

*IX International Qualification School
IX международная квалификационная школа*

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ РУССКОГО ЯЗЫКА

Валерий Ефремов, Елена Петренко

*Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена
– Санкт-Петербург*

Резюме. Статья посвящена описанию разнообразных игровых форм, используемых «Сообществом ревнителей русского языка» (при РГПУ им А. И. Герцена) для популяризации русского языка для всех категорий обучающихся: от детей до взрослых, от инофонов и херитажных детей до носителей языка, от начинающих изучать русский язык до владеющих им в совершенстве.

Keywords: language games; communication games; linguodidactics; edutainment.

Осенью 2016 г. в Санкт-Петербурге на базе Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена было создано оригинальное студенческое волонтерское «Сообщество ревнителей русского языка», деятельность которого отчасти ориентируется на идеи научных и просветительских обществ русской интеллигенции XIX – начала XX веков (например, московское «Общество любителей русской словесности» (1811 – 1930), петербургские «Вольное общество любителей российской словесности» (1816 – 1825) и «Союз ревнителей русского языка» (1897 – 1907), белградский «Союз ревнителей чистоты русского языка» (1928 – 1940) и мн. др.), связанных с сохранением русского языка и просвещением в области русского языка и культуры.

Основная цель нового волонтерского сообщества – это просветительская деятельность, связанная с русским языком и культурой, а также их популяризация среди учащейся молодежи (прежде всего) и всех тех, кто интересуется Россией. Базовая форма деятельности волонтерского общества – просветительские культурно-лингвистические мероприятия, которые проводятся и в Петербурге, и в регионах Российской Федерации, и за рубежом. «Сообщество...» активно взаимодействует с общеобразовательными школами, институтами и университетами, библиотеками и разнообразными культурными центрами.

Для популяризации русского языка и культуры члены «Сообщества...» используют разнообразные формы: от классических (лекции, семинары, ли-

тературные встречи, мастер-классы и др.) до новых, связанных прежде всего с игровыми технологиями и – шире – эдьютейнментом (образовательное развлечение или образование через развлечение).

Современные исследователи выделяют целый ряд положительных сторон использования игровых методик на занятиях по изучению языка:

1. Повышение интереса учащихся к тем аспектам, которые могут казаться скучными; как следствие – усиление результативности процесса обучения.

2. Более активное закрепление старых и приобретение новых речевых навыков и умений.

3. Создание непринужденной, приближенной к ситуации реального общения обстановки, в которой наиболее полно реализуется коммуникативный потенциал учащихся.

4. Снижение языкового барьера и уменьшение потенциального напряжения, связанного с изучением (иностранного) языка.

5. Увеличение объема речевой деятельности учащихся вследствие коллективной формы работы (Azarina, 2009: 102).

6. Увеличение степени диалогичности в процессах порождения и восприятия речи.

В зависимости от тех методических задач, которые решаются в процессе игры, различают следующие базовые типы игровых заданий (Mishayeva, 2016: 145), используемых прежде всего на уроках иностранного языка (хотя в несколько измененном виде они могут быть использованы и среди носителей языка).

Игровые некоммуникативные задания используются для усвоения, отработки языковых форм, лексики, речевых моделей, а также для формирования речевых механизмов (игры: *Снежный ком. Кто больше? Эстафета. Строитель* и др.).

Игровые предкоммуникативные задания используются для формирования и развития лексических, грамматических, фонетических и речевых умений и навыков. Задания этого типа позволяют осуществить переход от овладения языковым инструментарием к общению на изучаемом языке (игры: *Словесный портрет. Новоселье. Телефон* и др.).

Игровые коммуникативные задания применяются при формировании коммуникативной компетенции (включая языковой, психологический, социолингвистический аспекты) в четырех видах речевой деятельности. Задания этого типа развивают способность учащихся решать средствами изучаемого языка актуальные задачи общения. Сюда относятся игры-конкурсы, ролевые и деловые игры.

Собственно преподавание иностранных языков довольно давно обратило внимание на различные игровые технологии, используемые при обучении. Особую роль в современном становлении эдьютейнмента сыграло стихийное

развитие так называемого «игротехнического движения», опиравшегося в первую очередь на использование разнообразных деловых игр, которые послужили основой развития большой группы методов обучения, получивших название методов активного обучения (ролевые игры, тренинги, имитации и т. д.).

