

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНО
ОРИЕНТИРОВАННОМУ РУССКОМУ ЯЗЫКУ В ВУЗЕ
GAME AS A TECHNIQUE IN TEACHING RUSSIAN FOR SPECIFIC
PROFESSIONAL PURPOSES AT THE UNIVERSITY**

Аннотация: в статье излагаются принципы использования игровых технологий в процессе преподавания русского языка для профессиональных целей в вузе; приводится материал, отражающий личностно-центрированный характер и творческий потенциал анализируемой методики.

Abstract: the article deals with the principles of didactic games in the process of Russian language teaching. Theoretical and practical aspects of the given methodology, represented in the article, are related to its personality-centered approach and creativity.

Ключевые слова: игровые технологии, креативность, высшая школа, активизация, личностно-центрированный подход.

Keywords: game, creativity, higher education, stirring up, personality-centered approach.

Значение педагогической игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях, однако в высшей школе она применяется гораздо реже. Возможно, ее использованию на этом этапе обучения препятствует сложившаяся система стереотипов; как правило, в вузах популярны в основном деловые игры типа case-study. По нашему мнению, игровые технологии во всем их разнообразии вполне применимы и к обучению русскому языку в вузе, т.к. многие исследователи, в частности, Г.К. Селевко, относят их к числу педагогических технологий на основе активизации и интенсификации деятельности обучаемых [Селевко 1998].

В целом, в современной высшей школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- Как элемент более общей технологии;
- В качестве урока или его части (введение, контроль);
- В качестве элемента внеаудиторной работы по популяризации читаемого курса.

«Личностно-центрированное обучение в иноязычном образовании вносит кардинальные изменения в технологии образования, которыми преимущественно становятся интеллектуально-творческие и интерактивные методы, «задачные» и проблемные формы организации и стимулирования индивидуальной и коллективной деятельности учащихся», - отмечает С.С. Кунанбаева [Кунанбаева 2005: 136]. Все, сказанное выше, в полной мере применимо не только к иностранному, но и к русскому языку, т.к. для русскоязычной аудитории казахстанского вуза реализация личностно-центрированного обучения осуществляется с помощью аналогичных методов и методик. Курс русского языка как дисциплина, преподаваемая на русском отделении казахстанских университетов, ставит своей целью выработку как коммуникативной компетенции студентов, так и освоение ими ряда правил и норм, в число которых входит

орфографическая и пунктуационная грамотность, умение воссоздавать содержание текстов различной тематики не только в ходе устного общения, но и на письме, умение продуцировать тексты различной стилистической принадлежности. В ходе изучения данной дисциплины студенты

- Получают теоретические знания о правилах и нормах русского языка;
- Реализуют данные знания в ходе выполнения набора заданий;
- Используют полученные навыки в ходе осуществления коммуникации в устной и письменной форме.

По нашему мнению, данные цели могут быть достигнуты в полной мере при использовании игровых, творческих методик (акцентируем внимание и на том, что игра может быть применена и при изучении достаточно сложных теоретических понятий).

Для того, чтобы оценить возможность применения данных технологий в целях популяризации русского языка и литературы, а также развития креативности студентов как в рамках учебной деятельности, так и во внеаудиторной работе, представляется необходимым рассмотреть само понятие «игровые педагогические технологии». Оно включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Как указывают отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

- Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
- Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
- Учебный материал используется в качестве ее средства.
- В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую.
- Успешное выполнение педагогического задания связывается с игровым результатом.

Игра – школа в сфере будущей профессии, но вместе с тем она является и школой человеческих отношений. Но от обычной школы она отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, не подозревает о том, что чему-то учится. В обычной школе нетрудно указать источник знаний. Это учитель - лицо обучающее. Процесс обучения может вестись в форме монолога (учитель объясняет, ученик слушает), и в форме диалога (либо ученик задает вопрос учителю, если он что-то не понял и в состоянии это зафиксировать), либо учитель опрашивает учеников с целью контроля. В игре нет легко распознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна.

Как педагогический феномен культуры игра может быть охарактеризована с разных сторон.

1) Так, игра имеет *социокультурное* назначение. Она является сильнейшим средством социализации учащегося, т.к. включает в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры.

2) В связи с этим следует подчеркнуть, что игры *национальны* и в то же время *интернациональны*, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность

моделировать разные ситуации жизни, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

3) Кроме того, игра важна для человека как сфера, в которой он реализуется как личность. Это – что особенно важно для введения ролевых игр в преподавание русского языка, в особенности на младшем этапе – деятельность *коммуникативная*, которая вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество – коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей.

4) Игра обладает своеобразной предсказательностью, т.к. является «полем самовыражения». Любой человек, включаясь в игру, вольно или невольно стремится максимально проявить свои *творческие возможности*.

5) Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, которые возникают у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Д.Б. Эльконин писал, что эффект *игровой терапии* определяется практикой новых социальных отношений, которые ребенок получает в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослыми, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту. Это особенно отчетливо проявляется на уроках русского языка в иноязычной аудитории, т.к. игровая терапия (по Д.Б. Эльконину) помогает преодолеть скованность, возникающую на ранних этапах изучения русского языка как неродного при попытках выразить свою мысль, осуществить хотя бы самое элементарное общение на данном языке. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют [Эльконин 1978].

б) Игра сочетает в себе учебную и развлекательную функции. Последняя связана с созданием комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов. Развлечение в играх всегда сопряжено с поиском, так как «игра обладает магией, способной давать пищу фантазии...» [Кукушин 2003: 54].

Игровые формы обучения дают возможность использовать различные способы *мотивации*. Так, учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, помимо освоения каких-либо речевых образцов на русском языке, учатся общению, учатся учитывать мнение товарищей. При решении коллективных задач используются разные возможности учащихся; дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных товарищей. Таким образом, приходит осознание личностной ценности каждого участника игры, и, если говорить шире, каждого учащегося, а затем – и каждого человека. Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют и укреплению межличностных отношений. Познавательные мотивы игры заключаются, во-первых, в том, что каждая игра имеет близкий результат, стимулирует учащихся к достижению цели. В игре ученики изначально равны, нет ни отличников, ни троечников, есть исполнители тех или иных ролей. Результат зависит только от «игрока», уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера. Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения, так как учащиеся «примеряют» социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого процесса. В игре есть успех, но нет ощутимых, бьющих по самолюбию неудач. Неудача воспринимается не как личное поражение, а как фактор, стимулирующий познавательную деятельность, желание «взять реванш».

В процессе преподавания русского языка в вузе с использованием игровых технологий необходимо использовать цели нескольких уровней, взаимосвязанных друг с другом, в число которых входит:

- Получение удовольствия от самого процесса игры. В этой цели отражена установка, определяющая готовность учащегося к любой активности, если она приносит радость;

- Функциональная цель, связанная с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей;

- Цель, связанная с воплощением творческих задач игры – разгадать, распутать, добиться результата и пр.

В нашей практике, как в процессе преподавания русского языка в рамках установленного Рабочим учебным планом объема, так и в ходе внеаудиторной деятельности, наиболее часто использовалась такая форма игры, как соревнование по типу КВН (иные формы игры будут упомянуты нами ниже). К числу ее достоинств можно отнести следующие характеристики: это современная образовательная технология, построенная:

- на деятельностной основе;
- на концептуальной основе;
- на проблемной основе;
- на личностно-смысловой основе;
- на диалоговой основе;
- на ситуативной основе.

Все эти элементы способствуют как активному включению студентов в учебный процесс, так и активизации внеаудиторной работы. К числу таких форм внеаудиторной работы относится, в частности, ставшее традиционным для университетов Республики Казахстан проведение Недели языков народов Казахстана. Именно в рамках этого мероприятия использование игр по типу КВН является наиболее продуктивной формой популяризации русского языка наряду с одновременным развитием фоновых знаний студентов (что также можно считать одной из главных проблем современной образовательной системы). В материалах, которые применяются в ходе КВН, нами выдерживался принцип возрастающей сложности, что также способствовало логическому структурированию игры и позволяло выстраивать взаимодействие между членами команды по принципу возрастания вовлеченности в процесс игры. К числу безусловных достоинств игры следует отнести и то, что в ней отсутствует элемент принуждения, а также стрессовый элемент, неизбежно сопровождающий любую проверку знаний, умений и навыков.

Выше уже говорилось о разнообразии и богатстве форм педагогической игры. Отметим, что использование игр типа «эстафета», «конкурс» (в том числе – конкурс на исправление ошибок, так называемый «конкурс «Корректор»») позволяет вовлечь в процесс работы всех студентов и в то же время дает возможность избежать прямого указания на конкретные ошибки конкретного студента. Таким образом, персонализированное начало сочетается в игровых технологиях с кажущейся «анонимностью», что позволяет студентам обрести необходимый опыт самокоррекции.

В качестве примера заданий для эстафеты приведем игровые упражнения, использовавшиеся нами в ходе практического занятия по теме «Имя числительное. Лексико-грамматические разряды и категории»:

1. Выберите из предложенных групп числительные:
 - 1) Тройка, троечник, три, трижды, третий, троится, третичный.
 - 2) Восьмеричный, восьмерка, восьмеро, восьмой.
 - 3) Десятка, десятичный, десяток, десятый, и т.д.

