

CÁC TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG TRONG GIỜ HỌC TIẾNG NGA NHƯ MỘT NGOẠI NGỮ - KINH NGHIỆM GIẢNG DẠY SINH VIÊN VIỆT NAM NĂM I

Khuông Thị Thu Trang*

Bài báo trình bày kết quả nghiên cứu về việc sử dụng các trò chơi khởi động trong giờ học tiếng Nga nhằm tăng động lực học tập và nâng cao chất lượng dạy và học. Nghiên cứu sử dụng lý thuyết về trò chơi khởi động để đánh giá hiệu quả của hoạt động giảng dạy ngoại ngữ. Sử dụng các kỹ thuật phân tích dữ liệu định tính kết hợp phân tích số liệu định lượng, nghiên cứu khẳng định tầm quan trọng của việc áp dụng các trò chơi khởi động trong giờ học, góp phần tạo không khí thân thiện vui vẻ, tăng cường tương tác giữa giáo viên và sinh viên từ đó giúp sinh viên hứng thú và tiếp thu bài học hiệu quả hơn.

Từ khóa: trò chơi khởi động, giờ học tiếng Nga như một ngoại ngữ, sự thu hút, không khí học tập.

This study presents research findings on the use of warm-up games in Russian language classes to enhance learning motivation and improve teaching and learning quality. The study employs warm-up game theory to assess the effectiveness of foreign language instruction. By combining qualitative with quantitative data analysis, this study confirms the significance of incorporating warm-up games in language classes, which contribute to creating a positive and engaging classroom atmosphere, fostering teacher-student interaction, and ultimately increasing students' enthusiasm and learning efficiency.

Keywords: warm-up games, Russian as a foreign language classes, engagement, learning atmosphere.

ИГРЫ-РАЗМИНКИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РКИ: ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ С ВЬЕТНАМСКИМИ СТУДЕНТАМИ ПЕРВОГО КУРСА

Аннотация: В статье рассматривается применение игр-разминок на уроках русского языка для повышения мотивации учащихся и улучшения качества обучения. Автор обращается к теории разминок как эффективного инструмента преподавания иностранного языка. Используя методы качественного анализа содержания в сочетании с количественным анализом данных, автор подтверждает важность данных игр, которые способствуют созданию благоприятной атмосферы на занятиях, что способствует созданию дружелюбной и радостной атмосферы, усилению взаимодействия между преподавателем и студентами, а также помогает студентам проявлять больший интерес и более эффективно усваивать учебный материал.

Ключевые слова: игры-разминки, занятия по РКИ, вовлеченность, языковая среда

* TS., Trường Đại học Ngoại ngữ, Đại học Quốc gia Hà Nội
Email: khuongtrangkn@gmail.com

1. Введение

Русский язык характеризуется высокой степенью сложности для иностранных учащихся, что связано с его многокомпонентной морфосинтаксической структурой, обилием грамматических категорий и специфическими фонетическими особенностями. Овладение русским языком требует значительных усилий и времени, особенно из-за сложной системы падежей, склонений и спряжений. Преподавание русского языка вне языковой среды сопряжено с методологическими вызовами, обусловленными различиями в грамматике, фонетике и лексике. Преподаватель должен не только объяснять сложные грамматические и фонетические аспекты, но также учитывать культурные различия и различный уровень подготовки учащихся. Для эффективного обучения требуется разработка адаптированных материалов и методик, стимулирующих мотивацию и вовлеченность студентов, что требует использования разнообразных педагогических стратегий для повышения доступности и результативности процесса обучения.

