

## БАЛЬНЫЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

**Надя Чернева**

*Пловдивский университет имени Паисия Хилендарского (Болгария)*

**Резюме.** В фокусе внимания автора лингводидактический потенциал бальных игр – традиционных развлечений в светских салонах России XIX века, – как культурологический материал, мотивирующий изучение русского языка как иностранного и популяризирующий русскую культуру во всем ее блеске. Методические предложения включения разных типов игровых заданий в систему упражнений на занятии русского языка как иностранного отличаются вариативностью и адаптивностью в зависимости от преследуемых методических целей, профиля обучающихся, уровня владения языком и личных предпочтений участников в учебном обучении.

**Ключевые слова:** бальные игры; методы обучения иностранным языкам; современные педагогические технологии; обучение русскому языку как иностранному; лингвокультурологический подход; социокультурная компетенция

„Игра – это свободная деятельность, игра – это азарт, игра – это отдых, опыт, радость.“ (Bitekhtina & Vaishnorene, 2005:65).

„Современный этап методики обучения иностранным языкам характеризуется интенсивным поиском новых подходов, методов, технологий обучения, обеспечивающих повышение эффективности и интенсификацию учебного процесса. Успех инноваций в процессе преподавания зависит от инновационной компетентности преподавателя, от его желания вносить в учебный процесс элементы собственного творчества и создавать условия для развития творческого потенциала учеников.“ (Shamonina, 2017: 388).

Игровая технология является ключевой темой научной программы Международной квалификационной школы «Современные педагогические технологии в обучении русскому языку как иностранному (РКИ)», проводимой Варненским свободным университетом им. Черноризца Храбра при поддержке фонда «Русский мир».

Применение игровых технологий в лингводидактике, несмотря на свою актуальность, проблема новая. Доказанная эффективность игровой техноло-

гии, применяемой в сфере изучения иностранных языков как средство движения коммуникативной компетентности через развлечение, психо-эмоциональные установки учащихся на сегодня и особенности современного образовательного процесса оправдывают непрерывный интерес и возвращение к теме в поиске новых методических подходов и хороших практик.

Стимулом возвращения к этой теме послужили стали работы ведущих специалистов в области использования современных и наиболее продуктивных, инновационных технологий и лекторов школы в лице Л. В. Московкина, Г.Н. Шамониной, В.А. Ефремова, Д.Ю. Букина (Moskovkin & Shamonina, 2013; Efremov, 2018; Bukin, 2016). Полностью разделяем мнение, что „современный подход, представленный разнообразными формами эдьютейнмента, позволяет использовать игровые технологии не только для обучения иностранному языку в иноязычной аудитории, но и для популяризации родного языка и культуры среди носителей ... языка“ (Efremov & Petrenko, 2017: 418).

И хотя игра свойственна человеку во все периоды его жизни, нас интересует игра как мощное средство, способствующее более эффективному овладению русским языком. Во время игры учащиеся усваивают знания и устную речь непринужденно и по собственному желанию. Во время игры языковой материал незаметно и многократно повторяется, создается атмосфера доброжелательности и радости общения, игра делает учебный процесс разнообразным и увлекательным.

Среди методологических преимуществ использования игровой технологии в процессе обучения иностранному языку, выделенных целым рядом современных исследователей – Азарина 2009, Битехтина 2005, Ефремов 2018, Мишаева 2016, Петренко 2017, Hadfield 1984 и др., особого внимания заслуживают повышение интереса и результативности обучения, создание непринужденной и эмоциональной атмосферы общения на иностранном языке, снятие стресса и увеличение объема речевой деятельности в коллективной форме работы.

Обратившись к теоретическим истокам методики применения игровых заданий на занятии русского языка как иностранного, нельзя не упомянуть научные исследования Н. Б. Битехтиной, которая выделяет в зависимости от методических целей три типа игровых заданий: 1). некоммуникативные; 2). предкоммуникативные и 3). коммуникативные. Первые служат для формирования лингвистических навыков и направлены на овладение формой. Предкоммуникативные направлены на формирование и развитие фонетических, лексических, грамматических, речевых навыков и умений и позволяют осуществить переход от овладения формой к общению на русском языке. Коммуникативные игровые задания применяются при формировании коммуникативной компетенции во всех четырех видах речевой деятельности с включением социокультурного, социолингвистического и психологического составляющих.

