

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Уральский государственный педагогический университет»



А. Э. МАССАЛОВА, Е. В. ДЗЮБА

ИГРЫ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО
ОРИЕНТИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ



Екатеринбург 2019

УДК 372.881.161.1
ББК Ч426.81,9
М32

рекомендовано Ученым советом федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Уральский государственный педагогический университет» в качестве *учебного* издания (Решение № 1 от 24.01.2019)

Рецензенты:

Галло Ян (Gallo Jan), doc. PaedDr., PhD., кандидат филологических наук,
доцент кафедры русистики Университет имени Константина Философа в Нитре
(Нитра, Словацкая Республика)

Васильева Елена (Vasilyeva Elena), Mgr., CSc, кандидат педагогических наук, старший
преподаватель кафедры русистики и лингводидактики, Карлов университет в Праге
(Прага, Чешская Республика)

Массалова А. Э.

М32 Игры на уроках русского языка как иностранного [Текст] : учебно-методическое пособие для профессионально ориентированного обучения / А. Э. Массалова, Е. В. Дзюба ; Урал. гос. пед. ун-т. – Екатеринбург : [б. и.], 2019. – 63 с.

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ, научный проект № 19-013-00895 «Учимся понимать Россию: когнитивные стратегии формирования методического материала по русскому языку как иностранному»

ISBN 978-5-7186-1137-3

В учебно-методическом пособии содержится лингводидактический материал для проведения занятий по русскому языку как иностранному в вузах военно-инженерного профиля. Предложенные материалы способствуют реализации интерактивных игровых технологий на занятиях по русскому языку с иностранцами. Все представленные в пособии игры распределены по группам (лингвистические, ролевые, игры с лингвокультурным и лингвострановедческим компонентом, «креативные») и снабжены языковым материалом, описанием хода игры, методическим комментарием.

Цель пособия – способствовать совершенствованию учебного процесса, направленного на профессионально ориентированное обучение русскому языку как иностранному студентов вузов военно-инженерного профиля, за счет включения игровых интерактивных технологий и ориентации на усвоение русского языка, служащего специальным – профессиональным – целям.

Учебно-методическое пособие предназначено для иностранных военнослужащих инженерного профиля (механики, строители, электрики) основного этапа обучения (ТРКИ – 1, 2), преподавателей русского языка как иностранного и для всех, кто интересуется современными методиками и технологиями преподавания русского языка как иностранного, служащего профессиональным целям.

УДК 372.881.161.1
ББК Ч426.81,9

ISBN 978-5-7186-1137-3

© Массалова А. Э., Дзюба Е. В., 2019
© ФГБОУ ВО «УрГПУ», 2019

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	5
I. Лингвистические игры.....	6
1.1. Идентификация звукобуквенных комплексов.....	6
1.1.1 «Лото из слов»..	6
1.1.2. «Звуковые пары»	7
1.1.3. «Военный алфавит»..	8
1.1.4. «Отгадай слово».	8
1.2. «Лексические» игры (подбор синонимов / антонимов, единиц для верного установления возможностей лексической сочетаемости и под.).....	10
1.2.1. «Сентенция».....	10
1.2.2. «Снежный ком».	11
1.2.3. «Слепой лексикон».	11
1.2.4. «Перемешанные буквы».	12
1.2.5. «Отгадай термин».....	12
1.2.6. Кроссворд.....	13
1.2.7. «Найди лексическую пару».	14
1.3. «Словообразовательные» игры	16
1.3.1. «Родственные слова».	16
1.3.2. «Вычеркни лишнее».....	16
1.3.3. «Собери слово».....	17
1.3.4. «Военные профессии».	18
1.4. «Грамматические игры	19
1.4.1. «Чтобы - нужно»	19
1.4.2. «Собери пословицу / предложение».	20
1.4.3. «Найди пару».	20
1.4.4. «Найди предложения».	21
1.4.5. «Крылатые слова»	21
II. Ролевые игры.....	23

2.1. «Выполни это!».....	23
2.2. «За что я люблю...».....	24
2.3. «Это приказ!».....	24
2.4. «Круглый стол».....	24
III. Игры с лингвокультурной и лингвострановедческой составляющей ..	26
3.1. «Найди пару».....	26
3.2. «Кто есть кто?».....	27
3.3. «Страна – столица – язык – характер».....	28
3.4. «Гурман».....	29
3.5. «Угадай полководца».....	30
IV. «Креативные» игры.....	31
4.1. Проект «Историческое событие».....	31
4.2. Проект «Я – полководец».....	32
4.3. Проект «Взятие города N».....	32
4.4. Проект «Шуточный устав».....	32
РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ..	34
КЛЮЧИ ..	55
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ..	63

ВВЕДЕНИЕ

Учебно-методическое пособие предназначено для иностранных военнослужащих инженерного профиля (механики, строители, электрики) основного этапа обучения (ТРКИ – 1, 2), преподавателей русского языка как иностранного и всех, кто интересуется современными методиками и технологиями преподавания русского языка как иностранного, служащего профессиональным целям. Целью данного учебно-методического пособия является стремление помочь преподавателям русского языка как иностранного сделать учебный процесс более интересным и увлекательным для студентов, а педагогическое общение психологически комфортным и эмоционально окрашенным.

Игры имеют ряд характеристик, которые делают их привлекательными с педагогической и методической точки зрения. В силу своей занимательности они вовлекают в учебный процесс всех обучающихся, способствуют активному взаимодействию и повышению учебной мотивации. Кроме того, они обеспечивают необходимую для эффективного обучения интерактивность (моментальную обратную связь), что делает игры привлекательными для студентов, наблюдающих результат учебной деятельности «здесь и сейчас». Успешная интеграция игровых технологий, принципов и приемов в учебный процесс создают комфортные условия обучения и способствует повышению эффективности лингвистического образования.

В данном учебно-методическом пособии представлена **типология игр**, соотнесенных по целевому назначению и актуальных на уроках русского языка как иностранного при профессионально-ориентированном обучении:

1) **лингвистические игры**, способствующие формированию и развитию собственно языковой компетенции:

- идентификация звукобуквенных комплексов («фонетические» игры);
- выстраивание словообразовательных цепочек («словообразовательные» игры);
- подбор синонимов / антонимов, подбор единиц для верного установления возможностей лексической сочетаемости и под. («лексические» игры);
- установление морфологических особенностей слова, восстановление структуры предложения или реконструкция синтаксических единиц и под. («грамматические» игры);

2) **ролевые игры**, нацеленные на развитие коммуникативной компетенции (участие в заданных коммуникативных ситуациях);

3) **игры с лингвострановедческой и лингвокультурологической составляющей**, направленные на развитие лингвокультурологической компетенции;

4) **«креативные» игры**, способствующие развитию профессиональной креативности (например, игры-проекты).

Все предложенные игры снабжены описанием хода игры, методическим комментарием и языковым материалом. Возможное изменение лингвистического наполнения существенно расширит границы аудитории, вовлекаемой в процесс обучения русскому языку как иностранному.

Особое внимание в пособии уделяется ролевым и лингвострановедческим играм, которые нацелены не только на становление и развитие собственно языковой компетенции, но также на формирование лингвокультурной компетенции, позволяет познакомить с некоторыми значимыми событиями и фактами русской истории и культуры и осуществить тем самым адаптацию иностранцев к российским социокультурным условиям.

Предлагаемые в пособии игры можно использовать как на занятиях в аудитории, так и во внеаудиторное время. Задания данного типа, как представляется авторам пособия, способствуют эффективному формированию коммуникативной и профессиональной компетенции.

І. Лингвистические игры.

1.1. Идентификация звукобуквенных комплексов

Методический комментарий

Задания данного типа направлены на формирование навыка фонематического слуха, дифференциации звуков, установления адекватных звуко-буквенных соответствий, закрепления в памяти правильного произнесения звука.

1.1.1 «Лото из слов». Обучающимся предоставляются карточки со словами (15-20 слов), преподавателем зачитываются слова со средней скоростью в произвольной последовательности.

Задача обучающихся – отметить в своем списке слова порядковым номером, в соответствии с последовательностью произнесения (отбирается актуальный для профессионально-ориентированного обучения языковой материал, в данном случае обучения военных инженеров).

В 1. Языковой материал: бушлат, шапка, парашют, гражданин, мушка, маршрут, жалоба, башня, вершина, вмешательство, глушитель, должность, манжета, марш, блиндаж, мужество, ошибка, планиет, шеврон, разрушение.

В 2. Языковой материал: эскарпы, аппарат, дешифрование, траншея, поршень, разминирование, грузоподъемность, опудренность, стратегия, устав, фортификация, укрытие, капсуль, ледостав, форсирование, подразделение, переправа, боеприпасы.



Пример карточки:

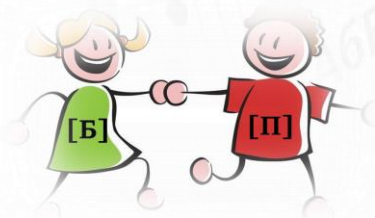
Инженер	Эскарпы 	Переправа	Аппарель	Дешифрование
Устав	Стратегия	Форсирование	Траншея	Разведка
Тактика	Поршень	Укрытие	Окоп	Гильза
Фортификация	Отсыревание	Грузоподъемность	Разминирование	Опудренность
Капсюль	Оружие	Ледостав	Подразделение	Боеприпасы

1.1.2. «Звуковые пары».

Курсанты делятся на две команды: команда «П» (или «Т» и др.) и команда «Б» (или «Д» и др.). Преподаватель читает слова с данными звуками, при чтении слов со звуком «П» участники команды с соответствующим названием поднимают руки, аналогично со звуком «Б». Побеждает команда, совершившая меньшее количество ошибок.



Игра направлена на отработку парных звуков, трудно дифференцируемых арабоязычными обучающимися, китайскими студентами и т.д.



В1/В2. Языковой материал: *бригада, плац, перрон, бой, боеспособность, требование, проверка, трибунал, топография, управление, ушиб, экипировка, штаб, шпага, аксельбант, аппарат, баллистика, батальон, батарея, группа,*

допрос, рубеж, оборона, погоны, обрыв, порох, подкрепление, полководец, капитан, боеприпасы.

1.1.3. «Военный алфавит».

На каждую (или заданную) букву алфавита придумывается военный термин либо слово на военную тематику. Далее слова выписываются студентами на доске (за верное написание и произношение слова начисляется 1 балл, за ошибку вычитается полбалла).



аппарель

В1/В2 Языковой материал: **А:** армия, автомат, аппарат, артиллерия, аэродинамика, амбразура, агитация, авиация; **Б:** бой, батальон, боеспособность, баллистика, балансировка, боек, боеукладка, броня, буссоль.

1.1.4. «Отгадай слово».

На доске кодируется слово (каждая буква обозначается прочерком), например: *курсант* — — — — —.

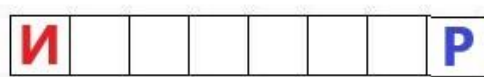
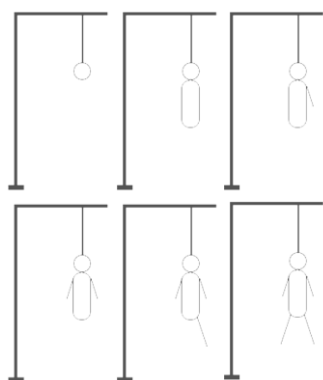
Обучающиеся пытаются угадать слово, называя буквы. При верном указании буква надписывается над прочерком на доске. Так, слово может выглядеть следующим образом: к — — с — н —.



