

## ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА ЗАНЯТИЯХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО В ВОЕННОМ ВУЗЕ

Постников С.В.<sup>1</sup>, Постникова О.А.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Вольский военный институт материального обеспечения (филиал) ФГКВООУ ВО «Военная академия материально-технического обеспечения им. генерала армии А.В. Хрулева» Министерства обороны Российской Федерации, Вольск, e-mail: telec8572@mail.ru*

В статье на основе электронного пособия по русскому языку для подготовительного курса показана роль лингвистических игр, которые способствуют повышению интереса обучающихся к изучению русского языка. В ходе обучения военнослужащих иностранных армий в военных вузах России описывается опыт подобной работы в Вольском военном институте материального обеспечения. Проведен психолого-педагогический анализ лингвистических игр, сравниваются игровые методики на занятиях русского языка как с обучающимися средних общеобразовательных школ, так и образовательных организаций высшего образования. Особое внимание уделяется анализу игровых ситуаций на занятиях русского языка как иностранного. Приводятся примеры лингвистических игр на занятиях с военнослужащими иностранных армий, среди них дидактические, сюжетно-ролевые, исследовательские игры, игры-загадки, проблемные ситуации, диалоги занимательного характера, тренинги, игры «на преодоление препятствий», составление текстов на заданную тему и др. Авторы приходят к закономерному выводу о том, что игры развивают память, внимание, способность сосредоточиться, умение слушать друг друга. Благодаря лингвистическим играм у обучаемых развивается речевая изобретательность, осваиваются сложные конструкции предложений, появляется навык критически оценивать свою и чужую речь с точки зрения правильности, соответствия лексических, грамматических, синтаксических норм русского языка.

Ключевые слова: игра на занятии, лингвистические игры, русский язык как иностранный.

## EDUCATIONAL POTENTIAL POETIC HERITAGE OF RUDAKI IN EDUCATIONAL PROCESS OF MILITARY INSTITUTE

Postnikov S.V.<sup>1</sup>, Postnikova O.A.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Volsky Military Institute material support (branch) FSMMEI HE «Military Academy Logistics nam. Army General A.V. Khruleva» Ministry Defense Russian Federation, Volsk, e-mail: telec8572@mail.ru*

This article evaluated the role of language games, which take place in the course of military training of foreign armies in the military academies of Russia, it describes the experience of similar work in the Volsk Military Institute of material support. Spend a psycho-pedagogical analysis of linguistic games as a method of activation of mental abilities, his understanding of national pedagogy, compares playing techniques in the classroom with the Russian language as a school, and an adult audience. Particular attention is paid to the analysis of game situations in the classroom of the Russian language as a foreign language. Examples of different game situations in the classroom with foreign armies, soldiers, among them games with fixed and open rules, didactic, subject-role-playing, Research games, puzzles, tasks, scenes, dialogues entertaining character, dramatization, trainings and games "to overcome stages", stories about the language, and others. The authors come to the logical conclusion that the games develop memory, attention, ability to focus and hard authorizing the ability to listen to each other. Thanks to them, the trainees receive the skill to critically evaluate their own and other's speech in terms of correctness, compliance with language standards, develops verbal ingenuity, mastering complex structures.

Keywords: game during class, linguistic games, Russian as a foreign language.

Русский язык – предмет огромного мировоззренческого потенциала, большой функциональной значимости. Это не только предмет изучения, но и средство обучения в работе по другим предметам. Привить интерес к учению, сформировать внутреннюю потребность непрерывного пополнения знаний – это главная задача педагога. О том, что интерес к делу помогает его освоить, облегчает работу, писала еще Н.К. Крупская: «Интересная работа облегчает ее выполнение, учить лучше работать, лучше воспитывать

сознательное отношение к труду» [4, с. 515]. Важнейшее условие заинтересованного отношения обучающегося к предмету – это личность педагога, его увлеченность своим делом. Л.Н. Толстой советовал учителям: «Хочешь наукой воспитать ученика – люби свою науку и знай ее, и ученики полюбят науку, и ты воспитаешь их» [5, с. 8]. Но в современных условиях необходимо еще и применение на уроках русского языка разнообразных форм и методов обучения. В частности – использовать игровые моменты и лингвистические игры. «Разнообразие – добрый знак хорошего преподавания», – говорил Ф.И. Буслаев [5, с. 8]. Нельзя забывать и то, что игра – естественная потребность не только для детей, но и взрослых. Потребность личности в игре и способность включаться в игру характеризуется особым видением мира и не связана с возрастом человека.

