

УДК 378.14:371.3:811.161.1'36-054.6
DOI 10.35254/bsu/2024.70.15

Немыка А.А.

*Кубанский государственный университет,
Профессор*

Тупикова М.В.

*Кубанский государственный университет
Студентка 5 курса
филологического факультета*

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДИКИ В ПРАКТИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО: РОДИТЕЛЬНЫЙ ПАДЕЖ СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫХ И ЧИСЛИТЕЛЬНЫХ

Аннотация

Статья посвящена разработке методик преодоления грамматических сложностей при освоении падежной системы русского языка иностранными учащимися. Акцент сделан на трудностях употребления родительного падежа существительных и числительных, обусловленных межъязыковыми различиями и многозначностью форм. Предложено интегрировать в учебный процесс интерактивные упражнения, сочетающие коммуникативную практику с игровыми элементами. Апробированы три типа заданий: ситуационно-ролевые сценарии, лингвострановедческие квесты и творческие проекты. Эффективность показали задания, связанные с планированием ресурсов и презентацией культурных традиций. Полученные результаты подтверждают целесообразность сочетания грамматических тренажеров с контекстуально-обусловленными активностями. Практическая значимость работы заключается в адаптации игровых механик для формирования лингвокультурологической компетенции. Предложенные методы позволяют минимизировать интерференцию родного языка через моделирование аутентичных коммуникативных ситуаций.

Ключевые слова: дидактические приемы, коммуникативная деятельность, лингводидактика, межъязыковая интерференция, образовательные методики, педагогический процесс, речевая практика, ситуативное моделирование, социокультурная адаптация, учебная мотивация.

Немыка А.А.

*Кубан мамлекеттик университети,
Профессор*

Тупикова М.В.

*Кубан мамлекеттик университети
Студентка 5 курса
филологического факультета*

ОРУС ТИЛИН ЧЕТ ТИЛИ КАТАРЫ ОКУТУУ ПРАКТИКАСЫНДАГЫ ИНТЕРАКТИВДҮҮ МЕТОДИКАЛАР: ЗАТ ЖАНА САН АТООЧТОРДУН ИЛИК ЖӨНДӨМӨСҮ

Кыскача мазмуну

Бул макала чет элдик студенттерге орус тилиндеги жөндөмө системасын өздөштүрүүдөгү грамматикалык кыйынчылыктарды жеңүүгө жардам берүүчү ыкмаларды иштеп чыгат. Тилдер аралык айырмачылыктар жана көп маанилүүлүк себеп болгон зат атооч менен сан атоочтордун илик жөндөмөсүнө өзгөчө көңүл бурулат. Коммуникативдик практиканы оюн элементтери менен айкалыштырган интерактивдүү көнүгүүлөрдү киргизүү сунушталган. Үч түрдүү тапшырма сыналды: кырдаалдык-ролдук сценарийлер, лингвомаданий квесттер жана чыгармачыл долбоорлор. Ресурстарды пландаштыруу жана маданий салттарды көрсөтүү боюнча тапшырмалар натыйжалуу болду. Жыйынтыктар грамматикалык көнүгүүлөрдү контексттик иш-аракеттер менен айкалыштыруунун максатка ылайыктуулугун тастыктайт. Иштин маанилүүлүгү оюн механикаларын лингвомаданий жөндөмдүүлүктү калыптандырууга ыңгайлаштырууда жана чыныгы кырдаалдарды моделдөө аркылуу эне тилинин таасирин азайтууда турат.

Түйүндүү сөздөр: дидактикалык ыкмалар, коммуникативдик иш-аракет, лингводидактика, тилдер аралык интерференция, билим берүү методдору, педагогикалык процесс, сөз практикалары, кырдаалдык моделдөө, социомаданий адаптация, окуу мотивациясы

A.A. Nemyka

*Kuban State University
Professor*

M.V. Tupikova

*Kuban State University
5th year student
philological faculty*

INTERACTIVE METHODS IN THE PRACTICE OF TEACHING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE: THE GENITIVE CASE OF NOUNS AND NUMERALS

Abstract

This article develops methods to help foreign students overcome grammatical difficulties in mastering the Russian case system, focusing on the genitive case of nouns and numerals, caused by interlingual differences and polysemy. Proposed integrating interactive exercises, combining communicative practice with game elements. Three task types were tested: situational role-playing scenarios, linguistic and cultural quests, and creative projects. Tasks involving resource planning and cultural tradition presentations were effective. Results confirm the expediency of combining grammar exercises with contextual activities. The significance lies in adapting game mechanics to form linguistic and cultural competence and minimize native language interference by modeling authentic situations.

