that are as close as possible to the conditions of real language functioning, namely, in the game as a universal activity in different age groups, including the adult audience. The article presents the results of studying the influence of game methods on the educational process effectiveness while teaching RFL to adults. It analyzes the historical and pedagogical experience in the field of research, including the review of approaches to the correlation of games and learning, the possibilities of using game tasks in foreign language teaching, as well as adult learning peculiarities. It identifies possible problems while teaching Russian as a foreign language to adults and presents game methods (didactic games), game tasks and game shells that contribute to the optimization of the educational process while teaching Russian as a foreign language to adults.

**Keywords:** Russian as a foreign language, game methods, adult education, game task, communication, learners' linguistic level

### **References**

1. Batraeva O. M., Bimurzina I. V. Intensivnye metody i tekhnologii v prepodavanii RKI // Pedagogika: traditsii i innovatsii: materialy mezhdunar. nauch. konf. (g. Chelyabinsk, okt. 2011 g.). Chelyabinsk: Dva komsomol'tsa, 2011. T. 2. S. 62–64.
2. Bitekhtina N. B. Igrovye zadaniya v obuchenii russkomu yazyku kak nerodnomu // Sbornik nauchno-obrazovatel'nykh materialov dlya uchitelei russkogo yazyka moskovskikh shkol / sost. N. V. Kulibina. M.: Gos. IRYa im. A. S. Pushkina, 2010. S. 23–60.
3. Vygotskii L. S. Detskaya psikhologiya // Sobraniya sochinenii: v 6 t. T. 4. M.: Pedagogika, 1984. 432 s.
4. Grenarova R. Primenenie igr na urokakh russkogo yazyka // Russkii yazyk kak inostrannyi i metodika ego prepodavaniya: XXI vek. M.: MPG.U. 2007. Ch. 1. S. 75–76.
5. Klester A. M. Detal'noe izuchenie tekstovogo professional'no orientirovannogo materiala v protsesse prepodavaniya inostrannogo yazyka v tekhnicheskom vuze // Rol' Sibiri v polikul'turnom i mnogoyazychnom mire sovremennogo evraziiskogo prostranstva: materialy mezhdunar. nauch. konf. (23–25 okt. 2015 g.): v 2 ch. Ch. 2. Omsk, 2015. S. 89–93.
6. Moskaleva O. N. Razrabotka i ispol'zovanie komp'yuternykh igr v samostoyatel'noi rabote po russkomu yazyku kak inostrannomu: bazovyi uroven': dis. ... kand. ped. nauk: 13.00.02. M., 2004. 207 s.
7. Psikhologicheskie osobennosti vzroslykh [Elektronnyi resurs] // Psikhologiya vzroslogo cheloveka. Osobennosti obucheniya vzroslykh lyudei. Rezhim dostupa: <http://www.grandars.ru/college/psihologiya/psihologiya-vzroslogo> (data obrashcheniya: 06.06.2017).
8. Khavronina S. A. Govorite po-russki. M.: Russkiiyazyk-Media, 2006. 257 s.
9. Churilova I. N. Professional'naya terminologiya kak sredstvo professional'noi kommunikatsii v podgotovke spetsialistov v oblasti teatral'nogo iskusstva // Vestnik nauki Sibiri. 2015. № 1. S. 223–229.
10. Shchukin A. N. Sovremennye intensivnye metody i tekhnologii obucheniya inostrannym yazykam. M.: Ikar, 2008. 114 s.
11. El'konin D. B. Psikhologiya igry. M.: Vldos, 1999. 360 s.
12. Klippe IF. Keep talking. Cambridge: Cambridge University Press, 1985. 460 p.

**Received: June 20, 2017; accepted for publication: September 05, 2017**

### **Reference to the article**

Fedorova M. A., Churilova I. N. Games as a Way of Optimizing the Educational Process While Teaching Russian as a Foreign Language to Adults // Scholarly Notes of Transbaikal State University. Series Professional Education, Theory and Methodology of Teaching. 2017. Vol. 12, No. 6. PP. 110–114.

<sup>1</sup> M. A. Fedorova collects, analyzes, systematizes research materials and completes the article.

<sup>2</sup> I. N. Churilova collects, analyzes, systematizes research materials and completes the article.