

О.Э. Чубарова

Играем на уроках русского языка

Существует множество пособий, в которых описаны разного рода игры. Мы познакомим вас с несколькими игровыми наборами, прошедшими успешную апробацию на уроках РКИ.

В основе игр, которые будут представлены, – два основных принципа: воздействие видеоряда и увлекательность.

Интерес – согласно работам психологов и методистов последних лет – основа для организации эффективной работы в процессе изучения иностранных языков. Увлекательность пособия способствует концентрации внимания и лучшему запоминанию материала.

В свою очередь, качественный видеоряд, представленный на игровых карточках, позволяет установить в сознании учащегося непосредственную связь между объектом реальности и словом изучаемого языка, язык-посредник в этом случае играет вспомогательную роль.

Сама игровая форма позволяет многократно увеличить эффективность учебного процесса. Игра – это целый мир, который с детства ассоциируется у нас с сильными и – как правило – позитивными эмоциями. Желание выиграть обостряет внимание и память, а проигрыш – в отличие от низкого балла за контрольную работу – воспринимается как результат невезения, не понижает самооценку и переживается, чаще всего, достаточно легко. Значение проигрыша – или выигрыша – невелико, потому что всегда можно «переиграть», значим сам процесс.

«Первое положение, определяющее сущность игры, состоит в том, что мотивы игры заключаются не в утилитарном эффекте и вещном результате, которые обычно даёт данное действие в практическом неигровом плане, но и не в самой деятельности безотносительно к её результату, а в многообразных переживаниях, значимых для... играющего, сторон действительности». [1]

А то, что пережито эмоционально – как известно, лучше запоминается.

В соавторстве с замечательными преподавателями – Татьяной Борисовной Клементьевой и Людмилой Степановной Дьяченко – мне довелось принять участие в создании нескольких игровых пособий серии «от 7 до 77».

Опыт работы с этими пособиями и общение с коллегами показали, что краткого описания игр, представленного на обложке изданий, недостаточно: во-первых, необходимо кое-что подробнее разъяснить, во-вторых, потенциал некоторых игр оказался значительно богаче, чем предполагали сами авторы. И в первую очередь это касается лото «Разноцветные падежи».

[2]

1. Магия видеоряда («Разноцветные падежи»)

