

Министерство просвещения Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Уральский государственный педагогический университет»

П. Д. Волоскова, Е. В. Дзюба

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО**

ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ
РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО



Екатеринбург 2021

УДК 37.016:811.161.1
ББК Ч426.819=411.2,9+Ш141.12-9-99
В68

Рекомендовано Ученым советом федерального государственного бюджетного
образовательного учреждения высшего образования
«Уральский государственный педагогический университет»
в качестве *учебного* издания (Решение № 73 от 03.12.2021)

Рецензенты:

*Галло Ян (Gallo Jan), doc. PaedDr., PhD., кандидат филологических наук,
доцент кафедры русистики Университет имени Константина Философа в Нитре
(Нитра, Словацкая Республика)*

*Ерёмина Светлана Александровна, кандидат филологических наук, доцент кафедры
межкультурной коммуникации, риторики и русского языка как иностранного Уральского
государственного педагогического университета
(Екатеринбург, Россия)*

Волоскова, П. Д.

В68 Интерактивные технологии на уроках русского языка как иностранного :
дидактические материалы для преподавателей русского языка как иностранного /
П. Д. Волоскова, Е. В. Дзюба ; Уральский государственный педагогический университет. –
Екатеринбург : [б. и.], 2021. – 60 с. – Текст : непосредственный.

ISBN 978-5-7186-1880-8

Дидактические материалы содержат интерактивные задания и игры для проведения занятий по русскому языку как иностранному в школах и вузах. Все представленные в пособии типы заданий распределены по темам (*Биография и хобби, Семья, Погода, Время, Школа и университет, Магазин, Одежда, Профессии, Город, Традиции и культура, Еда, Интернет, Здоровье и спорт*) и снабжены конкретным языковым материалом, описанием хода игры, методическим комментарием.

Цель данного пособия – способствовать модернизации учебного процесса, направленного на обучение школьников и студентов русскому языку как иностранному, оказывать помощь преподавателям при подготовке к урокам русского языка с иностранными обучающимися.

Дидактические материалы предназначены для иностранцев, желающих изучать русский язык (уровень владения А1 – В1), преподавателей и для всех, кто интересуется актуальными методиками и технологиями преподавания русского языка как иностранного.

***Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ, научный проект
№ 19-013-00895 «Учимся понимать Россию: когнитивные стратегии формирования
методического материала по русскому языку как иностранному»***

УДК 37.016:811.161.1
ББК Ч426.819=411.2,9+Ш141.12-9-99

ISBN 978-5-7186-1880-8

© Волоскова П. Д., Дзюба Е. В., 2021
© ФГБОУ ВО «УрГПУ», 2021

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
Тема 1: БИОГРАФИЯ, УВЛЕЧЕНИЯ, ХОББИ	5
Тема 2: СЕМЬЯ	11
Тема 3: ПРОФЕССИИ	15
Тема 4: ШКОЛА, УНИВЕРСИТЕТ	18
Тема 5: ГОРОД, ТРАНСПОРТ	22
Тема 6: ТРАДИЦИИ, ПРАЗДНИКИ, КУЛЬТУРА	26
Тема 7: ВРЕМЯ	<i>Ошибка! Закладка не определена.</i>
Тема 8: ЗДОРОВЬЕ, СПОРТ	<i>Ошибка! Закладка не определена.</i>
Тема 9: ИНТЕРНЕТ	<i>Ошибка! Закладка не определена.</i>
Тема 10: ЕДА	43
Тема 11: ОДЕЖДА	<i>Ошибка! Закладка не определена.</i>
Тема 12: ОТДЫХ, КАНИКУЛЫ, ПУТЕШЕСТВИЯ	50
Тема 13: МАГАЗИН	53
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	58

ВВЕДЕНИЕ

Предлагаемые дидактические материалы предназначены для учителей русского языка как иностранного (РКИ) и иностранных обучающихся, изучающих русский язык. Цель пособия – оказать помощь в подготовке к урокам РКИ как молодым, так и опытным специалистам.

Пособие содержит 80 интерактивных заданий, преимущественно игровых. Задания распределены по следующим темам: *Биография, увлечения, хобби; Семья, Погода, Время, Школа и университет, Магазин, Одежда, Профессии, Город, Традиции и культура, Еда, Интернет, Здоровье и спорт*. Большинство приведенных типов игр преподаватель может трансформировать в соответствии с уровнем владения языком у учащихся и с учетом того лексико-грамматического материала, который необходимо изучить. Преимуществом представленных игровых заданий служит то, что они практически не требуют оборудования и долгой технической подготовки.

Задания созданы в соответствии с требованиями коммуниктивно-деятельностного подхода к обучению: студенты активно взаимодействуют с преподавателем и друг с другом, в процессе обучения заинтересованы все участники, инициативны и преподаватели, и обучающиеся. Преподаватель может использовать данные материалы как в аудитории в качестве одной из технологий обучения, так и во внеучебной деятельности. Задания способствуют освоению необходимых знаний и умений в занимательной форме, повышению интереса обучающихся к предмету, активизации всех присутствующих на занятиях.

Тема 1. БИОГРАФИЯ, УВЛЕЧЕНИЯ, ХОББИ

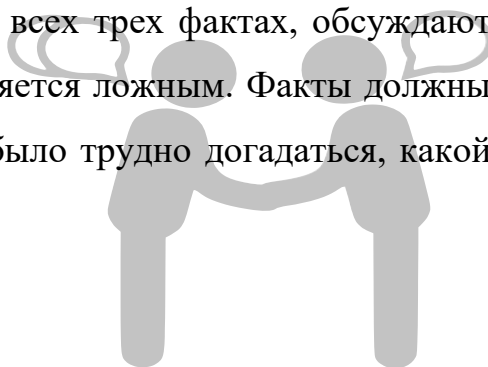
Методический комментарий

Задания, посвящённые данной теме, направлены на формирование коммуникативных навыков. Студенты окажутся в искусственно созданной ситуации общения, научатся знакомиться друг с другом. Игры первой темы составлены для студентов разных уровней владения языком. На начальном этапе они имеют обучающую цель: студенты с первых уроков применяют полученные знания на практике. Таким образом, учитель в полной мере сможет применить коммуникативный метод обучения РКИ. На более продвинутых уровнях задания могут быть использованы на первом уроке, чтобы сделать общение более свободным и познакомить учащихся между собой.

1. «Три факта».

Необходимые материалы: листок, ручка.

Ход игры: Участники садятся в круг и рассказывают три факта о себе (два – правдивых и один – ложный). Задача игроков отгадать, какой факт – выдумка. Игроки прослушают информацию обо всех трех фактах, обсуждают их и выбирают тот, который, по их мнению, является ложным. Факты должны быть интересными и правдоподобными, чтобы было трудно догадаться, какой из них выдумка.



2. «Приятно познакомиться»

Задание с использованием аутентичных видеоматериалов.

Необходимые материалы: короткие видеофрагменты с известными в России персонажами (отбираются из советских / российских мультфильмов и фильмов), предлагаются опорные вопросы.

Примерные вопросы: Как зовут данных персонажей? Сколько им лет? Где они родились, и где живут сейчас? Какая у них семья? Какое у них хобби?

Методические рекомендации: каждый видеофрагмент следует показать, как минимум, два раза, при необходимости можно показать столько раз, сколько необходимо студентам для понимания.

Ход задания: класс делится на четыре группы. Педагог говорит студентам, что им предстоит посмотреть короткие фрагменты из советских / российских популярных фильмов и мультфильмов, в которых персонажи знакомятся друг с другом. Студентам необходимо посмотреть фрагменты, придумать биографию данных персонажей. Учащиеся могут воспользоваться опорными вопросами при возникновении трудностей.

Примерные образцы фрагментов:

1) мультфильм «Трое из Простоквашино», знакомство Дяди Федора и Матроскина

[<https://www.youtube.com/watch?v=JW9700fsPkU&list=LLkm0TDzZBDUOEIRgLb4Nmww&index=10>] (материалы имеются в свободном доступе);

2) мультфильм «Малыш и Карлсон», знакомство Малыша и Карлсона [<https://www.youtube.com/watch?v=MKbiFpeH9tU&t=15s>] (материалы имеются в свободном доступе);

3) фильм «Ирония судьбы, или С легким паром!», знакомство подруг Нади с Женей, выдававшим себя за Ипполита [<https://www.youtube.com/watch?v=RbmSfZDGosc&list=LLkm0TDzZBDUOEIRgLb4Nmww>] (материалы имеются в свободном доступе);

4) Фильм «Приключения Шерлока Холмса и доктора Ватсона», знакомство Холмса и Ватсона [https://www.youtube.com/watch?v=wq_WBfniDts&list=LLkm0TDzZBDUOEIRgLb4Nmww] (материалы имеются в свободном доступе).

3. «Часы».

Необходимый материал: распечатанный циферблат для каждого студента, ручки, таймер, заранее подготовленные темы для разговора.

Ход игры: учитель выдает каждому ученику циферблат. Ученики договариваются о «встрече» в конкретное время и пишут имя игрока рядом с этим временем (на одно время можно назначить встречу только с одним человеком).

Например:

– Жанна, ты свободна в 14:00?

– Нет. Я свободна в 17:00.

– Я тоже свободен в 17:00 (записывают имена друг друга рядом с 17:00).

После того, как все назначили встречи, преподаватель говорит: «Сейчас 17:00 и мы говорим о своих увлечениях». Студенты находят тех, с кем у них назначена встреча на 17:00 и обсуждают увлечения в течение двух минут, затем преподаватель называет другое время и другую тему. В конце игры каждый студент рассказывает, что он узнал о своих одноклассниках.

