

УДК 372.881:371.315 ББК 4426.819-256

## Лингвистические игры на уроках русского и иностранного языка в аспекте формирования коммуникативной компетентности учащихся

Е. В. Душина  
Санкт-Петербург, Россия

**Аннотация.** Описанные в статье игровые методики преподавания русского и иностранного языков относятся к технологиям реализации гуманистической педагогики в образовательном процессе, а также к способам заинтересовать и мотивировать учеников к изучению предметов. Так как в ходе игр учащиеся развивают необходимые для сдачи экзаменов языковую, речевую и коммуникативную компетенции, данные методики также являются необходимым компонентом подготовки к экзаменам типа ОГЭ, ЕГЭ, TOEFL, IELTS.

**Ключевые слова:** игровая методика преподавания русского языка, игровая методика преподавания иностранного языка, лингвистические игры, ОГЭ по русскому языку, ЕГЭ по русскому языку, ЕГЭ по иностранному языку, коммуникативная компетентность, предметные и метапредметные УУД.

E. V. DUSHINA. *Linguistic games at lessons of Russian and foreign language in terms of formation of communicative competence of students*

**Abstract.** Described in Article gaming methods of teaching Russian and foreign languages are implementing technology humanist pedagogy in the educational process, as well as methods to interest and motivate students to study subjects. Since during the games students develop the necessary exams for language, speech and communicative competence, these techniques are also an essential component of preparing for exams such as the OGE exam, TOEFL, IELTS.

**Keywords:** game methods of teaching Russian language game of foreign language teaching, language games, OGE in the Russian language, Russian language exam, the exam in a foreign language, communicative competence, subject, and a meta-ECU.

Поиски оптимальных стратегий обучения определяют постепенную гуманизацию образовательного процесса, реализуемую, в частности, через использование на уроках дидактических игр. Различные лингвистические игры являются средством интенсивного обучения на уроках русского языка, иностранного языка и литературы, что объясняется необходимостью повторения изучаемого материала в ходе игры, самостоятельного отбора и творческой переработки информации, а также тем, что динамичность и разнообразие учебного процесса помогают увеличить интерес к нему детей.

В данной работе мы предлагаем комплекс игр, которыми учитель может дополнять процесс традиционного обучения. Все они в той или иной мере направлены на развитие языковой, речевой и коммуникативной компетенций, которые должны сформироваться у учеников к моменту их выпуска из школы. Игры мы делим на некомуникативные, предкоммуникативные и коммуникативные соотносительно с формируемыми компетенциями. Под некомуникативными играми мы понимаем такие, которые направлены на усвоение и отработку языковых форм и моделей. Предкоммуникативными называем те, которые помогают развивать речевые навыки и умения, служат для подготовки к общению на том или ином языке, формируют и закрепляют лингвистическую базу, необходимую для коммуникации. Собственно коммуникативная же компетенция, включающая в себя лингвистический, психологический и социолингвистический аспекты, развивается на этапе коммуникативных игр (см.: [Коновалова 2011]). В качестве основополагающего мы принимаем положение о том, что «...игровая компетенция

включает в себя как рецептивный, так и продуктивный опыт лингвокреативной деятельности ребенка» [Гридина 2014: 16].

Данные методики ориентированы на детей 5–9 классов, могут даваться в форме цикла, а также использоваться на отдельных уроках в качестве вводного этапа или этапа закрепления полученных знаний.

Некоммуникативные игры (цель — усвоить и отработать языковые формы, модели, лексику, синтаксические конструкции):

#### 1. Красочные рыбки

Класс делится на команды, каждая из которых получает лист бумаги с нарисованным силуэтом рыбки и записанной грамматической или синтаксической формой (слово, образованное по определённой модели; словосочетание с определённым типом отношений; синтаксическая конструкция). Задача детей — «одеть» рыбку в чешую согласно рыбьей моде: чем больше чешуек, тем лучше. Каждая чешуйка может быть пририсована, только если дети придумали свою форму по заданному образцу. На рисунке чешуйки нумеруются, снизу на листочке под каждым номером записывается соответствующая фраза. Побеждает команда, у чьей рыбки больше чешуек.

