

Интеллектуальная игра как средство расширения лингвострановедческих знаний

Научный руководитель – Миронюк Ольга Валерьевна

Бекетов А.З.¹, Кочеткова С.В.²

1 - Южный федеральный университет, Институт филологии, журналистики и межкультурной коммуникации, Кафедра теории журналистики, Ростов-на-Дону, Россия, *E-mail: lex_30.rus@mail.ru*; 2 - Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина, Москва, Россия, *E-mail: osvald.s@mail.ru*

Одной из приоритетных задач современного обучения является его социокультурная направленность, которая способствует включению обучающихся в диалог культур. [Баскова: 6] Исследователи сходятся во мнении о необходимости глубоко знать специфику страны изучаемого языка и, тем самым, о необходимости лингвострановедческого подхода как одного из главных принципов обучения иностранным языкам.

Страноведческий материал имеет большое значение для создания, сохранения и поддержания мотивации в изучении языка, т.к. помимо лингвистических знаний обучающиеся получают определённые культурологические сведения о России.

На таких занятиях у обучающихся формируется лингвострановедческая компетенция - *«целостная система представлений о национальных обычаях, традициях и реалиях страны изучаемого языка, позволяющая извлекать из лексики этого языка примерно ту же информацию, что и его носители, и добиваться тем самым полноценной коммуникации»*. [Маслова: 203]. Таким образом, нет сомнений в необходимости обновлять и создавать учебные средства и методы, направленные на вовлечение обучающихся в культуру изучаемого языка. При этом стоит отметить важность авторского подхода к организации учебного процесса, в частности к тем занятиям, в основе которых лежит игровой формат.

В ходе игровой деятельности обучающийся получает опыт социальных взаимоотношений, актуализирует определенные навыки, а также усваивает социальные нормы и ценности, принятые современным обществом. [Певнев: 64]. Как одна из приоритетных форм организации социокультурного досуга, интеллектуальные игры все чаще включаются в непосредственную практику школ, вузов, общественных объединений и организаций, что свидетельствует, в том числе, о том, что интеллектуальное развитие подростков и молодежи, воспитание их культурных, нравственных и патриотических ценностей является одной из стратегических воспитательных задач современности. [Там же: 65]

Под термином *«интеллектуальная игра»* подразумевается такой вид командной игры, который основывается на применении игроками своей эрудиции с целью решения задач в условиях состязания. Интеллектуальная игра выступает эффективным средством расширения лингвострановедческих знаний обучающихся, учитывая игровой характер мероприятия, ситуацию соперничества, азарт и занимательный аспект подачи материала.

В рамках международной смены «Русский язык - язык образования, науки, искусства, бизнеса и высоких технологий», проводимой на базе ВДЦ «Орлёнок», были разработаны и проведены интеллектуальные игры разных форматов с целью расширения у участников смены лингвострановедческих знаний и повышения их мотивации к дальнейшему изучению русской культуры.

В основу первой интеллектуальной игры положен формат известной телепередачи *«Своя игра»*. Участники, поделившись на команды, отвечают на вопросы из разных категорий: *«Регионы России»*, *«Озёра и реки»*, *«Достопримечательности»*, *«История русской кухни»*, *«Растения и животные»*. Каждая категория включает в себя 6 вопросов разной

сложности. Вопросы сопровождаются музыкальным и видеосопровождением, иллюстрациями, графиками и схемами.

Вторая игра представляет собой комбинированную викторину из вопросов разных форматов и тематических направлений. Она разделена на пять блоков. В блоке «*Геограмота*» участники отвечают на вопросы в тестовой форме о географии России. Во втором блоке «*Знакомые очертания*» участники по контурной карте определяют субъекты Российской Федерации, в третьем блоке «*Геральдика*» соотносят города и их гербы, в четвертом блоке «*Самый-самый*» отвечают на вопросы, связанные с интересными фактами о географии России. Пятый блок «*Ярмарка*» представлен различными заданиями, среди которых - отгадать название города по фрагменту его гимна, определить название города по оружию и др. После каждого блока участники сдают бланки с ответами, а ведущие зачитывают правильные варианты и приводят географическую, историческую и культурологическую сводки.

Формат третьей интеллектуальной игры «*Цифры*» отличается от привычного формата викторин. Участники, поделившись на команды, отвечают на вопросы из разных областей знаний путём записи определенного числового ответа, после чего сдают бланки ведущим. Балл присуждается той команде, ответ которой был ближе всех к верному. Так, обучающимся нужно ответить на вопросы об открытии Антарктиды, правлении Екатерины 2, глубине озера Байкал и многие другие. Как и в других играх, вопросы сопровождаются исторической и культурологической справками, музыкальным и иллюстративным материалом.

Интеллектуальные игры подобного типа позволяют усвоить новую страноведческую информацию и закрепить её на личном опыте путем эмоционального восприятия, так как участие в игре подразумевает непосредственную вовлеченность обучающихся в процесс. Помимо этого, важной частью данного формата является командная работа, которая развивает не только социальные навыки, но и лингвистические, так как обсуждение ответов происходит на русском языке. Таким образом, подобные авторские методики позволяют с помощью игровой деятельности совершенствовать лингвострановедческие навыки, делая акцент на эвристическом типе мышления, которое является наиболее привлекательной формой работы для учащихся.

Источники и литература

- 1) Баскова Ю. С. Лингвострановедение как важный компонент формирования лингвокультурной компетенции // Вестник Кубанского социально-экономического института. 2013. №1-2. С.6-11
- 2) Маслова В.А. Лингвокультурология. М. 2004.
- 3) Певнев М.С. Интеллектуальная игра в образовательном процессе: ценностно-целевой, мотивационный и функциональный аспекты // Известия ВГПУ. 2006. №4. С. 64-67