Известный специалист в области лингводидактики Дж. Хедфильд выделяет следующие типы игр, которые можно использовать в обучении языку:

- 1) игры, нацеленные на получение информации;
- 2) игры-загадки;
- 3) поисковые игры;
- 4) игры на совмещение;
- 5) игры на достижение компромисса;
- 6) обмен и сбор;
- 7) комбинирование;
- 8) расстановка;
- 9) карточки и игровое поле;
- 10) игра-проблема;
- 11) головоломка;
- 12) ролевая игра;
- 13) игра-симуляция (Hadfield, 1984: 4 – 5).

На наш взгляд, современный подход, представленный разнообразными формами эдьютейнмента, позволяет использовать игровые технологии не только для обучения иностранному языку в иноязычной аудитории, но и для популяризации родного языка и культуры среди носителей родного языка.

В качестве конкретных примеров игровых заданий, ориентированных на обе эти цели (изучение и популяризация русского языка и культуры), можно привести следующие, апробированные как в русскоязычных, так и в болгарских (Варненский свободный университет им. Черноризца Храбра; Школа им. А. С. Пушкина г. Варны) аудиториях игровые формы и технологии, составляющие целостные культурно-лингвистические мероприятия.

Мероприятие 1. Квест «Загадки русского языка»

Краткая аннотация	Участникам квеста предлагаются разнообразные задания, направленные на актуализацию знаний русского языка, культуры и фольклора, а также общеславянской картины мира.
Содержание мероприятия	Квест представляет собой ряд станций (количество станций не меньше количества команд), на каждой из которых участники получают подсказки о том, где находится спрятанный приз. В рамках квеста представлены следующие станции: 1) «Вспомнить классиков» (игра построена по принципу популярной игры «Мемогу»; задача участников – сопоставить портреты классиков русской литературы с их произведениями). 2) «Пословицы и поговорки» (задача – вспомнить с помощью ребусов русские пословицы и поговорки; соотнести их с поговорками других славянских языков). 3) «Русская сказка» (игра построена по принципу электронной игры в эмодзи; задача – восстановить, подобрав наиболее подходящие эмодзи/картинки, текст русской народной сказки, в котором пропущены слова). 4) «Зри в корень!» (задача – найти этимологически родственные, но давно разошедшиеся по семантике слова, отбросив схожие по созвучию; в ситуации со славянскими игроками – привести примеры однокоренных слов из родного языка). 5) «Со славянского на славянский» (задача – с помощью подсказок «перевести» фрагмент текста, написанного на глаголице, на привычную кириллицу). Побеждает команда, первая справившаяся со всеми заданиями и обнаружившая приз. Таким образом, задания направлены на повторение и расширение знаний в области русского языка и культуры, а также общеславянской истории. В случае с иностранными игроками – учащиеся активным образом практикуют русский язык.
Количество участников	20 – 30 человек
Возраст участников	15 – 17 лет (свободное владение русским языком)
Время	45 – 60 минут

Мероприятие 2. Разговорный клуб «Я говорю по-русски»

Краткая аннотация	Базовая форма проведения: условно-ролевое моделирование ситуаций.
Содержание мероприятия	В начале игроки распределяются в группы по уровню знания русского языка. Затем им предлагается сыграть в разные коммуникативные игры: 1) «Очевидцы». Суть этой игры заключается в том, что изначально каждый участник владеет лишь небольшой частью информации. Цель – с помощью максимального количества выведенной от других игроков информации выполнить ту или иную задачу. Например, согласно сюжету игры, пропала девушка Алиса. Каждый из учащихсЯ видел ее в то или иное время, о чем говорится в полученных ими текстах. Например, «Вчера, в 17:30, вы видели Алису на Невском проспекте. В ее руках было две книги, и она шла в сторону больницы». Помимо текстов у каждого участника игры есть карта города, в котором происходили все перечисленные события. Задача – восстановить маршрут передвижения пропавшей девушки и определить ее местонахождение. 2) «Мы раньше встречались?». Участники знакомятся с биографией своего героя, при этом необходимо запомнить даты и места тех или иных событий. Затем моделируется ситуация встречи на шумной вечеринке, на которой у каждого из игроков появляется чувство, что он уже где-то и когда-то видел других людей. Задача – выяснить, где и когда и при каких обстоятельствах они уже встречались, а для этого нужно расспросить каждого и рассказать о себе. Все их истории пересекаются. Кто-то с кем-то ходил в футбольный клуб, кто-то встретил пациента, которому лечил зуб. 3) «От А до Я». Группа получает лист с вертикально напечатанным на нем алфавитом. Задача – написать предложения, начинающиеся с каждой из букв. Однако это должны быть не отдельные предложения, а связный текст с общим сюжетом, который группа может придумать сама. Например, «День Васи», «Путешествие в Индию» и т. д. Таким образом, основная задача этого мероприятия – практика разговорного русского языка; мероприятие может быть проведено в группах с разным уровнем владения русским языком (начиная с базового уровня и выше).
Количество участников	20 – 30 человек
Возраст участников	15 – 17 лет (не ниже базового уровня владения языком)
Время	45 – 60 минут