Одной из первых попыток определения игры в лингвистике была идея языковых игр Л. Витгенштейна. Особое звучание эта проблема приобрела в советской педагогике. Потребность в игре в ней утверждалась зависимой от творческих возможностей личности обучающегося. Ведь они «...направлены на закрепление теоретических сведений по языку», «помогают повторить и закрепить основные правила фонетики, морфологии и синтаксиса» (как утверждается в это время в работах Л.Р. Зиндера, Н.А. Кондрашова, Л.Ф. Колосова, Л.П. Рупосовой, М.А. Корчица, В. Алпатов и др.). Ряд авторов (Д.Н. Узнадзе, Н.П. Аникеева, О.С. Газман) указывали, что получение удовольствия, радости, положительных эмоций является одной из побудительных сил, порождающих игру. Игра по своему происхождению и содержанию социальна. «Игра – эта такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [3, с. 48].

Но особым интересом в среде педагогов-филологов к лингвистическим играм характеризуются последние 20–30 лет. Это нашло отражение в работах Т.А. Гридиной, В.З. Санникова, А.И. Сквородникова, Н.И. Формановской, О.Н. Паршиной, О.С. Иссере, Ю.В. Бульиной и др. и объясняется тем, что лингвистические игры – развивают интеллект и творческие способности обучающихся (Д.В. Любич, М.А. Кронгауз), позволяют лучше понять законы языка, развивают внимание, память, сообразительность (С.И. Львова), в них особое внимание уделяется «речевой среде обитания» человека: разговорной речи, фольклору, художественной литературе (Б.Ю. Норман).

Современные лингвистические игры на занятиях по русскому языку помогают возбуждению эмоций, удивление перед необычным, нередко радостного чувства в процессе деятельности, удовольствия от полученного результата. Особо это становится заметным на занятиях русского языка как иностранного с курсантами иностранных армий. Данный опыт имеется на кафедре русского языка Вольского военного института материального обучения

(ВВИМО), где проходят подготовку обучающиеся из стран как Ближнего, так и Дальнего зарубежья (в т.ч. из Анголы, Камбоджи, Кубы, Мали, Монголии, Нигера). Отличительной особенностью подготовки обучающихся из армий стран Дальнего зарубежья является то, что срок их обучения увеличен на один курс – подготовительный (на котором в основном ими осваивается русский язык).

Принято различать два основных типа лингвистических игр: игры с фиксированными и открытыми правилами и игры со скрытыми правилами. Примером игр первого типа является большинство познавательных и дидактических игр, а также развивающих. Ко второму типу относятся игры, в которых на основе жизненных или художественных впечатлений свободно и самостоятельно воспроизводятся социальные отношения или материальные объекты.

Обычно выделяются такие типы игр: дидактические игры – специально разрабатываемые для обогащения естественнонаучных знаний, развития тех или иных психических качеств и свойств (наблюдательности, памяти, внимания); сюжетно-ролевые игры – игры, в которых обучаемые имитируют реальную деятельность. Сюжетные игры, помимо познавательного назначения, развивают инициативу, творчество, наблюдательность.

Основываясь на этих принципах, на кафедре русского языка ВВИМО и в соответствии с требованиями Министра обороны РФ электронное учебное пособие «Русский язык. Элементарный курс», созданное педагогами кафедры для курсантов-иностранцев подготовительного курса, содержит в основном учебный материал с элементами лингвистических игр и заданий [см.: 7].

Лингвистические задания учебного пособия включают в себя:

- собственно игры (игры-загадки, игры-задачи, игры-сцены);
- видеорассказы о языке (ситуативные – с реальными ситуациями из жизни языка, его использование, лингвистические миниатюры, включающие элементы фантастики);
- диалоги занимательного характера (они представлены в виде тестов по принципу «да – нет» – его обучающийся отгадывает, т.е. находит искомое);
- исследовательские игры (интерес к ним рождается под влиянием предлагаемой деятельности, удивляющей своей необычностью: обучающемуся предлагается вести исследование, конечно, посильное). Интерес вызывают многие задания необычностью формулировки темы, занимательным характером: «Цвет моей республики» (о цветовой символике, геральдике, фалеристике); «Почему русский язык стал средством межнационального общения в России?»; «В творческой лаборатории писателя»; «Лингвистика и Вооруженные силы (тыл Вооруженных сил)» и т.д.

