

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ И КУЛЬТУРЕ РЕЧИ:

на примере работы с курсантами и студентами
Академии ГПС МЧС России

В. В. Акимова

Академия государственной противопожарной службы МЧС России, Москва

В статье описывается опыт использования лингвистических игр «Ерундопель», «Ударник» и «Орфограф» на занятиях по дисциплине «Русский язык и культура речи». Игровые формы заданий позволяют облегчить учебный процесс, сделать его более увлекательным. Применение данных лингвистических игр достаточно широко: их материал используется для проведения регулярных устных и письменных разминок, инсценировок, тренировочных и контрольных работ.

Ключевые слова: игровые формы заданий, лингвистические игры, языковая догадка, дидактический материал, общие речевые навыки, орфоэпическая грамотность, орфографическая грамотность.

Использование различных игровых форм заданий в обучении актуально для аудитории любого возраста. Это позволяет при эффективном достижении всех поставленных педагогических задач облегчить учебный процесс, сделать его более увлекательным.

Курсанты, совмещающие обучение в вузе с несением государственной службы, находятся в особых условиях, поэтому преподавателю следует уделять пристальное внимание выбору способов представления теоретического материала; также необходимо тщательно подходить к разработке практических заданий. Курсанты Академии ГПС МЧС России изучают большое количество сложных технических дисциплин, что требует серьезных умственных усилий, поэтому в круг важнейших задач преподавателей гуманитарных учебных предметов входит не только воспитание высокообразованной, всесторонне развитой личности, но и обеспечение обучающимся эмоциональной разгрузки в рамках возможностей той или иной дисциплины.

Использование на занятиях по русскому языку и культуре речи современных лингвистических игр «Ерундопель», «Ударник», «Орфограф» позволяет не только преподнести важнейшие темы учебного курса в увлекательной форме, но и привлечь внимание обучающихся к родному языку и лингвистической области знаний в целом.

Способы использования данных лингвистических игр в учебном процессе различны: с их помощью были проведены самостоятельные и контрольные работы по курсу «Русский язык и культура речи», также они стали дидактической основой для практических занятий. Особой популярностью среди обучающихся пользовались игры-инсценировки «Учитель и ученик», «Профессор и студент».

Работа с игрой в редкие слова «Ерундопель». Данная лингвистическая игра представляет собой набор из ста пятидесяти карточек, упакованных в ком-

пактную коробку. Лингвистическим материалом для нее послужили различные редко употребляемые лексические единицы. Среди них — термины, иноязычные слова (экзотизмы встречаются наиболее часто). Авторы игры предлагают три варианта толкования каждой лексемы, из которых только один верный, на оборотной стороне карточки указан правильный ответ. Например, для лексемы «пуццолан» приведены следующие версии толкований: «небольшое кондитерское изделие с джемом», «смесь вулканического пепла, пемзы, туфа» и «широконосная обезьяна». Верным является второе значение. В одной из карточек толкуется и название самой лингвистической игры. Обучающиеся считают эту лексему окказиональной, однако она имеет общеязыковое значение «салат из икры, рыбы и овощей».

Есть в данной игре и место лингвистической шутке: на одну из карточек авторы поместили слово «препяха» и предложили для него три варианта толкований: «препятствие в конкурсе», «помеха на трассе ралли» и «раздумья, неразрешимые сомнения». На оборотной стороне читаем: «Извините, но такого слова пока нет».

Для изучения темы «Средства речевой выразительности» в рамках учебного курса «Русский язык и культура речи» актуален лингвистический термин «синекдоха», приводимый в данной игре. Кругозор обучающихся расширяет литературоведческий термин «сфрагида» (упоминание в стихотворении имени самого поэта).

Большой интерес у курсантов вызывает **игра-инсценировка «Профессор и студент»**, дидактическим материалом для которой служат карточки «Ерундопеля». Один из обучающихся, согласно правилам, предлагает задание, другой должен найти верный ответ. Тому, кто исполняет роль «профессора», разрешено вводить в заблуждение своего оппонента. Задача «студента» — определить верное толкование лексемы и аргументировать свое мнение. Таким образом развиваются и навык языковой догадки, и общие речевые навыки. «Игра — это метод обучения, требующий интенсивного участия обучаемых» [3, с.85]. При активном вовлечении в игровую деятельность происходит эмоциональная разгрузка, что особенно важно для курсантов, совмещающих обучение с несением государственной службы.

Лингвистическая игра «Ерундопель» может способствовать активизации мыслительной деятельности курсантов. На начальном этапе ряда занятий курса «Русский язык и культура речи» удобно использовать подобные задания в качестве лингвистической разминки. Выбрав толкования двух-трех редких слов, погружившись в «лингвистический материал», обучающиеся настраиваются на восприятие теоретических основ курса и выполнение практических заданий.