Методические рекомендации: убедитесь, что студентам понятны правила игры, перед игрой вспомните необходимый лексический материал, просите не использовать родной язык во время диалога. Данная игра помогает задействовать все виды речевой деятельности, студенты вспоминают слова по теме «Немного о себе», знакомятся друг с другом, учатся произносить время на русском языке.

4. «Кино-жанры».

Задание нацелено на закрепление лексики по теме «Жанры кино».

Необходимые материалы: трейлеры советских и российских фильмов, карточка для заполнения.

Ход задания: учащиеся смотрят трейлеры фильмов, их задача – угадать жанр фильма и эпоху, в которую фильм был снят. Далее учащиеся делятся на 4 группы и заполняют заранее подготовленные карточки, указывая следующую информацию: о чем фильм, кто главные герои, чем они занимаются. В качестве домашнего задания можно предложить каждой группе посмотреть этот фильм полностью и заполнить карточку еще раз. Учитель наградит тех, кто был ближе всех к истине и самых оригинальных.



Примерные образцы фрагментов: «Москва слезам не верит»
[<https://www.youtube.com/watch?v=9noEXoYStAA>]; современный трейлер «Иван Васильевич меняет профессию»
[<https://www.youtube.com/watch?v=vDpERQZlvGc>]; «Лунтик и его друзья»
[<https://www.youtube.com/watch?v=2atbm20Xtas>]; «Морозко»
[<https://www.youtube.com/watch?v=Z1MXXng4Z-s>].

5. «Угадай: кто это».

Необходимые материалы: лист бумаги, ручка.

Ход игры: каждый студент пишет на листе бумаги небольшой рассказ о себе (4-6 предложений), не указывая имени. Затем все листы собираются, например, в коробку. Учитель достает один из листов и читает, что там написано. Учащиеся по описанию должны угадать, о ком идет речь.

Методические рекомендации: лучше всего предложить составить текст о себе в классе, а не давать как домашнее задание, чтобы все ученики были готовы к игре и в случае затруднений с составлением рассказа могли попросить помощи у учителя. Преимуществом такой игры является охват разных видов речевой деятельности на иностранном языке.

6. «Какое твоё хобби?»

Необходимые материалы: 4 стакана, карточки со словами.

1. Главные герои:

А) Их имена: _____

Б) Их профессии: _____

В) Их увлечения: _____

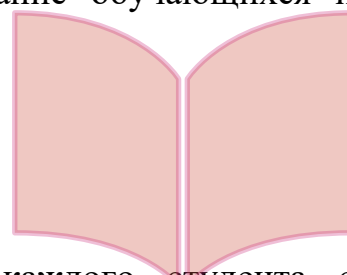
2. О чем этот фильм?

3. Какой жанр у данного фильма? _____

4. В какую эпоху был снят этот фильм? _____

Ход игры: ученики по очереди подходят к столу и вытягивают из каждого стаканчика по карточке (1 – исполнитель действия (S, субъект), 2 – действие в инфинитиве (infinitive), 3 – объект (O, объект действия в винительном падеже во множественном числе), 4 – наречие со значением времени / частотности) и собирают предложения. Например, *Анна читает книги каждый четверг.*

Методические рекомендации: просите класс оценить правильность составленных предложений, в качестве исполнителей действия могут выступать известные персонажи, это привлечет внимание обучающихся и поднимет настроение.



7. «Бинго».

Необходимые материалы: таблица бинго для каждого студента с возможными интересами (например, любит кошек больше, чем собак; ежедневно заходит на Фейсбук и т.п.).

Ход игры: участникам выдаются карточки, задача – найти того, про кого утверждение в клетке является правдивым. Студенты ходят по классу и задают друг другу вопросы:

– Ты любишь кошек больше, чем собак?

– Нет, не люблю (в данном случае студент 1 может либо продолжить спрашивать студента 2 о других темах из карточки, либо может пойти спрашивать другого студента);

– Ты ежедневно заходишь на Фейсбук?

– Да (в данном случае студент 1 в этой клетке пишет имя студента 2, и он не может больше задавать ему вопросы).

Б И Н Г О

Я ХОДИЛ(А) НА СВИДАНИЕ ВСЛЕПУЮ	МОГУ СПЕТЬ ПЕСНЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ	ЛЮБЛЮ РИСОВАТЬ	ВСЕГДА ЗАВТРАКАЮ	САМ(А) ГОТОВИЛ(А) БОРЩ
УМЕЮ КАТАТЬСЯ НА КОНЬКАХ	МНОГО ПУТЕШЕСТВУЮ	БОЮСЬ ЗМЕЙ	ЛЮБЛЮ ШОКОЛАД	НЕ ПЬЮ КОФЕ
НЕ ЛЮБЛЮ СМОТРЕТЬ НОВОСТИ	ГОВОРЮ НА 3 ЯЗЫКАХ	★	У МЕНЯ ЕСТЬ АККАУНТ НА ФЕЙСБУК	У МЕНЯ ЕСТЬ БРАТЬЯ/ СЕСТРЫ
ВИДЕЛ(А) КРАСНУЮ ПЛОЩАДЬ	ЛЮБЛЮ ЧИТАТЬ	ТЕРЯЛ(А) ПАСПОРТ	НЕ ЗАМЕРЗ(ЛА) ЗИМОЙ В РОССИИ	Я МЛАДШИЙ РЕБЕНОК В СЕМЬЕ
ЗАНИМАЮСЬ СПОРТОМ	НЕ ЛЮБЛЮ ЛУК	ЛЮБЛЮ ТАНЦЕВАТЬ	ПРОБОВАЛ(А) КВАС	У МЕНЯ ЕСТЬ СЕРЕЖКИ В УШАХ

Тот, кто быстрее всех запишет в клетки десять имен разных студентов, тот громко говорит «Бинго», он и является победителем.

Методические рекомендации: перед игрой убедиться, что все студенты понимают значение всех фраз. Необходимо вместе их прочитать, напомнить, как правильно задавать вопросы и отвечать на них. Для начинающих студентов можно в карточках сразу писать вопрос (например, «Ты любишь путешествовать?» вместо «любит путешествовать»).

Тема 2. СЕМЬЯ

Методический комментарий

Интерактивные задания данного раздела направлены на активизацию лексических, грамматических и фонетических навыков по теме «Семья», развитие навыков монологической и диалогической речи, отработку речевых формул. Задания рассчитаны на студентов элементарного и базового уровней владения языком. Актуализируется и закрепляется лексический материал: брат, сестра, мама, папа, бабушка, дедушка, тётя, дядя, племянник, племянница, сын, дочь, внук, внучка, правнук, правнучка, муж, жена; грамматический материал: склонение имен числительных, употребление прилагательных и местоимений.

1. «Собери слово».

Необходимые материалы: карточки с буквами.

Ход игры: каждому ученику выдаются карточки с буквами, им необходимо составить из букв то слово, которое назовет учитель. Например, для закрепления темы «Семья», следует подготовить карточки с буквами: «м» (2 штуки), «а» (2 штуки), «п» (2 штуки), «б» (2 штуки), «у», «ш», «к», «д» (2 штуки), «б», «р», «т», «с» (2 штуки), «е». Ученики встают у доски. Педагог попросит составить слово «брат». Ученики ищут, у кого есть буквы «б», «р» и т.д. и выстраиваются так, чтобы у них получилось слово.

Языковой материал: брат, сестра, мама, папа, бабушка, дедушка.

2. «Встань в шеренгу».

Грамматический материал: склонение имен числительных.

Ход игры: преподаватель говорит ученикам, в соответствии с каким критерием нужно выстроиться в шеренгу. Например, встаньте в шеренгу по убыванию по количеству братьев и сестер в семье. Учащиеся спрашивают друг у друга, у кого сколько братьев и сестер, и выполняют задание. После учитель

спрашивает у каждого игрока количество братьев и сестер и проверяет правильность выполнения. Если ученики сбились, им предстоит выполнить это задание заново.

Методические рекомендации: оптимальное количество критериев, по которым будут выстраиваться ученики, – пять-шесть, так это не займёт много времени и не утомит. Можно использовать игру вместо физкультминутки.

Данный тип задания позволит учащимся лучше узнать одноклассников, закрепить лексику по изучаемой теме, осуществить коммуникацию на русском языке.

3. «Чьё это?»

Грамматический материал: притяжательные прилагательные, образованные от существительных (закрепление лексики по теме «Семья»).

Ход игры: класс делится на две команды. Учитель называет предложение, а команда отвечает на вопрос «чьё это?». За каждый правильный ответ команда получает один балл. Выиграет та команда, которая наберёт больше баллов.

Языковой материал:

1. Мама надела платье. Платье чьё (мамино)?
2. Дедушка читает газету. Газета чья?
3. Бабушка вяжет носки. Носки чьи?
4. Папа завязывает галстук. Галстук чей?
5. Тётя надевает шапку. Шапка чья?
6. Дядя чинит свою машину. Машина чья?



4. «Иван – Ваш отец?»

Необходимые материалы: доска, мел.

Ход игры: учитель пишет на доске три имени (например, *Иван, Мария, Ольга*) и говорит: «Это имена членов моей семьи. Кем они мне приходятся?» Ученики угадывают.

– Иван – Ваш отец?

– Нет. Иван мне не отец.

– Иван – Ваш дядя?

– Да. Иван – мой дядя.

Далее ученики выходят по очереди к доске и пишут три имени из своей семьи, а остальные угадывают, кто есть кто.

5. «Отец отца».

Необходимые материалы: карточки с вопросами.

