

Примечания

1. Валгина Н. С. Активные процессы в современном русском языке. М.: Логос, 2001. 304 с.
2. Русский язык конца XX столетия (1985–1995) / отв. ред. Е. А. Земская. М.: Языки русской культуры, 1996. 480 с.
3. Русский язык. Энциклопедия / гл. ред. Ю. Н. Караулов. М.: Большая Российская энциклопедия; Дрофа, 1997. 703 с.
4. Современный русский язык. Лексика и фразеология. Фонетика и орфоэпия. Графика и орфография. Словообразование. Морфология. Синтаксис / под ред. Д. Э. Розенталя. М.: Высш. шк., 1984. 735 с.

УДК 811.161.1

*Н. А. Власова (г. Воронеж)
Военно-воздушная академия имени профессора
Н. Е. Жуковского и Ю. А. Гагарина*

Модульная игра «Мемори» в обучении русскому языку как иностранному на начальном этапе

В статье рассматриваются функции учебных игр на занятиях по РКИ, модульные игры как особый вид учебных игровых заданий. Даются примеры вариантов учебных игр на основе «Мемори» для обучающихся РКИ на начальном этапе.

Ключевые слова: русский язык как иностранный, учебная игра, модульная игра

Игра – сложный социокультурный феномен, изучению которого посвящено большое количество философско-культурологических, психологических и педагогических трудов. Особое место занимает вопрос об использовании игры в учебном процессе. Учебная игра подчинена правилам и преследует определенную дидактическую цель, которая выходит за рамки собственно игровых задач развлечения и релаксации. Учебная игра выполняет одновременно несколько функций. Важнейшими среди них являются обучающая, развлекательная, коммуникативная и релаксационная [1, с. 88]. Обучающая функция предполагает развитие общеучебных умений и навыков, таких как память, внимание, а также развитие навыков владения иностранным языком. Развлекательная функция направлена на создание благоприятной атмосферы на занятии. Коммуникативная функция способствует активизации русского языка в процессе игры. И, наконец, релаксационная функция обеспечивает снятие эмоционального напряжения, которое неизбежно при интенсивном обучении.

Игры, используемые на занятиях по РКИ, имеют ряд особенностей. Во-первых, они, как правило, являются только частью занятия. Во-вторых,

предлагаемые обучающимся игры должны соответствовать теме и цели занятия, учитывать возраст студентов и их уровень владения языком.

Учебные игры разнообразны и классифицируются по разным основаниям. Особый интерес представляют модульные игры, которые могут быть использованы в разновозрастных аудиториях, с различным целеполаганием, на разных этапах обучения РКИ [2, с. 46]. Такие игры, разработанные на основе известных игровых принципов («Мемори», «Пазл», «Крестики-нолики» и др.), включают в себя несколько вариантов (модулей). У преподавателя есть возможность выбрать вариант игры, наиболее подходящий для использования на конкретном занятии, или разработать свой – самостоятельно или при активном участии обучающихся.

Основной игровой принцип «Мемори» – поиск соответствий (пары) – таит в себе много дидактических возможностей. Количество пар (до 25) может варьироваться в зависимости от возраста обучающихся. Правила игры, как правило, хорошо известные и преподавателю и студентам, являются общими для всех ее вариантов.

Приведем в качестве примера описание пяти модулей игры на основе «Мемори», которые можно использовать уже на начальном этапе обучения РКИ. В скобках указан рекомендуемый уровень владения русским языком.

1. «Прописная – строчная» (А1)

Необходимо распечатать парные карточки с прописными и строчными буквами русского алфавита. В процессе игры обучающиеся должны найти пару и правильно назвать букву.

2. «Печатная – прописная» (А1)

Игра помогает обучающимся овладеть курсивом, который для многих студентов представляет известную трудность. Для этого варианта игры понадобятся парные карточки с буквами, набранными разными шрифтами (напечатанными с помощью принтера / написанными от руки). В процессе игры обучающиеся должны найти пару и правильно назвать букву.

3. «Слоги» (А1)

Данный модуль игры направлен на развитие фонематического слуха. Необходимо распечатать парные карточки со слогами (например, «та» и «тя», «ла» и «ра», «ба» и «па») и попросить обучающихся найти одинаковые. Важно, чтобы в процессе игры студенты читали слоги, закрепляя таким образом произносительные навыки. После завершения игры можно предложить студентам написать диктант, закрепляя навыки моторные.

4. Классическое «Мемори» (А1–А2)

Обучающимся предлагается найти парные картинки, объединенные одной темой («Комната», «Продукты» и т. д.). Когда все соответствия будут найдены, студентам можно предложить речевое задание, тематически связанное с игрой: описать комнату, рассказать о любимых и любимых продуктах.

5. Мемори «картинка + слово» (А1–А2)

В этом варианте игры каждой картинке соответствует слово. Обучающимся необходимо найти изображение и подходящее к нему описание. По-

сле завершения игры можно предложить студентам написать диктант, закрепляя моторные навыки.

Разумеется, мы перечислили далеко не все возможные модули учебных игр на основе «Мемори». Каждый из приведенных вариантов игры можно расширить по желанию преподавателя и в соответствии с целями и задачами урока: попросить студентов подобрать слова, которые начинаются на определенную букву (1; 2); написать диктант (3; 5); составить рассказ на определенную тему (4).

Чтобы игра на занятии по РКИ прошла успешно, необходимо соблюсти некоторые требования к ее организации и проведению [1, с. 76]. Во-первых, игра должна служить для закрепления и повторения учебного материала. Нецелесообразно использовать игру для изучения нового материала, так как обучающиеся будут делать много ошибок, а это нарушит течение игры. Во-вторых, правила игры нужно формулировать лаконично и в то же время достаточно для создания игровой ситуации. В-третьих, игра должна иметь добровольный и спонтанный характер: у обучающихся должно быть желание участвовать в игре. Однако не следует играть слишком долго, до усталости. Наконец, игру не стоит проводить в самом начале урока. Ее место в середине или конце занятия.

Примечания

1. Гренарова Р. Применение игр на уроках русского языка // Русский язык как иностранный и методика его преподавания. XXI век / МГПУ. Ч. 1. М., 2007. С. 75–76.

2. Крючкова Л. С., Мощинская Н. В. Практическая методика обучения русскому языку как иностранному: учеб. пособие. 2-е изд. М.: Флинта: Наука, 2011. 228 с.

3. Кудрявцева Е. Л., Бубекова Л. Б., Тимофеева А. А., Буланов С. В. Современные игровые технологии в изучении и освоении языков // Русский язык за рубежом. 2015. № 3. С. 43–57.

УДК 008.001

*М. И. Ганьшина (г. Москва)
Лицей Национального исследовательского университета
«Высшая школа экономики»*

Концептуализация имени и бренда Габриэль Шанель в русской речевой культуре XX–XXI вв.

Целью исследования является реконструкция образа Коко Шанель в русской словесной практике XX–XXI вв., основанного на восприятии героини носителями речевой культуры. Описание вариантов рецепции представлений о Шанель в России позволяет выявить типичные и уникальные образы, мотивы, языковые средства воплощения ее портрета. Материал исследования составили Национальный корпус русского языка, интернет-узус и массовая литература.