

Т.В. АЛОНСО
(Волгоград)

ИГРА НА УРОКАХ ПО ПРАКТИКЕ РЕЧИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ЯЗЫКОВОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ ИЗ КНР

Рассматривается один из возможных приемов активизации учебного процесса путем создания проблемных творческих задач, для решения которых обучаемым необходимо максимально активизировать лексико-грамматический материал в спонтанной речевой ситуации.



Ключевые слова: *игра, социальные роли, ситуативные функции, мотивация, речевое действие.*

Разнообразие – необходимая черта любого хорошего обучения. Поскольку оно способствует поддержанию интереса к учебе, преподавателю необходимо постоянно вести активный поиск эффективных средств и приемов работы. Одним из таких приемов является организация обучения с помощью игр и проблемных заданий, которые создают условия для раскрытия коммуникативной функции языка, позволяют приблизить процесс обучения к реальным условиям. Именно в игре учащиеся усваивают нормы поведения, игра учит и воспитывает их, снимает напряженность в общении. По мнению известного психолога А.А. Леонтьева, игра – не только инструмент преподавания, активизирующий мыслительную деятельность обучаемых, но и прием, позволяющий сделать учебный процесс привлекательным и интересным для них. Игра подразумевает активное участие всех обучающихся, направленных на решение учебной задачи, она способствует созданию атмосферы взаимопонимания, взаимопомощи, заинтересованности каждого в результате деятельности. Игра заставляет учащихся волноваться и переживать, позволяет проявлять себя, самоутверждаться, испытывать чувство успеха. Игра – мощный стимул к овладению языком, это учение с увлечением. В связи с этим данный компонент обучения особенно актуален в иностранной аудитории, в частности, среди китайских студентов. Преподаватели, работающие с ними, хорошо знают, как нелегко выработать навык спонтанной речи, как трудно научить студентов чувствовать себя свободно в любой речевой ситуации. Дело в том, что методика обучения языку в КНР основана на зазубривании заданных текстов. Именно поэтому для создания неподготовленных ситуаций мы обратились к использованию игровых заданий и ролевых игр.

Всем известно, что в условиях обучения студенты не могут находиться в одной и той же социальной роли, им необходимо менять свой профессиональный статус, а также выполнять различные роли в процессе удовлетворения каких-либо потребностей, которые они могут реализовать только вступая в определенные контакты с другими людьми, носителями тех или иных

социальных ролей. Помочь обучающимся в этом может преподаватель-речевик.

Поскольку мы имеем дело с речевыми играми (или включающими речевой компонент), предметом речи всегда выступает содержание речевого акта. Важнейшее условие речевой игры в этом плане таково: содержание речевого акта должно отражать возрастные и профессиональные интересы участников группы. Оно должно быть актуально или потенциально значимо. Особенно важно это для будущих учителей и переводчиков: в жизни им придется выступать в самых неожиданных ролях. Следовательно, игра как форма учебной речевой деятельности должна иметь множество конкретных проявлений. Это могут быть игры различного рода: ролевые, режиссерские (драматизации), игры-соревнования, подвижные с вербальным компонентом, имитационные, фонетические, лексические, грамматические.

Исходя из деятельностной природы учебной игры, применительно к процессу обучения языку важно учитывать общий характер и вид этой деятельности. В зависимости от этого можно различать:

- учебные речевые игры;
- учебные игры с речевым компонентом.

Ролевая игра предполагает форму группового участия, в котором определены речевые и ситуативные функции, соответствующие социальным ролям конкретных участников. В этом, на наш взгляд, основная задача ролевых игр, потому что игровые задания составляют важный методический аппарат по обучению говорению на этапе активизации учебного материала, представленного ранее другими способами на двух последовательных стадиях – тренировки в общении и практики общения.

При этом нельзя не принимать во внимание факторы, усиливающие лингводидактическую ценность игры. Один из них, особенно значимый, опирается на мнение о том, что в ролевой игре достигается большая плотность общения, чем в обычной деятельности.

Так, К.С. Станиславский в своей системе работы актера над ролью указывает на наличие в ролевой игре четырех одновременно протекающих и перекрещивающихся процессов общения, при которых играющий общается и с исполняемым образом, и с партнером, и со своим житейским Я, и со зрителем. Следовательно, использование ролевой игры в качестве формы учебной деятельности при овладении неродным языком благодаря концентрированности процессов общения, активного функционирования психологических механизмов, служащих основой для процессов общения, должно интенсифицировать обучение речевому общению. Значит, необходимо стремиться, чтобы на стадии тренировки упражнение имело структуру игры.

Каким образом можно классифицировать учебные игры?

По характеру и форме проведения выделяют игры предметные, подвижные с вербальным компо-

нением, сюжетные или ситуативные, ролевые игры-соревнования, интеллектуальные (тесты, ребусы, кроссворды, чайнворды и др.), взаимодействия (коммуникативные) и др.

По способу организации игры бывают компьютерные, письменные, на карточках, досках и т.д.

Языковые игры, помогая усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику и др.), делятся на фонетические, лексические, грамматические и стилистические.

Главная цель фонетических игр – постановка произношения, тренировка произношения звуков в словах, фразах, отработка интонации, что особенно важно для китайских студентов. Чаще такие игры используются в начале обучения во время вводно-корректировочного курса в качестве иллюстрации и упражнения для отработки наиболее сложных для произношения звуков, интонации. По мере продвижения вперед фонетические игры реализуются на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок, стихов, песен. В дальнейшем эти игры можно усложнить (например, игры-загадки, игры-имитации, игры-соревнования). Приведем примеры.

Игра 1. «Какой звук я задумал?» (игра-загадка). Один студент называет цепочку слов, в которых встречается один и тот же звук, а остальные его угадывают.