Keywords: didactic techniques, communicative activity, linguodidactics, interlingual interference, educational methodologies, pedagogical process, speech practice, situational modeling, sociocultural adaptation, educational motivation

При обучении русскому языку как иностранному преподаватели сталкиваются с рядом трудностей: усвоение студентами системы падежей, правильное употребление косвенных падежей в связной речи и дифференциацию их функций в предложении.

Можно выделить причины данных сложностей: 1) отсутствие системы падежей в родном языке (китайский язык); 2) многозначность падежей (нет друга; два друга; за друга); 3) множество окончаний; 4) несовпадение значений русских падежей с падежными значениями родного языка («нет кровати» – «нет кровать»); 5) разные падежные формы могут выражать одно значение (в пятницу; в январе); 6) один предлог может выражать разные падежные формы (идти на улицу; быть на улице); 7) существуют разные формы одного падежного значения (в доме; в углу); 8) множество исключений (строитель – строители; учитель – учителя; кот – коты; дом – дома; небо – небеса); чем больше различий в языковых системах, тем сложнее усвоение, именно поэтому преподавателю важно построить эффективную систему закрепления падежной системы и ее внедрения в повседневную речь.

Коммуникативная направленность обучения является основополагающим принципом современной методики преподавания русского языка как иностранного. Коммуникативный подход предполагает не пассивное накопление знаний о языке, а активное владение языковым материалом, умение построить собственное высказывание. Язык в коммуникативной методике рассматривается как способ и средство коммуникации, поэтому лучшим способом его изучения считается сам процесс общения [1]. Вовлечение учащихся в коммуни-

кацию может быть успешно осуществлено в процессе игровой деятельности.

Игры в силу своей занимательности вовлекают в учебный процесс, повышают эффективность взаимодействия в коллективе и способствуют развитию мотивации студентов. Кроме того, они обеспечивают необходимую для успешного обучения интерактивность (моментальную обратную связь), что делает игры привлекательными для студентов, наблюдающих результат учебной деятельности «здесь и сейчас» [2]. В процессе игры можно экспериментировать, пробовать разные подходы и учиться на своих ошибках. Успешная интеграция игровых технологий, принципов и приемов в учебный процесс создает комфортные условия обучения и способствует повышению эффективности лингвистического образования.

Е.И. Пассов выделяет следующие цели использования игры в ходе учебного процесса: формирование определенных навыков; развитие определенных речевых умений; обучение умению общаться; развитие необходимых способностей и психических функций; запоминание речевого материала [3]. Согласно классификации С.Н. Голеровой [4] существуют:

1. Лингвистические игры, способствующие формированию и развитию собственно языковой компетенции (фонетические, лексические, словообразовательные, грамматические игры); например, подбор синонимов и антонимов, составление словообразовательных цепочек, образование предложно-падежных форм и т.п.

2. Ролевые игры, направленные на развитие коммуникативной компетенции; например, «В аэропорту», «В магазине», «В театре» и т.п. Ролевая игра является игрой с развлекательной целью: участни-

ки действуют соответственно заданным им ролям и внутренней логике действия среды. Они создают сценарий или следуют созданному заранее сюжету [5].

3. Игры с лингвострановедческой и лингвокультурологической составляющей, направленные на развитие лингвокультурологической компетенции; игры данного типа позволяют студентам узнать больше об истории, традициях и культуре не только России, но и региона, в котором они проживают. Задания, построенные на региональной тематике, направлены на развитие навыков чтения, письма, говорения и грамматики.

4. Креативные игры; например, защита проекта, выступление на конференции, представление рецепта любимого блюда и т.п.

1. «Робинзон Крузо»

Произведение Д. Дефо «Робинзон Крузо» знакомо каждому. Роман повествует об удивительных приключениях морехода, попавшего на необитаемый остров при кораблекрушении. Одноименная игра позволяет участнику представить себя в роли путешественника, у которого есть возможность подготовиться к жизни островитянина. Тип игры - ролевая [4].

