

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ (УРОВЕНЬ А1-А2)

Н.А. Гриднева

*Самарский государственный технический университет
г. Самара, Российская Федерация*

В статье рассматриваются возможности использования языковой игры на начальном этапе обучения русскому языку как иностранному для более эффективного развития языковых и речевых навыков учащихся.

Ключевые слова: русский как иностранный (РКИ), уровень А1-А2, языковая игра, игровое обучение, креативное мышление.

Термин «языковая игра» (нем. Sprachspiel) был, как известно, предложен Людвигом Витгенштейном в его «Философских исследованиях» 1953 года. На данный момент под языковой игрой традиционно понимается особое речевое поведение, предполагающее осознанное нарушение языковых и речевых норм с целью повышения экспрессивности высказывания и порождения комического эффекта за счет актуализации скрытых эстетических ресурсов языка [1, с. 12; 3, с. 312; 5, с. 22; 8, с. 246; 9, с. 148; 12, с. 169].

Языковая игра обладает целым рядом функций – комической, развлекательной, эстетической, контактоустанавливающей, смыслообразующей и др. [2], что делает ее привлекательной и продуктивной, в частности, для языка художественной литературы и СМИ. Для лингводидактики ценность языковой игры обосновывается хотя бы тем, что целенаправленное манипулирование канонами, лежащее в ее основе, наилучшим образом иллюстрирует «работу» этих канонов и позволяет лучше их усвоить. Методисты также рассматривают возможности использования языковой игры в контексте разработки технологий креативного и игрового обучения. По их оценке, языковая игра может быть полезна не только для формирования языковой, речевой и лингвострановедческой компетенций, но также для развития у учащихся творческого (в частности, лингвокреативного) и ассоциативного мышления [4; 6; 7; 13].

Несомненно, в большинстве случаев понимание языковой игры предполагает достаточно высокий уровень владения языком, а также наличие фоновых знаний, в частности знание прецедентных текстов изучаемой лингвокультуры, которые нередко становятся предметом игровой интерпретации [11]. В связи с этим основное внимание методистов приковано к возможностям использова-

ния языковой игры на продвинутом этапе изучения языка. Между тем лингводидактический потенциал языковой игры позволяет эффективно использовать ее и в начинающей аудитории (уровень А1 – А2).

На начальном этапе, когда у учащихся формируется отношение к новому для них языку и к его изучению, а готовность к содержательному общению, которое традиционно составляет главный интерес в изучении языка, пока не сформирована, работа с языковой игрой может быть чрезвычайно полезной с точки зрения мотивации. Она дает хорошую возможность продемонстрировать красоту языка (ведь речь идет об актуализации через игру именно эстетических ресурсов языка), его богатство, а также обеспечить позитивный опыт непосредственного взаимодействия учащихся с русской лингвокультурой, что само по себе – тем более в условиях очень ограниченной работы с аутентичным контентом или даже полного ее отсутствия, что часто имеет место на начальном этапе, – может оказаться важным психо-эмоциональным фактором.

Актуальность языковой игры в начинающей аудитории связана также с теми задачами, которые могут быть решены посредством ее использования и которые особенно остро стоят именно на этом этапе. К таким задачам относится, например, развитие фонематического слуха. Работа с каламбурами, построенными на фонетико-графической близости двух слов (паронимов, паронимазов, омофонов, омографов), будет способствовать развитию необходимых навыков соотнесения графического (при предъявлении письменного текста) либо звукового (при предъявлении устного текста) образа лексической единицы с ее семантикой.

Образцы языковой игры подобного типа, которые могут быть использованы в начинающей аудитории (желательно в виде креолизованных текстов – с картинкой, упрощающей семантизацию используемых в текстовом фрагменте слов):

- *После календаря мая начнется календарь июня.*
- *Пиджак надень на день рожденья.*
- *По году ждем погоду.*
- *Почему ты второй день ешь только хлеб сухой? – Потому что супа уже нет.*
- *А на нас смотрит сладкий ананас. А на вас?*

Не менее востребованы тексты, обыгрывающие отдельные элементы слова. Они могут не только служить иллюстрацией некоторых словообразовательных моделей русского языка, но и способствовать развитию компенсаторных навыков, обращая внимание учащихся на внутреннюю форму слова, приучая их к работе с ней:

- *Все мужчины плавают, а женщины купаются, потому что мужчины носят плавки, а женщины – купальники.*
- *Папа, а у бабушки Клавы какое полное имя? Клавиатура?*

- *Парень зовет девушку: «Женя! Женечка! Женюсь!» Девушка: «Ой, согласна!»*
- *Читатели читают, а почитатели почитывают.*
- *Миндаль, минблизь* (визуальный компонент: миндаль «вдали» и «вблизь»).
- *Трикотаж* (визуальный компонент: три кота).

По мнению многих методистов, особую ценность использование языковой игры представляет для обучения лексике, которое, опираясь на «изучение системных свойств как неизменного и постоянного фактора», должно, тем не менее, учитывать и функциональные свойства слова, а они, в свою очередь, очень наглядно проявляются именно в языковой игре [10, с. 150]. В большинстве случаев речь идет об обыгрывании прямого и переносного (часто синтагматически (фразеологически) обусловленного) значений либо двух прямых значений одного слова. На начальном этапе работа с языковой игрой подобного типа может стать для учащихся интересным знакомством с идиомами русского языка и будет способствовать расширению их словарного запаса:

- *А ты – гибкий человек?* (визуальный компонент: гимнаст в интересной позе)
- *Счастье – это когда люди, которые тебе не подходят, к тебе не подходят.*
- *Папа, переведи мне 100 долларов! – One hundred dollars.*
- *Я в прекрасной спортивной форме. Правда, на животе она мне немного мала.*
- *Он держал меня за руку, а я его – за идиота.*
- *Мы долго болтали: она – языком, а я – ногой.*
- *Если ты встретил человека, который понимает тебя с полуслова, будь осторожен – ты скоро можешь разучиться грамотно строить предложения!*
- *Не сидите за компьютером! Сидите перед ним! Поверьте, так удобнее!*
- *Если есть домашние хозяйки, значит, есть и дикие.*
- *Сел на диету – и не смог встать.*

Знакомству учащихся с российской историей и культурой, необходимому для формирования социокультурной компетенции, может служить работа с языковой игрой, строящейся на базе прецедентных текстов либо отсылающей к российским социокультурным реалиям. Ввести в содержание обучения страноведческий компонент позволят, например, следующие образцы:

- *Объявление: «Сниму. Никита Михалков»*
- *Фотомонтаж: толстый лев у стены дома с табличкой «Улица Льва Толстого, 5б» (текстовый фрагмент: В твоём городе тоже есть эта необычная улица?).*

- *Врачи прилетели* (визуальный компонент: фотомонтаж-интерпретация известной картины А. Саврасова).
- *Неспящая красавица* (визуальный компонент: девушка на ночной дискотеке).

Работа с языковой игрой в начинающей аудитории может быть организована по-разному. В большинстве случаев учащимся, конечно, требуется предварительное пояснение преподавателя, с каким явлением они имеют дело. Тогда их последующая работа будет сводиться к поиску ответа на вопрос, как эта игра организована. Заметим, что понимание языковой игры и, в частности выявление лежащих в ее основе механизмов, представляет собой когнитивную задачу – и в этом ее большая ценность. Работа может быть проведена в классе, где учащиеся получают нужную им помощь от преподавателя, либо задана на дом, так чтобы они, в случае необходимости, могли обратиться к словарям. Языковая игра может послужить хорошим введением в тему (например, можно предложить студентам целую тематическую подборку образцов), а также использоваться для отработки актуального лексико-грамматического материала либо даже на этапе контроля. Например, следующие образцы языковой игры могут быть задействованы при изучении темы «Еда»:

- *Соль жизни в том, что она не сахар.*
- *Если переборщишь с солью, то пересолишь борщ.*
- *Утром легко просыпается только сахар мимо чашки.*
- *Некоторые думают, что белое вино надо пить с рыбой. Это ошибка! Люди не должны пить с рыбами!*
- *Профессор студентам: «Почему опоздали?» Студенты: «Простите, была ужасная пробка! Очень долго не могли открыть вино!»*

Итак, как видим, языковая игра вполне может эффективно использоваться на начальном этапе обучения русскому языку как иностранному. Конечно, невысокий уровень языковой подготовки учащихся заметно усложняет работу преподавателя уже на этапе отбора материала. Тем не менее, при грамотном подходе к организации учебного процесса задания с языковой игрой в начинающей аудитории могут быть столь интересны, столь же полезны.

Библиографический список

1. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Урал. ГПИ, 1996. 215 с.
2. Куранова Т.П. Функции языковой игры в медиаконтексте // Ярославский педагогический вестник. 2010. № 4, Т. 1. С. 272-277.
3. Матвеева Т.В. Учебный словарь. М.: Наука, 2003. 327 с.
4. Морозова А.Н., Малакович П.В. Языковая игра в англоязычных креолизованных текстах как материал для формирования лексических навыков // Поволжский педагогический вестник. 2018. Т. 6, № 2 (19). С. 56–63.
5. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. М.: Наука, 2006. 220 с.

6. Обухова Е.Е. Извлечение лингвокультурологического смысла языковой игры на занятиях по русскому языку в иностранной аудитории // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2007. Т. 12, № 33. С. 375–378.
7. Обухова Е.Е. Использование феномена «языковая игра» в практике преподавания РКИ (продвинутый этап) // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2007. Т. 15, № 39. С. 340–342.
8. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки русской культуры, 2002. 547 с.
9. Сковородников А.П. Игра как прием текстопорождения. Красноярск: КГПУ, 2010. 262 с.
10. Тищенко Н.Г. Лингводидактическое обоснование использования комических текстов на основе языковой игры в практике преподавания РКИ (лексический аспект) // Современное педагогическое образование. 2019. № 9. С. 150–155.
11. Фокина А.А. Русская языковая игра в восприятии инофонов // Сб-к: Текст. Исследования молодых ученых. 2021 год. Посвящается 80-летию филологического факультета МГУ им. М.В.Ломоносова. Москва, 2021. С. 144–152.
12. Цикушева И.В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И.Герцена. 2009. №90. С. 169-171.
13. Чэнь Н. Языковая игра как проявление лингвокреативности в преподавании русского языка как иностранного // Современный ученый. 2021. № 3. С. 201–205.

УДК 378 (37.013)

КОММУНИКАТИВНЫЙ КОД РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ РЕЧИ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ-МЕДИКОВ В РАМКАХ СТИЛИСТИЧЕСКОЙ ТРАНСФОРМАЦИЯ ТЕКСТА

Н.В. Ефремова, Д.В. Панченко

*Волгоградский государственный медицинский университет
г. Волгоград, Российская Федерация*

Целью исследования является описание коммуникативных возможностей стилистической трансформации при обучении русскому как иностранному студентов-медиков. Актуальность темы связана с основной целью изучения РКИ в медицинском вузе – развитием профессиональной речи студентов.

Ключевые слова: коммуникативные навыки, коммуникативный код развития профессиональной речи, научный стиль речи, стилистическая трансформация текста, художественная проза о враче.