Данное электронное учебное пособие создано на базе программы SunRav Book, рекомендованной письмом начальника военных образовательных организаций высшего

образования В. Горемыкина. Оно состоит из 6 разделов – титульного листа, введения, материала учебного пособия, заключения, списка рекомендованной литературы и тестовой части. Лингвистические игры стали основой для раздела с учебными материалами, для удобства обучающихся разделенного на 13 учебных модулей.

Рассмотрим подробнее некоторые их.

Первый модуль (текст) «Комната» начинается с описания комнаты, в которой живет курсант. Так как на этом этапе занятия обучающийся еще практически не владеет русским языком, все слова в тексте проиллюстрированы соответствующими картинками, которые вызываются гиперссылками. Так, с помощью наглядных примеров, в игровой форме курсант осваивает азы чужого для него языка. В последующих текстах этот прием сохранен, но проиллюстрированы будут только новые (вновь вводимые) слова.

Уже в первом тексте в качестве лингвистической игры используется задание на подбор синонимов (например, к словам «рядом», «в центре», «здесь»). На последующих занятиях это задание усложняется. Примерами организации и проведения лингвистических игр на синонимию (или антонимию) можно назвать такие упражнения:

1) продолжите чайнворд терминов лингвистики: суффикс – синоним, местоимение – ... (при затруднении в поиске термина на последнюю букву можно использовать вторую и даже третью букву от конца: местоимение – норма...);

2) пустые клетки нужно заполнить синонимами к словам левого столбца (количество букв в слове левого столбца и в его синониме в правом столбце должно быть одинаковым);

					с	и	л	а											
					о	г	о	н	ь										
					л	о	п	а	т	а									
					д	е	р	е	в	н	я								
					п	о	д	д	е	л	к	а							
					з	а	с	е	д	а	н	и	е						
					о	г	л	а	в	л	е	н	и	е					
					п	р	е	в	о	с	х	о	д	н	о				

Ответ: мощь, пламя, заступ, селение, имитация, совещание, содержание, изумительно.

3) постройте «лесенку» к синонимам и антонимам (по принципу предыдущего задания, можно использовать слова одного тематического ряда для каждой строки);

4) вспомните пословицы, в которых есть антонимы: а) дело – потеха; б) слово – молчание; в) старый – новый; г) ученье – неученье; д) подальше – поближе.

- Ответ: а) делу – время, потехе – час;  
б) слово – серебро, молчание – золото;  
в) старый друг лучше новых двух;  
г) ученье – свет, а неученье – тьма;  
д) подальше положишь – поближе возьмешь.

Для закрепления изученного материала используется уже упомянутый выше прием наглядных примеров. Например, задание закончить или дописать фразу, вставить пропущенные слова, ответить на вопросы контрольного теста. В качестве подсказки с помощью гиперссылки обучающийся вызывает соответствующую иллюстрацию. Так, в игровой форме он с легкостью осваивает учебный материал.

Игровое задание описать комнату по картинке призвано развивать речь курсанта-иностранца. Для него подобраны типовые, знакомые по повседневной жизни виды комнат (из курсантского общежития). В качестве образца после этого задания приводится видеоролик с готовым (лучшим) рассказом курсантов, что создает импульс для соревновательности между обучающимися.

Второй модуль «Аудитория» начинается также с текста, но в качестве объекта игры становится уже учебное помещение, а иллюстрации-подсказки касаются больше не предметов, а их признаков. Этот же принцип последовательно внедряется в игровых заданиях: подобрать слова и словосочетания, составить словосочетания из приведенных слов, вставить пропущенные слова в текст.

Усилия в этом направлении в итоге (к концу обучения по данному учебному пособию) приводят к решению учебной задачи такого порядка: «Составьте загадки путем указания ряда признаков предметов. Используйте перечни признаков из «Словаря эпитетов». Составьте загадки к словам язык, танк, бой, война». Ответ: звонкий, красивый, чистый, понятный – что это? (язык). Бронированный, гусеничный, быстроходный – что это? (танк). Кровавый, ожесточенный, последний, морской – что это? (бой). Мировая, Отечественная, локальная, смертоносная, Семилетняя – что это? (война).