#### 2. Такие разные похожие слова

Учитель подбирает текст, в который могут быть вставлены слова одной тематической группы, однокоренные либо синонимы различных частей речи. На их месте в тексте ставятся пропуски. См. экспериментальную апробацию методики текстовых лакун в: [Гридина 2014]. Перед тем, как начать работу с текстом, учитель, не демонстрируя его, просит учеников назвать соответствующее количество слов соответствующей части речи (но не тематической группы), чтобы «заполнить пробелы» в тексте. После того, как случайные слова вставлены, абсурдный текст зачитывается (что, кстати, способствует психологической разрядке на уроке), а после ученики, отвечая на вопрос учителя «Какие слова вы могли бы вставить, если бы читали текст заранее?», догадываются о том, какая тематическая, грамматическая и т. п. группа слов была им предложена. Затем их задача восстановить парадигму как можно более полно, выбрать из неё те элементы, которые будут уместными в тексте, и распределить их в нём. Можно использовать как тексты собственного сочинения, так и прецедентные.

#### 3. Совпадения

Ученики делятся на чётное количество команд (2 или 4, в зависимости от размеров класса или группы, а также способностей детей), одна из кото-

рых получает карточки с существительными, другая — с соответствующими прилагательными или глаголами. Задача детей — соотнести эти части речи и дополнить их до осмысленного словосочетания, найдя «пару» в другой команде. Поиск при этом не должен быть хаотическим: по одному выходят представители каждой команды и озвучивают по одному слову. Другая команда должна «выпустить» тех участников, слова на чьих карточках могут дополнить искомое. Ищущий дополнения выбирает одно из предложенных (либо не выбирает, если и предложено только одно, либо требует новых «делегатов», если команде нечего предложить). Усложнить игру можно следующими способами: дать к поиску части идиом или предложений, а также внести элементы без заданных дополнений, тогда дети должны будут дополнить их творчески, исходя из имеющегося лексикона и тех лингвистических навыков, которые уже получены ими.

#### 4. Конструктор

Мы опишем словотворческий конструктор, но принцип может применяться также и к синтаксису, и к построению текста. Для игры заготавливаются карточки с отдельными морфемами, из которых ученикам предстоит составить слова. Каждая морфема дается отдельно: суффикс не может быть соединён на карточке с корнем, корень с приставкой или окончанием, и т. д. Пользуясь «детальками», дети собирают узуальные или окказиональные слова, в зависимости от имеющейся лингвистической базы, и результаты их трудов проверяются затем по словарю на наличие в языковой системе.

#### 5. Осенний лес

Для игры берётся художественный текст (возможно, поэтический), расчленяется на слова и, если необходимо соответственно уровню развития детей, словосочетания, которые записываются на бумажных «осенних листьях»; они потом будут крепиться к сухим веткам, которые тоже необходимо заготовить заранее. Детям предлагается разгадать послание осеннего леса, которое должно стать для них красивым подарком, но так как лес может отдать его только самым трудолюбивым и сообразительным, он прислал его в «разобранном состоянии» на тех листьях, что имел. После чего дети собирают текст из листьев, вешая их на ветки в определённом порядке. Аналогично можно собирать не текст, а предложение или слово (для пятиклассников, например, по первым буквам слов, записанных на листьях).

#### 6. Зеркальные поговорки

Дети делятся на команды, каждой из которых дается набор поговорок (если урок иностранного язы-

ка — на иностранном или родном языке), к которым следует подобрать синонимичные и антонимичные. За каждый пример даётся очко, и команда, набравшая наибольшее их количество, выигрывает.