Помимо звуко-буквенных соответствий, осуществляется повторение единиц отдельных лексико-тематических групп: звания, обмундирование, военная топография, огневая

Возможная модификация

Данная лингвистическая игра может проводиться в командах (буквы называют по очереди представители двух команд, при ошибочном указании буквы преподаватель рисует виселицу или иной предмет, проигрывает тот, кто первым представил полное изображение; например, тема: «Маскировка», зашифрованное слово _ _ _ _ _ имитатор).



В 2. Языковой материал:

Тема **«Маскировка»**: Маскировка, заблуждение, намерение, сккрытие, имитация, дезинформация, балки, разведка, строение, маска, траншея, канава, дамба, ограждение, экран(ы), обмундирование, дешифрование, снаряжение, отражатель, имитатор, макет, бруствер, ловушка.

Тема **«Огневая подготовка»**: боеприпасы, гранатомёт, стрельба, выстрел, порох, пуля, граната, давление, газ, боёк, капсуль, гильза, заряд, затвор, ось, оружие, отдача, растяжение, деформация, патронник, прорыв, нагревание, поршень, отпирание, пистолет, осечка, отсыревание, зажжение, воспламенение, трение.

1.2. «Лексические» игры (подбор синонимов / антонимов, единиц для верного установления возможностей лексической сочетаемости и под.)

Методический комментарий

Выполнение лексических заданий направлено на активизацию лексики по изученной теме, развитие навыков монологической и диалогической речи, отработку речевых формул, развитие смысловой догадки.

1.2.1. «Сентенция». Обучающимся раздаются заранее подготовленные преподавателем карточки, на которых написаны пословицы.

Задача участников – передвигаясь по аудитории, найти свою пару (синонимичную / антонимичную). Для облегчения задания карточки можно раздать в двух цветах.

В 1/В 2. Языковой материал:

✚Подберите фразеологизмы-антонимы

<i>Повесить нос</i>	<i>Выйти из себя</i>
<i>За тридевять земель</i>	<i>Воспрянуть духом</i>
<i>Взять себя в руки</i>	<i>Рукой подать</i>
<i>Пасть духом</i>	<i>Язык проглотил</i>
<i>За словом в карман не полезет</i>	<i>Держать нос по ветру</i>

Повесить нос

Воспрянуть духом

✚Подберите фразеологизмы-синонимы

<i>Бить в набат</i>	<i>Первым делом</i>
<i>Пускать пыль в глаза</i>	<i>Бить тревогу</i>
<i>В первую очередь</i>	<i>Овладеть собой</i>
<i>Бок о бок</i>	<i>Плечом к плечу</i>
<i>Взять себя в руки</i>	<i>Водить за нос</i>

Бить в набат

Бить тревогу

1.2.2. «Снежный ком». Курсанты по цепочке называют слова одной

лексико-тематической группы (например, «Училище»), каждый повторяет предыдущие и называет свое, выбывает тот, кто забывает правильную последовательность, кто прерывает цепочку.



Данное задание направлено на повторение лексики по изученной теме, отработку произношения и развитие

Языковой материал:

В 1. «Училище»: казарма – курсант – рота – офицер – плац – учебный корпус – КПП – медпункт.

В 2. «Документы ОДС»: реферат – доклад – рапорт – объяснительная записка – заявление – доверенность – приказ.

В 2. «Военная топография»: карта, ориентирование, наблюдение, топография, плоскость, меридианы, параллели, масштаб, топокарта, картография, разграфика, номенклатура.

1.2.3. «Слепой лексикон». Один игрок из

каждой команды садится спиной к доске, лицом к команде.

Позади преподаватель представляет слово (например, *бушлат*), команда описывает значение слова, не используя однокоренных слов. Угадав, игрок выкрикивает слово. Угадавший первым – получает балл. Каждый игрок угадывает по три слова, игра продолжается, пока в роли угадывающего не выступит каждый член команды. За каждый верный ответ начисляется балл, в конце игры подсчитываются баллы.

Задание нацелено на проверку владения лексикой и умение объяснить на изучаемом языке значение слова, что обеспечивает

Языковой материал:

«Училище». В 1: бушлат, берцы, погоны, нашивка,



планшет, рапортичка, офицер, курсант, начальник, генерал, командир.

«Дом». В 1: квартира, дача, кухня, спальня, детская комната, обеденный стол, посуда, кровать, лампа.

1.2.4. «Перемешанные буквы». Преподаватель предлагает восстановить слово, в котором нарушена последовательность букв (может быть подготовлено несколько групп слов, относящихся к определенной тематической группе). Игра направлена на тренировку правописания изученной лексики.

Языковой материал:

↪ В 1. *шбасамт, которанат, матовта, десствор, овсотрустй.*

Игра направлена на тренировку правописания

1.2.5. «Отгадай термин». Группа курсантов делится на две команды, участники первой группы называют определения термина, участники второй – называют термин.

Преподаватель заранее может подготовить на карточках определения и термины. Для облегчения задания участники могут назвать количество букв в загаданном слове.

Задание направлено на отработку лексики по определенной теме

Например:

Так называют проигрыш, неудачу в борьбе, войне или другом конфликте

Поражение

Языковой материал:

↪ В 1 / В 2:

Неподвижный объект на полосе движения, не позволяющий продолжить движение по этой полосе (8 букв).

Военная наука об искусственных закрытиях и преградах, усиливающих расположение войск во время боя (12 букв).

Организованное вооружённое столкновение, ограниченное на местности и во времени (3 буквы).

Возгорание, сопровождающееся появлением пламени, при этом выделяется теплота, достаточная для поддержания горения (5 букв).

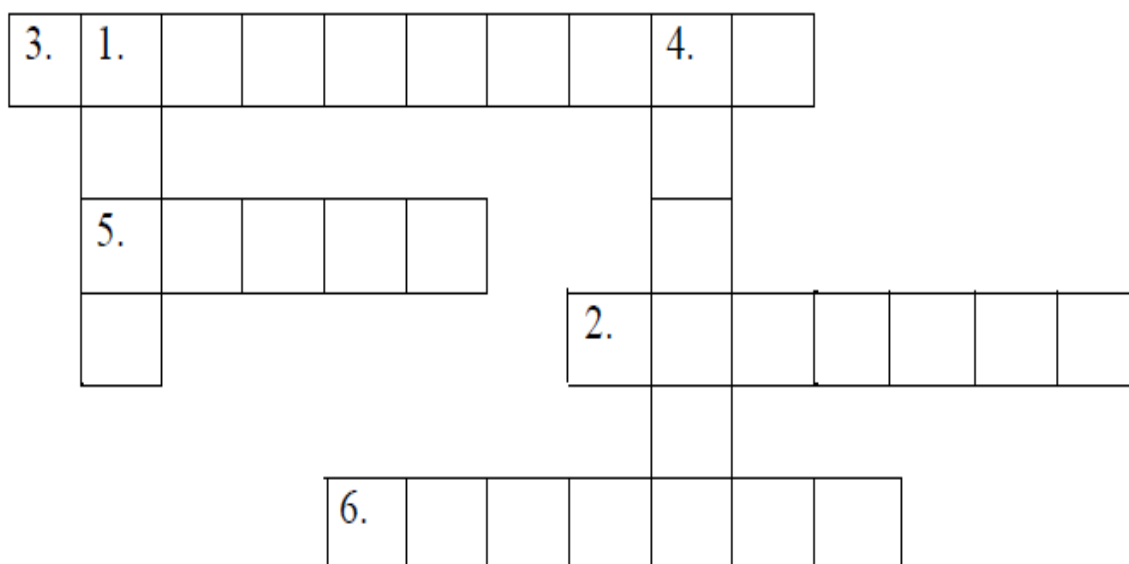
Возможная модификация

1.2.6. Кроссворд. С целью повторения профессионально значимой терминологии можно использовать заранее составленный преподавателем кроссворд на определенную тему (подобное задание – составление кроссворда «соперникам» – может быть также представлено в виде группового проекта).

Языковой материал:

↪ В 1-В 2. **Кроссворд на тему «Войсковая фортификация»:**

1. Укрытие для стрельбы и для защиты от огня (в 3 значение) в виде неглубокого рва с насыпью.
2. Открытая выемка в грунте, как правило, трапециевидного сечения, и необходимой длиной (от десятков метров до тысяч километров).
3. Комплексные устройства, снаряжённые взрывчатыми, метательными, пиротехническими, зажигательными, либо ядерными, биологическими или химическими веществами, применяемыми в военных (боевых) действиях.
4. Средство поражения живой силы, материальной части и укреплений противника, выстреливаемое (выпускаемое) из артиллерийского или иного боевого орудия.
5. Твердая основа материального объекта: часть несущих конструкций, твёрдый каркас здания, сооружения.
6. Постоянное или временное фортификационное подземное сооружение для защиты от пулемётного, артиллерийского, миномётного огня, от напалма и оружия массового поражения и для отдыха личного состава.



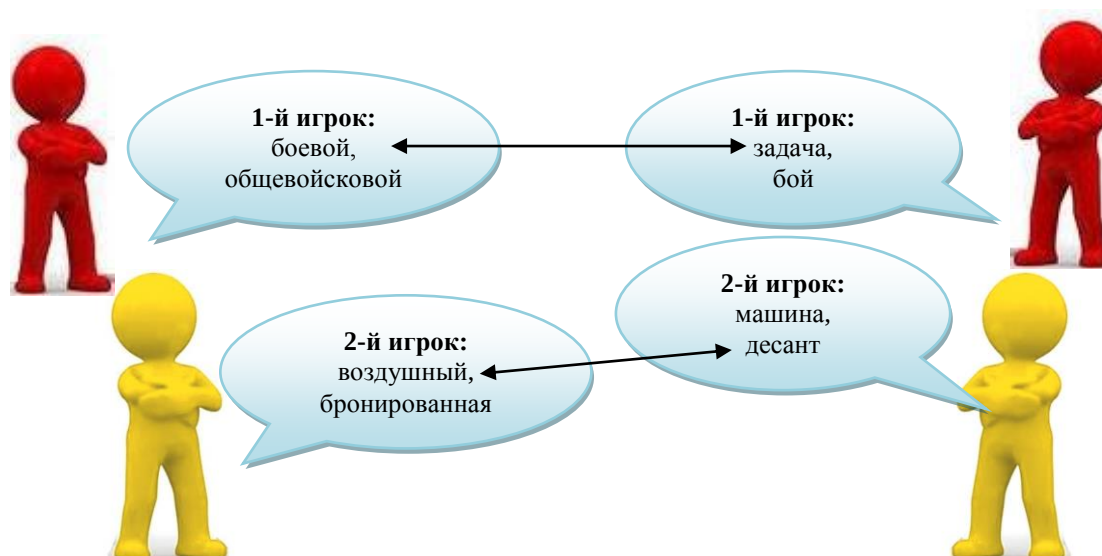
👁 Другие кроссворды см. в уч. пособии А.Э. Массаловой [4].