Ход игры: класс необходимо разделить на пары. Каждому игроку выдаётся отдельная карточка. Участники игры задают друг другу вопросы по очереди. За каждый правильный ответ игрок получает один балл. Побеждает тот, кто к концу игры набрал больше очков. После подведения итога игры учащиеся делятся на мини-группы. Задача мини-групп – придумать такие же загадки, но новые. Когда время на подготовку подойдёт к концу, команды по очереди задают друг другу вопросы. Учитель внимательно слушает, помогает и считает очки (один правильный ответ = одно очко; побеждает команда, набравшая больше всего очков).

Образцы карточек. Игрок А:

1. Как Вы называете отца Вашего отца? (Дедушка)	2. Как называют дочь Вашего брата? (Племянница)
3. Как называют дочь Вашего сына? (Внучка)	4. Как Вы называете сестру Вашей матери? (Тётя)
5. Как Вы называете брата Вашего отца? (Дядя)	6. Как Вы называете мать Вашей матери? (Бабушка)
7. Как Вы называете дочь Ваших родителей? (Сестра)	8. Как Вы называете сына Вашего брата? (Племянник)

Игрок Б:

1. Как называют мужа Вашей бабушки? (Дедушка)	2. Как называют мать Вашего сына? (Жена)
3. Как называют сына Вашей дочери? (Внук)	4. Как называют отца Вашей дочери? (Муж)
5. Как называют жену Вашего отца? (Мама)	6. Как называется мать Ваших отца и дяди? (Бабушка)
7. Как называют сына Вашего сына? (Внук)	8. Как называется брат Вашей мамы? (Дядя)

Методический комментарий: игра позволяет не только повторить лексику родства, но также вспомнить грамматические правила использования одушевлённых существительных в винительном падеже (зовут *кого?* + В. п. / п. 4; называют *кого?* + В. п. / п. 4; у одушевлённых существительных п. 4 = п. 2).

6. «Кто лишний?»

Необходимые материалы: бланк со словами. Пример таблицы:

1	дядя	отец	мама	племянник
2	бабушка	дедушка	внучка	тетя
3	мать	тетя	сестра	жена
4	муж	отец	дядя	тетя
5	мать	мама	мамочка	бабушка
6	брат	дед	отец	дочь
7	тетя	дядя	брат	отец
8	внучка	дочь	бабушка	сын

Ход задания: учитель выдает бланки и просит вычеркнуть одно лишнее слово в каждой строчке. Правильных ответов может быть несколько. Далее учитель спрашивает, какое слово вычеркнули студенты, и просит объяснить их выбор.

Тема 3. ПРОФЕССИИ

Методический комментарий

Интерактивные задания данного раздела направлены на активизацию лексических, грамматических и фонетических навыков по теме «Профессии», развитие навыков монологической и диалогической речи, отработку речевых формул. Актуальный грамматический материал: образование отглагольных существительных, использование глаголов в повелительном наклонении, конструкция «работать + Тв. п. / падеж 5». Игры будут актуальны для освоения русского языка на элементарном и базовом уровнях.

1. «Все профессии важны».

Грамматический материал: образование отглагольных существительных.

Необходимые материалы: мяч.

Ход игры: преподаватель бросает мяч студенту и называет глагол, например, «учить», студент ловит мяч и называет профессию – «учитель».

Методические рекомендации: на доске можно вывесить карточки с названиями профессий и необходимые словообразовательные модели.

2. «Профессия на букву...».

Необходимые материалы: карточки с буквами *п, б, м*.

Ход игры: класс делится на 3 команды, капитан команды тянет карточку с буквой. Каждая команда должна вспомнить и записать как можно больше профессий на данную букву. Победит та команда, которая вспомнит и правильно запишет больше слов.

Данная игра расширяет словарный запас, мотивирует учащихся запоминать актуальную лексику.

Методические рекомендации: можно попросить капитанов команд записывать слова на доске, чтобы позже можно было дополнить списки профессий.

3. «Кому это принадлежит?»

Необходимые материалы: коробка с атрибутами разных профессий.

Ход игры: студенты по очереди тянут из коробки инструмент, называют, человеку какой профессии принадлежит этот инструмент, объясняют, что человек им делает. Примерный ответ: *Это свисток, свисток принадлежит тренеру, тренер контролирует игру с помощью свистка.*

Методические рекомендации: ответы можно дополнять, отвечая на вопросы: Может ли еще кому-нибудь пригодиться этот предмет на работе? Кому? С какой целью?

4. «Конкурс пословиц».

Ход задания: класс делится на группы, учитель дает каждой группе карточку с указанием конкретной профессии. Задача учеников: вспомнить или найти пословицы об этой профессии.

Варианты профессий: *кузнец, портной, шофер, учитель, врач...*
(Например: *Каков строитель, такова и обитель*).

Обучающимся можно предложить обратиться к следующим информационным ресурсам: http://www.ermak.su/pogovorki/o_professii.htm;
https://detskiychas.ru/proverbs/poslovitsy_pro_professii/

Данная игра имеет культурологический характер, так как знакомит учащихся с русскими пословицами.

5. «Список дел».

Необходимые материалы: рабочий лист в виде стикера с названием профессии для каждого ученика (как в примере из предыдущего задания).

Лексический материал: *повар, врач, учитель, тренер, юрист, спортсмен...*



Актуальная грамматика: глаголы в повелительном наклонении.

Ход задания: учитель раздает ученикам рабочие листы с различными профессиями. Им нужно составить список дел (минимум шесть) от лица представителя данной профессии, используя глаголы в повелительном наклонении. Далее каждый обучающийся озвучивает свой список, класс голосует за три лучшие и самые креативные работы.

Задание позволяет практиковать разные виды речевой деятельности, развивает аналитическое мышление, приучает к взвешенной самостоятельной оценке деятельности.

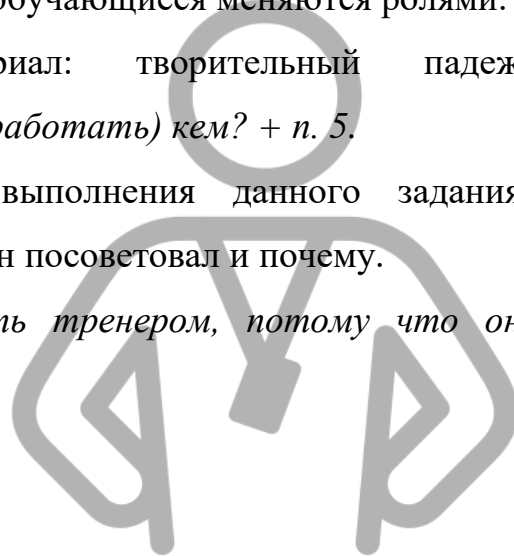
6. «Дайте совет».

Ход задания: класс делится на пары, ученики по очереди называют свои увлечения, а их собеседники дают совет, кем они могут пойти работать в соответствии с названными интересами, затем обучающиеся меняются ролями.

Актуальный грамматический материал: творительный падеж существительных, конструкция *стать (быть, работать) кем? + п. 5.*

Методические рекомендации: после выполнения данного задания спросите каждого ученика, какую профессию он посоветовал и почему.

Примерный ответ: *Иван может стать тренером, потому что он увлекается футболом.*



Тема 4. ШКОЛА, УНИВЕРСИТЕТ

Методический комментарий

Игровые задания по теме «Школа, университет» рассчитаны на учащихся средней и старшей школы, студентов. Уровень владения языком может варьироваться от элементарного до первого сертификационного. Задания содержат следующий лексический материал: книга, ручка, карандаш, стул, парта, рюкзак, тетрадь, учебник, блокнот, ластик, линейка, доска, бумага, сумка, школа, урок и под. Задания направлены на развитие диалогической и монологической речи, развитие логики и мышления, закрепление актуального лексического материала.

1. Игра «Угадай, что это».

Необходимые материалы: канцтовары и школьные принадлежности по количеству учеников (можно использовать заранее подготовленные карточки).

Языковой материал: книга, ручка, карандаш, стул, парта, рюкзак, тетрадь, учебник, блокнот, ластик, линейка, доска, бумага.

Ход игры: студенты делятся на две команды, каждый игрок от команды по очереди игрок подходит к учителю. Учитель показывает игроку предмет так, чтобы остальные не видели. Затем игрок описывает этот предмет, не используя однокоренных слов. Команда, чей игрок угадал предмет, получает балл. Выигрывает та команда, которая наберет больше всех баллов.

Методические рекомендации: для того, чтобы игра не затянулась, мы рекомендуем установить временное ограничение (например, одна минута на угадывание одного слова).

2. «Сумка».

Необходимые материалы: пустая сумка.

Методические рекомендации: перед началом игры объясните правила и убедитесь, что ученикам они ясны. При необходимости игру можно упростить: возьмите пустую сумку и попросите студентов взять любой предмет для того, чтобы положить его в сумку.

Ход игры: каждый участник по очереди говорит: «Я беру сумку и кладу в нее книгу» (кладет книгу). Следующий игрок: «Я беру сумку и кладу в нее книгу и ручку (кладет ручку). Каждый игрок должен повторить названия предыдущих предметов и указать свой. Если участник сбился, он выбывает из игры. Победит тот, кто назовет всю цепочку без ошибок.

Данная игра развивает память, помогает повторить лексический материал по разным темам и отработать изученную грамматическую конструкцию *брать / класть + п. 4*.

3. «Найди ручку».

Необходимые материалы: ручка.

Игра нацелена на закрепление темы «Ориентация в пространстве» и повторение предлогов с локальным значением.