Учебными целями игры являются закрепление форм родительного падежа после чисел 2,3,4 (единственное число), 5,6,7... (множественное число), повторение единиц массы, практическая важность

которых обусловлена бытовыми ситуациями различного характера, а также отработка форм винительного падежа имени существительного в качестве объекта действия. При закреплении материала мыслительные операции, побуждающие к выполнению действия, сворачиваются, что является показателем автоматизации навыка. Понимание учащимися грамматического строя изучаемого языка проходит индуктивный путь, т.е. осуществляется через осмысление собственной речевой практики.

Важным условием игры является вовлечение студентов в непосредственную коммуникацию. В России иностранцы каждый день сталкиваются с различными ситуациями, которые требуют не только понимания русской речи, но и умения общаться, таким образом, коммуникация составляет мотивационную основу учебной деятельности. Коммуникативная направленность обучения является одним из главных принципов, положенных в основу современной дидактики обучения языку. Количество участников – от 2 до 25.

Данная ситуационная игра связана с решением конкретной задачи – выбором предмета для пребывания на необитаемом острове. Участникам предлагаются карточки с изображением различных вещей: инструментов, посуды, животных, продуктов питания, проиллюстрированных на рисунке 1.

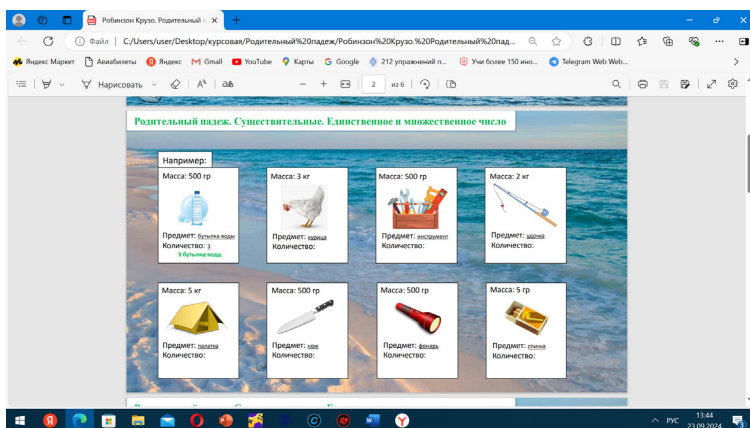


Рис. 1– Образец карточки

Количество карточек – от 10 до 20. Игрок может выбрать несколько одинаковых артефактов, однако должен учитывать, что каждая вещь обладает определенной массой, общий лимит которой может быть установлен в соответствии с количеством карточек. В результате формируется список вещей, которые, по мнению участников, являются наиболее полезными и эффективными. Каждый выбор игрока должен быть аргументирован, кроме того, ведущий может задавать следующие вопросы:

Почему Вы решили выбрать именно этот предмет? Как именно планируете использовать его?

Если на острове произойдет (пожар, наводнение, нападение дикарей...), какие предметы пригодятся? Сколько?

С помощью каких предметов можно построить дом/ охотиться/ выращивать растения?

При проведении игры сложностью было фиксирование массы предметов. У каждого участника должен быть калькулятор или лист бумаги для расчётов. Игра

«Робинзон Крузо» развивает воображение и мыслительные операции на изучаемом языке, формирует речевые навыки и отрабатывает грамматические конструкции в процессе коммуникации.

3. «Праздники в России»

«Игра-ходилка» знакома многим с детства. Как правило, в ее основу положен занимательный сюжет с интересными заданиями. Существует множество подобных игр, направленных на развитие воображения, социальных навыков и инициативности. Представляется рациональным рассмотреть грамматическую игру «Праздники в России» как учебный прием, целями которого являются закрепление форм родительного падежа имени числительного в значении даты («когда?», «какое число...?») и изучение социокультурной жизни страны. Тип игры: игра с лингвострановедческой и лингвокультурологической составляющей, направленная на развитие лингвокультурологической компетенции [4];

Основная задача «ходилки» состоит в проведении фишки по заготовленному маршруту, изображённому на рисунке 2.