1.2.7. «Найди лексическую пару». Обучающиеся делятся на две команды, каждый игрок первой команды получает карточки с 2 прилагательными, каждый игрок второй – с 2 существительными.



Участники первой команды по очереди читают прилагательные; те игроки из второй команды, у которых есть карточка с подходящим к названному прилагательному существительным, должны назвать существительное, составив словосочетание.





Например, игрок **первой команды** читает на своей карточке: *боевой*; игрок второй команды отвечает: *боевая задача*. За ним отвечает второй игрок **второй команды**: *боевая машина*. Затем первый игрок называет прилагательное *общевойсковой*. Ему отвечает игрок из второй команды *общевойсковой бой* и т.д. Если существительное подобрано неправильно или участник не может согласовать с ним прилагательное, то с команды снимается очко. Выигрывает команда с наибольшим количеством очков.

1.3. «Словообразовательные» игры

Методический комментарий

Словообразовательные игры можно проводить как в команде, так и индивидуально. Игры данного типа нацелены на освоение словообразовательных моделей с различными суффиксами, сознательное осмысление связи морфемного состава слова и его лексического значения, формирование умений образовывать новые слова различными способами (приставочный, суффиксальный, приставочно-суффиксальный) и т.п.



1.3.1. «Родственные слова».

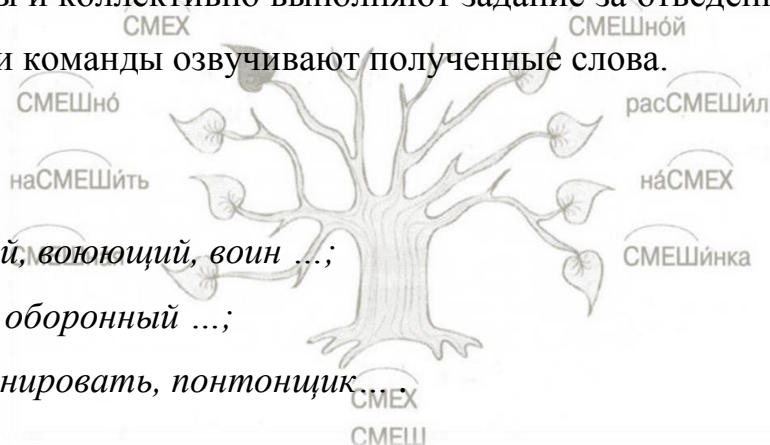
Преподаватель озвучивает корень, с которым необходимо будет составить как можно больше однокоренных слов. Студенты делятся на команды и коллективно выполняют задание за отведенное время. По истечению времени команды озвучивают полученные слова.

Языковой материал:

В 1. Война – воевать, военный, ~~воюющий~~, воин ...;

В 2. Оборона – обороняться, оборонный ...;

Понтон – понтонный, понтонировать, понтони́чик.



Возможная модификация

1.3.2. «Вычеркни лишнее».

Преподавателем заранее готовятся карточки, в которых представлены списки слов.

Офицер
~~Офицерский~~
~~официальный~~

Задача обучающихся – вычеркнуть лишнее (не однокоренное) слово из списка.

Языковой материал:

В 2. *Переправа, переправляться, правый, переправочный, переправление...*;

Орудие, оборудовать, оборчатый, оборудованный, оборудоваться ...;

Обстановка, обстановочка, обстановочный, обстать, становиться.

1.3.3. «Собери слово». Участникам двух команд выдаются карточки с набором морфем (набор морфем для первой и второй команд одинаков).

Необходимо, используя выданный материал, составить как можно больше слов. Побеждает команда, составившая наибольшее количество слов и не допустившая ошибок.



Пример карточек:

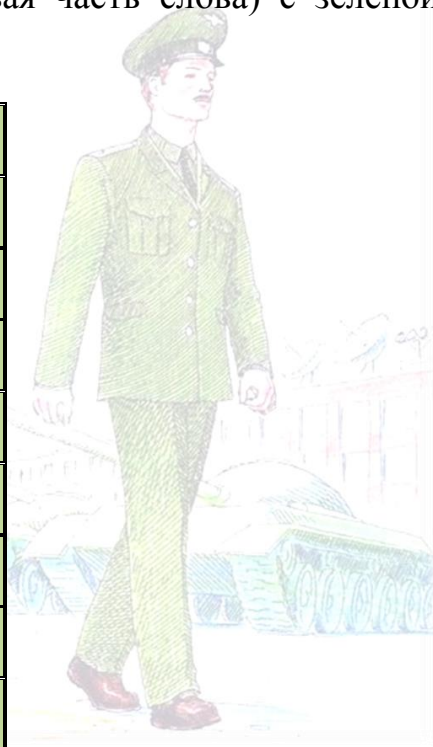
РАЗ	ДЕЛ	ЕН, И	Е
РАС	ОДОЛ	ЕНН	АЯ
ПРЕ	ВЕД	ЧИК	Е
ПОД (+РАЗ)	КЛАД	ИЗ, ИР, ОВ, АН, Н	—
ПРЕД	МЕХАН	ЫВА, ТЕЛЬ, Н	ЫЙ
—	НАЗНАЧ	ЕНИ	ЫЙ
РЕ	ПРАВ	ОЧ, Н	ЫЙ
ПЕРЕ	КОМПРЕССИ	ОНН	ЫЙ



1.3.4. «Военные профессии». Обучающимся выдаются карточки двух

цветов (красные и зеленые). Задача участников – составить слова (военные специальности), соединив красную карточку (первая часть слова) с зеленой (суффикс).

Кавалер	щик
Развед	ист
Пехотин	ник
Подрыв	ок
Маскиров	тель
Стрел	ец
Строй	чик
Механ	ик
Дегаза	тор



Получившиеся специальности можно вписать в предложенную схему (см. ниже п. 1-9). Для облегчения задачи в каждом слове прописана одна буква.

1. К _ _ _ _ _
2. _ _ _ з _ _ _
3. П _ _ _ _
4. _ _ _ Д _ _ _
5. М _ _ _ _
6. С _ _ _ _
7. _ _ _ О _ _ _
8. _ _ _ Х _ _ _
9. Д _ _ _ _



При коллективном выполнении задания победителем оказывается та команда, которая первой составила слова, не допустив

1.4. «Грамматические игры»

Методический комментарий

Предложенные в данном блоке игры направлены на формирование навыков осмысления и понимания грамматического и смыслового содержания предложения, его построения и трансформации синтаксических конструкций.

1.4.1. «Чтобы - нужно». Изучаются предложения с придаточными цели (работа выполняется по цепочке, каждый последующий подхватывает предыдущую часть, включая ее в новое предложение):

Языковой материал:

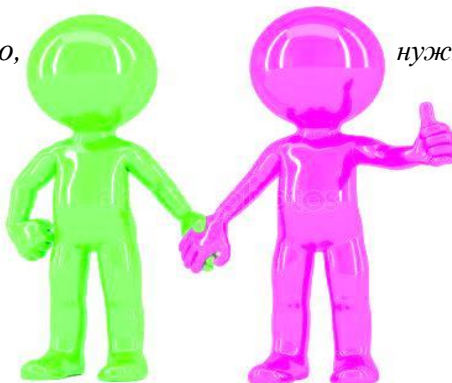
В 1 – В 2. *Чтобы выиграть в бою, нужно подобрать хорошую тактику (1 игрок).* *Чтобы подобрать хорошую тактику, нужно знать особенности ведения боя (2 игрок).* *Чтобы знать особенности ведения боя, нужно тщательно изучать военные дисциплины (3 игрок).* *Чтобы тщательно изучать военные дисциплины, нужно прилагать много усилий и не лениться (4 игрок)...*



Задание позволяет не только повторить структуру сложноподчиненного предложения, но также способствует развитию ментальной проналуны

чтобы – нужно

Чтобы выиграть в бою,



нужно подобрать хорошую тактику

1.4.2. «Собери пословицу / предложение».

Каждый из игроков получает карточку со словом в определенной форме, нужно выстроиться в шеренгу так, чтобы пословица была восстановлена.

Языковой материал:

- ✚ На героя и слава бежит;
- ✚ Не так страшен чёрт, как его малюют;
- ✚ Делу время, потехе час;
- ✚ Где нет борьбы, там нет победы;
- ✚ Если армия сильна – непобедима и страна;
- ✚ За правое дело сражайся смело.

Количество слов в пословицах подбирается по количеству участников; для осложнения работы можно перемешать две

Возможная модификация

1.4.3. «Найди пару».

Обучающиеся разбиваются на две команды, участники каждой команды получают карточки с пословицами, разбитыми на две части. Необходимо соединить первую и вторую часть так, чтобы получилась целая, логически завершенная пословица.

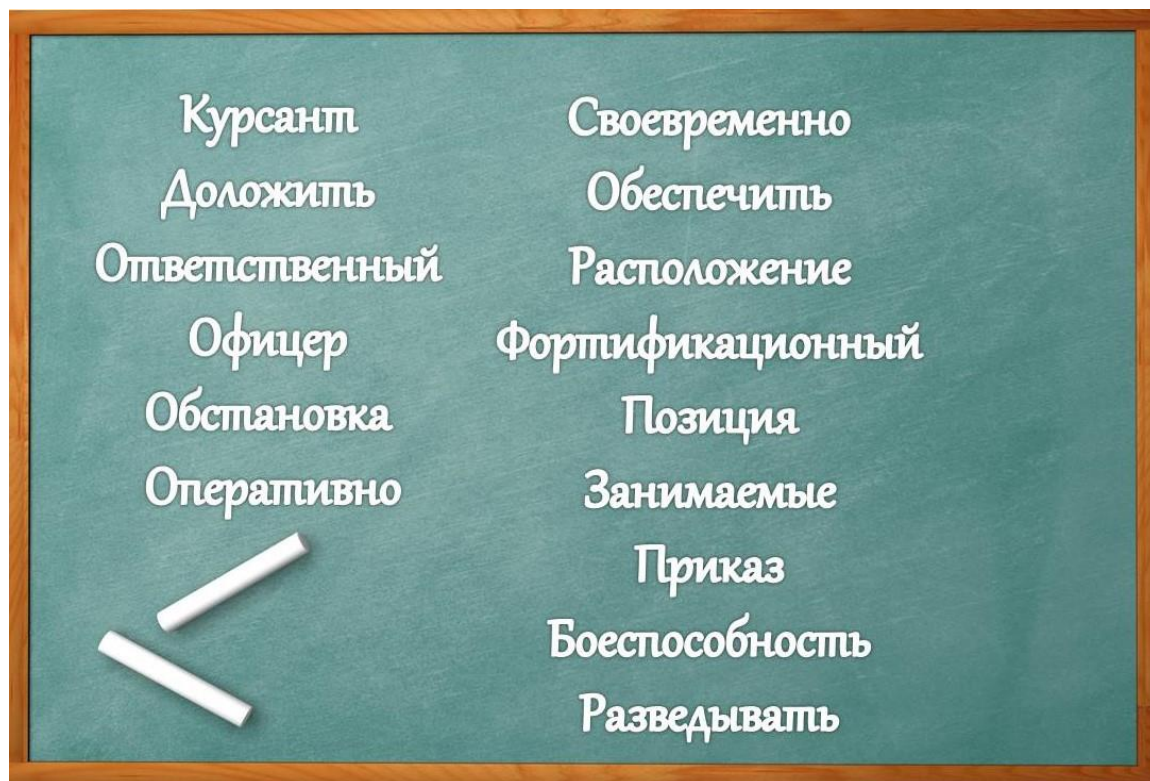
Языковой материал:



1.4.4. «Найди предложения».