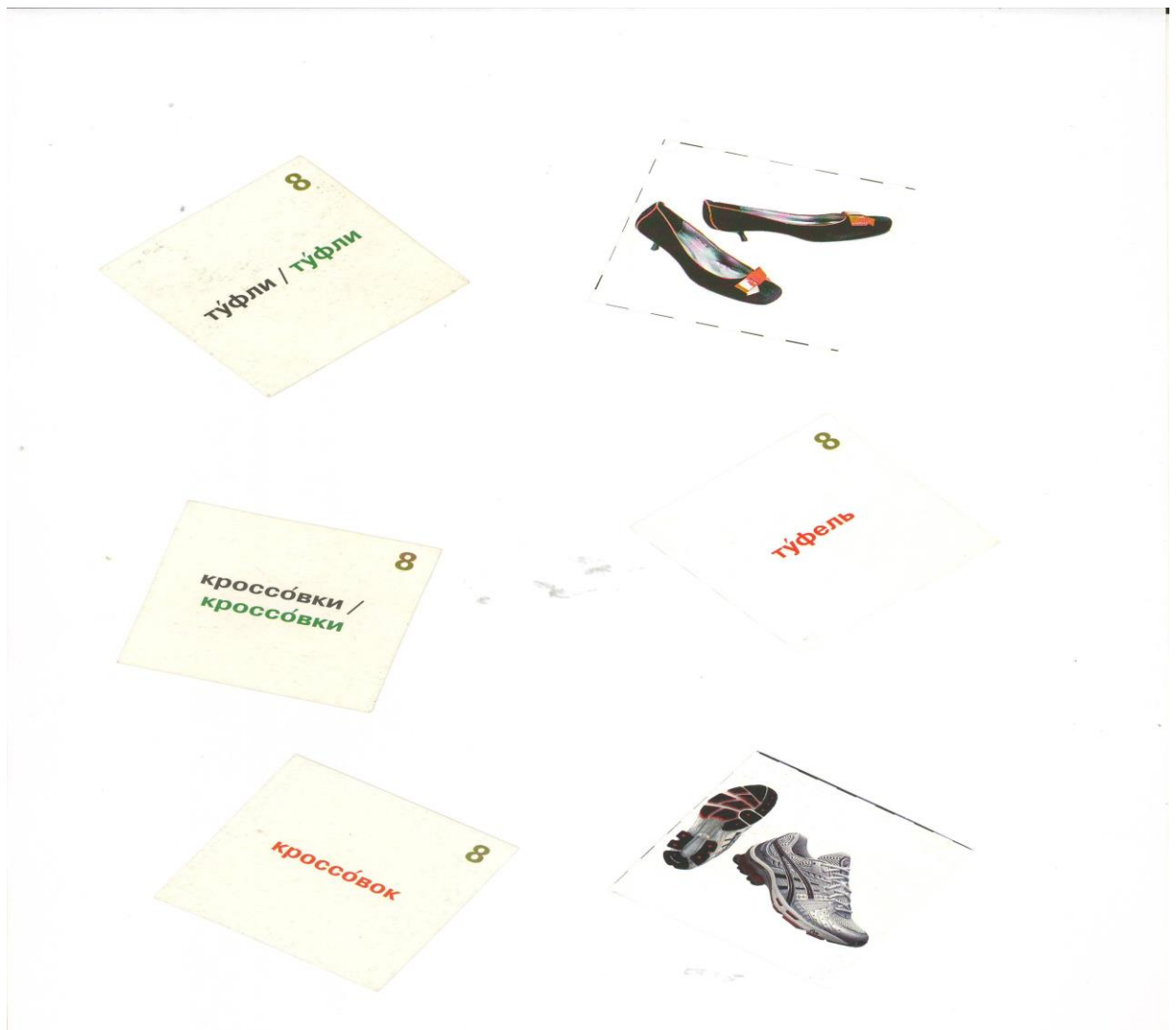


Лото «Разноцветные падежи» представляет собой набор тематических карт, к каждой из которых прилагаются маленькие игровые карточки. На тематической карте – ряд незаконченных фраз и восемь фотографий.

ОБУВЬ 8 **Где можно померить ... ?**

У вас есть ... ? **Я часто (редко, иногда, никогда не) ношу ...**
У вас есть ... другого (белого, чёрного, синего, коричневого) цвета?
У меня нет ... **Я возьму эти (эту, этот, это, эти) ...**
Я часто (редко, иногда, никогда не) хожу в ...
Мне нужны ... на размер меньше (больше). **Я хочу надеть (я надену) ...**

На маленьких карточках – слова в разных падежах (причём каждому падежу соответствует тот или иной цвет, например, слова в форме родительного падежа выделены красным цветом, винительного – зелёным). На обратной стороне карточки – соответствующая фотография.



Интересно, что именно это – самое красочное – лото вызывает больше всего вопросов у преподавателей, которые первый раз держат его в руках, а приведённые в пособии правила игры представляются скудными и схематичными.

Вот эти правила.

Игра 1

Играющим раздаются большие карты (всем одинаковые). У ведущего маленькие карточки со словами. Участники игры по очереди читают фразы, расположенные на большой игровой карте, а ведущий показывает маленькую карточку той стороной, где картинка. Нужно правильно закончить фразу, используя слово в нужной форме, обозначающее предмет, изображённый на картинке. Тому, кто первый назовёт слово в правильной форме, выдаётся соответствующая карточка. Победителем считается тот, кто первым закроет все 9 картинок.

Игра 2

Играющим раздаются большие карты. Ведущий читает слово в той или иной форме на маленькой карточке. Карточку получает тот, кто первый правильно назовёт фразу, в которой может быть употреблена эта форма.

Игра 3

Играющим раздаются большие и маленькие карточки. Им предлагается самостоятельно правильно закончить фразу. Выигрывает тот, кто первым правильно закроет все 8 картинок.

Игра 4

Играющим раздаются маленькие карточки. Предлагается придумать предложение с каждой словоформой.