Игра 2. «Правда-ложь» (игра на внимательность). Преподаватель называет звуки, показывая соответствующие транскрипционные знаки и иногда допуская ошибки. Студенты должны их увидеть.

Лексические игры сосредотачивают внимание студентов на лексическом материале и призваны помочь им в расширении словарного запаса, проиллюстрировать и отработать употребление слов в ситуациях общения (например, подбираются сложные существительные, которые могут быть самостоятельными словами. Части слова пишутся на листках. Нужно найти партнера со второй частью слова).

«Отбросьте лишнее слово».

Дается до 10 тематических слов. Среди них 1 – 2 лишние.

Каждый из участников получает картинку с изображением животных. Группа делится на 2 части. От каждой команды по одному студенту. Пишут на доске слова, которые обозначены на картинке.

Грамматические игры активизируют умение учащихся применять знания по грамматике, развивают их мыслительную деятельность, направленную на употребление грамматических конструкций в реальных условиях.

«Восстанови текст».

Преподаватель заранее в определенном месте текста замазывает отдельные слова, части фраз и просит помочь восстановить текст.

Речевые игры учат умению пользоваться языковыми средствами в процессе речевого акта и оттачива-

ются от конкретной ситуации, в которой осуществляются речевые действия.

Образуются пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью нужно озвучить картинку. Выигрывает тот, кто первым правильно воспроизведет диалог.

Не менее важны при обучении студентов более высокого уровня ролевые игры, которые мотивируют речевую деятельность, т.к. студенты оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить. Есть мотив и цель. Центром внимания партнеров становится содержание беседы.

В китайской аудитории ролевая игра начинается с выбора русского имени. Затем соответственно лексическим темам обозначается круг заданий разного уровня.

Лексическая тема «Общежитие».

«Мы расселяемся». Полилоги в группе.

«Разговор с комендантом».

«Приглашаем гостей» (инсценировка).

Лексическая тема «Город».

Полилоги «Прогулка с друзьями по городу».

Разговор с кондуктором (инсценировка).

Продолжите историю. Преподаватель зачитывает начало рассказа. Студенты придумывают свою версию конца или рассказывают эту историю от лица другого героя. Пишут письма главному герою.

Готовимся к празднику.

Обоснуйте выбор подарка.

Придумайте сценарий вечеринки.

Карточки.

Задание к 1-й лексической теме «Путешествие в страну каникул»

Составьте рекламный проспект с предложением посетить ваш любимый уголок в КНР (для более слабых).

Проведите экскурсию по городу, который вы любите.

Опорная лексика и грамматический контроль даются заранее.

Затем работа усложняется. После прочтения текста студентам даются проблемная ситуация-вопрос, реализуя которую они участвуют в полилоге с мотивацией своей точки зрения (например, рассказ «Раковина» и полилог «Почему человек прячется в свою раковину?»). На примере таких дискуссионных высказываний студенты учатся подбирать речевые конструкции для защиты своей позиции.

Устные зарисовки позволяют мотивированно оформить монологическое высказывание. Например, при изучении темы «Наше отношение к людям» предлагаются задания для устных сочинений:

1) «Любовь красива как подвиг и вечна как жизнь».

2) «Трудно иногда сказать, когда к тебе пришла любовь...».

При изучении темы «Поведение человека»:

«Сказки моего детства»

«Девушка/парень моей мечты»

«Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты».

Достаточно высокую творческую активность проявляют студенты при работе над таким видом творческих заданий, как «Письмо к герою» (после просмотра фильмов, прочтения текста).

С большим интересом воспринимается такой вид работы, как задание продолжить историю, изменить конец рассказа, кинофильма. Зачитывается начало рассказа, доводится до кульминации, студенты додумывают его развязку, а затем сравнивают с оригиналом. Или получают проблемные задания, например: «Как изменится судьба героев, если мы изменим конец?»).

Среди творческих заданий можно использовать и обоснованные монологические высказывания:

Какие трудности испытывают молодые люди, вступающие в жизнь.

Человек, которого я взял бы на работу в свою фирму

Как найти себе друзей.

При изучении лексической темы «Спорт» студентам можно предложить такой эффективный вид работы, как репортаж с футбольного, баскетбольного матча, легкоатлетических соревнований и др.

Наиболее сложный вид творческих заданий, но тем не менее вызывающий неизменный интерес и большой творческий подъем у студентов – это составление сценариев по прочитанному тексту, когда повествовательная речь перелагается в диалогическую, мобилизуется весь творческий потенциал студентов (мы продвигали это после прочтения рассказов «Свадебный пирог» и «Чертеж»).

Такие творческие и проблемные задания представляют собой плодотворный вид соревновательной игровой работы на занятиях по практике речи. Критериями оценки являются знание лексики, разнообразие грамматических моделей, объем, иногда скорость.

Большое значение в проведении ролевой игры имеют хороший контакт преподавателя и студентов, благоприятная, доброжелательная атмосфера, тогда студент прилагает максимум усилий, чтобы добиться успеха.

Таким образом, учебные игры – это результат коллективного использования всех возможностей для обучения и активизации учебного процесса. Опыт использования игровых заданий и учебных игр показывает, что они способны сформировать фонетические, лексические и некоторые грамматические навыки, необходимые для воссоздания речевого действия. С их помощью можно также обеспечить речевую тренировку на стадии активизации учебного материала.

Литература

1. Выготский Я.С. Педагогическая психология. М., 1991.
2. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. М., 1989.
3. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.

Play at speech practice lessons as the means of language competence improving at the students from China

There is regarded one of the methods of teaching process activation by means of problem creative tasks that let students use lexical and grammar material in a spontaneous speech situation.

Key words: *play, social roles, situational functions, motivation, speech act.*