На доске написаны слова вразброс. Участники составляют предложения, соединя некоторые слова, из оставшихся слов составляется следующее предложение и т.д.

Языковой материал:



Пример: Ответственный курсант своевременно доложил обстановку офицеру.

1.4.5. «Крылатые слова».

Учащимся предлагаются крылатые изречения Александра Суворова на военную тематику.

Задача – соединить первую и вторую часть, чтобы получилось логически завершенное предложение. Задание может выполняться как в командах, так и индивидуально с последующей проверкой, обсуждением.



Языковой материал:

<i>Ближайшая к действию цель</i>	<i>тяжело в походе</i>
<i>Кто напуган –</i>	<i>штык – молодец</i>
<i>Легко в учении –</i>	<i>лучше дальней</i>
<i>Пуля – дура,</i>	<i>да метко</i>
<i>Дело</i>	<i>наполовину побит</i>
<i>Стреляй редко,</i>	<i>а в мире к войне</i>
<i>Стоянием</i>	<i>туда и дорога</i>
<i>Где тревога,</i>	<i>города не берут</i>
<i>Готовься в войне к миру,</i>	<i>мастера боится</i>

II. Ролевые игры

Методический комментарий

Использование ролевых игр в процессе обучения иностранному языку направлено на решение комплексных задач усвоения и закрепления нового материала, развития творческих способностей и формирование общеучебных умений. Весомым преимуществом ролевых профессионально-ориентированных игр является формирование предметно-профессиональных умений, а также совершенствование умений коммуникативных.

2.1. «Выполни это!». Преподаватель предлагает военные команды без

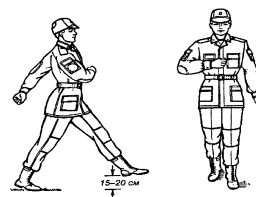
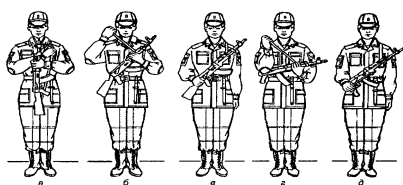
демонстрации действия, курсанты индивидуально или группой выполняют команды. Тот, кто сделал ошибку, выбывает из игры. Если игра проводится как соревнование между группами или командами, тот, кто выполняет действие правильно, получает балл для своей команды.

Целью данной игры является развитие навыков слушания с последующим выполнением военных команд, содержащих глаголы в повелительном

Языковой материал:

В 1. *Становись! Смирно! Вольно! Заправиться! Головные уборы снять! Головные уборы надеть! Шагом – марш! Строевым шагом – марш! Бегом – марш! На месте, шагом – марш! Полшага! Полный шаг! На месте – стой! Два шага вперед / назад / вправо / влево, шагом – марш!*

Игра должна проводиться в быстром темпе, поскольку она проверяет навык слушания и понимания значений военных команд (чем быстрее курсанты реагируют, тем лучше они знают слова).



2.2. «За что я люблю...». Ответьте на вопрос: «За что вы любите инженерные войска?».

Моделирование ситуации:

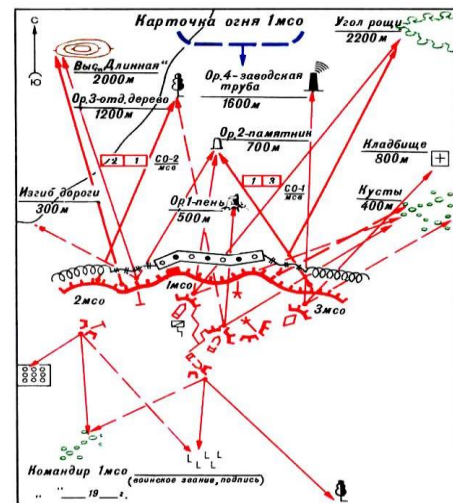
Представьте, что вы являетесь членом приемной комиссии военно-инженерного вуза, вы приехали в школу с рекламной целью – для набора абитуриентов.

Ваша задача – прорекламировать инженерные войска так, чтобы учащиеся захотели поступить именно в ваш военный вуз.



2.3. «Это приказ!». Моделируется ситуация: Представьте, что вы командир отделения. Используя информацию из фильма (демонстрируется видеофрагмент из документального фильма «Инженерные войска в годы ВОВ»), составьте приказ о начале какого-либо военного действия (задание выполняется в группах).

→ **См. Приложение**



2.4. «Круглый стол». Пример проблемного вопроса: В последнее десятилетие в странах НАТО уделяется большое внимание развитию инженерных машин. Основные усилия при этом сосредоточены на машинах, которые действуют в войсковом звене. Для этого звена используются, как правило, специальные войсковые машины, к ним в первую очередь относятся саперные танки и инженерные машины сопровождения.

На ваш взгляд, с чем это связано?

⇐ **См. Приложение**

☞ *Другие варианты проблемных вопросов см. в уч. пособии А.Э. Массаловой [4].*



Ролевые игры могут организовываться в виде круглых столов для обсуждения проблемных вопросов, тем.

Преподаватель может заранее раздать нескольким обучающимся темы для подготовки сообщения о проблеме.

III. Игры с лингвокультурной и лингвострановедческой составляющей

Методический комментарий

Выделенная группа игр направлена на совершенствование коммуникативно-познавательных умений, систематизацию и углубление знаний об изучаемой стране, сопоставление полученной информации с феноменами иных лингвокультур, сравнение полученных сведений о России с фактами мировой культуры, науки и техники. Одной из задач игр данного типа является воспитание патриотической и гуманной личности. Включение в учебный процесс игр лингвокультурологического плана будет способствовать продуктивному межкультурному взаимодействию с представителями иноязычных культур, а также повышению мотивации к изучению русского языка и культуры.

3.1. «Найди пару». Участникам, разделенным на две группы, предлагаются карточки:

- ✚ у одной группы на карточках представлены имена наименования различных видов боевой техники (например, танки);
- ✚ у другой группы – карточки с наименованием страны-производителя.

Задача участников – найти свою пару, соответствие единиц техники и страны производителя.



Преподаватель может заранее подготовить слайды или картинки с изображением и названием боевой

Языковой материал:

Тигр, Пантера	Япония 
М 13/40	Венгрия 
Ха-Го	СССР (Россия) 
Толди	Великобритания 
Т-34, ИС-2 «Иосиф Сталин»	Италия 
Валентайн	США 
Шерман	Германия 

Возможная модификация

3.2. «Кто есть кто?». Преподаватель предоставляет информацию в виде заранее подготовленных карточек. Участникам необходимо найти соответствие персоналиям и их характеристике. ➔



Чайковский

Менделеев

Пушкин

Кутузов

Ученый

Полководец

Композитор

Писатель

3.3. «Страна – столица – язык – характер». Перед обучающимися стоит

задача – правильно соотнести страну, столицу и язык.

Участники делятся на три команда:

-  **1 команда – «Страна»,**
-  **2 команда – «Столица»,**
-  **3 команда – «Язык».**

Каждой команде дается немного времени для обсуждения (*кто есть кто*). Преподаватель вызывает в хаотичном порядке одного представителя команды (например, команды «Страна»). Участники второй и третьей команды должны выбрать представителей, которые соответствуют заданной стране.

Например: 1 к. – Россия, 2 к. – Москва, 3 к. – русский.

Языковой материал:


1 команда

Россия

Саудовская Аравия

Китай

Япония

США

Германия

Франция

Монголия

Туркменистан

Афганистан


2 команда

Токио

Вашингтон

Берлин

Париж

Улан-Батор

Ашхабад

Эр-Рияд

Москва

Кабул

Пекин


3 команда

Английский

Монгольский

Арабский

Японский

Китайский

Русский

Немецкий

Персидский (дари, пушту)

Французский

Туркменский

За **правильный** ответ команде начисляется **балл**, за **неправильный** – **ноль**. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Очередность выхода первого участника определяет преподаватель.

Дополнительно можно предложить вышедшим участникам определить национальный характер жителей страны.

Преподаватель заранее пишет на доске типы национальных характеров (сдержанные, трудолюбивые, романтические, эмоциональные, медлительные, предприимчивые,

Например: русские – гостеприимные.

3.4. «Гурман». Следующее задание может носить как индивидуальный, так и групповой характер. Заранее готовятся карточки с набором букв. Необходимо соединить буквы так, чтобы получилось слово – название блюда русской кухни:



8

К	П	И	Р	О	Г	И	А	А	Г
Б	К	В	А	С	Ч	У	С	Ц	О
О	Ф	А	С	У	К	Х	П	Р	Л
Р	Д	О	С	Г	Н	А	Р	С	У
Щ	О	Л	О	Г	К	А	Ш	А	Б
Ж	С	О	Л	Я	Н	К	А	А	Ц
П	Е	Л	Ь	М	Е	Н	И	В	Ы
О	З	Ж	Н	Ш	Щ	И	З	Ю	П
З	Б	Л	И	Н	Ы	Р	А	Ь	Р
Е	Н	О	К	Р	О	Ш	К	А	Ы

* По завершении задания в презентации демонстрируются блюда русской кухни с ингредиентами / способом приготовления. Участники групп проверяют результаты выполнения задания.

3.5. «Угадай полководца». Преподаватель заранее готовит задание на доске:

- ✚ слева указано историческое событие,
- ✚ справа – фамилия русского полководца (буквы расположены в неправильном порядке), участвовавшего в названном сражении.

Задача – восстановить последовательность букв так, чтобы получилась фамилия.

✚ Языковой материал:

Штурм Измаила – ВУСОВОР

Отечественная война 1812 года – ЗОКУТУВ

Великая Отечественная война – КУВОЖ

Синопское сражение – МИХАНОВ

Данное задание можно варьировать, выбирая необходимую для отработки тему, например, исторический период и персоналии;



IV. «Креативные» игры

Методический комментарий

Включенные нами «креативные» игры представляют собой работу над проектами разной целевой направленности. Основное назначение игр данного типа – формирование предметно-профессиональной и коммуникативной компетенции (умение вести дискуссию, отстаивать свою точку зрения, слушать собеседника, оперировать аргументами, приходить к консенсусу при различии точек зрения на проблему, лаконично излагать свои мысли и т.д.).

Подготовка проектов осуществляется во внеурочное время. Обучающиеся составляют индивидуальные, поддерживающие или опровергающие какие-либо идеи, проблемы (роли и задачи распределяются преподавателем). Содержательный материал может оформляться в виде презентаций. При выполнении коллективных проектов могут быть задействованы различные средства (мультимедийные презентации, видеофрагменты, картинки, схемы, карты и т.д.), всё зависит от способности

На коллективное «проектирование» могут быть даны следующие задания, направленные на развитие творческого потенциала обучающихся, креативности:

4.1. Проект «Историческое событие». Суть задания состоит в

формировании обучающимися образ-представления в процессе восприятия художественного текста, используя информацию из которого, необходимо изобразить (сделать постановку) событий Второй мировой войны, Курской битвы и т.п. Предварительно участникам



предоставляется небольшой отрывок художественного текста, в котором описаны те или иные исторические события. Роли могут распределять сами обучающиеся (главнокомандующий, полководцы, солдаты и т.д.).