Работа с лингвистической игрой «Ударник». Данная лингвистическая игра представляет собой набор из ста пятидесяти карточек, каждая из которых содержит трудное с орфоэпической точки зрения слово с тремя версиями постановки ударения. На оборотной стороне каждой карточки указан вариант, соответствующий современной языковой норме. Если лингвистическая игра

«Ерундопель» применима в курсе «Русский язык и культура речи» как средство развития навыка языковой догадки и ее материал практически не соотносится с конкретными содержательными элементами данной дисциплины, то набор карточек «Ударник» используется как дидактический материал при работе над темой «Языковая норма» и актуален для изучения акцентологических норм русского языка. «Нормы ударения в современном русском литературном языке многолики и нелемки для усвоения» [2, с. 52], поэтому их представление, особенно в условиях технического вуза, требует от преподавателя творческого подхода. Стандартные задания, предполагающие расстановку ударений в ряде слов, как правило, не вызывают энтузиазма у курсантов, однако тот же дидактический материал, преподнесенный в игровой форме, мотивирует к более активной учебной деятельности.

С помощью лингвистической игры «Ударник» возможно проведение как тренировочных, так контрольных работ. В этом случае обучающиеся не подвергаются стрессу, как это бывает при выполнении стандартных заданий, они участвуют в увлекательном игровом процессе. «Главное отличие игры от другой деятельности заключается в том, что ее предметом выступает сама человеческая деятельность» [4, с. 406]. Выполняя задания по карточкам «Ударник», курсанты принимают решения, схожие с теми, которых от них требуют реальные речевые ситуации.

Работа с лингвистической игрой «Орфограф». Цель данной лингвистической игры — развивать и проверять орфографическую грамотность. Каждая из ста пятидесяти игровых карточек содержит три варианта написания орфографически трудного слова. Среди них такие часто употребляемые, но вызывающие сложности на письме лексемы, как «аббревиатура», «грейпфрут», «яства» и др.

Орфографическую грамотность необходимо формировать и развивать в течение всего периода изучения курса «Русский язык и культура речи», поэтому возможности применения игры «Орфограф» на занятиях достаточно широки: ее материал служит основой для устных орфографических разминок, возможно использование карточек для написания самостоятельных работ. Игровая форма позволяет разнообразить деятельность обучающихся, мотивировать их к изучению орфографических норм русского языка.

Значимым недостатком лингвистической игры «Орфограф» является такая организация заданий, при которой игрок (обучающийся) вынужден видеть два неверных варианта написания языковой единицы. В этом случае может произойти запоминание ошибочных версий, что впоследствии приведет к сложностям при написании этих слов.

Лингвистические игры «Ерундопель», «Ударник» и «Орфограф» широко применимы на занятиях учебного курса «Русский язык и культура речи»: их материал актуален как для изучения конкретных тем, так и для развития общего интереса к родному языку. Все игры компактно упакованы, что позволяет применять их в любых условиях.

Само появление подобных лингвистических игр на отечественном рынке полиграфических товаров свидетельствует о возросшем интересе общественности к изучению языка и желании увлечь современного человека вопросами лингвистики, развить его грамотность.

Получив опыт использования данных лингвистических игр в рамках учебных занятий, некоторые обучающиеся изъявили желание приобрести их в личное пользование, чтобы играть со сверстниками в неформальной обстановке.

Список литературы

1. *Введенская Л. А., Павлова Л. Г., Кашаева Е. Ю.* Русский язык и культура речи: учебное пособие для вузов. Ростов н/Д: Феникс, 2004. 544 с.
2. *Головин Б. Н.* Основы культуры речи: учеб. пособие. М.: Высшая школа, 1980. 335 с.
3. *Панина Т. С.* Современные способы активизации обучения: учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т. С. Панина, Л. В. Вавилова; под ред Т. С. Паниной. М.: Издательский центр «Академия», 2008. 176 с.
4. *Психология и педагогика: учебник для вузов / под ред. П. И. Пидкасистого.* М.: Юрайт; Высшее образование, 2010. 714 с.
5. *Русский язык и культура речи: рабочая программа для курсантов и студентов, обучающихся по специальности 280705 «Пожарная безопасность». Квалификация — специалист. Срок обучения 5 лет (очная форма обучения) / сост. Т. Н. Алешина, С. В. Самойлова.* М.: Академия ГПС МЧС России, 2012. 16 с.

Об авторе:

АКИМОВА Вероника Викторовна, преподаватель кафедры русского языка и культуры речи Академии ГПС МЧС России, Москва; e-mail: akimova_veronika@mail.ru