Обучающие игры помогают сделать процесс обучения интересным и творческим. Они дают возможность создать атмосферу увлеченности и снимают усталость у учащихся. В любой вид деятельности на занятиях можно внести игры, и тогда даже самое скучное занятие приобретает увлекательную форму. Игровой метод

обучения характеризуется значимой особенностью - созданием положительной психологической атмосферы в учебном коллективе, что способствует оптимизации образовательного процесса. Он также способствует знакомству студентов с русским языком, культурой и традициями. Проблема применения игровых методов и разминок в преподавании языка активно изучается как зарубежными, так и российскими учеными. В своих работах русские ученые подчеркивают, что «обучающая игра представляет собой специально организованное упражнение на занятиях по языку, в ходе которого создаются условия для многократного повторения речевого образца в ситуациях, максимально приближенных к реальному речевому общению» [Азимов и Щукин 2009: 166]. М.Ф. Стронин, говоря о роли игр на занятиях по иностранному языку, отмечает, что их использование и продолжительность зависят от ряда факторов, таких как уровень подготовки учащихся, содержание изучаемого материала, конкретные цели и условия урока [Стронин 1984: 6].

В настоящее время существует множество разновидностей игр, используемых в образовательной практике. К ним относятся учебно-речевые игры, включающие фонетические упражнения, игры для работы с алфавитом, лексические и грамматические игры, а также задания,

направленные на развитие навыков чтения, аудирования, устной и письменной речи. Кроме того, используются сюжетно-ролевые и имитационные деловые игры, а также ситуационно-ролевые игры на бытовую и повседневную тематику, которые способствуют ознакомлению студентов с нормами речевого этикета и культурой поведения [Шкаликова :92].

2. Методология исследования

2.1. Понятие об играх-разминках

Разминка – это одна из тех изюминок, которая делает занятие более увлекательным и динамичным [Чуричков, Снегирев 2007: 7]. Применение разминок на уроках иностранного языка способствует решению ряда важных задач, включая создание позитивной психологической атмосферы и ситуации успеха, формирование мотивации к изучению языка, а также развитие творческих способностей обучающихся. Эти упражнения способствуют тренировке и закреплению лексических и грамматических навыков, смене видов учебной деятельности, обеспечивают психологическую разгрузку после интенсивных информационных блоков или, наоборот, способствуют концентрации внимания на ключевых элементах урока. Особенностью разминок является их проведение полностью на иностранном языке, включая инструкции и комментарии, что позволяет не только улучшать атмосферу и командное взаимодействие,

но и эффективно отрабатывать лексико-грамматические навыки [Карташова, Шаховнина 2018: 230].

Игры-разминки могут эффективно использоваться на разных этапах занятия по русскому языку. До начала урока они помогают создать положительную атмосферу, снять напряжение, улучшить концентрацию и настроить учащихся на активную работу, облегчая вхождение в учебный процесс. Во время урока игры способствуют смене видов деятельности, поддерживая интерес и активность обучающихся, а также помогают закрепить новый материал через интерактивное взаимодействие. В конце занятия игры-разминки могут быть использованы для повторения и обобщения пройденного, что способствует более глубокому усвоению лексико-грамматических конструкций и завершает урок на позитивной ноте.

Эффективность их использования зависит от правильного подбора в соответствии с целями урока, равномерного распределения активности среди учащихся, соблюдения временных рамок (не более 5–10 минут), а также применения современных технологий и предоставления обратной связи для корректировки языковых навыков. В данной статье рассматриваются игры - разминки, применяемые на начальной стадии обучения русскому языку во вьетнамской аудитории.

2.2. Место и время проведения эксперимента

- Место исследования: Факультет русского языка и русской культуры ИИЯ при ХГУ, группы 23P1 и 23P2

- Время исследования: с ноября 2023г. до января 2024 г.

2.3. Методология исследования

Преподаватель: Хуонг Тхи Тху Чанг, преподаватель русского как иностранного (уровень A1) в экспериментальной группе 23P1 и контрольной группе 23P2 (таб. 1).

Объект исследования: игры-разминки, применяемые на занятиях по РКИ (уровень A1)

Предмет исследования: Способности усвоения знаний и учебные деятельности студентов групп 23P1 и 23P2.