4.2. Проект «Я – полководец».

От участников требуется изобразить командование великого русского полководца Александра Суворова во время штурма Измаила. Предварительно преподавателем демонстрируется фильм «Суворов» 1941 года. Обучающимся необходимо попытаться наиболее точно передать характер, манеры, речь исторической личности, а также события того времени. Диалоги могут быть взяты из фильма либо составлены обучающимися самостоятельно. 👁 📄



*Се Русский Геркулес:
Где сколько ни сражался,
Всегда непобедим остался,
И жизнь его полна чудес!
(Г.Р. Державин)*

4.3. Проект «Взятие города N».

Проект рассчитан на творческую работу. Участникам необходимо набрать команду (5-7 человек), описать город (вымышленный), раздать роли, начертить топографическую карту военных действий, описать тактику наступления.



Подготовка проекта может занять много времени, но чем тщательнее продуман каждый шаг, тем интересней будет результат проекта. Оценкой проекта может быть зачет по дисциплине. 👁 📄

4.4. Проект «Шуточный устав».

Проект данного типа полезен на занятиях по языковой практике. Он может носить как индивидуальный, так и групповой характер. Участникам необходимо составить по аналогии с Уставом ВС РФ вымышленный устав, шуточного характера. Синтаксическая структура предложений должна быть



В процессе выполнения задания активизируется лексико-грамматический и синтаксический материал, развивается навык

максимально приближенной к реальному Уставу. Некоторые положения «Шуточного устава» выносятся на обсуждение в классе в виде дискуссии, где команда должна доказать «целесообразность» предложенного.

Например: Военнослужащий (курсант) имеет право не приходить в субботу, если по радио сообщили о надвигающемся урагане...

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

Стр. 5 «1.1.1. Лото из слов»

<i>Инженер</i>	<i>Эскарпы</i>	<i>Переправа</i>	<i>Аппарель</i>	<i>Дешифрование</i>
<i>Устав</i>	<i>Стратегия</i>	<i>Форсирование</i>	<i>Траншея</i>	<i>Разведка</i>
<i>Тактика</i>	<i>Поршень</i>	<i>Укрытие</i>	<i>Окоп</i>	<i>Гильза</i>
<i>Фортификация</i>	<i>Отсыревание</i>	<i>Грузоподъемность</i>	<i>Разминирование</i>	<i>Опудренность</i>
<i>Капсюль</i>	<i>Оружие</i>	<i>Ледостав</i>	<i>Подразделение</i>	<i>Боеприпасы</i>

Стр. 10 «1.2.1. Сентенция»

Подберите фразеологизмы-антонимы

<i>Повесить нос</i>	<i>Выйти из себя</i>
<i>За тридевять земель</i>	<i>Воспрянуть духом</i>
<i>Взять себя в руки</i>	<i>Рукой подать</i>
<i>Пасть духом</i>	<i>Язык проглотил</i>
<i>За словом в карман не полезет</i>	<i>Воспрянуть</i>

Подберите фразеологизмы-синонимы

<i>Бить в набат</i>	<i>Первым делом</i>
<i>Пускать пыль в глаза</i>	<i>Бить тревогу</i>
<i>В первую очередь</i>	<i>Овладеть собой</i>
<i>Бок о бок</i>	<i>Плечом к плечу</i>
<i>Взять себя в руки</i>	<i>Водить за нос</i>

Стр. 12 (1.2.5. «Отгадай термин»)

Неподвижный объект на полосе движения, не позволяющий продолжить движение по этой полосе (8 букв).

Военная наука об искусственных закрытиях и преградах, усиливающих расположение войск во время боя (12 букв).

Организованное вооружённое столкновение, ограниченное на местности и во времени (3 буквы).

Возгорание, сопровождающееся появлением пламени, при этом выделяется теплота, достаточная для поддержания горения (5 букв).

Стр. 13-14 (1.2.6. «Кроссворд»)

1. Укрытие для стрельбы и для защиты от огня (в 3 значение) в виде неглубокого рва с насыпью.

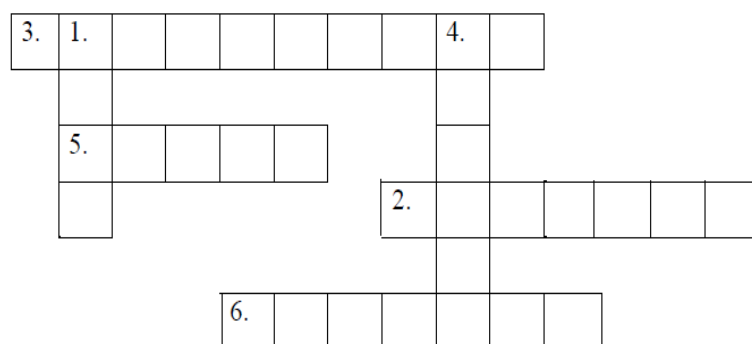
2. Открытая выемка в грунте, как правило, трапециевидного сечения, и необходимой длиной (от десятков метров до тысяч километров).

3. Комплексные устройства, снаряжённые взрывчатыми, метательными, пиротехническими, зажигательными, либо ядерными, биологическими или химическими веществами, применяемыми в военных (боевых) действиях.

4. Средство поражения живой силы, материальной части и укреплений противника, выстреливаемое (выпускаемое) из артиллерийского или иного боевого орудия.

5. Твердая основа материального объекта: часть несущих конструкций, твёрдый каркас здания, сооружения.

6. Постоянное или временное фортификационное подземное сооружение для защиты от пулемётного, артиллерийского, миномётного огня, от напалма и оружия массового поражения и для отдыха личного состава.



Стр. 16-17 (1.3.2. «Вычеркни лишнее»)

В 2. *Переправа, переправляться, правый, переправочный, переправление...;*

Орудие, оборудовать, оборчатый, оборудованный, оборудоваться ...;

Обстановка, обстановочка, обстановочный, обстать, становиться.

Стр. 17-18 (1.3.3. «Собери слово»)

РАЗ	ДЕЛ	ЕН, И	Е
РАС	ОДОЛ	ЕНН	АЯ
ПРЕ	ВЕД	ЧИК	Е
ПОД (+РАЗ)	КЛАД	ИЗ, ИР, ОВ, АН, Н	—
ПРЕД	МЕХАН	ЫВА, ТЕЛЬ, Н	ЫЙ
—	НАЗНАЧ	ЕНИ	ЫЙ
РЕ	ПРАВ	ОЧ, Н	ЫЙ
ПЕРЕ	КОМПРЕССИ	ОНН	ЫЙ

└

)

^

□

Стр. 18-19 (1.3.4. «Военные профессии»)

Кавалер	щик
Развед	ист
Пехотин	ник
Подрыв	ок
Маскиров	тель
Стрел	ец
Строи	чик
Механ	ик
Дегаза	тор

1. К _ _ _ _ _
2. _ _ З _ _ _ _
3. П _ _ _ _
4. _ _ Д _ _ _ _
5. М _ _ _ _ _
6. С _ _ _ _
7. _ _ _ О _ _ _
8. _ _ Х _ _ _
9. Д _ _ _ _

Стр. 20 (1.4.3. «Найди пару»)

Солдатское дело –	покажи в боях отвагу
Принял присягу	воевать храбро и умело
Былой славой	в бою молодец
Трус славит себя языком	кто смерть презирает
Смелый боец –	боя не выиграешь
Тот побеждает,	а храбрец - штыком

Стр. 21 (1.4.5. «Крылатые слова»)

<i>Ближайшая к действию цель</i>	<i>тяжело в походе</i>
<i>Кто напуган –</i>	<i>штык – молодец</i>
<i>Легко в учении –</i>	<i>лучше дальней</i>
<i>Пуля – дура,</i>	<i>да метко</i>
<i>Дело</i>	<i>наполовину побит</i>
<i>Стреляй редко,</i>	<i>а в мире к войне</i>
<i>Стоянием</i>	<i>туда и дорога</i>
<i>Где тревога,</i>	<i>города не берут</i>
<i>Готовься в войне к миру,</i>	<i>мастера боится</i>

Стр. 27 (3.1. «Найди пару»)

Тигр, Пантера	Япония 
М 13/40	Венгрия 
Ха-Го	СССР (Россия) 
Толди	Великобритания 
Т-34, ИС-2 «Иосиф Сталин»	Италия 
Валентайн	США 
Шерман	Германия 

Стр. 27 (3.2. «Кто есть кто?»)





Стр. 29 (3.4. «Гурман»)

К	П	И	Р	О	Г	И	А	А	Г
Б	К	В	А	С	Ч	У	С	Ц	О
О	Ф	А	С	У	К	Х	П	Р	Л
Р	Д	О	С	Г	Н	А	Р	С	У
Щ	О	Л	О	Г	К	А	Ш	А	Б
Ж	С	О	Л	Я	Н	К	А	А	Ц
П	Е	Л	Ь	М	Е	Н	И	В	Ы
О	З	Ж	Н	Ш	Щ	И	З	Ю	П
З	Б	Л	И	Н	Ы	Р	А	Ь	Р
Е	Н	О	К	Р	О	Ш	К	А	Ы

Стр. 30 (3.5. «Угадай полководца»)



Штурм Измаила – ВУСОВОР

Отечественная война 1812 года – ЗОКУТУВ

Великая Отечественная война – КУВОЖ

Синопское сражение – МИХАНОВ

Синопское сражение – МИХАНОВ



Стр. 31 (4.1. проект «Историческое событие»)

Материал к проекту «Историческое событие»

Вторжение «Великой армии» в Россию

Французский император Наполеон Бонапарт, начиная свой Русский поход 1812 г., утром 11 (23) июня обратился с воззванием к уже отобилизованной, изготовившейся для вторжения «Великой армии». В нем говорилось:

«Воины! Вторая Польская война начинается. Первая кончилась при Фридланде и в Тильзите... Россия дает нам на выбор бесчестие или войну, он не сомнителен. Мы пойдем вперед, перейдем Неман и внесем войну в сердце ее.

Вторая Польская война столько же прославит французское оружие, сколько и первая. Но мир, который мы заключим, будет прочен и уничтожит пятидесятилетнее гордое и неуместное влияние России на дела Европы».

В тот же день, в 9 часов вечера, началось форсирование реки Неман. Наполеоновская «Великая армия» вторгалась в пределы России внезапно, без предварительного объявления войны. Здесь крылась «маленькая» военная хитрость. 10 (22) июня посол Франции в Санкт-Петербурге А. Лористон вручил на имя управляющего Министерством иностранных дел России князя А.И. Салтыкова ноту. Из нее следовало, что с этого времени император Наполеон I Бонапарт «считает себя в состоянии войны с Россией». В Вильно же, где находился российский государь, нота была доставлена только через три дня.

Император Александр I попытался уладить конфликт миром на условиях вывода французских войск из России, направив к Наполеону для переговоров министра полиции генерал-адъютанта А.Д. Балашова.

