

Шамсиева Д.Р., Котовская Д.О.

ЗНАЧЕНИЕ ЛЕКСИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКЕ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО*Башкирский государственный медицинский университет, г.Уфа*

В статье осуществляется анализ роли лексических игр как актуальной составляющей методики обучения русскому языку как иностранному. Приводится описание авторских лексических игр «Кодовое слово», «Кто больше», вызывающих интерес у различных возрастных групп и позволяющих упростить процесс обучения ввиду широкого потенциала. Авторами исследуется как применение игры в рамках изучения профессиональной, так и общеупотребительной лексики.

Ключевые слова: лексическая игра, коммуникативно-деятельностный подход, русский как иностранный.

Shamsieva D.R., Kotovskaya D.O.

THE MEANING OF LEXICAL GAMES AT THE LESSON OF RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE*Bashkir State Medical University, Ufa*

The article analyzes the role of lexical games as an actual component of the methodology of teaching Russian as a foreign language. Authors provide the description of the author's lexical games "Code word", "Who is more", which arouse interest among various age groups and simplify the learning process due to its wide potential. The authors investigate both the use of the game in the framework of the study of professional and common vocabulary.

Keywords: lexical game, communicative-activity approach, Russian as foreign.

При изучении лексического аспекта преподавания русского языка как иностранного исследователи указывают: «Лексические темы являются наиболее трудным аспектом изучения для студентов-инофонов <...> При работе с лексикой в практику обучения необходимо включать игры, способствующие более быстрому и эффективному усвоению новых слов» [1]. Первым этапом работы с лексикой при этом является определение тематического поля, к которому относится изучаемый студентами вокабуляр.

При этом, в свою очередь, обращение к лексическим играм, значение которых является предметом данной статьи, обосновано одной из главных целей, стоящих перед иностранными студентами 2 курса медицинского университета в процессе изучения русского языка: овладение медицинскими терминами. Использование лексических игр в этом случае видится целесообразным, учитывая, что первостепенной задачей при изучении лексики является определение тематического поля, обнаруживающего прямую связь с профессиональной лексикой студентов-медиков.

Далее в статье будет представлено описание авторской лексической игры «Кодовое слово». В рамках методики обучения русскому языку нами была переосмыслена существующая настольная игра «Codenames» (её значение, правила и поле применения были подробно рассмотрены в первой статье, посвященной вопросу [2]).

Иностранные обучающиеся делятся на две равные группы – «красную» и «синюю». Минимальное количество участников – четыре человека (две группы по два студента). Каждая группа выбирает себе лидера. Оба лидера выходят к доске, все остальные иностранные обучающиеся рассаживаются в два ряда. Лидеры выбирают «цвет» своей команды – красный или синий. Разделение команд на синий и красный цвет условны, можно использовать любые другие цвета.

В виде сетки 5x5 на доске располагаются медицинские термины, состоящие из одного слова, такие как запястье, сустав, позвоночник, почка, кровь и т.д. Лидеры получают карточку, соответствующую словам, написанным на доске, с пометками о принадлежности слов «красной» и «синей» группе. Карточку с «шифровкой» запрещено показывать членам своей группы. Синие и красные клетки обозначают слова, которые должна отгадать соответствующая группа. Белые клетки – слова, не приносящие балла своей команде. Черная клетка – слово, которое принесет мгновенный проигрыш группе, назвавшей его.

Ниже представлен образец карточки, применяемой для лексической игры «Кодовое слово». Для баланса данной лексической игры важно также учитывать, что группа, начавшая первой, должна отгадать на 1 слово больше, чем вторая группа. Согласно представленному образцу, начать должна «красная» команда, т.к. у нее загадано 9 слов, а у «синей» команды – 8.