#### 7. Compliments

Игра больше подходит для уроков иностранного языка, однако с целью развития речевой компетенции может использоваться и на уроках родного языка и литературы, а также на психологических тренингах. Для игры дети приносят бумажные конверты, подписанные собственным именем, а также заготавливают маленькие бумажки, на которых им предстоит писать комплименты. На первом этапе игры дети, сидя в классе, пишут на иностранном языке комплименты каждому своему однокласснику, стараясь не повторяться и найти в каждом как можно больше достойных похвалы черт. Авторство не обозначается. На втором этапе дети кладут на парты свои конверты с именами, выходят за дверь класса, а затем, по одному заходя в класс, раскладывают комплименты в конверты адресатам. На третьем этапе, после того, как каждый распределил все заготовленные комплименты, дети вновь рассаживаются в классе, достают из конвертов «почту» и по одному зачитывают и переводят похвалы одноклассников.

Некоммуникативные игры, кроме неоспоримого влияния на развитие языковой компетенции, позволяют работать над мотивацией учеников: алгоритмы данных методик просты, следовательно, есть больше шансов создать на уроке ситуацию успеха для отстающих или немотивированных детей.

**Предкоммуникативные игры** (цель — формировать и развивать речевые навыки и умения, в том числе — готовиться к общению на неродном языке):

#### 1. Киностудия

Для игры нужны записи короткометражных мультфильмов на иностранном языке. Дети могут принести свои, заранее подготовившись к синхронному переводу. Суть игры в том, что каждый ребёнок выступает как переводчик, которого зарубежный друг-режиссёр попросил переозвучить фильм на иностранной, не англо- (германо- и т. п.) язычной киностудии. Соответственно, герою игры необходимо убедить руководство студии в необходимости перевода именно этого мультфильма (аннотация может быть подготовлена заранее, а для коммуникативных игр подойдёт диалог-спор), а затем его перевести, более-менее синхронно, для малой редакционной аудитории (класса). Таким образом, иногда уроки можно посвящать просмотру мультфильмов.

#### 2. Зеркало

Участники игры разбиваются на пары. Один в паре — смотрящий в зеркало, другой — зеркало, и он должен точно скопировать жесты первого, который, к тому же, комментирует свои действия на родном языке. Второй, воспроизводя движения, должен назвать их на иностранном языке: «Я показываю язык» — говорит смотрящий, «I show my tongue» — отвечает ему зеркало.

#### 3. Караоке

Конкурс караоке с вручением маленьких призов тем детям, которые выбрали самые богатые в лексическом и синтаксическом планах тексты песен и исполнили их под фонограмму, хорошо артикулируя. Подготовка к игре заключается в составлении списка участников и подборе фонограмм, которые ученики могут принести самостоятельно. Тех, кто по причине застенчивости откажется петь, можно усадить в первые ряды класса, чтобы, хорошо различая текст, они переводили его на слух (хотя бы фрагментарно). Можно также делить детей на группы поющих и слушающих. Таким образом, совмещаются говорение и аудирование, что позволяет легче адаптироваться к иноязычной среде.

#### 4. Школа в школе

Игра заключается в том, чтобы дети придумали для своих товарищей интересные задания, помогающие изучать язык: в качестве шаблона им может быть предложена модель текста с пробелами, которые должны быть заполнены соответствующими словами или оборотами; модель таблицы с пустыми окнами, в которую помещаются недостающие конструкции (так, допустим, с помощью таблицы может быть описана парадигма времён глагола или лиц существительного); кроссворд или сканворд. Главная задача — сделать так, чтобы «ученику» не было слишком легко, но при этом инструкцию он бы понимал без вопросов к инструктору.

#### 5. Камерный театр

Игра чем-то напоминает «Караоке», с тем отличием, что ученики составляют труппы и разыгрывают представления (материалом для них могут служить бытовые ситуации, исторические события, отрывки из классических литературных произведений и т. п.) на иностранном языке. Неплохой стратегией обучения считаем не заявлять название первоисточника для постановки: догадываясь, о каком произведении или историческом событии речь, дети укрепляют межпредметные связи.