Наполеон отклонил предложение о мире, так как к тому времени его авангардные части уже находились на российской территории и продвигались вперед. Он спросил русского генерала:

– Скажите, чтобы добраться до Москвы, какой лучше идти дорогой?

На высокомерный вопрос императора Франции генерал-лейтенант А.Д. Балашов ответил сухо и кратко:

– Карл XII шел через Полтаву...

12 (24) июня император Александр I подписал Манифест о начале войны с Францией. В нем все слои общества призывались к защите веры, Отечества и свободы и решительно заявлялось: «...Я не положу оружия, доколе ни единого неприятельского воина не останется в Царстве Моем».

Превосходство «Великой армии» в силах, а также неудачное стратегическое развертывание на границе русских армий, отсутствие у них единого руководства, вынуждали командующих армиями М.Б. Барклая де Толли и П.И. Багратиона искать выход из создавшегося положения, который виделся в скорейшем соединении 1-й и 2-й Западных армий. Но это можно было осуществить только путем отхода вглубь своей территории по сходящимся направлениям.

С арьергардными боями русские армии вынужденно отходили...

С арьергардными боями 1-я и 2-я Западные армии вынужденно отступали под натиском превосходящих сил противника. 1-я Западная армия оставила Вильно и отошла к Дрисскому лагерю, и вскоре между армиями образовался разрыв в 200 км. В него и устремились главные силы наполеоновских войск, которые 26 июня (8 июля) заняли Минск и создали угрозу разгрома русских армий поодиночке.

Однако такое наступательное движение французов гладко для них не прошло. 16 (28) июня арьергардный отряд генерал-майора Я.П. Кульнева дал у Вилькомира упорный бой авангарду корпуса маршала Н. Удино. В тот же день летучий казачий корпус генерала М.И. Платова сразился с неприятелем под Гродно.

После взятия без боя Вильно Наполеон, изменив планы, решил обрушиться на 2-ю Западную армию, окружить ее и уничтожить. Для этого выделялись войска Е. Богарне (30 тыс. человек) и Ж. Бонапарта (55 тыс. человек), а 50-тысячному корпусу маршала Л. Даву предписывалось, двигаясь восточнее Минска, зайти русским в тыл и замкнуть кольцо окружения.

П.И. Багратиону удалось избежать угрозы окружения только путем форсированного отступления в юго-восточном направлении. Искусно маневрируя среди белорусских лесов, полководец быстро отвел свои войска через Бобруйск на Могилев.

6 (18) июля император Александр I обратился к народу России с воззванием о сборе внутри государства земского (народного) ополчения.

«Великая армия» по мере продвижения вглубь России таяла на глазах. Французскому императору приходилось выделять значительные силы против тех русских войск, которые оказались у него на флангах. По пути к Москве против 3-й Западной армии А.П. Тормасова были оставлены 30-тысячные корпуса Ш. Ренье и К. Шварценберга. Против 26-тысячного корпуса генерал-лейтенанта П.Х. Витгенштейна, действовавшего на петербургском направлении, от главных сил были отряжены корпуса Н. Удино (38 тыс. человек) и Л. Сен-Сира (30 тыс. человек). Для захвата Риги был направлен 55-тысячный корпус Ж. Макдональда.

После занятия французами Могилева русские армии продолжили отход в направлении Смоленска. В ходе отступления произошло несколько ожесточенных арьергардных боев – у Мира, Островно и Салтановки.

В бою у местечка Мир 27 июня (9 июля) казачья конница генерала от кавалерии М.И. Платова нанесла жестокое поражение неприятельской кавалерии. Под Салтановкой 11 (23) июля доблестно сражалась 26-я пехотная дивизия генерал-майора И.Ф. Паскевича, выдержавшая удар превосходящих сил французов.

(Источник: <http://stat.mil.ru/index.htm>)

Материалы для подготовки

1.

«Александр Васильевич Суворов был не только величайшим полководцем своего времени, но и первым в мировой истории военным гуманистом. Свои принципы он коротко сформулировал так: «Вот моя тактика: отвага, мужество, проницательность, предусмотрительность, порядок, умеренность, устав, глазомер, быстрота, натиск, гуманность, умиротворение, забвение».

Забываясь о русских солдатах, спасая им жизни скоротечностью военных кампаний и стремительностью атак, Суворов требовал от них быть милосердными к неприятелю. «Атакуй с чем пришёл, чем Бог послал! Конница, начинай! Руби, коли, гони, отрезывай, не упускай! Ура! Чудеса творят братцы! Неприятельская кавалерия скачет на выручку своей пехоте? — Атакуй! В штыки!! Ура!!! Наставили на тебя пушки: бросайся на картечь! Летит сверх головы. Пушки твои, люди твои! Вали на месте! Коли! Гони! Остальным давай пощаду. Грех напрасно убивать, они такие же люди».

В эпоху, когда в войсках Европы грабёж был узаконен, а для французской революционной армии являлся постоянным промыслом, Суворов требовал от солдат обращаться с мирным населением дружески: «Обывателя не обижай — солдат не разбойник».

Перед сражениями, даже самыми жестокими, Суворов доводил до подчинённых мысль, что жестокость не должна пятнать русское оружие: «Как ...бунтовщиков подлыми не почитайте, но никакого злодея уничтожать не должно, а оружие (их) низложивши — оказывать всякое благоволение»; «С покорившимися наблюдать человеколюбие»; «Благое великодушие иногда более полезно, чем стремглавный военный меч». Суворов с почётом отпускал пленных (офицеров — с оружием) и ни разу в жизни не подписал смертного приговора».

(Источник: http://wikiwhat.ru/Личность_Суворова)

2.

«От природы Суворов был одарен обширным умом, обнаруживавшимся во всяком действии, в каждом мнении. Еще из родительского дома великий русский полководец вынес уважение к науке и жажду знания, а на службе, чуть не до последнего дня жизни, постоянно пополнял свое многостороннее образование. Просвещенный наукой ум и продолжительная военная практика выработали у Суворова замечательный военный глазомер, это внутреннее око, направляющее решение полководца, способность вычитать истину из массы сбивчивых и часто противоречивых признаков (как в битве при Столовичах и Треббии). Суворов имел характер решительный, обладал железной волей, доходил до крайней степени упорства, когда приходилось приводить в исполнение свои полководческие планы. Он не нуждался в советах, не требовал их и не принимал. Раз задумав что-нибудь, не колебался и немедленно стремился к достижению поставленной цели. Все бои Суворова носят самый решительный характер (Фокшаны, Рымник, Измаил, Нови...). Если у Суворова не было равновесия между умом и характером, то некоторый перевес замечен в сторону последнего. Однако чрезмерная отвага не доводила полководца до предприятий безрассудных, – все было соображено с обстановкой. Несмотря на свою вспыльчивость и раздражительность, он во многих случаях умел сдерживать себя. Суворов обладал чрезвычайной личной храбростью, но не выставлял ее напоказ. Он всегда был на своем месте, весьма часто подвергался опасности и не избегал её, если требовалось его присутствие там, где происходил жаркий бой, и царила смерть. Высоко ценя свои подвиги как полководца, даже не отличаясь в этом отношении скромностью, Суворов не заявлял о подвигах своей личной храбрости. Укрепив с течением времени свое слабое здоровье, он проявил впоследствии необыкновенную выносливость. Александр Васильевич избегал комфорта, всегда вел такую жизнь, как будто оставался на биваке: спал на сене и даже в холода носил самую легкую одежду; не ходил, а бегал; не ездил, а скакал. Никогда его здоровье не влияло

тормозящим образом на военные операции, и постоянно он обнаруживал самую кипучую деятельность.

Главные пружины, двигавшие Суворова на подвиги, – страсть к военному делу (и к войне, как конечному его проявлению), сильнейшее честолюбие и славолубие. Вне полководческой профессии для него не было деятельности, которая могла бы удовлетворить его. В 1793 г., во время мира в России, он просился поступить волонтером в германские войска, воевавшие против французов. В 1798, попав в опалу у императора Павла, Суворов хотел идти в монастырь, так как ему казалось, что военное поприще для него кончилось, и цель жизни исчезла. Честолюбие было присуще Суворову, представлявшему цельный тип полководца, но оно не доходило у него до степени болезненности, и для получения почетной награды или чина он не поступался своими правилами нравственности. Все отличия Суворов получил за боевые заслуги («завоевав Польшу, вы сами себя сделали фельдмаршалом», – писала ему Екатерина II). Точно так же великий русский полководец не давал боев и не пускался в предприятия, которые служили бы только для удовлетворения его честолюбия и не были нужны в общем ходе войны. Военную славу Суворов считал выше всего. Своё поучение войскам он оканчивает словами: «слава, слава, слава».

Суворов пользовался магическим влиянием на массы, зависевшим от множества нравственных нитей, которые связывали предводителя с последним солдатом его армии. Солдаты слепо верили в непобедимость своего полководца, и эта вера основывалась на неопровержимых, всем известных фактах. Постоянная отеческая заботливость Суворова о солдатах поддерживала в них уверенность, что без нужды ими не рискнут, долговременное же близкое общение наблюдательного Александра Васильевича с войсками доставило ему основательное знакомство с душой солдата, складом его понятий, процессом образования его идей, даже предрассудками... И всем этим русский полководец искусно пользовался, ибо был великий военный психолог. Суворов знал солдата, а солдат знал Суворова, потому что командующий не только его не

чуждался, но, напротив, старался быть возможно ближе к людям, постоянно вступал с ними в беседы и говорил так, как никто другой не мог бы говорить. Суворов владел красноречием особого рода – каждое его слово шло прямо к солдатскому сердцу. Неистощимая веселость Суворова от какой-нибудь одной, всегда удачной, шутки сообщалась войскам и подбадривала их даже в самые тяжелые минуты, а несколько горячих слов полководца вызывали на необычайные усилия.

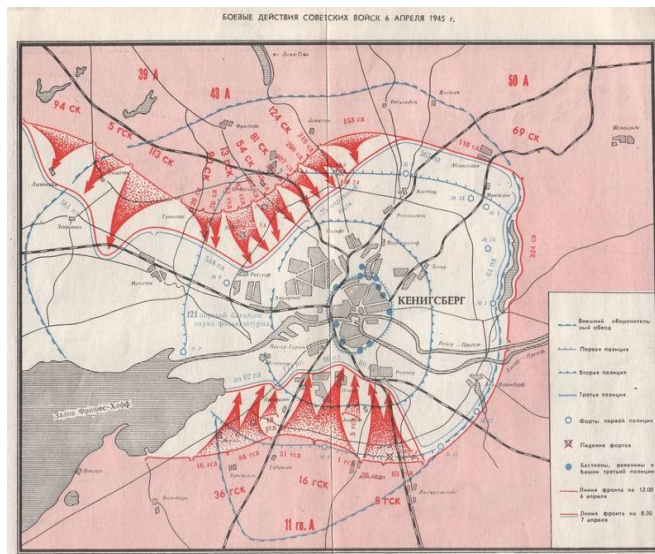
... Нельзя умолчать о странностях Суворова, которые сделали его прославленным чудаком. Он не прикидывался им, не напускал на себя искусственного оригинальничанья для достижения какой-нибудь цели, чтобы сделаться заметным – чудачество вместе с веселостью действительно лежали в основе его натуры. В молодости Суворов сдерживал себя, но когда достиг известного положения, дал волю природе, и странности усилились. Впрочем, многое, весьма естественное принималось за эксцентричность людьми, которые не понимали сути дела: выйдет Суворов в сапоге на одной ноге и в туфле на другой – эксцентричность, а на самом деле туфлю он часто носил на раненой ноге».