Количество студентов	
23P1	26
23P2	26

Таблица 1. Количество студентов групп 23P1 и 23P2

Для проведения исследования были выбраны группа 23P1 в качестве экспериментальной и группа 23P2 в качестве контрольной. Обе группы прошли первичное тестирование по общей матрице, результаты которого показали незначительную разницу в успеваемости между двумя группами (таб. 2). В связи с этим было принято

решение внедрить игры-разминки в учебный процесс группы 23P1, тогда как в группе 23P2 обучение продолжалось по традиционной методике, без применения данных игр. Через два месяца использования игр-разминок в обеих группах проведено итоговое тестирование по общей матрице. Результаты тестов были подвергнуты анализу с использованием независимого критерия и оценки среднего отклонения для определения влияния игр-разминок на результаты обучения студентов.

	Экспериментальная группа	Контрольная группа
Средний балл	6,61	6,64
Разница (p)	0,03	

Таблица 2. Таблица проверки различий между двумя группами

до внедрения игр-разминок

$p = 0,03$ показывает, что разница в средних баллах между экспериментальной и контрольной группами не является значимой.

Для иностранцев начального уровня владения русским языком (A1) важно использовать простые и доступные стартовые игры, которые помогут освоить базовую лексику, грамматику и произношение. Ниже приведены некоторые игры - разминки, примененные на занятиях по русскому

языку для вьетнамских студентов группы 23P1 первого курса.

1. Фонетические игры – разминки.

Фонетические игры можно классифицировать на несколько категорий: собственно фонетические игры, игры на аудирование и игры для работы с алфавитом. А.А. Акишина и О.Е. Каган подчеркивают, что «различие звуков вначале вырабатывается на уровне аудирования, а затем переносится на произношение» [Акишина, Каган 1997: 197]. В связи с этим на начальных этапах изучения русского языка целесообразно акцентировать внимание на аудировании. Фонетике и аудированию следует уделять значительное время, так как дальнейшие этапы обучения языку зависят от нейролингвистических аспектов порождения речи. Иностранцы, обладая определенным лексическим запасом и грамматическими навыками, но не имея автоматизированных слухо-произносительных навыков, могут испытывать трудности в соотношении формы и значения фраз в процессе говорения и аудирования. При выборе фонетических игр и игр на аудирование для вьетнамских студентов важно учитывать специфические трудности, характерные для носителей этого языка. Рассмотрим некоторые из них.

Игра «Фонетический диктант»: Преподаватель диктует ученику звуки, слоги, слова, а учащийся записывает то, что слышит. Наибольшие затруднения у вьетнамских студентов возникают при

артикуляции следующих звуков: [Р], [Ж], [Ц], [Ш], [Щ].

Игра «Футбол». Преподаватель произносит слово, игроки должны сказать слово, начинающееся с того же звука, что и услышанное слово (например, Преподаватель: *дуб* – Студент: *дом* и т. д.). За каждый правильный ответ игрок получает жетон. Выигрывает тот, кто собрал самое большое количество жетонов.

Игра «Ударение в словах». Преподаватель четко произносит слова с правильным ударением. Каждый студент должен определить количество слогов в слове и указать, на какой слог падает ударение. Например, если преподаватель произносит слово «*остановка*», студенты должны записать «4-3», что указывает на наличие четырех слогов и ударение на третий слог. Аналогично, преподаватель читает слово «*выставка*», студенты должны указать «3-1». Победителем становится тот студент, который больше и правильнее определит количество слогов и ударение.

Игра «Передай скороговорку». Несколько команд по 5-10 человек строятся в один ряд каждая. Преподаватель сообщает на ухо капитанам скороговорку. Те передают ее на ухо своему соседу и т.д. Побеждает команда, которая быстрее и правильно передаст скороговорку, произнесенную последними членами команд вслух.

Скороговорки, применяемые на занятиях:

Белые бараны били в барабаны.

Карл у Клары украл кораллы.

Мама Милу мыла мылом, Мила мыло не любила!

Шла Саша по шоссе и сосала сушку.

Цапля чахла, цапля сохла, цапля сдохла.