Прежде всего, возникают вопросы «технические», первый и самый важный: неужели это всё нужно разрезать? Да, нужно потратить время, возможно, несколько вечеров, чтобы вырезать 20 игровых карт и три-четыре сотни маленьких карточек. Уверяем вас: это время вы потратите не зря.

Далее, возникают вопросы по правилам игр. По первой игре: какую именно карточку должен показывать ведущий? Ведь карточек с одной «картинкой» несколько, по числу падежей. Значит, ведущий должен выбрать именно ту карточку, которая соответствует фразе?

Попробуем ответить на этот вопрос на конкретном примере. Возьмём игровую карту «Город-2», на которой представлены именительный («Это мой любимый...»), родительный («Откуда вы пришли?...»), дательный («Вы не подскажете, как пройти (проехать) к...»), винительный («Куда вы едете?...»), творительный («Наш дом находится рядом с...») и предложный («Где вы были вчера?...») падежи. Следовательно, каждое слово представлено на шести карточках. Это значительно усложняет работу ведущего: он должен позаботиться не только о соответствии картинки, но и о соответствии формы слова прочитанной фразе. Если, например, прочитана фраза «Куда вы идёте?», ведущий должен выбрать карточку с любым словом в винительном падеже. Таким образом, именно ведущий становится самым активным и ответственным участником игры: он должен первым определить правильную форму слова. Вместе с тем, у ведущего есть подсказка: цвет правильной словоформы соответствует цвету прочитанной фразы. Как видим, и ведущий, и игроки имеют возможность ещё и ещё раз наблюдать – причём наблюдать не пассивно, а активно, в действии, в игре – яркий, подчёркнутый цветом образ словоформы, объединённый со зрительным образом объекта, с одной стороны, и с образом ситуации, заданным фразой, с другой.

Обычно требуются более подробные пояснения в связи с игрой 3.

Играющим раздаются большие игровые карты и маленькие карточки. Им предлагается самостоятельно правильно закончить фразу. Выигрывает тот, кто первым правильно закроет все 8 картинок.

Всем играющим раздаются одинаковые игровые карты. Маленькие карточки, соответствующие каждой из этих карт, тщательно перемешиваются и раздаются, как при карточной игре – кому что достанется. «Отыгрывается» по очереди каждая фраза. Например, первый игрок читает фразу: «Откуда вы пришли?» Каждый, у кого есть слово в соответствующей форме, читает его: «Из театра», «Из музея» и так далее. Следующий игрок читает другую фразу. Выигрывает тот, кто первым закроет всё игровое поле.

Игры с одним набором

К сожалению, далеко не всегда у преподавателя есть возможность обеспечить группу необходимым количеством экземпляров лото. Это связано с тем, что некоторые образовательные учреждения отказываются закупать лото для своих методических кабинетов, ссылаясь на неудобства, связанные с хранением предметов «рассыпающихся» и «теряющихся». Далек не каждый учитель имеет финансовую возможность и свободное время, чтобы приобрести за свой счёт 8-9 экземпляров игры и потратить несколько вечеров на приведение этих экземпляров в рабочее состояние.

Однако, как показала практика, даже одного экземпляра вполне достаточно, чтобы сделать занятия увлекательными и значительно увеличить их продуктивность.

Если вы приобрели единственный экземпляр игры «Разноцветные падежи», разрежьте его, разложите «темы» по отдельным конвертам (напомним, «тема» – это игровая карта и все относящиеся к ней карточки) – и начинайте игру с маленькими яркими фото-квадратами.

Все мы знаем, насколько лучше усваивается простая лексика начального этапа, если есть возможность опереться на видеоряд. К сожалению, в современных учебниках начального этапа иллюстраций явно не хватает, поэтому многие учителя запасаются вырезками из журналов.

Маленькие карточки лото в этом смысле оказались спасением.

Один из первых уроков в группе начинающих. Показываю карточку:

– Что это?

Они не знают. Называю слово: персик. Смотрим на персик, пишем слово на доске.

– Что это?

– Банан! – радостно объявляет один из учеников. И получает карточку.