#### 6. Уроки рукоделия

Детям предлагается инструкция на иностранном языке к изготовлению, допустим, узелковых бус, вязаных носков, рисования воробья и т. п. Зада-

ча ребёнка — перевести инструкцию и грамотно ею воспользоваться. Урок рукоделия хорош перед праздником, когда членам семьи и друзьям делают подарки.

#### 7. Ассоциации

Игра, помогающая активизировать словарный запас. Ведущий загадывает любое существительное в единственном числе и называет первую букву задуманного слова. Ученики должны отгадать его, не называя прямо: можно лишь использовать определения и описания. Ведущему, чтобы угадать задуманное оппонентом слово, даётся 20 секунд, в случае неудачи он называет вторую букву, и так далее, — с каждым разом отгадывать слово становится легче. На уроках иностранного языка слово задумывается на иностранном языке, ученики младших классов могут формулировать догадки на родном, старших — также на иностранном. Допускается пользование словарями.

#### 8. «Я никогда не...», «Я всегда мечтал о...»

Серия комплексных игр, в которых дети, тиражируя языковые модели с модальными глаголами, описывают свои предполагаемые, желаемые или произошедшие действия. На лёгком уровне игра представляет собой констатацию факта типа «Я никогда не прыгал с парашютом»; на сложном — констатацию с аргументацией типа «Я никогда не прыгал с парашютом, потому что это дорого и сложно»; на уровне повышенной сложности — констатацию с аргументацией и уступкой: «Несмотря на острое желание, я никогда не прыгал с парашютом, потому что это дорого и сложно».

#### 9. Любимая сказка для далёкого друга

Участники готовят дома переводы своих любимых сказок, учитель — иностранные сказки по числу переводов с русского. На уроке зачитываются 4–5 примеров переводных и, соответственно, иностранных сказок, всё подаётся как обмен письмами между друзьями из разных стран. Далее выделяются общие композиционные места и идиомы, из которых составляется общими усилиями одна сказка на иностранном языке, отличающаяся по сюжету от прочих. Это — письмо другу на другой континент, где, однако, говорят на том же языке, либо письмо инопланетянину, который понимает только иностранный, да вдобавок ценит творческий подход к делу.

#### 10. Противоположности

Игроки делятся на 2 группы, одна из которых временно покидает класс. Оставшиеся записывают на листке 3–10 пословиц на любую тему. Учитель говорит о явлении антонимии и предлагает пословно перевести идиомы на антонимичные («Мал золот-

ник, да дорог» — «Велик бульжник и дешёв»). Когда перевод совершён, в класс заходит другая группа и восстанавливает пословицы, самостоятельно или при помощи учителя уловив принцип. Восстановленные пословицы могут быть переведены на иностранный язык, либо заменены иностранными эквивалентами.

Предкоммуникативные игры способствуют формированию речевой компетенции ребёнка, обеспечивая ему больший психологический комфорт при общении. Чтобы помочь ему осознать этот факт, игры можно предварить вводным словом учителя: «Ребята, бывали ли у вас в жизни ситуации, когда вы не знали, что сказать? У каждого из нас бывали. Кто-то боялся показаться глупее, чем есть, кто-то не знал, как поддержать беседу... А кому-то не хватало слов. Над первыми двумя случаями мы будем работать позже, — эти проблемы решаются через развитие коммуникативных способностей. И первая ступень его — обрести уверенность в себе при разговоре. Для этого, как и для решения третьей проблемы, нужно вооружиться необходимым набором слов и фраз, которые всегда пригодятся в общении. Тогда заговорить с человеком и заинтересовать его в чём-то будет проще и легче».