Ход игры: один студент выходит из кабинета, остальные прячут в классе ручку. Затем тот, кто выходил задает вопросы, на которые остальные игроки могут ответить только «да» или «нет».

Например,

- *Предмет под столом?*
- *Нет.*
- *Предмет рядом с окном?*
- *Да. И т. д.*

Задача игрока – найти предмет.

4. «Наведи порядок в классе».

Необходимые материалы: канцтовары.

Перед уроком учитель разложит по классу канцтовары.

Ход задания: ученики видят, что в классе беспорядок, канцтовары не на месте, им нужно навести порядок. Их задача – просить по очереди своего соседа по парте что-то прибрать. Например: *Анна, прибери, пожалуйста, карандаши; Александр, прибери, пожалуйста, бумагу* и т. д.

Данное задание актуализирует в речи формы повелительного наклонения и лексику по тематическим группам «Уборка», «Школьные принадлежности».

5. «Чье это?»

Актуальная грамматика: притяжательные прилагательные в краткой форме.

Ход игры: ученики садятся в круг (у них в руках личный предмет: *книга, линейка, пенал...*), внимательно смотрят на предметы одноклассников и запоминают, у кого какой предмет. Учитель включает музыку, пока музыка играет, ученики с закрытыми глазами передают предметы по кругу. Когда музыка останавливается, игроки смотрят на предмет у себя в руках и на предметы соседей слева и справа. По очереди ученики описывают предмет у себя в руках и у соседей и вспоминают, кому они принадлежат. За каждый правильный ответ игрок получает балл. Победит тот, кто наберет больше всех баллов.

Примерный ответ: *эта синяя книга Машина, эта большая книга Катина, этот маленький ластик Петин.*

6. «Ребусы».

Необходимые материалы: рабочие листы с ребусами.

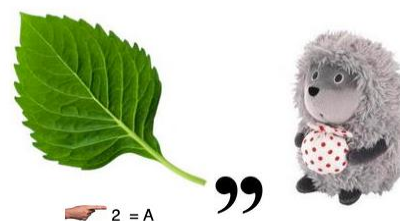
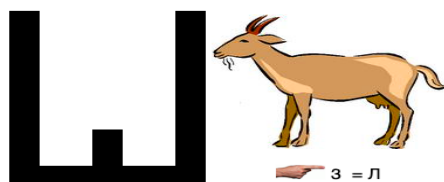
Ход задания: учитель объясняет ученикам, как разгадывать ребусы, и предлагает разгадать некоторые из них.

Методический комментарий: работу можно проверить фронтально. Затем предлагается разделить учеников на группы и попросите нарисовать их свой

ребус. Группы меняются листочками и разгадывают ребусы друг друга. Можно посоветовать воспользоваться генератором ребусов, см. здесь: <http://rebus1.com>.

Лексический материал: *школа, линейка, парта, ластик, ручка, урок.*

Ребусы:



Тема 5. ГОРОД, ТРАНСПОРТ

Методический комментарий

Задания по данной теме носят не только лингвистический, но и лингвокультурный характер. Они подойдут для учащихся всех уровней владения языком. Задания помогут студентам адаптироваться к российским социокультурным и языковым условиям, познакомят с некоторыми особенностями современной России. Здесь представлены типы игр, которые могут быть наполнены любым содержанием, могут проводиться в аудиторное и внеаудиторное время, а также могут быть трансформированы под задачи онлайн-обучения.

1. «Да! Нет! Вставай!»

Перед игрой: предварительно необходимо познакомить студентов с городом, в котором они живут и учатся (в нашем случае Екатеринбург). Можно провести экскурсию по городу (реальную или виртуальную). Педагог готовит 15 (можно больше) вопросов, опираясь на информацию из экскурсии.

Методические рекомендации: вопросы должны быть закрытыми. Например,

- Екатеринбург стоит на реке Исеть?
- Да.
- Жителей Екатеринбурга называют екатеринбуржане?
- Нет.

Также об игре лучше предупредить перед экскурсией, чтобы мотивировать студентов слушать более внимательно. Чтобы усложнить задание, разделите студентов на две группы: одна группа продумывает вопросы в ходе экскурсии, вторая группа отвечает на них после экскурсии в игровой форме.

Ход игры: ученики слушают вопросы преподавателя или одноклассников. Если правильный ответ «да», они встают, если «нет», то остаются на месте.

2. Ролевая игры «Мне один билет».

Необходимые материалы: билеты на поезд (если есть), карточки-опоры с вопросами.

Ход игры: студенты делятся на пары. Педагог задает ситуацию: Вы на вокзале, Вам нужно купить билет, чтобы поехать в Москву. Один ученик – кассир, второй – покупатель. Кассир задает наводящие вопросы по карточкам: куда Вы отправляетесь? Во сколько? Плацкарт или купе? Верхнее или нижнее место?

Методические рекомендации: учитель во время игры следит за обсуждениями, помогает, если возникли трудности. Перед использованием данного задания следует предоставить ученикам необходимый лексический и грамматический материал для успешной коммуникации. Если педагог принес настоящие билеты на поезд, перед заданием необходимо изучить информацию на них и убедиться, что всем студентам она ясна.

Ролевая игра стимулирует учащихся к участию в коммуникации.

3. «Цепочка».

Необходимые материалы: мяч.

Грамматический материал: глаголы движения с приставками.

Ход игры: ученики встают в круг. Учитель определяет группу слов, которые должны быть использованы в игре (в нашем случае глаголы движения с приставками). Учитель называет первое словосочетание, например, «поехать в парк», а затем бросает мяч другому игроку, тот ловит мяч и называет этот же глагол с другой приставкой, например, «приехать в парк». Тот, кто ошибся, выполняет задание (например, называет пять словосочетаний, в которых глагол «идти» употребляется в переносном значении).

Языковой материал: *поехать в парк, идти в школу, лететь в Москву, бежать домой* и под.

4. «От Москвы до Волгограда».

Необходимые материалы: презентация с изображением карты, на которой отмечены российские города.

Цель игры: знакомство с городами России, отработка навыка употребления родительного падежа с предлогами, повторение числительных с существительным *километр* в Р. п. ед. и мн. ч.

Ход задания: класс делится на две команды. Учитель показывает слайды с городами и указывает, где эти города расположены на карте, участникам нужно отгадать, сколько километров между этими городами. Например, сколько километров от Москвы до Волгограда? Ответ учеников: от Москвы до Волгограда 970 километров. Победит та команда, которая назовет самую ближайшую цифру и произнесет предложение правильно.

Методические рекомендации: после того, как ученики угадают километраж, можно кратко рассказать, чем известны эти города.

5. «Стенограффия¹».

Перед проведением задания: учитель рассказывает про фестиваль «Стенограффия», который проводится в Екатеринбурге. Суть данного фестиваля в том, что участникам дается площадка (чаще всего стена какого-нибудь здания), которую можно красиво разрисовать. Организаторы и участники фестиваля считают, что данным образом они облагораживают город, знакомят людей с культурой уличного искусства.

Необходимые материалы: рабочий лист с изображением стены.

Ход задания: учащиеся знакомятся с фестивалем, с работами, представленными на нем. Учитель спрашивает, можно ли считать граффити искусством; учащиеся высказывают свое мнение по этому поводу. Далее им выдаются рабочие листы. Задача – представить, что они – участники фестиваля «Стенограффия», которым необходимо нарисовать свое граффити, объяснить

¹ Подробнее о фестивале здесь: <https://stenograffia.ru/>

смысл рисунка, подчеркнуть, к какой проблеме художник хочет привлечь внимание.

Задание познакомит школьников с Екатеринбургом, современными фестивалями, которые проходят в России, дополнит разговор об искусстве.

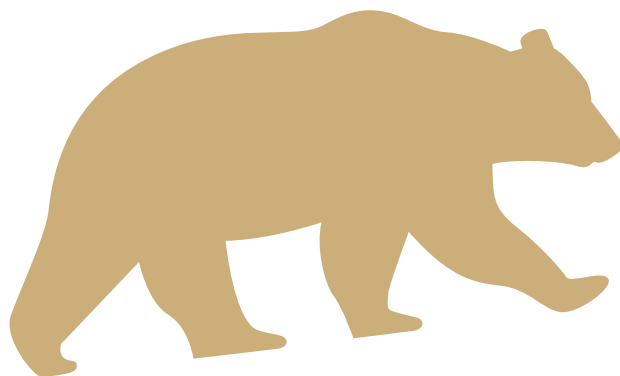
6. «Москва не сразу строилась».

Необходимые материалы: видео

[https://www.youtube.com/watch?v=2rR_eNrsdgg&ab_channel=multirussia]

(находится в свободном доступе), карточки с изображением Арбата, Московского метро, Красной площади, Московского Кремля.

Ход занятия: преподаватель показывает карточки обучающимся, просит назвать место и подобрать к ним определения, спрашивает, как учащиеся понимают фразу «Москва не сразу строилась». Видео просматривается два раза, преподаватель предлагает выписать определения, которые учащиеся услышат. Затем ответы проверяются, при необходимости список дополняется преподавателем; предлагается составить небольшой рассказ о Москве с использованием выписанных определений.



Тема 6. ТРАДИЦИИ, ПРАЗДНИКИ, КУЛЬТУРА

Методический комментарий

Данные интерактивные задания продолжат разговор о праздниках, обычаях, культуре России. Задания подойдут для школьников и студентов с базовым уровнем владения языком и выше. Задания объединяют и актуализируют изученную лексику и грамматику по разным темам: Еда, Одежда, Напитки, Музыкальные инструменты, Природа и др. Задания способствуют развитию монологической и диалогической речи. Узнавая больше о традициях России, обучающиеся смогут поделиться своими впечатлениями о русских праздниках и познакомить одноклассников со своей культурой (смогут рассказать о родной культуре на русском языке).