В фокусе нашего внимания возможность использования бальных игр и забав как методическое средство развития речевых умений и погружения в лингвокультурную среду инофонов, изучающих русский язык.

Салонные игры были неременной принадлежностью светских гостиных 19 века. Наряду с бальными танцами они создавали атмосферу непринужденности, шутки, незаметного ни для кого флирта. И независимо от того, что наибольшей популярностью в среде молодых дворян пользовались подвижные развлечения с элементом шалости, опытному и талантливому преподавателю иностранного языка легко дается выделить те из них, которые могли бы стать элементом постоянного набора приемов работы, направленной на достижение соответствующих учебных целей.

Бальные игры проводились как в ходе танцев, так и во время перерыва между ними для дополнения и разнообразия молодых дворян. Интересной особенностью салонных игр была возможность сочетания нескольких из них и варианты разыгрывания в зависимости от воображения и/или интерпретационных умений ведущего и участников. Ниже представлены наиболее подходящие, на наш взгляд, игры с описанием соответствующего сюжета и правил, а также целевой аудитории (возраст, уровень владения языком, количество участников, время), которой они подходят. Предлагаются задания, соответствующие тематике урока, которые включаются на разных этапах хода занятия, чаще для разминки и разнообразия видов деятельности. Таблица ниже отражает направление работы от предкоммуникативных к коммуникативным заданиям.

Название игры	Сюжет и описание правил	Целевая аудитория Методические предложения
Почта	<p>Вариант 1. Распорядитель кричит: „Кто там?“ – „Почта!“ – отвечает почтальон. „Откуда?“ – „Из города...“. – А что там делают?“ – спрашивают первого почтальона. Он может сказать, что ему заблагорассудится, например: <i>поют, смеются, разговаривают о погоде, танцуют, читают стихи, рисуют</i> и т.д. Все играющие должны делать то же самое, что уже сказано. Вариант 2. Каждый участник при входе получает свой номер, который он крепит к своему костюму на видное место. В зале организовано место, где находится почтовый ящик, конверты и бланки для письма. Участники бала осуществляют свою переписку,</p>	<p><i>Возраст: 6 – 12 лет</i>  <i>Количество участников: 8 – 15</i>  <i>Уровень: А1</i>  <b>Задания:</b>  Покажите, что делают в городе...    Обрадуйте своего друга/подругу.</p>