(Источник: <http://rushist.com/index.php/russia-children/2496-suvorov-kak-polkovodets>)

Ссылка на фильм: <https://www.kinopoisk.ru/film/suvorov-1940-44040/>

ШТУРМ КЕНИГСБЕРГА

Кенигсбергская операция (6-9 апреля 1945) - стратегическая военная операция вооруженных сил СССР против немецких войск в ходе Великой Отечественной войны с целью ликвидации кенигсбергской группировки противника и захвата города-крепости Кенигсберг, часть Восточно-Прусской операции 1945 года.



История Кенигсберга - это история создания первоклассной крепости. Оборона города состояла из трех линий, кольцом опоясывавших Кенигсберг.

Первая полоса опиралась на 15 крепостных фортов в 7-8 километрах от городской черты.

Вторая оборонительная линия проходила по окраинам города. Ее составляли группы зданий, подготовленных к обороне, железобетонные огневые точки, баррикады, сотни километров траншей, минные поля и провололочные заграждения.

Третья полоса состояла из крепостных фортов, рavelинов, железобетонных сооружений, каменных зданий с бойницами, занимала большую часть города и его центр.

Главная задача, стоявшая перед командованием 3-го Белорусского фронта, – взять город, до предела сократив число жертв. Поэтому маршал Василевский большое внимание уделял разведке. Авиация непрерывно бомбила укрепления противника.

День и ночь шла тщательная подготовка к штурму города и крепости Кенигсберг. Формировались штурмовые группы силой от роты до батальона пехоты. Группе придавались саперный взвод, два-три орудия, два-три танка, огнеметы и минометы. Артиллеристы должны были двигаться вместе с

пехотинцами, расчищая им дорогу для наступления. Впоследствии штурм подтвердил всю эффективность таких небольших, но мобильных группировок.

ШТУРМОВЫЕ ОТРЯДЫ

В чем же заключались новые способы борьбы, каковы были основные особенности применения различных родов войск в уличных боях?

Пехота

ОПЫТ штурма Кенигсберга показывает, что основное место в боевых порядках пехоты должны занимать штурмовые отряды. Они сравнительно легче проникают в боевые порядки противника, расчлениают их, дезорганизуют оборону и прокладывают дорогу главным силам.

Состав штурмового отряда зависел от характера построек и характера обороны противника в городе. Как показал опыт, эти отряды целесообразно создавать в составе одной стрелковой роты (50-60 человек), усиленной одним - двумя 45 мм противотанковыми орудиями обр. 1942 года, двумя 76 мм орудиями полковой артиллерии обр. 1927 или 1943 года, одним - двумя 76 мм дивизионными орудиями ЗИС-3 обр. 1942 года, одной 122 мм гаубицей М-30 обр. 1938 года, одним - двумя танками (или самоходными артиллерийскими установками), взводом станковых пулеметов, взводом 82 мм батальонных минометов обр. 1937 года, отделением (взводом) саперов и отделением (взводом) огнеметчиков.

По характеру выполняемых задач штурмовые отряды делились на группы:

- а) атакующую (одна – две) - в составе 20-26 стрелков, автоматчиков, ручных пулеметчиков, огнеметчиков и отделения саперов;
- б) закрепления – в составе 8-10 стрелков, взвода станковых пулеметов, 1-2 артиллерийских орудий и отделения саперов;
- в) огневую – в составе артиллерийских подразделений, взвода 82 мм минометов, танков и самоходных установок;
- г) резерва – в составе 10 – 15 стрелков, нескольких станковых пулеметов и 1 – 2 артиллерийских орудий.

Таким образом, штурмовой отряд как бы состоял из двух частей: одна, активно действующая впереди (атакующие группы), имевшая легкое стрелковое вооружение (автоматы, огнеметы, гранаты, винтовки), и вторая, поддерживающая

действия первой, имевшая тяжелые виды оружия (пулеметы, пушки, минометы и т. д.).

Атакующая группа (группы), в зависимости от объекта атаки, могла делиться на подгруппы, каждая в составе 4 – 6 человек.

Подготовка к бою за город

ОСОБЕННОСТИ применения различных родов войск в бою за город обусловили и многообразие форм боевой подготовки войск. При этом особое внимание обращалось на обучение штурмовых отрядов. В ходе этих занятий личный состав учился метать гранаты в окна, вверх, вниз; пользоваться шанцевым инструментом; переползать и стремительно перебегать от укрытия к укрытию; преодолевать препятствия; перепрыгивать через рвы и заборы; быстро влезать в окна домов; вести рукопашный бой в укрепленных зданиях; применять взрывчатые вещества; блокировать и уничтожать огневые точки; штурмовать укрепленные кварталы и дома с улицы и с обходом по дворам, огородам; продвигаться через проломы в стенах; быстро превращать захваченный дом или квартал в мощный опорный пункт; форсировать на подручных переправочных средствах водные преграды в городе.

При этом основной упор делался на отработку вопросов взаимодействия между группами штурмового отряда и внутри групп.

Тактические занятия штурмовых подразделений проводились на специально оборудованных учебных полях. Эти поля, в зависимости от условий, как правило, имели оборонительный рубеж, состоявший из 1-2 линий траншей; проволочных заграждений и минных полей; населенный пункт с прочными каменными строениями и 2-3 опорных пункта для отработки приемов боя в глубине.

Подразделения учились атаке на глубину 3-4 км с выходом на противоположную окраину населенного пункта и закреплением на ней. После занятий проводился разбор, на котором группам практически показывали, как нужно выполнять тот или иной прием или маневр.

Обучение штурмовых отрядов проводилось на основе специально разработанной инструкции по штурму города и крепости Кенигсберг и по форсированию р. Прегель в черте города.

Опыт, оплаченный кровью: Штурм города-крепости Кенигсберг (также: артиллерия, танки, авиация, саперы). Братишка. Январь 2009

ГЛАЗАМИ СОЛДАТА

- В ночь с 5 на 6 апреля мы провели разведку боем. Встретили сильное сопротивление, были, конечно, потери. Еще погода была паршивая: моросил мелкий и холодный дождь. Немцы отступили и заняли первую очередь обороны, там у них был бункер. Наши подошли к нему в 4 часа, на рассвете, подложили взрывчатку и подорвали стену. Выкурили мы оттуда 20 человек. А в 9 утра началась артиллерийская подготовка. Заговорили орудия и мы прижались к земле.

И. Медведев

- 6 апреля мы подошли к Кенигсбергу с южной стороны, там, где ныне Балтрайон. Мы охотились за «кукушками» - отдельными солдатами или группами солдат с радиостанциями, которые передавали информацию о передвижении и сосредоточении наших войск. Таких «кукушек» я ловил дважды: это были группы по три человека. Прятались они в полях, в подвалах на хуторах, в ямах. А над головами нашими постоянно летали самолеты Ил-2, немцы называли их «Черная смерть». Такое количество столько самолетов я видел еще только когда мы Вильнюс брали!

Н. Бацев

Калининградские ветераны вспоминают штурм Кенигсберга. Комсомольская правда, 9 апреля 2009

ГЛАЗАМИ КОМАНДИРА ПОЛКА

Ровно в пять грянул сильнейший залп орудий, за ним - второй, третий, ударили «катюши». Все смешалось и потонуло в невообразимом гуле.

Артиллерия била непрерывно около полутора часов. За это время окончательно рассвело, и можно было разглядеть очертания форта. Два снаряда, один за другим, угодили в главные ворота. Они качнулись и рухнули.

- Стреляй! - крикнул я Щукину.

Адъютант выстрелил из ракетницы. Миг, другой - и солдаты выбрались из траншеи. По всему полю перед фортом загремело «ура».

В рухнувшие ворота первой ворвалась штурмовая группа и ударила в штыки. Преодолели ров третья и шестая роты. А вскоре мы увидели широкое белое полотнище, медленно, нехотя ползущее вверх по флагштоку форта Король Фридрих III.

- Ура-а-а! - кричали офицеры и солдаты.

Телефонисты и радисты торопились передать приказ:

- Враг сдался. Огонь прекратить.

Стрельба стихла. Мы выбрались из траншеи. Кто-то из радистов крикнул:

- Капитан Кудленок передает: фашисты выходят из казематов без оружия, сдаются!

Федотов Ф. С. Полк продолжает бой. М., 1978

ГЛАЗАМИ МАРШАЛА

8 апреля, стремясь избежать бесцельных жертв, я, как командующий фронтом, обратился к немецким генералам, офицерам и солдатам кенигсбергской группы войск с предложением сложить оружие. Однако фашисты решили сопротивляться. С утра 9 апреля бои разгорелись с новой силой. 5000 наших орудий и минометов, 1500 самолетов обрушили сокрушительный удар по крепости. Гитлеровцы начали сдаваться в плен целыми подразделениями. К исходу четвертых суток непрерывных боев Кенигсберг пал:

На допросе в штабе фронта комендант Кенигсберга генерал Лаш говорил:

«Солдаты и офицеры крепости в первые два дня держались стойко, но русские превосходили нас силами и брали верх. Они сумели скрытно сосредоточить такое количество артиллерии и самолетов, массированное применение которых разрушило укрепление крепости и деморализовало солдат и офицеров. Мы полностью потеряли управление войсками. Выходя из укрепления на улицу, чтобы связаться со штабами частей, мы не знали, куда идти, совершенно теряя ориентировку, настолько разрушенный и пылающий город изменил свой вид. Никак нельзя было предполагать, что такая крепость, как Кенигсберг, столь быстро падет. Русское командование хорошо разработало и прекрасно осуществило эту операцию. Под Кенигсбергом мы потеряли всю 100-тысячную

армию. Потеря Кенигсберга - это утрата крупнейшей крепости и немецкого оплота на Востоке».

Гитлер не мог примириться с потерей города, объявленного им лучшей немецкой крепостью за всю историю Германии и «абсолютно неприступным бастионом немецкого духа», и в бессильной ярости приговорил Лаппа заочно к смертной казни.

В городе и пригородах советскими войсками было захвачено около 92 тыс. пленных (в том числе 1800 офицеров и генералов), свыше 3,5 тыс. орудий и минометов, около 130 самолетов и 90 танков, множество автомашин, тягачей и тракторов, большое количество различных складов со всевозможным имуществом.

Пока подсчитывались трофеи, в Москву полетело радостное донесение. И в ночь на 10 апреля 1945 года столица салютовала доблести, отваге и мастерству героев штурма Кенигсберга 24-мя артиллерийскими залпами из 324-х орудий.

Василевский А.М. Дело всей жизни. М., 1978

«ЗА ВЗЯТИЕ КЕНИГСБЕРГА»

После окончания войны были учреждены награды за освобождение Красной армией крупных городов Европы. В соответствии с заданием разрабатывались медали: за освобождение Праги, Белграда, Варшавы, взятие Берлина, Будапешта, Вены. Особняком среди них, стоит медаль за взятие Кенигсберга, поскольку, это была медаль не за взятие столицы, а за взятие города крепости.