На дворе трава, на траве дрова.

Карл украл у Клары кораллы, а Клара украла у Карла кларнет.

Щуку я тащу, тащу, щуку я не упусти.

Игра «Лото». Преподаватель произносит слово, студенты находят к нему картинку и закрывают ей соответствующий рисунок в карточке: *коза, коса; гора, кора; зуб, суп; трава, дрова; дом, том; грот, крот;* и т.п.

Игра «Угадай слово». Играют 2 команды. Каждая команда делится на 2 подгруппы, которые должны встать напротив друг друга в разных концах аудитории. Студентам выдаются карточки со словами, которые необходимо произнести без участия голоса: *кот, кто, мой, мы, спасибо* и т. д. Когда задание выполняет игрок из первой подгруппы, игроки из второй в течение 1 минуты должны угадать слово. Затем подгруппы меняются ролями. За каждое угаданное слово начисляется 1 балл, баллы суммируются. Такое же задание выполняет вторая команда. Преподаватель выставляет баллы, объявляется победитель.

2. Грамматические игры – разминки

Игра «Что в сумке?» Преподаватель приносит сумку с разными предметами (например, *ручка, телефон, книга, очки*). Студенты по очереди достают предметы и называют их на русском языке. Вариация - описывать предмет, используя прилагательные (например, «*красная ручка*»).

Игра «Пантомима». Преподаватель или студент показывает действие (например, «*читать*», «*плавать*», «*писать*») без слов, а остальные должны угадать и назвать глагол на русском языке. Можно также делать это в командах. Пример: Один студент показывает, что он «*читает книгу*», другие говорят «*читать*».

Игра «Цвета вокруг нас». Преподаватель называет цвет, и студенты должны найти в классе предмет этого цвета и назвать его на русском языке.

Пример: Преподаватель говорит «*синий*», студент отвечает: «*синяя книга*».

Игра «Сложи слово». Студенты готовят чистые полоски бумаги. На больших полосках записали корни слов: *куп_, хот_, обед_, уч_, поним_, игр_, потор_, реш_, говор_, слуш_, дум_, смотр_, пис_, отвеч_, люб_, чит_*. На маленьких полосках записали суффиксы и окончания: *_ал, _ел, _ил, _ял, _ыл*. Студенты составляют слова из двух полосок.

Игра «Цепочка предложений». Первый студент говорит простое предложение (например, «Я люблю яблоки»). Следующий повторяет это предложение и добавляет свое. И так по цепочке. Игра тренирует память и повторение лексики. Например: Ученик 1: «Я люблю яблоки». Ученик 2: «Я люблю яблоки и апельсины».

3. Лексические игры – разминки.

Игра «Найти слово». Преподаватель раздает студентам карточки с буквами, изображениями и пустыми квадратами, обозначающими количество букв в загаданном слове. Каждой картинке соответствует слово, и студенты должны, используя предложенные буквы, заполнить квадраты, чтобы составить правильное слово. Например, преподаватель показывает картину с изображением яблока, предоставляет буквы «Б», «О», «О», «Я», «К», «Л», и шесть пустых квадратов. Студенты должны соотнести картину с буквами и правильно заполнить квадраты, составив слово «яблоко». Побеждает тот, кто быстрее и правильно соберет все слова.

Игра «Снежный ком». Игроки становятся в круг. Преподаватель называет слово с определенным звуком, следующий участник повторяет это слово и называет еще одно и т.д. Последний из игроков должен повторить слова за всеми участниками. Игра подходит также для закрепления лексики по определенной теме и

отработки грамматики (например, студенты говорят, чем они интересуются, используя конструкцию с творительным падежом существительного).

Игра «Четвертый лишний»: среди названных слов надо найти «лишнее» существительное или прилагательное и объяснить, чем оно отличается от остальных. Например, диктуются слова: *улица, магазин, почта, мышь*.