Каждому достаётся по две-три карточки.

С этой «добычей», оказывается, можно делать самые разные вещи. Ученик может просто перечислить, что у него есть: «Это колбаса, это яблоко», (если забыл слово, можно посмотреть с обратной стороны), можно спросить у соседа, что есть у него: «Что это?», можно высказать свои предположения, получить подтверждение или опровержение: «Это яблоко?» – «Нет, это не яблоко. Это помидор...».

На карточках темы «Одежда» удобно отрабатывать прилагательные, в том числе названия цветов.

Можно взять у детей полученные ими карточки, предварительно попросив их запомнить, кто что держал в руках, а затем попытаться выяснить, что кому принадлежало:

– Чьё это яблоко? Чей это помидор?

Пока «хозяин» не даст грамматически правильный ответ: «Мой помидор», «моя груша» – карточку обратно не получит.

Затем, по мере знакомства с падежной системой, начинаем «играть» с падежными окончаниями. Например, тема «Продукты». Преподаватель говорит: «Это груша... Хотите грушу?» – и ученик получает не одну карточку, а две. Затем преподаватель предлагает фразу, а ребята, глядя на свои карточки, должны эту фразу закончить. Например: «Я вижу...». И ученики отвечают: «Помидор... Колбасу... Рыбу... Курицу...». «Сколько стоит...» – «Помидор... Колбаса... Рыба... Курица...». Затем предлагается придумать собственные фразы со словами на карточках, которыми они располагают. Можно – и нужно – просить всех участников игры «поработать» с карточками каждого из своих друзей. Например: «Камаль, скажите, что есть у Марии, у Мухаммеда, у Фазиля»? «У Мухаммеда есть пальто... У Марии есть джинсы... У Мухаммеда есть майка...» и т.п.

Знакомимся с формами предложного падежа и винительного падежа с глаголами движения.

У игроков на руках по 3 карточки с обозначением места (где?), направления (куда?) и исходной точки движения (откуда?). Ученики «по цепочке» задают друг другу по три вопроса (вопросы можно написать на доске): «Где ты был?» – «В поликлинике». «Куда ты ходил?» – «В поликлинику». «Откуда ты идёшь?» – «Из поликлиники».

Все варианты игры с маленькими карточками просто невозможно перечислить. Они становятся важным элементом ролевых игр (например, с ними удобно играть «в магазин»). Одна из самых весёлых игр – «обмен». Всем раздаются карточки, например, с названиями продуктов, одежды, мест. Ребята должны поменяться с одноклассниками, мотивируя свой выбор: «Я не люблю яблоки. Я люблю помидоры. Дай мне, пожалуйста, помидор и возьми яблоко...»; «Я не хочу идти в театр, я хочу пойти в музей. Дай мне, пожалуйста, билет в театр!».

Наступает момент, когда, имея только один набор игры, стоит вспомнить и о больших картах. В первую очередь предлагаем задействовать темы, которые можно объединить общим названием «продукты». Одним участникам игры раздаются игровые карты, другим – маленькие карточки, предварительно как следует перетасованные. «Хозяин» большой карты читает фразу, ребята, имеющие на руках маленькие карточки, пытаются найти её продолжение. Выигрывает тот, кто первым закроет все картинки на большой карте, и тот, кто первым избавится от маленьких карточек.

Возможны и другие варианты игр: новые идеи рождаются почти на каждом занятии. Мы уверены, что каждый учитель может придумать множество собственных игр с карточками лото.

Год активной работы с пособием «Разноцветные падежи» позволяет сделать следующие выводы. При работе с этой игрой:

- 2) быстро усваивается и активизируется новая лексика;
- 3) удаётся избежать усталости при сохранении высокого уровня концентрации в течение продолжительного времени;
- 4) дети, живущие в стране изучаемого языка, чувствуют себя комфортнее в быту, так как лото помогает в кратчайшие сроки запомнить слова и фразы, необходимые для «выживания» в иноязычной среде.

2. Понять, запомнить и сказать

Жизнь в стране, где все говорят на незнакомом и трудном языке, – вещь непростая. Нужно быстро и довольно твёрдо выучить целый ряд полезных фраз-клише, причём правильно и к месту произносить эти фразы недостаточно, нужно уметь их услышать и понять в быстром потоке речи носителя языка.