Количество заданий подбирается нами таким образом, чтобы каждый член команды мог совершить выбор, т.е. сколько членов команды, столько и групп, содержащих числительные.

2. Выберите числительные. Запишите порядковые и количественные числительные в таблицу:

Порядковые числительные	Количественные числительные

четыре, девятка, четырежды, четвертый, сто, сотня, сотый, девяносто, девятый, десятка, тринадцатый, четверка.

Эстафета может включать в себя и задания, ориентированные на грамматико-стилистические аспекты, ср.:

1. Запишите числительные словами, поставив существительные в нужной форме:

2(стол), 5(окно), 7 (дневник), 15 (черешня), 21 (миллион), 58 (село), 96 (деревня).

2. Просклоняйте числительные **342, 1296, 135**. В процессе выполнения этого задания каждому из участников необходимо записать одну из падежных форм числительных (роль преподавателя здесь может заключаться в том, чтобы регулировать данный процесс, т.е. по возможности исключить запись одной и той же формы одним и тем же студентом).

3. Распределите данные числительные по колонкам таблицы:

Простые	Сложные	Составные

Двенадцать, пятьсот семьдесят два, три, сорок, пятьдесят один, тридцать пятый, восемнадцатый, сто четыре, четыреста, девятьсот восемнадцать, трехсотый, двадцать девять, четырнадцать, и т.д.

В ходе конкурса «Корректор» командам предлагается аутентичный текст (источником, как правило, служат Интернет-ресурсы, содержащие значительное количество отрицательного языкового материала). Конечно, конкурс такого рода, как правило, не может быть привязан к конкретной теме (т.к. стилистические ошибки, содержащиеся в аутентичном тексте, обычно характеризуются разноплановостью); он может быть использован в ходе обобщающих занятий по стилистике русского языка. Ср.: *Иногда хочется спрятаться, забиться в угол, чтобы не выполнять многообразных сложных ложных трюков общения, обмениваясь взглядами, жестами, вольной или невольной мимикой, пользуясь ненадежными инструментами взаимодействия – да, именно так, обмена. Все в круговороте взаимодействий подчинено и служит некому никем несформулированному, но отчего-то прижившемуся, всеобщему правилу ставшему законом – законом взаимодействия, который из-за безразличия (неумения различать, разбираться в многообразии) и небрежности (не бережного отношения к многообразию) легко переходит в категорию самообмана и взаимодействия. Уже очень много лет люди пытаются разобраться в многообразии с пользой для себя – обозначают и фиксируют значительное, открывают и пишут законы – чтобы избежать заблуждений, войн и отмищений, но при этом создают и накапливают горы многообразнейшего мусора [ИП].* В ходе первого этапа конкурса команды просто выявляют ошибки, допущенные автором (правильность на этом этапе может быть определена с помощью самопроверки); второй этап - предложение различных способов исправления ошибок - предполагает вариативность решений, проявляющуюся как в ходе совместной работы членов команды, так и в ходе сопоставления результатов, полученных командами-соперниками.

Хотелось бы подчеркнуть, что игровые технологии позволяют поднять познавательный интерес студентов не только в ходе обучения практическим навыкам в сфере владения русским языком, но и в процессе преподавания теоретических аспектов, в частности, курса «Современный русский литературный язык». В качестве примера приведем игру, использованную нами при изучении темы «Односоставные предложения: особенности семантики и структуры». Следует отметить, что при формировании профессиональной компетенции будущих переводчиков/преподавателей иностранного языка (а данный курс включен в учебный план данных специальностей) немаловажным фактором является отсутствие точных аналогов данных структур, например, в английском языке, наиболее популярном на сегодняшний день в Казахстане как в сфере переводческой деятельности, так и в сфере обучения иностранным языкам. Поэтому как будущий переводчик, так и будущий преподаватель должен уметь учитывать потенциал данных конструкций и использовать их в процессе воссоздания текстов в переводе. Подчеркнем также, что использование соревнования по типу КВН позволяет передать преподавателю роль арбитра, предоставить студентам возможность само- и взаимопроверки, что также служит целям улучшения атмосферы в учебной группе, и, с другой стороны – помогает в сложном процессе популяризации русского языка как в аспекте практики, так и в аспекте теории. При подготовке игровых заданий, приводимых ниже, нами были использованы материалы пособия А.А. Камыниной, К.И. Мишиной и др. «Лабораторные работы по русскому языку» [Камынина и др. 1984]

Начало игры характеризуется достаточно обобщенным вопросом, охватывающим специфику данного типа синтаксических конструкций: *Докажите, что включение подлежащих в данные предложения нецелесообразно. Определите формы глаголов-сказуемых.* В качестве материала для работы в данном случае взяты предложения определенно-личного типа, ср.:

1. Берегите наш язык, наш прекрасный русский язык, этот вклад, это достояние, переданное нам нашими предками.
2. Давайте восклицать, друг другом восхищаться.
3. Не будем придавать значения злословью.
4. Как есть, все принимаю.
5. Готов идти по выбитым следам.