<i>Почта</i>	прописывая номер участника на конверте, кому предназначается письмо. Ведущий <b>передает почту</b> .	
<i>Ручеек</i>	Исполняется в колонном построении пар. Передние пары образует «ворота», сквозь которые, одна за другой, проходят пары из конца колонны. Различают также фигуру «Обратный Ручеек», в которой сквозь «ворота» проходят в обратном направлении, начиная с первой пары. В этом случае танцующие могут двигаться либо вперёд лицом, либо вперёд спиной. Во время такого ручейка можно «шалить»: на пути бегущей пары опускать руки и не пропускать пару, пока та не поцелуется или кавалер не сделает комплимент даме и т. д.	<i>Возраст:</i> 12 – 18 лет <i>Количество участников:</i> 12 – 20 <i>Уровень:</i> А1 – А2 <i>Тема:</i> Выражение комплиментов. Формулы речевого этикета. <b>Задания:</b> Сделайте комплимент подруге/другу; пожилой соседке; любимой учительнице.
<i>Комплименты вслух / Турнир вежливости</i>	В перерывах между танцами нужно подходить к распорядителю бала и во всеуслышание признаться кому-то в любви, сделать комплимент, выразить своё восхищение. Можно объявить турнир вежливости на весь день. Победитель этого турнира награждается за лучший комплимент.	<i>Возраст:</i> 12 – 18 лет <i>Количество участников:</i> 8 – 20 <i>Уровень:</i> А1 – А2 <i>Тема:</i> Выражение комплиментов. Выражение вежливости. Формулы речевого этикета. <b>Задания:</b> Какие волшебные слова вы знаете? Скажите что-нибудь милое подруге/другу; любимой учительнице.
<i>Похищение веера</i>	Веер похищался, а затем дама выкупала его обратно за танец, за стихотворный комплимент или за шуточный поцелуй, за выполнение какого-нибудь условия в виде штрафа.	<i>Возраст:</i> 14 – 18 лет <i>Количество участников:</i> 8 – 15 <i>Уровень:</i> А2 – В1 <i>Тема:</i> Выражение комплиментов. Множество вариаций в зависимости от условия штрафа. <b>Задания:</b> Раскройте свои чувства. Расскажите когда и где вы встретились/познакомились. Что вам нравится больше всего в нем/ней.
<i>Жмурки</i>	Веселая игра для детей и взрослых людей. Ведущий с завязанными глазами ловит девушек и кавалеров на звон колокольчиков. Когда ведущий	<i>Возраст:</i> 10 – 14 лет <i>Количество участников:</i> 8 – 16 <i>Уровень:</i> А1 – А2 <i>Тема:</i> Внешность. Характер.

Жмурки	поймал игрока, он должен сказать, кто в его руках. Тогда пойманный становится ведущим. Если же ведущий не смог сказать, кто ему попался, то он снова ловит игрока	<b>Задания:</b> Кто это! Как он/она выглядит? На кого он/она похож/а? Какие черты лица выдают его/ее характер?
Фанты (Розыгрыш фантов)	Любимая забава дворянских собраний XIX века. Участнику игры необходимо дать ответ на простой вопрос или выполнить несложное задание. Но его действия должны подчиняться каверзным правилам: «Чёрное и белое не брать!», «Да» и «Нет» не говорить!» и т. д. При несоблюдении правила, отвечающий должен отдать свой фант – какую-нибудь мелкую вещь. Фанты, собранные в разных играх, складывают в шляпу. Затем их поочередно вынимают, заранее назначив владельцу случайное наказание.	<b>Возраст:</b> 10 – 20 лет <b>Количество участников:</b> 8 – 20 <b>Уровень:</b> А2 – В1 <b>Тема:</b> Формирование или закрепление навыков употребления форм повелительного наклонения. <b>Задания:</b> Прочитайте ваше любимое стихотворение. Спойте что-нибудь. Скажите кому-то что-то по секрету. Будьте зеркалом (отражайте жесты и мимику, которые вам показывают), Отвечайте на все вопросы «Вполне согласен с Вашим мнением» и т. д. Обратитесь с просьбой к своему соседу/другу, употребляя формы повелительного наклонения. Посоветуйте дамам и кавалерам как вести себя во время вечеринки.
Живые картины	Групповое имитирование участниками бала мизансцены какой-либо известной картины на выбранный сюжет. Демонстрация сопровождалась музыкальным звучанием. Участники игры делятся на две группы. Каждой группе предлагают изобразить картину известного художника. Одна группа показывает картину, вторая должна назвать картину и автора.	<b>Возраст:</b> 14 – 18 лет <b>Количество участников:</b> 8 – 15 <b>Уровень:</b> А2 – В1 <b>Тема:</b> Искусство <b>Задания:</b> Прослушайте описание и отгадайте название картины. Кто написал эту картину? Выбор автора из видеоряда портретов предполагаемых художников (количество предложений больше желаемого для ответов). Чем уникален художник в русской живописи?

Живые картины		Какие другие полотна этого художника вы видели? Знаете ли вы, что... (любопытные факты об авторе /из истории написания/ месте хранения картины/) (выполняется при помощи смартфонов) Опишите картину. Чем вы запомните эту картину? Какой музыкальный фон вы бы подобрали с этой картине?
---------------	--	--

### Выводы

1) Игровые технологии в преподавании русского языка как иностранного применяются и для изучения грамматики, и для освоения новой лексики, и для развития навыков связной речи на всех уровнях освоения языка: от элементарного до продвинутого.