Решению этих задач помогает лото «Русский язык с удовольствием». [3]



Лото состоит из набора тематических игровых карт, к каждой из которых прилагаются карточки с диалогами на одной стороне и фотографиями, отражающими содержание диалогов, – с другой.



Игровая карта разделена на две половины. В верхней части «в творческом беспорядке» – слова и фразы, имеющие непосредственное отношение к теме, но совсем не обязательно включённые в диалоги, представленные в нижней части (по 6 диалогов на одной карте).



Обычно работа с картами лото строится по схеме знакомство – узнавание – повторение – запоминание – свободная импровизация – многократное повторение.

При знакомстве с темой вводится и объясняется новая лексика, затем играем в игру «Кто лучше слышит» и «Соберите карту».

Первая игра даёт возможность отработать навык восприятия быстрой речи.

Для этого раздадим нашим ученикам одинаковые игровые карты. Играем в игру «Кто лучше слышит». Преподаватель в темпе, быстром для детей, читает первую фразу диалога. Кто первый правильно её закончит – получает карточку. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет игровое поле.

Можно играть в эту игру и с разными игровыми картами.

Во второй игре – «Соберите карту» – маленькие карточки, в произвольном порядке, раздаются играющим. Каждый раскладывает на своей большой карте те карточки, которые «подошли», а недостающие надо собрать у товарищей. Начинает тот игрок, у которого оказалось больше всех пустых клеток. Он говорит: «У кого есть лишняя карточка...» – и читает фразу. Хозяин нужной карточки получает право попросить необходимую карточку для себя – и так до тех пор, пока все игроки не закончат игру.

И всё же понимать недостаточно – надо быстро и правильно реагировать. Для этого фразы-клише нужно хорошо запомнить, и именно твёрдому запоминанию, выучиванию фраз и должны способствовать игры, в которые мы играем.

Мы рекомендуем работать с одной тематической картой, как минимум, в два этапа, то есть минимум на двух занятиях. Эта рекомендация связана с особенностями работы долговременной памяти: информация должна востребоваться периодически, через некоторые промежутки времени, тогда она усваивается прочнее.

На втором занятии, повторив игры предыдущего урока или их варианты, просим ребят воспроизвести диалоги по памяти. Начинаем с отдельных реплик: закрываем одну из клеток маленькой карточкой диалогом вниз, и все участники игры по очереди воспроизводят то, что запомнили. Затем воспроизводим весь диалог: каждый ученик запоминает свою реплику, затем происходит «обмен» репликами для запоминания, и так до тех пор, пока вся группа не выучит – достаточно успешно – содержание карты в целом. И уже потом ребята отправляются «в свободное плавание» – то есть, используя материал игровой карты (не забывая о верхней её половине) составляют собственные диалоги на заданную тему и затем разыгрывают их перед группой («Игра в театр»).

Не следует забывать о последнем этапе работы с карточками лото – многократном повторении. При повторении лучше использовать сразу несколько «отыгранных» ранее карт. Чаще всего при повторении мы играем в игры – «Кто лучше слышит», «Собери карту» и «Проверь соседа» – последняя игра заключается в том, что каждый играющий, получив свою карту, «выучивает» или «повторяет» представленные на ней диалоги, а затем играющие проверяют знания друг друга.

3. Увлекательные игры с карточками



Серия игр с карточками родилась в сотрудничестве с замечательным педагогом Людмилой Степановной Дьяченко. Эти игры – «Играй-ка в падежи» [4], «Играем с местоимениями» [5] и «Глаголы движения» [6] – пользуются у детей огромным успехом.

Игры эти просты и, по сути, представляют собой хорошо знакомые каждому учителю упражнения на подстановку правильных форм. Но в играх есть то, чего в упражнениях нет и быть не может: увлекательность. Игрой командует случай. У тех, кто лучше знает язык, больше

шансов выиграть. Но, поверьте, даже носитель языка не всегда выиграет у иностранца, который учит русский меньше года.