Игра «Слово по кругу». Учащиеся садятся в круг. Преподаватель называет категорию (например, «фрукты», «цвета» или «одежда»). Каждый по очереди должен назвать одно слово, относящееся к данной категории. Повторять слова нельзя. Пример: Преподаватель говорит «фрукты». Первый студент называет «яблоко», второй — «банан» и т.д.

После проведения эксперимента, в ходе которого в группе 23P1 применялись игры-разминки на занятиях по РКИ, было отмечено, что средний балл тестирования повысился с 6,61 до 7,15. В контрольной группе 23P2, где игры-разминки не использовались, средний балл изменился незначительно — с 6,64 снизился до 6,59. Эти результаты свидетельствуют о том, что внедрение игр-разминок способствовало улучшению результатов тестирования в экспериментальной группе, в то время как в контрольной группе существенных изменений не произошло (таб. 3)

	Экспериментальная группа	Контрольная группа
Средний балл	7,15	6,59
Разница (p)	0,56	

Таблица 3. Изменение средних баллов после проведения эксперимента

3. Обсуждение

После внедрения игр-разминок в занятия по русскому языку наблюдается значительный прогресс в учебной деятельности студентов. Учащиеся, ранее не проявлявшие интереса к русскому языку, теперь активно участвуют в классных деятельности. Напряженная и скучная атмосфера на уроках была заменена на более позитивную и динамичную. Студенты активно работают в парных и групповых активностях через игры, что способствует более глубокому усвоению учебного материала. Несмотря на различия в уровне усвоения знаний у отдельных студентов, в целом большинство из них демонстрирует положительные изменения.

Таким образом, роль преподавателя как наставника подразумевает активное использование современных подходов для повышения интереса студентов и достижения поставленных образовательных целей.

На основе проведенного исследования и практического применения полученных результатов предлагаем некоторые рекомендации для преподавателей:

- Рекомендуется использовать игры-разминки для пробуждения интереса студентов к новому уроку.

- При выборе игр необходимо ориентироваться на содержание урока и подбирать соответствующие виды игр, а также обратить внимание на распределение времени на их проведение.

- Создавая активную учебную атмосферу, следует избегать чрезмерного шума, чтобы не отвлекать другие классы.

- Важно своевременно мотивировать студентов, что способствует появлению любви к изучению русского языка.

- Необходимо регулярно обмениваться опытом преподавания с коллегами, находить новые, эффективные методы преподавания и применять их на практике.

4. Заключение

Игры-разминки представляют собой эффективный инструмент в процессе преподавания иностранного языка, способствующий созданию благоприятной учебной атмосферы, развитию взаимодействия между учащимися и закреплению изученного материала. Однако для успешного

применения данных игр преподавателям необходимо гибко подходить к их выбору и разработке, обеспечивая соответствие целям урока и потребностям учащихся. При правильной реализации игры-разминки становятся мощным мотиватором для изучения языка и развития языковых навыков, способствуя их практическому применению в учебном процессе.

ЛИТЕРАТУРА

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). – М.: Издательство ИКАР, 2009. – 448 с.

2. Акишина А.А., Каган О.Е. Учимся учить: Для преподавателя русского языка

как иностранного. 2-е изд., испр. и доп. М.: Рус. яз. Курсы, 1997.

3. Карташова Е.А., Шаховнина Ю.Б. Игры-разминки как необходимый элемент занятия по иностранному языку в высшей школе: Международный научный журнал «Инновационное развитие» № 5 (22) – Пермь, 2018. С. 229-232.

4. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. — М.: Просвещение, 1984.

5. Чуричков А., Снегирев В. Копилка для тренера: Сборник разминок, необходимых в любом тренинге. - СПб.: Речь, 2007. - 208с.

6. Шкаликова А.С. Учебно-речевые игры на занятиях по РКИ как средство активизации речевой деятельности студентов на начальном этапе обучения (китайская аудитория)/ Вестник РУДН. – №5. – 2011. – С. 91-97.

(Ngày nhận bài: 15/9/2024; ngày duyệt đăng: 16/12/2024)