1. Рассказ по рисунку.

Материалы: карточки с атрибутами праздников.

Ход игры: игроки делятся на пары. Каждой паре выдается по карточке с изображением того, как люди отмечают какой-либо праздник. Нужно назвать, какой именно праздник изображен, и рассказать, какие традиции связаны с этим праздником.

Методические рекомендации: на карточке должно быть изображено как можно больше действий, чтобы ученики смогли дольше обсуждать ее. Для того, чтобы каждый принял участие в разговоре, можно попросить первого игрока назвать и описать праздник, а второго игрока рассказать, есть ли такой же или подобный праздник в его стране, и описать его.

Задание можно использовать в начале урока для закрепления лексики по теме «Праздник» и грамматического материала, связанного с выражением временных отношений в простом и сложном предложениях.

2. «Назови три праздника».

Необходимые материалы: карточки с темами для обсуждения.

Ход игры: ученики делятся на пары. Преподаватель выдает каждой паре комплект карточек. Игроки по очереди тянут карточку, на которой написано, что нужно назвать. Например, «Назови три праздника, про которые ты никогда раньше не слышал». Студент называет праздники, затем его собеседник тянет другую карточку, и обсуждение продолжается. Далее учитель просит назвать тему и спрашивает каждого ученика о высказывании собеседника. Примерный ответ: *Виктор никогда не слышал про День знаний, Масленицу и День Победы.*

3. «Три поросенка» (вместо диктанта).

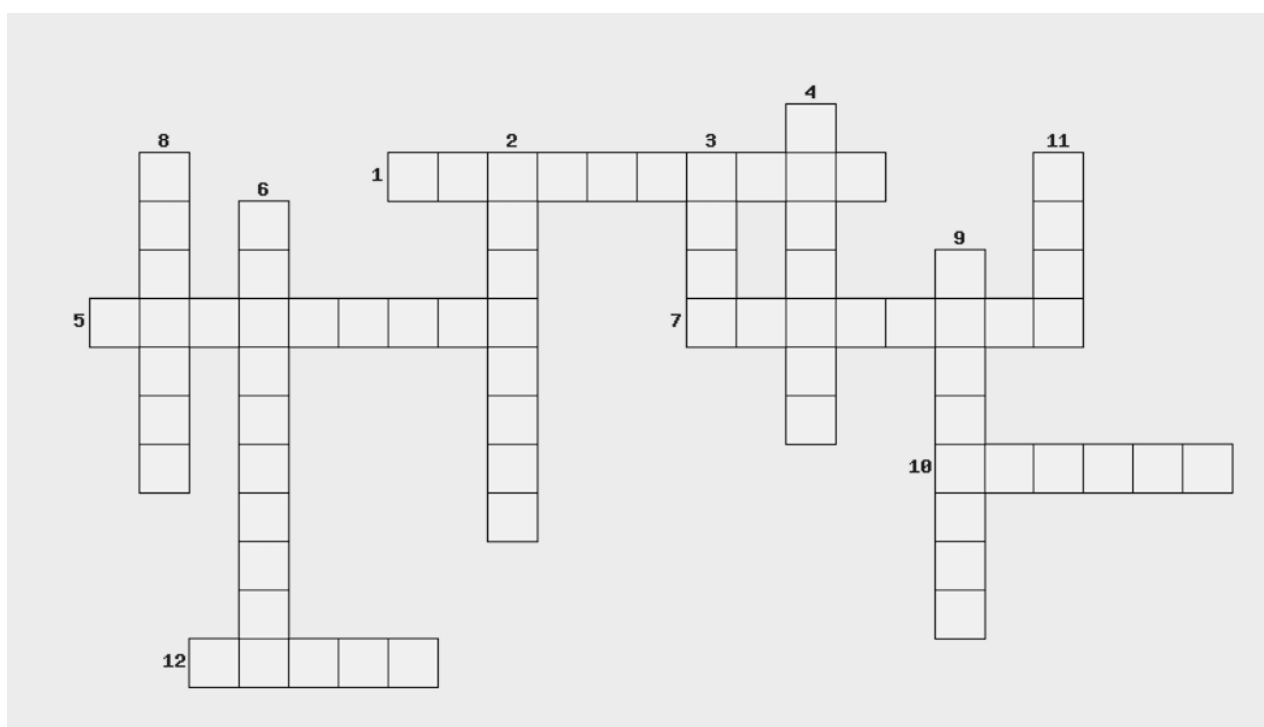
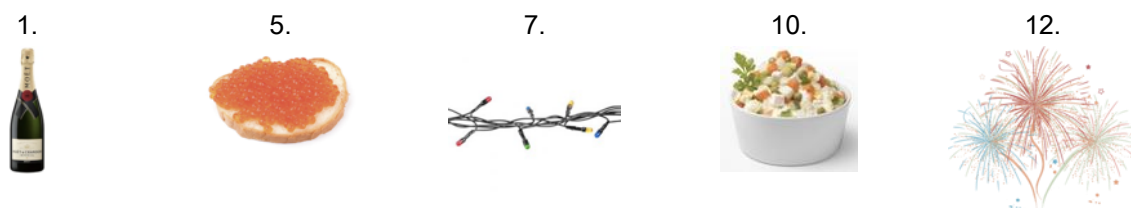
Необходимые материалы: доска, мел.

Ход игры: учитель выбирает Волка (водящего), который нарисует на доске дом. Затем Волк загадывает слово (в нашем случае слово должно относиться к теме «Праздники»), рисует черточки по количеству букв в данном слове (например, - - - - - (гирлянда) и называет праздник (Новый год). Ученики по очереди называют буквы, если они угадывают букву, Волк подписывает ее над черточкой, если не угадывают, Волк сильно дует на дом, а учитель незаметно стирает одну из деталей дома. Задача учеников – спасти поросят, угадав слово.

Методические рекомендации: перед игрой преподаватель может уточнить, знают ли студенты такую сказку (во многих странах есть ее эквиваленты с разной концовкой, например, в Испании есть сказка «Los tres cerditos», она незначительно отличается содержанием), в качестве домашнего задания необходимо попросить пересказать на русском языке сюжет этой же сказки, написанной в их родной стране, или, если студентам данная сказка незнакома, попросить пересказать ее от лица разных персонажей (например, Волка).

4. Кроссворд по теме «Новый год».

Кроссворд позволяет повторить основные атрибуты Нового года. Кроссворд можно предлагать студентам в качестве домашнего задания.



По вертикали:

По горизонтали:

5. «Салат на Новый год».

Необходимые материалы: рабочий лист для записи слов, рабочий лист с текстом.

Ход задания: не рассказывая о том, что учащихся ждет дальше, преподаватель выдает рабочий лист и просит написать любые слова той части

речи, которая указана в листе. Затем выдается рабочий лист с текстом, в который необходимо вписать слова. Ученики читают то, что у них получилось.

Пример рабочего листа со словами:

Существительное 1 _____

Существительное 2 _____

Существительное 3 _____

Существительное 4 _____

Существительное 5 _____

Существительное 6 _____

Существительное 7 _____

Существительное 8 _____

Существительное 9 _____

Глагол 1 _____

Глагол 2 _____

Прилагательное 1 _____

Мой салат называется _____ .
(Прилагательное 1) (Существительное 1)

Чтобы приготовить этот салат, нам понадобятся _____
(Существительное 2)

и _____. Смешайте _____ и затем добавьте
(Существительное 3) (Существительное 4)

немного _____. Нарезьте _____ и _____.
(Существительное 5) (Существительное 6) (Существительное 7)

Вам не следует _____ или _____ ! Просто немного
(Глагол 1) (Глагол 2)

_____. Затем смешивайте это в _____.
(Глагол 3) (Прилагательное 2). (Существительное 8)

Добавьте немного _____ и подавайте на стол.
(Существительное 9)

Прилагательное 2 _____

Пример текста:

6. «От А до Я».

Необходимые материалы: рабочий лист с вертикально напечатанным на нем алфавитом (в данном случае нужно пропустить й, ъ, ы, в).

Ход задания: класс получает рабочий лист. Задача – написать на каждую букву слово, с которым у обучающегося ассоциируется образ России, постараться обосновать ответ. Слова могут быть любыми, если обоснования достаточно убедительны. Ученики передают лист друг другу по очереди. Кто не знает слово, тому группа придумывает штрафное задание (например, назвать пять членов семьи) и помогает придумать слово. Примерный ответ: буква «А» – аэропорт «Внуково» (первое место, где я увидел надписи на русском языке).

Тема 7. ВРЕМЯ

Методический комментарий

Задания данной темы составлены для студентов с элементарным и базовым уровнями владения русским языком. Учащиеся смогут в нетривиальной форме отработать временные конструкции, научатся отвечать на вопросы: «Который час?», «Сколько времени?», повторят склонения числительных.

1. «Что Вы делаете в это время?».

Необходимые материалы: карточки с изображением времени.

Цель игры: забрать карточки соперника.

Ход игры: паре студентов выдается набор карточек. Они их делят поровну. Одновременно переворачивают карточки. У кого «больше времени» (допустим, выпало 13:00 и 22:00, 22:00 победил), тот забирает карточки и составляет предложение с указанием времени. Например: *Я обычно ложусь спать в 22:00* (или в десять вечера).

2. «Который час?»

Необходимые материалы: циферблат с движущимися стрелками.