На следующем этапе студентам предлагается достаточно традиционная задача: выявить односоставные предложения (*Где односоставные предложения?*); в то же время эмоциональный фон и активность резко поднимаются за счет сотрудничества в ходе решения задачи и временного лимита (не более 1 минуты):

- 1) *Всех жителей королевства пригласили во дворец на ежегодный бал.*
- 2) *Все незамужние девушки начали готовиться к балу.*
- 3) *Платьев понашили! Туфельки понакупили!*
- 4) *В общем, кучу денег потратили.*
- 5) *Но ведь не станешь красавицей в одночасье!*
- 6) *Прогодали барышни, не смогли получить принца в женихи.*

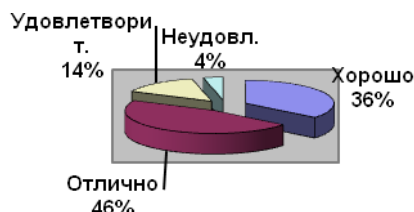
«Нейтральность» преподавателя, ведущего игру, обеспечивается предоставлением «ключа»: таким образом, студенты могут осуществить самопроверку и взаимопроверку; преподаватель же, как указывалось выше, будет играть роль арбитра и – при необходимости – консультанта.

На следующем этапе дается творческое задание, предполагающее формулировку предложений и определение типа (лаконичная формулировка в ходе игры - *закончите предложения; тип -?*):

- *По радио сообщили...*
- *В газетах пишут...*
- *Говорят...*
- *Отдают в чужие руки...*
- *На собрании утвердили...*
- На наш взгляд, большим креативным потенциалом обладают задания на
- преобразования; помимо этого, задания такого рода дают возможность вариативных решений и использования богатства синтаксических структур русского языка, что свидетельствует о высокой степени владения его ресурсами, и, в свою очередь, - о сформированности компетенции специалистов: *подберите соотносительные двусоставные предложения.*
- Далее, т.к. игра строится по принципу нарастающей сложности, нами применяются такие задания, как *составьте предложения по данным формам, определите их тип:*
- *Глагол 3 лица единственного числа.*
- *Слово категории состояния+инфинитив.*
- *Глагол условного наклонения множественного числа.*
- *Глагол 3 лица множественного числа.*
- *Существительное в именительном падеже + частица ВОТ*
- *Глагол 2 лица единственного числа настоящего/будущего времени.*
- На завершающем этапе мы даем семантические характеристики предложений, на основании которых команды составляют их и определяют их тип (при этом также действует временной лимит, позволяющий обеспечить логичность и четкость структуры занятия). Ср.:
- *Действие не имеет деятеля и реально в настоящем.*
- *Действие не имеет деятеля и нереально.*

- *Предложение побуждает участника диалога к действию.*
- *Предложение побуждает лицо, не участвующее в диалоге, к действию.*
- *Действие говорящего реально в будущем.*

Об эффективности такой методики свидетельствует и отношение студентов к применению игровых технологий в ходе учебных занятий и в ходе внеаудиторной работы, представленное нами на диаграмме (см. ниже). Нами было опрошено 120 студентов, изучающих русский язык как общепрофессиональный компонент специальности; опрос отразил следующую картину:



Как видно из диаграммы, 46% студентов оценили применение игровых технологий на «отлично», 36% дали оценку «хорошо», 14% оценили использование данных технологий на «удовлетворительно», и только 4% не были удовлетворены использованием игры.

В заключение отметим, что, так как игра является не столько предметно-центрированной, сколько лично-центрированной технологией, при участии в ней студент обретает главное – самого себя как творческую, активную личность с высоким уровнем развитости компетенций в профессиональной сфере и развитым навыком принятия решений.

Список литературы:

1. Информационный портал - [Электрон. ресурс]. Режим доступа: [<http://www.proza.ru/2013/08/04/1267>].
2. Камынина А.А., Мишина К.И., Николенко Л.В., Радзиховская В.К., Самойлова И.Д. Лабораторные работы по русскому языку / Под ред. проф. Л.Ю. Максимова. - М.: Просвещение, 1984.
3. Кукушин В.С. Современные педагогические технологии в начальной школе. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2003.
4. Кунанбаева С.С. Современное иноязычное образование: Методология и теории. - Алматы, 2005.
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. - М., 1998.
6. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 1978.