Модуль «Мой рабочий день». Объектом игры становятся действия курсанта на протяжении рабочего дня, а иллюстрации-подсказки помогают определить не только предметы, их признаки, но и действия. Обучающиеся строят фразы, подбирают нужные глаголы, отвечают на вопросы, составляют план текста, передают содержание по плану, рассказывают о рабочем дне. Примером лингвистической игры, проводимой на основе изученного материала, служит игра «Снежный ком», организуемая во время практического занятия. Первый играющий произносит нераспространенное предложение, например: *Курсант читает текст*. Каждый следующий должен прибавить к предложению одно слово,

правильно повторив все предложение целиком: *Курсант читает интересный текст.* Прибавлять можно в любом месте, служебные слова не учитываются. Игрок, который при повторении пропустил слово или переставил слова местами, выходит из игры. Побеждает тот, кто останется последним.

Материал модуля «В библиотеке» призван, во-первых, закрепить и систематизировать ранее изученный материал, во-вторых, привить в игровой форме интерес к чтению, к сознательному использованию материала учебной библиотеки и учебного кабинета кафедры. Его продолжением во время учебного занятия является игра «Эрудит», которая не только активизирует мыслительную деятельность, но и содействует расширению кругозора курсантов-иностранцев.

Угадай слово по толкованию его лексического значения.

- а) Тот, кто любит свое Отечество, предан своему народу, Родине (патриот).
- б) Тот, кто защищает свою Родину (воин).
- в) Эта наука изучает бой как одно из важнейших явлений войны (тактика).
- г) Это организованная борьба подразделений и частей в целях уничтожения живой силы и техники противника (бой).
- д) Какое оружие включает пулеметы различного калибра и назначения, винтовки, карабины, автоматы, гранатометы, пистолеты, гранат (пехотное).
- е) Это оружие, приборы и машины вооруженных сил, обеспечивающие их боевую деятельность (военная техника).

Модули «Выходной день», «Семья» предназначены для изучения падежных окончаний существительных, модуль «Мой друг» – окончаний прилагательных, модуль «В столовой» – спряжения глаголов. Изучение военно-специальной терминологии приходится на модули «В магазине», «Разговор по телефону», «В поликлинике». В ходе освоения их материала с обучающимися разыгрываются такие ситуации:

1) В модуле «Выходной день» курсантам дается задание вставить пропущенные буквы на скорость (должно получиться 7 слов): сы...ыб...дре...тран...втобу...емь...блоко.

Ответ: сыр, рыба, адрес, страна, автобус, семья, яблоко.

2) В итоге освоения модуля «Семья» курсанты подбирают к русским пословицам синонимичные пословицы своего народа (ангольские, малийские, нигерские, камбоджийские, монгольские, йеменские и др.). Тематика может быть разнообразной, в зависимости от темы. Например, пословицы о Родине и патриотизме.

<b>Русские пословицы</b>	<b>Пословицы народов мира</b>
Нет ничего на свете краше, чем Родина наша	Как ни плохо бедняку дома, на чужбине хуже (Нигер)

Кто служит Родине верно, тот долг исполняет примерно	Лучше иметь тысячу врагов вне дома, чем одного внутри дома (Йемен)
Родимая сторона – мать, чужая – мачеха	Кто отказывается от своей родины, - умирает в одиночестве (Мали)
Береги землю родимую, как мать любимую	Встречай врага в поле, иначе придется выгонять его из своего дома (Ангола)
Жить – Родине служить	Если подошел к хижине тигр и присел – жди несчастья (Камбоджа)

Подобные задания приводятся в электронном учебном пособии и к другим модулям.

Модуль «Город Вольск» – обобщающий. Его игровые задания закрепляют навыки обучающихся в использовании понятий и фраз русского языка с опорой на знакомое курсантам окружение. В этом модуле они закрепляют умения правильно составлять словосочетания из известных слов, существительных, прилагательных, глаголов, изменять их окончания в соответствии с лингвистической ситуацией, дополнять текст соответствующими словами, словосочетаниями, фразами. В качестве вспомогательного материала в модуль включены соответствующие видеосюжеты.

Модуль «Наш военный институт» связан с образовательной специализацией курсантов – будущих офицеров материально-технического обеспечения армии и флота. Он предназначен для первичного ознакомления обучающихся как с кафедрами и дисциплинами военного института, так и с его материально-технической базой. Данный модуль выстроен в виде виртуальной экскурсии, что позволяет в игровой форме, просматривая иллюстрации и видеосюжеты, прослушивая аудио-сопровождение к тексту, решая простейшие лингвистические задачи, познакомиться с учебными дисциплинами, аудиториями, преподавателями, с которыми курсантам предстоит встретиться на 1-м и последующих курсах.