Ход игры: класс делится на две команды. Участники по очереди по одному представителю от каждой команды подходят к преподавателю и садятся на стулья. Преподаватель устанавливает время на часах. Игрок, первым вспомнивший ответ, встает со стула и называет время на часах. Команда соперника его проверяет. Если студент правильно назвал время, его команда получает два балла; если команда соперника правильно проверила студента, она получает один балл; если игрок ответил неправильно, он получает ноль баллов, если команда соперника исправила его, она получает два балла; если обе команды ошиблись, никто не получает баллы.

3. «Крестики – нолики».

Необходимые материалы: поле для игры, мел.

До игры: заранее нарисуйте на доске поле для игры, в каждой клетке нарисуйте циферблат с конкретным временем (можно заранее подготовить специальный муляж часов со стрелками или взять старый будильник).

Ход игры: студенты делятся на две команды, каждая команда выбирает своего представителя, он будет ставить «крестик» или «нолик» на игровом поле. Каждая команда по очереди называет время в клетке. Если время названо верно, то капитан ставит в этой клетке «крестик/нолик», если нет – команде придется выбрать другую клетку.

Методические рекомендации: лучше ограничить участников во времени (например, на ответ дать 20 секунд), в таком случае игра станет динамичнее.

4. «Что было дальше?»

Данное задание направлено на отработку всех видов речевой деятельности, оно универсально. При прохождении десятого урока оно может быть использовано при обсуждении темы «Время».

Необходимые материалы: распечатанный фрагмент текста для каждого студента.

Ход задания: студенты по цепочке читают и переводят незаконченный текст. Задача учащихся: ответить на вопрос «что было дальше?» и придумать возможный финал истории.

Пример текста:

У меня ёсть рýсский дру́г. Его́ зову́т Алекса́ндр. Оди́н раз Алекса́ндр пригласи́л меня́ в гости́. О́н сказа́л мне́: «Жду́ тебя́' за́втра в два́ часа́».

Я перепу́тал и поду́мал, что́ он жде́т меня́ в двена́дцать часо́в.

В двена́дцать часо́в я позвони́л в кварта́иру Алекса́ндра.

– Кто́ та́м? – спроси́ли меня́.

– Э́то я, – отве́тил я.

– Кто́ та́м? – о́пять спроси́л го́лос.

– *Э́то я, Алекса́ндр, откро́й дверь, – повторил я. Я до́лго повто́рял, что э́то я, и проси́л откры́ть дверь.*

«Почему́ Алекса́ндр не открыва́ет дверь?» – подумал я. Он живёт в кварти́ре оди́н. Кто в кварти́ре Алекса́ндра? Кто меня́ спра́шивает? И тогда́ я ещё́ раз позвони́л и спроси́л «Кто́ та́м?»

Го́лос из кварти́ры отве́тил: «Э́то я! Откро́й дверь!» «Что?!» – подумал я. (Что было дальше?)

Примерный финал истории: Я долго звонил, стучал в дверь и спрашивал: «Кто там?» А голос из квартиры отвечал: «Это я! Открой дверь!» Наконец, пришёл Александр. Когда он увидел меня, он долго смеялся. Александр объяснил мне: «Это попугай. Я купил его год назад. Его зовут Петя. Он очень красивый и умный. Он уже неплохо говорит по-русски».

5. «Отметь на часах».

Данное задание можно использовать вместо диктанта.

Необходимые материалы: рабочие листы с пустыми циферблатами.

Ход задания: рабочие листы выдаются каждому ученику. Учитель выбирает ведущего. Ведущий называет время, все остальные рисуют стрелки на часах в своих листах. Затем ученики меняются листами с выполненным заданием, ведущий повторяет время, а студенты проверяют ответы одноклассников. Учитель может поставить за задание две оценки: за правильность выполнения работы и за проверку чужой работы.

6. «Домино».

Необходимые материалы: заранее подготовленные карточки с изображением циферблата, на котором указано время, и записью времени.

Ход задания: работа ведется в парах, каждой паре выдайте комплект домино. Необходимо соединить изображение с правильной записью времени. Выиграет тот, кто избавится от карточек первым.

Тема 8. ЗДОРОВЬЕ, СПОРТ

Методический комментарий

Интерактивные задания в данном блоке направлены на закрепление лексических, грамматических и фонетических навыков по указанной теме. Нами были составлены типы игр, каждую игру учитель может наполнить своим содержанием. В данной теме предполагаются изучение видов спорта, названий людей, которые занимаются тем или иным видом спорта, задания на лексическую сочетаемость, предполагается разговор о здоровом образе жизни. Задания будут актуальны студентам от элементарного уровня до ТРКИ-1.

1. «Гонка за словами».

Необходимые материалы: доска, мел.

Ход игры: доска делится на две половины, студенты – на две команды, обозначается тема состязания.

Студенты по очереди записывают по одному слову / словосочетанию на заданную тему (1 слово – 1 балл, словосочетание – 2 балла). Победит команда, которая верно напишет большее количество слов /словосочетаний за отведенное время.

Методические рекомендации: перед игрой лучше представить слова и словосочетания по теме «Спорт» отдельным списком, чтобы студенты понимали, какие слова педагог ждет от них. Можно предложить их для самостоятельного домашнего изучения. С помощью такой игры можно контролировать выполнение домашнего задания.

2. «Будь быстрее!»

Необходимые материалы: карточки со словами по теме.

Ход игры: в игре принимают участие две команды. На столе разложены карточки со словами. К столу одновременно подходят по одному

представителю от каждой команды, учитель называет слово, например, «футбол». Задача игроков – взять нужную карточку быстрее соперника, победит та команда, которая набрала больше карточек.

Методические рекомендации: желательно подготовить карточки, на которых будет слово и его рисунок, чтобы у студентов закрепился целостный визуальный образ слова.

3. «Раскрась по номерам».

Данное упражнение поможет вспомнить основные цвета, род и согласование имен прилагательных и порядковых числительных с именами существительными. Необходимые материалы: раскраски и карандаши для каждого студента.

Ход упражнения: каждый ученик получает пронумерованную раскраску. Учитель называет словосочетания и говорит, какие цвета можно использовать.

Например, 1. большая мяч (правильно – зеленый, неправильно – жёлтый); 2. длинные лыжи (правильно – коричневый, неправильно – розовый) и т. д. Студенты должны определить, правильное ли словосочетание назвал учитель, и в соответствии с этим раскрасить картинку.

Языковой материал: 3. теннисная ракетка (правильно – красный, неправильно – синий); 4. беговые кроссовки (правильно – желтый, неправильно – черный); 5. первый место (правильно – красный, неправильно – фиолетовый); 6. умная шахматист (правильно – розовый, неправильно – серый).

Методические рекомендации: для того, чтобы студенты не запутались, можно заранее договориться, что в правой руке преподаватель будет держать карандаш для ответа «правильно», а в левой для ответа «неправильно» (т.е. на примере словосочетания 1 в правой руке преподаватель будет держать красный карандаш, в левой – жёлтый).

4. «Поиск слов».

Необходимые материалы: карточки с буквами.

Ход задания: каждому студенту выдается карточка, в которой необходимо найти слова по теме «Спорт».

Задание позволяет контролировать без эмоционального напряжения знание лексики у студентов по изучаемой теме. Задание можно использовать вместо диктанта.

Пример карточки:

У	Х	Ф	Г	Ч	П	Р	Ы	Ж	О	К	Ь	Б	М	Ь
Ё	О	У	Я	Н	Ё	Х	Г	У	И	А	Д	Ж	Г	С
М	К	Р	О	С	С	О	В	К	И	М	Е	А	О	Г
Л	К	М	Ч	Д	С	Щ	Р	К	Е	О	Ю	Е	Н	К
Ч	Е	И	О	Щ	Я	Б	Т	Л	Т	Е	Ь	Щ	К	О
О	Й	С	Ь	Е	А	Ц	П	Л	А	В	А	Н	И	Е
Е	М	Я	Ч	Н	Р	Ж	Д	М	Й	Ь	К	Щ	В	Ё
Н	П	Ж	В	Х	А	Ж	Ь	Ё	Н	Ы	Ё	Г	К	Ч
Я	Х	Н	Р	В	К	Л	Н	Ю	Ю	М	Ц	Н	Л	Ы
Ы	И	О	О	Ц	Е	Л	Д	Ш	А	Х	М	А	Т	Ы
Ы	И	Б	О	Щ	Т	Д	Т	Е	Н	И	С	Ш	С	
Д	С	Ь	Д	Р	К	Я	И	Ё	Э	Ь	Н	Р	О	И
Е	Ч	Й	У	Ь	А	М	О	Ч	З	Г	Ф	О	Б	Г
С	О	З	Я	М	А	Л	Л	Ы	Ж	И	Ч	К	Ь	И
Ь	В	Р	Ё	Щ	Ь	Ы	Е	Ь	М	И	З	С	П	Щ