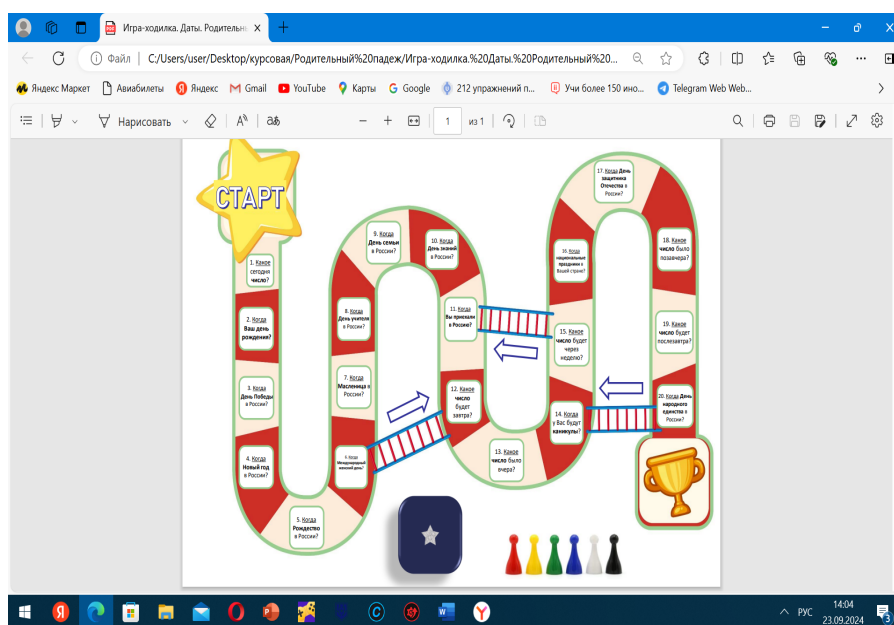


Рис. 2– Образец поля

Все участники находятся на старте, затем по очереди бросают кубик и передвигаются по карте до финиша. Переходя на новую клетку, игрок должен выполнить задание или ответить на вопрос. Если действие не выполнено/выполнено с ошибкой, фишка остается на предыдущей позиции. Количество участников – от 2 до 5 (на одну карту).

Данный формат подойдет для повторения и отработки изученного материала, так как поля игры можно заполнять различными типами заданий в соответствии с целями обучения. Для лексической работы могут быть использованы следующие упражнения: заполнение пробелов в предложении, поиск синонимов и антонимов, повторение лексико-тематических групп («назовите 5 фруктов, 5 профессий, 5 городов...»), загадки; для грамматики – вопросы по изученной теме, раскрытие скобок, использование верной падежной/глагольной формы; для коммуникативных навыков – вопросы на обсуждение.

Знакомство иностранных учащихся с именем числительным начинается уже с первых занятий. Еще до изучения первого косвенного падежа студенты практикуют счет от одного до десяти (количественные числительные), затем до ста и т.д., что обусловлено рядом социально-бытовых ситуаций, например, необходимостью обозначения времени, возраста, стоимости и т.д. На следующем этапе (после знакомства с категорией рода, формами имен существительных и прилагательных именительного падежа множественного числа, притяжательными местоимениями) необходимо дать функционально-семантическую характеристику разрядов числительных (количественные, порядковые и собирательные), обратить внимание учащихся на наличие рода у числительных «один» и «два» и познакомить с особенностями сочетаемости количественных числительных с другими словами: 1 + сущ. в Им.п.;

2,3,4 + сущ. в Р.п. ед.ч.; 5,6,7... + Р.п. мн.ч. Склонение порядковых числительных аналогично склонению прилагательных соответствующих типов.

Одной из коммуникативных тем, связанной с порядковыми числительными, является дата. При проведении игры было отмечено, что требуется заранее познакомить студентов с национальными праздниками для повышения эффективности приема.

3. «Кулинарная импровизация»

Каждый человек имеет свои вкусовые предпочтения, однако формирование особенностей питания зависит от многих факторов: «географического принципа», климата, религии, влияния соседних стран и т.д. Для любого государства характерен определенный ассоциативный ряд, связанный с историей, достопримечательностями и, конечно, кулинарными традициями. В «Кулинарной импровизации» участники представляют аудитории национальный или авторский рецепт своего любимого блюда. Тип игры: ролевая [4].

Учебными целями игры являются закрепление форм родительного падежа после количественных числительных, частицы «нет» и предлогов «из», «без», «для», развитие коммуникативных навыков и повторение тематической группы «Еда». Игра направлена на развитие внутренней мотивации, связанной с личностной реализацией и учебно-познавательным интересом. Отсутствие строгого регламента позволяет игрокам проявить личностные качества: самостоятельность, решительность и инициативность. Кроме того, участники получают опыт публичного выступления на иностранном языке, что способствует преодолению языкового барьера. Творческие задания при обучении РКИ предполагают работу над развитием творческой речи – «не воспроизводятся готовые образцы, а производятся новые высказывания» [6].