Мероприятие 3. Игра по станциям «На острове Русского языка»

Краткая аннотация	Сюжет игры: участники попали на остров Русского языка, и для того, чтобы весело провести время на этом острове, они должны пройти ряд испытаний, связанных с решением задач по русскому языку.
Содержание мероприятия	Участники распределяются по командам и получают карту маршрута, пройдя который они становятся полноправными жителями острова Русского языка (и получают призы). 1) «Зашифрованные пословицы». Задание: отгадать, какие известные пословицы русского языка зашифрованы картинками, вписать ответы в пустые клеточки, а затем с помощью выделенных букв составить ключевое слово. 2) «Цветная путаница». Задание: восстановить перепутанные названия цветов, вписать ответы в пустые клеточки, и тогда по вертикали можно будет прочесть ключевое слово. 3) «Города России в ребусах». Задание: разгадать ребусы, а затем из выделенных букв составить ключевое слово. 4) «Филворд русских народных сказок». Задание: 1) двигаясь от буквы к букве вверх или вниз, вправо или влево, найти в сетке названия персонажей русских народных сказок, вычеркнуть их; 2) из оставшихся букв составить ключевое слово. 5) «Задом наперёд». Ведущий называет участникам слова, обозначающие названия предметов, а игрокам нужно как можно быстрее этот предмет отыскать и вручить ведущему. Сложность заключается в том, что все предметы ведущий называет «задом наперёд», например: <i>кичям, тонколб, агинк, акчур</i> (мячик, блокнот, книга, ручка). Таким образом, основное внимание в данной игре уделяется лексическому уровню русского языка, хотя, очевидно, прорабатывается и его коммуникативная составляющая, т. к. задания формулируются на русском языке и общение между организаторами и участниками происходит также на русском языке.
Количество участников	20 – 30 человек
Возраст участников	10 – 12 лет (базовый уровень владения русским языком)
Время	45 – 50 минут

REFERENCES / ЛИТЕРАТУРА

- Azarina, L. (2009) *Igry na urokakh RKI* // Vestnik TSMO MGU. № 3. [Азарина, Л. (2009) *Игры на уроках РКИ* // Вестник ЦМО МГУ. № 3.]
- Mishayeva, A. (2016) *Rol 'igry na urokakh russkogo yazyka kak inostrannogo* // Universitetskiye chteniya – 2016: Materialy nauchno-metodicheskikh chteniy. Pyatigorsk: Pyatigorskiy lingvisticheskiy gosudarstvennyy universitet. [Мишаева, А. (2016) *Роль игры на уроках русского языка как иностранного* // Университетские чтения – 2016: Материалы научно-методических чтений. Пятигорск: Пятигорский лингвистический государственный университет.]
- Hadfield, J. (1984) *Elementary Communication Games*. Harlow Longman.

GAME AS A TOOL FOR POPULARIZATION OF RUSSIAN LANGUAGE

Abstract. The article is devoted to the description of various games used by the Devotees' of the Russian Language Community (at the Herzen State Pedagogical University) to popularize the Russian language and culture for all categories of learners: both children and adults, from inophones to heritage learners and native speakers.

✉ **Prof. Valeriy Efremov, DSc.**
Ms. Elena Petrenko, MPhil

Russian Language Department
Herzen State Pedagogical University of Russia
Saint Petersburg, Russia
E-mail: valef@mail.ru;
alyona.petrenko13@gmail.com