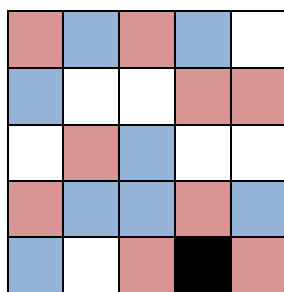


Рис. 1. Карточка с шифром

В ходе данной лексической игры лидерам групп предстоит по очереди давать подсказки, состоящие из одного слова и цифры, обозначающей количество «зашифрованных» слов на доске, имеющих отношение к данной подсказке.

Когда студент угадывает кодовое слово, лидер группы называет «цвет» слова. Если обучающийся называет слово, принадлежащее к цветовой гамме команды, команда продолжает процесс отгадывания, пока не исчерпает свои попытки. Угадав все слова своего цвета, группа выигрывает в игре.

Лидер группы также может давать подсказки, осмысляемые обучающимися в ходе дискуссии. Принимая окончательное решение, команда сообщает: «Наш вариант – ...»

Подытожим: при этом лексическая игра «Кодовое слово» обнаруживает потенциал для расширения: преподаватель может обращаться не только к профессиональной лексике, но и к общеупотребительной, расширяя вокабуляр обучающихся. Такую игру можно использовать не только среди студентов-медиков, но и среди иностранных студентов любой специализации, обращаясь к их узкоспециализированной лексике. Лексическая игра «Кодовое слово» может быть использована для изучения или закрепления любой лексики, в недостаточной мере усвоенной обучающимися любого уровня образования, так как вызывает интерес у разных возрастных групп.

Следующей лексической игрой, применяемой нами на уроках русского языка как иностранного, является игра «Кто больше?».

Игра состоит из двух туров. Минимальное количество участников – четыре человека (две команды по два человека). Группа студентов делится на две команды, каждая из которых выбирает своего представителя для каждого из туров игры.

В первом туре два представителя команд выходят к доске и по очереди записывают словосочетания, состоящие из двух слов – прилагательного и существительного. Побеждает та команда, которая напишет больше словосочетаний.

Во втором туре представители команд меняются и записывают на доске словосочетания, состоящие из двух существительных. Побеждает та команда, которая напишет больше словосочетаний.

Данную лексическую игру можно проводить, используя туры игры как самостоятельную лексическую игру. Например, первый тур игры актуален для повторения темы «прилагательные», а второй тур наиболее эффективен при повторении темы Родительного падежа существительных.

Словосочетания в данных играх можно заменить словами любых категорий, что позволит применять их на занятиях русского языка как иностранного для групп с разными степенями владения языком. Например, в группах со средним уровнем владения языком целесообразно использование профессиональных терминов, составляющих базовый тезаурус студента данного курса, таких как «правая почка», «верхняя конечность».

Таким образом, лексические игры позволяют освоить иностранным обучающимся один из самых сложных уровней русского языка, актуализировать как коммуниктивно-деятельностный, так и компетентностный подходы, являющиеся устоявшимися в методике преподавания русскому языку как иностранному. Особое значение имеет потенциал лексических игр: подобные методики могут быть использованы для изучения и закрепления любого типа лексики (как специализированной, как и общеупотребительной). В изучении русского языка как иностранного лексические игры занимают важнейшее место, а их

использование оставляет широкое поле для творческого подхода, способного заинтересовать обучающихся. В данной статье приводятся результаты лишь нескольких методических разработок в подобном ключе; лексические игры оставляют для преподавателей широкое поле деятельности, возможности для реализации креативного потенциала.

ЛИТЕРАТУРА

1. Игровые приёмы работы с лексикой в преподавании РКИ // Образовательный портал «Справочник». – [Электронный ресурс]. – URL: https://spravochnick.ru/russkiy_yazyk/igrovy_e_priemy_raboty_s_leksikoy_v_prepodavanii_rki (дата обращения: 22.09.2024).
2. Шамсиева Д.Р., Котовская Д.О. Игровые технологии в обучении русскому языку как иностранному: лексическая игра «Кодовое слово» // Academic research in educational sciences. – 2024. – № 1. – С. 44–48.