**Коммуникативные игры** (цель — сформировать коммуникативные компетенции, включающие в себя лингвистический, психологический и социолингвистический аспекты):

#### 1. Крокодил

Крокодил может «говорить» как на родном, так и на иностранном языке. Один участник загадывает другому слово или словосочетание, тот жестами и мимикой показывает его аудитории. Остальные игроки отгадывают слово или словосочетание, озвучивая ответ на родном либо иностранном языке.

#### 2. «Всегда говори „Да“»

Игра может быть поделена на 2 этапа.

Разделившись на пары, игроки за 5–10 минут придумывают 10 таких вопросов, на которые партнёр может ответить только утвердительно.

Разделившись на пары или работая в группе, игроки организуют вопросную «перестрелку». Те, на чьи вопросы другие игроки ответили отрицательно, выбывают из игры. Вопросы могут быть сформулированы на родном или иностранном языке.

#### 3. Что ты делаешь?

Игроки рассаживаются в круг, каждый по очереди задаёт соседу вопрос «Что ты делаешь?». Тот придумывает и показывает действие жестами и мимикой. Задача спрашивающего — отгадать и назвать действие, что можно сделать на родном или иностран-

ном языке. Задача группы — не повторяться и придумывать по возможности оригинальные действия.

#### 4. Урок-семинар «Умеешь — научи»

Организуется и проводится учениками на родном или иностранном языке. Ученик-ведущий выбирает какое-то умение, которым самостоятельно овладевает и позже готов делиться с другими. Он должен выстроить урок композиционно и, если урок на иностранном языке, перевести свою речь с учётом грамматических норм и уровня лингвистической компетенции одноклассников: семинар должен быть понятным.

Данный тип игр направлен на развитие коммуникативной компетенции, а потому уроки с использованием подобных методик можно совмещать с классными часами либо с изучением на предметных уроках различных коммуникативных стратегий и тактик, объясняя такие базовые понятия, как «коммуникативный успех», «коммуникативная неудача», «стратегия приближения», «стратегия удаления», «тактика манипуляции» и т. д. Таким образом, мы сможем вести работу над развитием личностных поведенческих, а также метапредметных коммуникативных, регулятивных и познавательных навыков.

В целом лингвистические игры ценны именно возможностью совместить формирование предметных и метапредметных навыков, а также возможностью

с лёгкостью создать ситуацию успеха для отстающих или не освоивших только теорию учеников.

Таким образом, лингвистические игры — важный компонент обучения русскому и иностранному языкам, имеющий функциональное, дидактическое и мотивационное значение в образовательном процессе.

## ЛИТЕРАТУРА

*Баранов М. Т., Ладыженская Т. А.* Методика преподавания русского языка. М.: «Просвещение», 1990.

*Гридина Т. А.* Ассоциативные проекции детских словотворческих инноваций и тренинги вербальной креативности // Лингвистика креатива-3: Коллективная моногр. / под общей ред. проф. Т. А. Гридиной. Екатеринбург, 2014.

*Коновалова Н. И.* Психолингвистические основы методики обучения русскому языку // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2011. № 9.

*Коньшева А. В.* Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб.: КАРО, 2008.

*Леонтьев А. А.* Язык, речь, речевая деятельность. М.: Просвещение, 1969.

*Смелкова З. С.* Педагогическое общение: Теория и практика учебного диалога на уроках словесности. М.: Флинта, 1999.

## ДАнные об авторе

Душина Екатерина Владимировна — учитель русского языка и литературы частной школы «Эпишкола» г. Санкт-Петербурга, бакалавр филологии, магистрант УрГПУ по программе «Психолингвистика в образовании».

Адрес: 195027, Санкт-Петербург, Среднеохтинский проспект, 1/1

Эл. почта: Sannaris@mail.ru

## ABOUT THE AUTHOR

Dushina Ekaterina Vladimirovna is a Russian Language and Literature teacher of private school “Epischool”, Saint-Petersburg, Bachelor of Philology.