ПЛАВАНИЕ	ТЕННИС	ХОККЕЙ
МЯЧ	РАКЕТКА	ЛЫЖИ
КРОССОВКИ	ПРЫЖОК	ГОНКИ
ШАХМАТЫ		

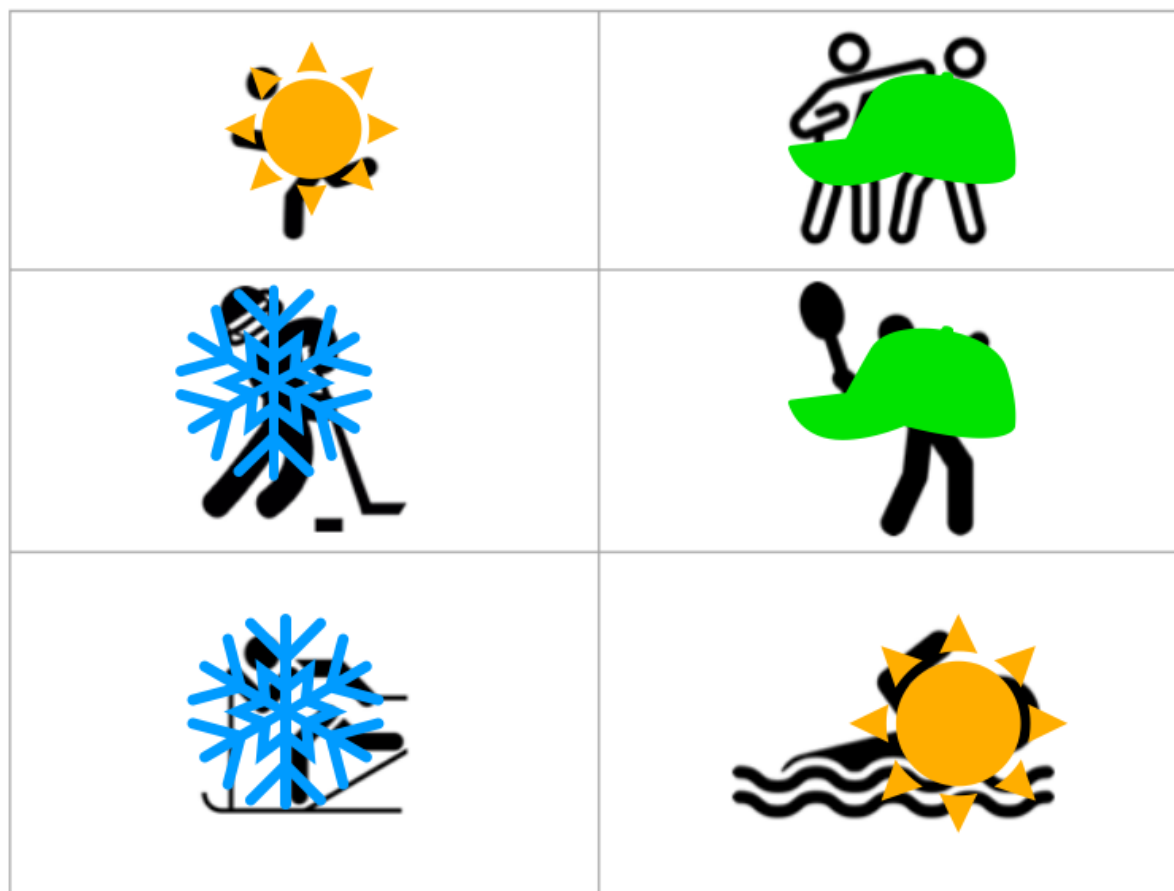
5. Узнай спорт.

Цель: проверить усвоение лексики по теме «Спорт».

Необходимые материалы: двусторонние карточки со спортсменами (как в примере): на одной стороне спортсмен, на другой номер карточки.

Ход игры: учитель вывешивает на доску карточки номерами вперед. Ученики делятся на две команды. Они по очереди называют номер. Видят спрятанный вид спорта. Им нужно угадать вид спорта и придумать предложение с этим словом. Примерный ответ: *лыжи. Спортсмен катается на лыжах.*

Пример карточек:



6. «Три правила».

Необходимые материалы: ватман, мультфильм

[https://www.youtube.com/watch?v=k9l7IMby5gI&ab_channel=TVSmeshariki]

(находится в свободном доступе).

Ход задания. Перед просмотром нужно выполнить задание: соединить слова с их значениями.

1. Вялость	А. Тот, кто много ест.
2. Диагноз	Б. Состояние, характеризующееся отсутствием энергии, живости, бодрости, подвижности.
3. Обжора	В. Безвольный человек.
4. Хлюпик (просторечие, негативное значение)	Г. Определение болезни на основании всестороннего исследования больного.
5. Гигиена	Д. Процесс соблюдения чистоты, особенно для предотвращения болезни.

Ход занятия: школьники смотрят видео и отвечают на вопросы: *Почему Крош плохо себя чувствовал? Что нужно делать, чтобы оставаться бодрым и здоровым?*

Когда Совунья дает советы, она использует конструкции:

- 1) S, п. 1 (субъект) + должен + инфинитив глагола
- 2) S, п. 3 (субъекту) + следует + инфинитив глагола
- 3) S, п. 3 (субъекту) + нужно + инфинитив глагола.

Необходимо разделить класс на пары, попросить каждого назвать проблему, собеседник должен дать совет, используя одну из конструкций.

7. Плакат «За здоровый образ жизни!»

Проведите Конкурс на лучший плакат о ЗОЖ.



Тема 9. ИНТЕРНЕТ

Методический комментарий

Интерактивные задания посвящены одной из самых актуальных тем на данный момент – Интернет-сети. Для выполнения части заданий учащимся потребуется доступ в Интернет. Задания рассчитаны на средних и старших школьников, студентов начальных курсов. Минимальный уровень владения языком для выполнения представленных заданий — базовый. Ученикам предстоит учить русский язык с помощью форумов, мемов, эмоджи, социальных сетей. Задания носят как языковой, так и культурологический характер.

1. «Социальная сеть».

После изучения лексики, связанной с Интернет-общением и социальной сетью, обучающимся предлагается на протяжении недели вести свои социальные сети полностью на русском языке. Обучающийся может выбрать одну из предложенных социальных сетей (Твиттер, Инстаграм, ВКонтакте, Фейсбук) и выкладывать один (обязательно) или более (по желанию) постов в день и подписывать их на русском языке. Данное задание мотивирует школьников использовать русский язык вне школы, актуализирует изученную лексику, возможно, поможет найти Интернет-друзей из России.

Методические рекомендации: преподавателю следует на эту неделю подписаться на своих учеников в социальных сетях, проверять выполнение домашнего задания, оставлять обратную связь в виде комментариев или «лайков».

2. «Кто лучше?»

Необходимые материалы: социальная сеть Инстаграм, распечатка скороговорки.

Ход задания: в данной социальной сети набирают популярность «челленджи» (вызовы). Учитель выдает всему классу одну и ту же скороговорку на русском языке, говорит, как правильно ее произносить, отрабатывает произношение с учащимися. Затем в качестве домашнего задания студенты должны по очереди записать видео в Инстаграм, на котором они произносят данную скороговорку: первый рассказывает на видео скороговорку и бросает вызов любому однокласснику. К концу дня данные видео должны быть записаны у всего класса (всей группы). На следующем уроке будут выбраны два победителя: первого выбирает учитель (главными критериями будут являться чистота произношения и скорость), второго выберет класс по своему усмотрению (например, того, чье видео наберет больше «лайков»).

3. «Сделай сам».

Необходимые материалы: компьютер или мобильный телефон с доступом в Интернет.

Ход задания: студенты делятся на группы. Учитель просит вспомнить сленг Интернет-общения на русском языке, который студентам уже знаком. Далее учитель рассказывает о международных сленговых словах, которые звучат одинаково на многих языках. Одним из таких слов является слово «мем». Интернет-мем – это фраза или информация, как правило, остроумная или ироническая, изображенная на картинке, спонтанно приобретающая популярность в Интернете. Как правило, подростки знают, что такое мемы, и хорошо их считают. Учитель просит учеников в группах создать свой собственный мем на тему, изучаемую на уроке.

Данное задание поможет учащимся запомнить тему урока, а учитель поможет понять, какие трудности в усвоении правил есть у обучающихся.

Пример мема на тему «Родительный падеж существительных во множественном числе»:



4. «Форум».

Необходимые материалы: компьютеры с доступом в Интернет.

Ход задания: после обсуждения Рунета и этикета общения в Интернете, преподаватель знакомит школьников с одним из русскоязычных порталов, например, Грамота.ру. На данном портале есть форум, где люди обсуждают проблемы русского языка. Задача учащихся: посмотреть одно из обсуждений и ответить на вопросы. Пример обсуждения: [<http://newforum.gramota.ru/viewtopic.php?f=6&t=6220>] (ресурс находится в свободном доступе).

Примерные вопросы:

Что обсуждалось на данном форуме?

Соблюдали ли участники этикет Интернет-общения?

Заметили ли вы использование Интернет-сленга в обсуждении?

Данное задание познакомит учащихся с полезными порталами на русском языке, при его выполнении будет осуществлена отработка всех видов речевой

деятельности. После обсуждения можно попросить учащихся придумать по три вопроса для обсуждения на форуме.

5. «Помощь ближним».

Ход задания: в Интернете можно не только общаться, но и помогать нуждающимся. Каждому обучающемуся необходимо найти в Интернете по два российских благотворительных фонда и рассказать об этих организациях (как называется организация, кому она помогает, кому нужно написать или позвонить при желании оказать помощь).

Методический комментарий: задание позволяет повторить формы дательного падежа (*помогать кому?* – п. 3, *звонить кому?* + п.4; *обратиться / обращаться к кому?* + п. 3). Задание носит обучающий и воспитательный характер: обучающиеся потренируются использовать дательный падеж существительных в речи и обратят внимание на социальные проблемы и необходимость помогать другим.

6. «Эмоджи».

Необходимые материалы: смартфон или компьютер, рабочий лист с предложениями.

Данное задание направлено на закрепление знаний о дательном падеже существительных во множественном числе.