«Играй-ка в падежи» – пособие, направленное на отработку падежных форм существительных. В этой игре есть карточки-слова и карточки-фразы, первых значительно больше. Поэтому играть лучше следующим образом.

Карточки-фразы, сложенные отдельной стопкой, читает ведущий. Игрокам раздаются карточки-слова, в зависимости от количества игроков – от 6 до 10 карточек (чем меньше игроков, чем больше карточек). Ведущий читает карточку-фразу. В каждой фразе пропущено слово. Все игроки, у которых есть карточки со словами, подходящими по смыслу и форме, читают их. Учитель контролирует правильность выбора. Когда фраза «отыграна», карточку откладывают в сторону. Те слова, которыми мог быть заполнен пробел во фразе, игроки оставляют себе, откладывая в сторону: это их выигрыш. За каждое правильно выбранное слово присуждается очко. Количество карточек у ребят всегда должно оставаться одинаковым, недостающие слова добираются из стопки карточек-слов. Ведущий читает следующую фразу. Если ни у кого из игроков нет карточек, содержащих слова, которыми можно было бы заполнить пропуск, фраза не откладывается в сторону, а кладётся снова в стопку карточек-фраз, вниз: подходящие слова войдут в игру позже.

«Играем с местоимениями» содержит равное количество карточек-фраз и карточек-слов, поэтому игрок, у которого оказалось нужное местоимение, забирает карточку-фразу себе. Очком считается составленная фраза.

И, наконец, ещё одна игра этой серии – «Глаголы движения». В игре представлены 3 набора игровых карточек: первый – производные от «идти-ходить», «ехать-ездить», второй – производные от других основ, третий – приставочные глаголы от основ «нести-носить», «везти-возить», «вести-водить». Так же, как и в наборе «Играем с местоимениями», количество карточек-слов и карточек-фраз совпадают. Три набора, в зависимости от уровня играющих и от тех задач, которые ставит перед классом учитель, могут использоваться как отдельно, так и все вместе; в последнем случае возможны разные варианты сочетания карточек.



Обращаем ваше внимание на один важный методический момент: с карточками можно играть с разной психологической установкой. Либо это своего рода тест на знание языка и скорость реагирования, и те, кто знают язык хуже или думают медленнее, наверняка проиграют; либо мы всем классом дружно помогаем более слабым игрокам увидеть «счастливую» карточку, если им повезло, а они этого не замечают. Мы на занятиях чаще используем второй подход: он помогает слабым ученикам кое-что запомнить и усвоить в процессе игры, стимулирует способных искать правильные варианты не только в своих карточках, но и в карточках соседа.

Игры с карточками создают в классе оживлённую, радостную атмосферу, часто раскрепощают и стимулируют к работе даже самых замкнутых, застенчивых, закрытых, вызывают интерес у скучающих и ленивых. Главное же – эти игры очень полезны, они позволяют многократно повторять и закреплять пройденные ранее формы, которые на определённом этапе начинают «путаться» даже в самых светлых головах.

Игра – это удовольствие. Игра – это самый естественный способ обучения. Игра – это очень важно.

Название серии игр – «от 7 до 77» – несколько ограничивает круг игроков. Дети, умеющие читать с 5-6 лет, получают от игры не меньшее удовольствие, чем школьники, подростки и пенсионеры старше 80.

Присоединяйтесь!

Литература:

1. С.Л. Рубинштейн. Основы общей психологии. – М., 2004. – С. 487.
2. Т.Б. Клементьева, О.Э. Чубарова. Разноцветные падежи. – М.: «Русский язык». Курсы, 2007.
3. Т.Б. Клементьева, О.Э. Чубарова. Русский язык с удовольствием. – М.: «Русский язык». Курсы, 2006.
4. Л.С. Дьяченко, О.Э. Чубарова. Играй-ка в падежи. – М.: «Русский язык». Курсы, 2007.
5. Л.С. Дьяченко, О.Э. Чубарова. Играем с местоимениями. – М.: «Русский язык». Курсы, 2008.
6. О.Э. Чубарова. Глаголы движения. – М.: «Русский язык». Курсы, 2009.