2) Игры на элементарном уровне чаще всего относятся к разряду коммуникативно-грамматических, направленных на отработку элементарного грамматического материала на языковом уровне, с применением простейших речевых конструкций.

3) Рекомендуется использование игровых заданий для повторения и закрепления уже пройденного языкового материала, на котором основана игра.

4) Следует учитывать факт, что игровые занятия применяют только, если служат достижению эффективности при овладении языковым и речевым материалом.

5) Игра есть воссоздание условной реальности. Внедрение игровых заданий в традиционный урок требует очень серьезной подготовки преподавателя иностранного языка.

6) Комфортная, творческая атмосфера на занятии – непереносимое условие эффективности проведения игровых заданий.

7) Рекомендуется использование игровых заданий на всех этапах работы изучения РКИ в условиях коммуникативных ситуаций с разным лексическим и грамматическим наполнением.

8) Применение игровых заданий развивает восприятие учащимися новизны и эффективности нетрадиционных форм работы.

### ЛИТЕРАТУРА

Битехтина, Н.Б., Вайшнорене Е. В. (2005). *Игровые задания на занятиях по русскому языку как иностранному. Живая методика: для преподавателя русского языка как иностранного*. Москва: Русский язык. Курсы. стр. 64 – 96.

- Ефремов, В., Петренко, Е. (2017). Игровые формы популяризации русского языка. *Чуждоезиково обучение*. Том 45, кн. 4, стр. 416 – 422.
- Московкин, Л.В., Шамонина, Г.Н. (2013). *Инновации в обучении русскому языку как иностранному*. Варна: ВСУ „Черноризец Храбър“.
- Понкратова, Е.М., Коберник, Л.Н., Омелянчук, Е.Л. (2017). Коммуникативные игры при изучении РКИ. *Современные проблемы науки и образования*, №4.

## REFERENCES

- Bitekhtina, N.B. & Vaishnorene, E.V. (2005). *Igrovyie zadaniya na zanyatiyakh po russkomu yazyku kak inostrannomu. Zhivaya metodika: dlya prepodavatelya russkogo yazyka kak inostrannogo*. Moscow: Russkiy yazuk. Kursy. str. 64 – 96.
- Efremov, V. & Petrenko, E. (2017). Igrovyie formy populyarizatsii russkogo yazyka // *Chuzhdoezikovo obuchenie / Foreign language teaching*. Vol. 45, 4. str. 416 – 422.
- Moskovkin, L.V. & Shamonina, G.N. (2013). *Innovatsii v obuchenii russkomu yazyku kak inostrannomu*. Varna: VSU „Chernoruzets Hrabr“.
- Ponkratova, E.M., Kobernik, L.N., Omelyanchuk, E.L. (2017). Kommunikativnyye igry pri izuchenii RKI. *Sovremennyye problem nauki i obrazovaniya*, №4.

## BALL GAMES IN RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE TEACHING

**Abstract.** The paper is devoted to the use and description of ball games in Russian as a foreign language teaching. Ball games are concerned not only as a tool of popularization of Russian language and culture, but also as an approach to both communicative, socio- and intercultural competences. The focus is put on the ways of exploring some 19 century traditional ball games as a valuable authentic source appropriate for different categories learners.

**Keywords:** ball games; methods of teaching foreign languages; modern educational technologies; teaching Russian as a foreign language; linguo-cultural approach; socio-cultural competence

✉ **Dr. Nadya Cherneva, Assoc. Prof.**

Vice-Rector

Head of the Center for Languages and Intercultural Communication

Head of the Center for Russian Language and Culture

Paisii Hilendarski University of Plovdiv

Plovdiv, Bulgaria

E-mail: cherneva@uni-plovdiv.bg