Среди игровых ситуаций, предлагаемых в пособии, можно назвать следующие:

1) Сгруппируйте слова с одинаковым корнем: *преподаватель, курсант, опыт, холодильник, спорт, офицер, поход, техника, общество, оборудование, глубина, преподавательский, курсантский, опытный, холодильный, спортивный, офицерский, походный, технический, общественный, оборудованный, глубокий.*

2) Особое значение приобретают лингвистические игры, связанные с организацией материально-технического обеспечения. Так, при изучении тем, связанных с организацией продовольственного обеспечения, используются такие задания: Какой фразеологизм родился из этого исторического факта? Каково его значение?

«В старину на Руси соль была достаточно дорогим продуктом. Ее привозили из дальних стран, налог на соль был очень высоким.

Сейчас мы солим пищу во время ее приготовления, но на Руси было иначе. Варили, жарили, пекли без соли, а хозяин за столом солил уже готовое блюдо. Иногда, чтобы показать свое расположение, хорошее отношение гостю, он пересаливал, а иногда наоборот».

Ответ: Уйти несолоно хлебавши – остаться неудовлетворенным, разочароваться, не получить того, на что рассчитывал [см.: 6].

Таким образом, лингвистические игры на занятиях русского языка как иностранного в военном вузе являются эффективным инструментом обучения военнослужащих из иностранных армий. У курсантов развиваются память, внимание, способность сосредоточиться и умение слушать друг друга. Появляется навык критически оценивать свою и чужую речь с точки зрения правильности, соответствия норм языка. Развивается речевая изобретательность, осваиваются сложные конструкции. Коллектив кафедры русского языка ВВИМО максимально использовал этот потенциал при создании электронного учебного пособия «Русский язык. Элементарный курс» для курсантов из армий иностранных армий Дальнего зарубежья. Апробация его учебного материала успешно началась в 2015/16, а предварительные шаги были сделаны еще в 2014/15 учебном году, о чем неоднократно докладывалось на конференциях и форумах.

### Список литературы

1. Антонова Ю.А. Методические приемы преподавания русского языка как иностранного [Текст] // Лингвокультурология. – 2010. – № 4. – С. 5–14.
2. Глазунова О.И. Русский язык и культура речи: учебник / О.И. Глазунова; ил. В.А. Березина [Текст]. – М.: КНОРУС, 2012. – 248 с.: ил.
3. Кон И.С. Социология личности / И.С. Кон [Текст]. – М.: Политиздат, 1968. – 383 с.
4. Крупская Н.К. Пед. соч. / Н.К. Крупская [Текст]. – Т. 3. Обучение и воспитание в школе [Под ред. Н.К. Гончарова, И.А. Каирова, Н.А. Константинова. Подгот. текста и примеч. Э.М. Цимхес]. – М.: Изд-во АПН, 1959.
5. Никитенко Г.Ю. Игра как средство повышения интереса к урокам русского языка / Г.Ю. Никитенко [Текст] // Русский язык в школе. – 1991. – № 6. – С. 8–12.
6. Постникова О.А. Лингвистические игры на занятиях русского языка как иностранного / О.А. Постникова [Текст] // Актуальные проблемы гуманитарных и социально-экономических наук: Сб. мат. IX Межд. науч.-практ. конф. / под ред. канд. техн. наук, проф. ген.-м. М.М. Горбунова. – М.: Изд-во «Перо»; Вольск: ВВИМО, 2015. – Ч. 5. Актуальные проблемы военно-гуманитарных наук. – Кн. 1 (Психолого-педагогические науки о войне и армии); Л–Я. – С. 84–88.

7. Русский язык. Элементарный курс: Электронное учебное пособие / М.К. Кушеева, О.А.Постникова, Н.Г. Никитина, С.В. Чернышова, С.А. Давыдова, Е.В. Дьяченко, В.В. Романова. Под ред. канд. пед. наук, доц. А.В. Немчинова [Эл. ресурс]. – Вольск: ВВИМО, 2016. – 3500 Мб.
8. Чумпалова И.Ю. Элементы занимательности на уроках русского языка / И.Ю. Чумпалова [Текст] // Русский язык. – 2008. – № 24 (551). – 16–31 декабря. – С. 20–26.