Медаль «За взятие Кенигсберга» учреждена 9 июня 1945 года Указом Президиума Верховного Совета СССР. Награждение медалью проходило уже после окончания войны, всего медалью «За взятие Кенигсберга» награждено примерно 760000 человек.

(Источник: <https://histrf.ru/lenta-vremeni/event/view/vziatie-kienighsbiergha>)

КЛЮЧИ

Стр. 10 (1.2.1. «Сентенция»)

Подберите фразеологизмы-антонимы

<i>Повесить нос</i>	→ <i>Выйти из себя</i>
<i>За тридевять земель</i>	→ <i>Воспрянуть духом</i>
<i>Взять себя в руки</i>	→ <i>Рукой подать</i>
<i>Пасть духом</i>	→ <i>Язык проглотил</i>
<i>За словом в карман не полезет</i>	→ <i>Держать нос по ветру</i>

Подберите фразеологизмы-синонимы

<i>Бить в набат</i>	→ <i>Первым делом</i>
<i>Пускать пыль в глаза</i>	→ <i>Бить тревогу</i>
<i>В первую очередь</i>	→ <i>Овладеть собой</i>
<i>Бок о бок</i>	→ <i>Плечом к плечу</i>
<i>Взять себя в руки</i>	→ <i>Водить за нос</i>

Стр. 12 (1.2.4. «Перемешанные буквы»)

В 1. Масштаб, топокарта, автомат, средство, устройство

Стр. 12-13 (1.2.5. «Отгадай термин»)

Неподвижный объект на полосе движения, не позволяющий продолжить движение по этой полосе (8 букв). – Препятствие.

Военная наука об искусственных закрытиях и преградах, усиливающих расположение войск во время боя (12 букв). – Фортификация

Организованное вооружённое столкновение, ограниченное на местности и во времени (3 буквы). – Бой

Возгорание, сопровождающееся появлением пламени, при этом выделяется теплота, достаточная для поддержания горения (5 букв). – Взрыв.

Стр. 13-14 (1.2.6. «Кроссворд»)



Стр. 16-17 (1.3.2. «Вычеркни лишнее»)

В 2. Переправа, переправляться, ~~правый~~, переправочный, переправление....;

Орудие, оборудовать, ~~оборчатый~~, оборудованный, оборудоваться ...;

Обстановка, обстановочка, обстановочный, ~~обстать~~, становиться.

Стр. 17-18 (1.3.3. «Собери слово»)

Разведчик, преодоление,

Стр. 18-19 (1.3.4. «Военные профессии»)

1. КАВАЛЕРИСТ

2. РАЗВЕДЧИК

3. ПЕХОТИНЕЦ

4. ПОДРЫВНИК

5. МАСКИРОВЩИК

6. СТРЕЛОК

7. СТРОИТЕЛЬ

8. МЕХАНИК

9. ДЕГАЗАТОР

Стр. 20 (1.4.3. «Найди пару»)

Солдатское дело –	воевать храбро и умело
Принял присягу	покажи в боях отвагу
Былой славой	боя не выиграешь
Трус славит себя языком	а храбрец - штыком
Смелый боец –	в бою молодец
Тот побеждает,	кто смерть презирает

Стр. 21 (1.4.5. «Крылатые слова»)

<i>Ближайшая к действию цель</i>	<i>лучшие дальней</i>
<i>Кто напуган –</i>	<i>наполовину побит</i>
<i>Легко в учении –</i>	<i>тяжело в походе</i>
<i>Пуля – дура,</i>	<i>штык – молодец</i>
<i>Дело</i>	<i>мастера боится</i>
<i>Стреляй редко,</i>	<i>да метко</i>
<i>Стоянием</i>	<i>города не берут</i>
<i>Где тревога,</i>	<i>туда и дорога</i>
<i>Готовься в войне к миру,</i>	<i>а в мире к войне</i>

Стр. 24 (2.3. «Это приказ!»)

В боевом приказе батальона (роты) указываются:

в первом пункте – краткие выводы из оценки обстановки; во втором пункте – боевой состав и задачи батальона (роты); в третьем пункте – задачи, выполняемые в интересах батальона (роты) силами и средствами старшего начальника; в четвертом пункте – задачи соседей и взаимодействующих подразделений; в пятом пункте – после слова «решил» доводится замысел боя (выполнения полученной задачи); в шестом пункте – после слова «приказываю» ставятся боевые задачи подразделениям первого и второго эшелонов (общевойсковому резерва), артиллерийским подразделениям (подразделению), подразделениям и огневым средствам, остающимся в непосредственном подчинении командира батальона (роты), с уточнением их боевого состава, сил и средств усиления, порядка их переподчинения, выделенного количества ракет и боеприпасов; в седьмом пункте – места и время развертывания пунктов управления и порядок передачи управления; в восьмом пункте – время готовности к бою (выполнению поставленной задачи).

(Статья 60. Постановка боевых задач. Боевой устав по подготовке и ведению общевойскового боя ВС России. 2006).

Пример:

Боевой приказ командира взвода на марш (пример)

1. Противник, прорвав оборону наших войск в 200 км сев. Волынки, развивает наступление в направлении Волынки, Баково, Пулково.
2. Роте поставлена задача совершить марш по маршруту – Вольное, Глазунове, Попово, Дачное, Семеновка, Петровка, Васильеве и к 5.00 25.6 сосредоточивается в лесу 2 км сев. Добряки.
3. Взвод совершает марш в колонне роты. Впереди – врхбр, позади – всо.
4. ПРИКАЗЫВАЮ:
Взводу совершить марш по указанному маршруту. Колонну построить – 1 оазп, 2 оазп, 3 оазп. Дистанция между машинами на марше – 25-50 м. Скорость движения – 30 км/ч.
Исходный пункт – ЖД переезд – пройти в 19.30 24.6.
Привал – 1 км зап. Семеновка – в 23.30 продолжительностью 1 час.
Пункт регулирования – перекресток – пройти в 0.50 25.6.
Время прибытия в назначенный район – 4.50 25.6.
При нападении ДРГ противника при невозможности продолжения движения 1-му отделению занять оборону слева, второму – слева, третьему – с тыла и отразить нападение.
5. Готовность к маршу – 19.00 24.6.
6. Я нахожусь в голове колонны. Заместитель – командир 2-го отделения.

Стр. 24 (2.4. «Круглый стол»)

Рекомендуемая литература для подготовки ответа:

Ахметов Р.Р. Инженерные войска иностранных армий: учебное пособие
/ Р.Р. Ахметов. – Омск: СибАДИ, 2011. – 102 с.

Опорные фразы для формулировки ответа:

Постройте высказывание, включив следующие речевые средства:

Как мне кажется...

Я совершенно убежден, что...

На мой взгляд ...

С моей точки зрения...

Выясните мнение ваших товарищей по группе относительно названных проблем. Попросите их прокомментировать свою точку зрения, привести аргументы, используя конструкции:

Как вы думаете, ...

Как вы считаете, ...

Считаете ли вы, что...

Вам не кажется, что...

Выскажите свое мнение по проблеме...

Глаголы для формулировки ответа: *предназначаться, применяться, использоваться, включать, заключаться, составлять, обладать, достигаться.*

Стр. (3.1. «Найди пару»)



Танк «Тигр» (Германия)



Танк «Пантера» (Германия)



Танк М 13/40 (Италия)



Ха-Го (Япония)



Толди (Венгрия)



Шерман (США)



Т-34 (Россия)

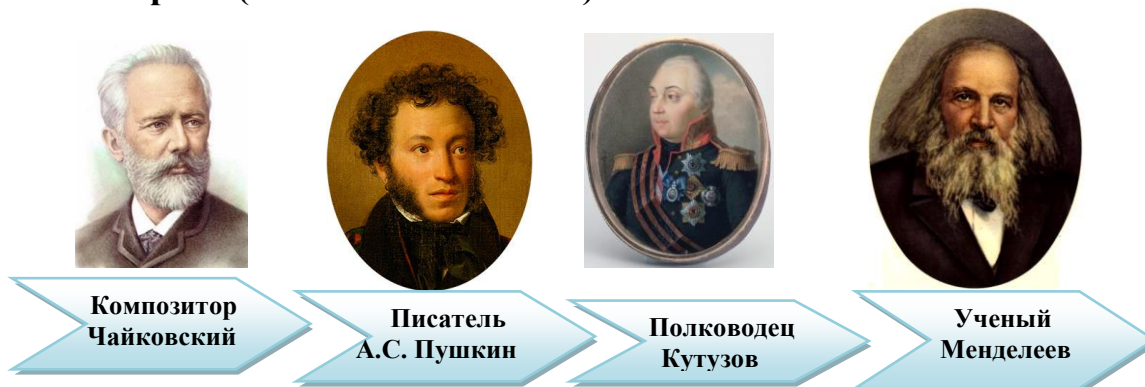


ИС-2 (Россия)



Валентайн (Великобритания)

Стр. 27 (3.1. «Кто есть кто?»)



Стр. 27 (3.3. «Страна-столица-язык-характер»)



Стр. 29 (3.4. «Гурман»)

К	Н	И	Р	О	Г	И	А	А	Г
Б	Ж	В	А	С	Ч	У	С	Ц	О
О	Ф	А	С	У	К	Х	П	Р	Л
Р	Д	О	С	Г	Н	А	Р	С	У
Щ	О	Л	О	Г	К	А	Ш	А	Б
Ж	С	О	Л	Я	Н	К	А	А	Ц
Н	Е	Л	Ь	М	Е	Н	И	В	Ы
О	З	Ж	Н	Ш	Щ	И	З	Ю	П
З	Б	Л	И	Н	Ы	Р	А	Б	Р
Е	Н	О	К	Р	О	Ш	К	А	Ы

Стр. 30 (3.5. «Угадай полководца»)

Штурм Измаила – Суворов



Отечественная война 1812 года – Кутузов



Великая Отечественная война – Жуков



Синопское сражение – Нахимов



СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Артемьева О.А., Макеева М.Н. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности: монография. – Тамбов: Изд-во Тамб. гос. техн. унта, 2007. – 208 с.
2. Васильева Т.В. Игровые и творческие задания как способ формирования профессиональных компетенций // Бесплатная интернет библиотека [Электронный ресурс] URL: <http://pdf.knigi-x.ru/21filologiya/183946-1-igri-tvorcheskie-zadaniya-kak-sposob-formirovaniya-professionalnih-kompetenciyl-ektor-prepodavatel-kafed.php> (дата обращения: 10.03.2018).
3. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.
4. Массалова А.Э. Русский язык как иностранный. Чтение. Учебное пособие для студентов военно-инженерного профиля. – Тюмень: Издательство ТВВИКУ, 2018. – 197 с.

Подписано в печать 06.02.2019. Формат 60×84/16
Бумага для множительных аппаратов.
Гарнитура «Times New Roman»
Усл. печ. л. 3,72.
Тираж 500 экз. Заказ 5212.
620017, Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26
Уральский государственный педагогический университет»
Отдел множительной техники
e-mail: omt@uspu.me