«Кулинарная импровизация» — это коммуникативно-грамматическая игра, направленная на отработку языкового материала с применением речевых кон-

струкций. В игре есть «сюжет», который развивается через выполнение определенных грамматических упражнений, изображенных на рисунках 3,4,5.



Рис. 3– Образец

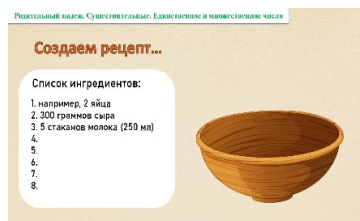


Рис.4– Образец

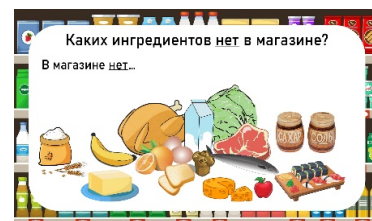


Рис.5– Образец

Важным условием игры является верное употребление грамматических форм. Ошибки должны быть исправлены добровольно, в тактичной форме. Количество участников – от 2 до 25. Данная ситуационная игра связана с решением определенной задачи – презентацией национального или авторского блюда на конференции. Участник находится в роли шеф-повара, которому необходимо составить рецепт, купить продукты в магазине и выступить на кулинарной конференции. Игроки самостоятельно могут выбрать формат работы (индивидуальный, групповой) и составить его план.

Этапы игры:

- Составление и запись рецепта (например, 2 яйца, 5 стаканов молока...)
- Поиск ингредиентов в магазине (например, в магазине нет...ветчины...)
- Выступление на конференции (Я..., шеф-повар из...; история создания блюда; состоит из...(список продуктов), оно подойдет для...)

«Кулинарная импровизация» предполагает диалогический характер речи, поэтому жюри (ведущий и другие участники) могут задавать игроку вопросы, связанные с выступлением. Таким образом, игра в «Кулинарную импровизацию» способствует социальной адаптации учащихся, формированию речевых навыков и закреплению грамматических конструкций.

Падеж как грамматическая категория является сложной и многогранной системой, которая часто вызывает трудности в понимании и применении студентами вследствие множества окончаний, значений и функций, реализуемых в предложении, а также отсутствия данной категории в родном языке. Сложным становится не столько усвоение падежных окончаний, сколько употребление правильных падежных форм при построении речи. Именно поэтому важно создать оптимальную систему закрепления данной категории не изолированно, а в коммуникативном акте.

Литература

1. О коммуникативной методике обучения иностранным языкам : сайт // English Language : [сайт]. URL: <https://english.language.ru/news/cometh.html> (дата обращения: 24.10.2024).

2. Массалова, А. Э. Игры на уроках русского языка как иностранного : учебно-методическое пособие для профессионально ориентированного обучения / А. Э. Массалова, Е. В. Дзюба. – Екатеринбург : Уральский государственный педагогический университет, 2019. – 63 с. – ISBN 978-5-7186-1137-3. – EDN YWRYYP.

3. Байгузина, Н.В. Создание сборника игр для формирования грамматического навыка на уроках английского языка в младших классах [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://infourok.ru/sozдание-sbornika-igr-dlya-formirovaniya-grammaticheskogo-navika-na-urokah-angliyskogo-yazika-v-mladshih-klassah-1915139.html> (дата обращения: 24.10.2024).

4. Голерова, С. Н. Игра как интерактивный метод формирования грамматической компетенции студентов неязыковых факультетов: практический аспект (на примере дисциплины "Иностранный язык") / С. Н. Голерова // Вестник Сибирского института бизнеса и информационных технологий. – 2020. – № 4(36). – С. 10-14. – DOI 10.24411/2225-8264-2020-10060. – EDN ERLZFT.

5. Хромцева, Н. П. Роль учебных игр в обучении говорению на уроках второго иностранного языка / Н. П. Хромцева, Т. А. Лопарева // Молодой ученый. – 2020. – № 23(313). – С. 658-662. – EDN QCGNEX. – URL: <https://moluch.ru/archive/313/71157> (дата обращения: 24.09.2024).

6. Залевская, А. А. Введение в теорию учебного двуязычия : учебник для магистрантов (Электронный ресурс) / А. А. Залевская ; Тверской государственный университет; Кафедра теории языка и перевода. – Тверь : Тверской государственный университет, 2016. – 269 с. – ISBN 978-5-7609-1175-9. – EDN YFIQXN.