Ход задания: учитель выдает каждому ученику список предложений, ученики должны составить эти предложения в виде эмоджи. Например, бабушка звонит внукам – 📞👵👶👶.

Варианты предложений: *Мальчик подошел к зеркалам. Повар приготовил принцессам суп. Женщина обрадовалась цветам.*



Тема 10. ЕДА

Методический комментарий

Данный раздел содержит лексико-грамматические интерактивные задания по теме «Еда». Преподаватель сам наполняет задания тем языковым материалом, который отвечает потребностям учащихся. Грамматический материал: употребление существительных в родительном падеже во множественном числе со словами «много» и «мало»; употребление предложений со словами «каждый», «любой», «весь»; употребление имен прилагательных; сочетаемость имен прилагательных с именами существительными; наречия отдельных групп.

1. «Много-мало».

Необходимые материалы: карточки с изображением продуктов в разном количестве.

Ход игры: обучающиеся делятся на пары, каждому выдается комплект карточек (карточки у всех разные). Игроки переворачивают по одной карточке из стопки, смотрят, что там изображено, называют количество и продукт, говорят, много это или мало по сравнению с тем, что изображено у соперника.

Например:

- У меня десять яблок.
- У меня три банана.
- У меня много яблок.
- У меня мало бананов.

Тот, у кого много предметов, забирает себе обе карточки. Победит тот, кто соберет больше карточек.

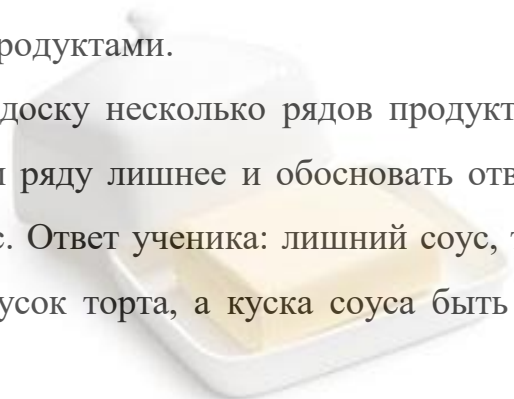
Данная игра поможет закрепить правила употребления слов «много», «мало» с формами существительных, вспомнить названия продуктов,

повторить числительные с существительными в единственном и множественном числе в родительном падеже.

2. «Что лишнее?»

Необходимые материалы: карточки с продуктами.

Ход задания: учитель вывешивает на доску несколько рядов продуктов, обучающиеся должны назвать, что в данном ряду лишнее и обосновать ответ. Например, вывешены масло, торт, мясо, соус. Ответ ученика: лишний соус, так как может быть кусок мяса, кусок масла, кусок торта, а кусок соуса быть не может.



Методические рекомендации: необходимо попросить обучающихся найти как можно больше закономерностей в каждом ряду и обосновать свой выбор, поощрять следует за каждое верно составленное высказывание.

Задание учит выявлять закономерности, мотивирует повторять изученную лексику.

3. «Добавь детали».

Необходимые материалы: слайд с предложениями, которые нужно конкретизировать.

Ход задания: учитель выводит на доску предложения со словами *каждый, любой, весь*. Ученики должны эти предложения конкретизировать, написав о себе. Например: *В магазине я покупаю любое мороженое. – В магазине я покупаю шоколадное мороженое.*

Языковой материал: *Тётя попросила передать любые огурцы. Все яблоки сладкие. Все помидоры красные. В саду бабушка собирает любые ягоды. В сок добавляют любые фрукты. Добавьте в салат любую морковь. Все персики привозят из Китая. «Тебе любой йогурт?» – спросила мама.*

Благодаря данному заданию ученики увидят разницу между общим и частным, смогут выражать эту мысль на русском языке.

4. «Найди пару».

Необходимые материалы: карточки со словами.

Ход игры: группа делится на две команды. Каждому игроку первой команды выдается карточка с прилагательным (в начальной форме), игрокам второй команды – карточки с существительным. Игрок первой команды читает прилагательное с карточки, а игрок второй команды поднимает руку, если его существительное сочетается с прилагательным по смыслу, оба игрока составляют словосочетание из прилагательного и существительного в винительном падеже (например: *купить что? – спелый банан; съесть что? красное яблоко*). Кто составит больше правильных словосочетаний, тот приносит своей команде балл.

Возможные прилагательные: *большой, спелый, сладкий, вкусный, маленький, кислый, красный, желтый, горький, соленый, острый, белый, сочный*. Возможные существительные: *перец, яблоко, капуста, ягоды, салат, морковь, яйцо, помидоры, каша, пирог, авокадо, супы*.

Примерный ответ игроков: Сладкий – перец (попробовать сладкий перец).

5. «Кто быстрее?»

Необходимые материалы: доска, мел.

Ход игры: преподаватель чертит на доске таблицу и вписывает в нее категории продуктов (напитки, фрукты, молочные продукты и т. д.). Студенты делятся на две команды. По очереди представитель от каждой команды подходит к доске и пытается занять одну из клеток. Для этого ему необходимо назвать пять слов для выбранной категории (например, студент хочет закрыть клетку «Напитки», он должен назвать пять напитков на русском языке).

Если студент не знает столько слов, то ход переходит к сопернику, но названные ранее слова повторять нельзя. Победит та команда, которая перекроет больше клеток.

6. «Опрос».

Необходимые материалы: распечатанная таблица для каждого ученика.

Вариант таблицы:

Имя студента	Продукт	Иногда	Часто	Редко	Никогда
--------------	---------	--------	-------	-------	---------

Ход задания: студенты подходят друг к другу и задают вопросы. Например: *Джон, как часто ты ешь яблоки?* Джон отвечает: *«Я часто ем яблоки, они полезные»* и т. д. В таблице, в графе Джона, студенты поставят галочку в графе часто. Затем на основании таблицы студентам нужно написать пять предложений о предпочтениях одноклассников. Например, *Джон часто ест яблоки, но он никогда не ест конфеты.*

7. «Помоги повару».

Необходимые материалы: карточки с рецептами, карточки с изображениями продуктов, бумажный макет кастрюли/сковороды, секундомер.

Ход задания: студенты делятся на пары (один – повар, другой – помощник). За одну минуту повару нужно приготовить блюдо, он не успевает, ему нужна помощь, он читает рецепт помощнику. Помощник подает повару карточки с продуктами, повар их приклеивает на макет кастрюли/сковороды. Через минуту каждая пара рассказывает, из чего и какое блюдо они приготовили.

Пример рецепта: салат «Моментальный» (*Крабовые палочки нарезать кусочками, сыр твердый нарезать кубиками, пекинскую капусту нарезать соломкой, добавить раздавленный чеснок, соленые сухарики и консервированную кукурузу. Все перемешать, посолить, поперчить, заправить салат по вкусу майонезом*).

Методический комментарий: задание актуализирует тему «Определения», мотивирует учащихся использовать прилагательные в речи. Методические рекомендации: в качестве домашнего задания предложите составить рецепт любимого блюда.

Тема 11. ОДЕЖДА. ОБУВЬ

Методический комментарий

Выполняя задания из данного раздела, студенты смогут повторить лексический материал по теме «Одежда». Грамматический материал: образование относительных имен прилагательных, образование антонимов, употребление родительного падежа имен существительных в значении «отсутствие предмета». Раздел содержит задания по видеоматериалам, варианты физкультминуток, логические игры, игры с элементами спортивного соревнования.

1. «Что из чего?»

Игра способствует тренировке навыка образования относительных прилагательных.

Ход игры: учитель называет словосочетания (*платье из шелка, юбка из кожи* и т. д.), обучающимся нужно перефразировать данное словосочетание, используя относительное прилагательное: *шелковое платье, кожаная юбка*.

Языковой материал: *платье из шелка, юбка из кожи, шуба из меха, брюки из вельвета, пальто из замши, юбка из бархата, майка из хлопка, платице из ситца*.

Методические рекомендации: необходимо поощрять студентов (баллы, наклейки, оценки...), назвавших правильный ответ, это повысит мотивацию к выполнению заданий.

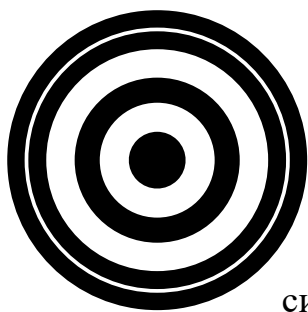
2. «Скажи наоборот».

Игра способствует семантизации лексики посредством образования антонимов, позволяет расширить словарный запас, установить лексическую сочетаемость некоторых слов.

Необходимые материалы: мяч.

Ход игры: преподаватель называет словосочетание (прил. + сущ.), бросает мяч ученику, тот ловит мяч и подбирает антоним к прилагательному.

Языковой материал: *короткая юбка, чистые ботинки, черный плащ, узкие брюки, светлая блузка, лёгкая куртка, мягкий шарф, высокие сапоги...*



3. «Дартс».

Необходимые материалы: дартс, круг из бумаги, совпадающий по диаметру с дартсом.

Ход игры: учитель рисует на круге из бумаги четыре символа, обозначающих погоду: дождливо, жарко, снежно, ветрено. Студенты вместе с преподавателем вспоминают наименования погоды, затем данный круг прикрепляется на дартс. Далее студенты по очереди подходят к дартсу, кидают дротик и в зависимости от того, в какое поле они попали, называют три предмета одежды, подходящих для данной погоды. Например: *в жаркую погоду я ношу футболку, шорты и кепку.*

Методические рекомендации: фразу-шаблон следует написать на доске; если нет возможности использовать в кабинете дартс, можно нарисовать данный круг на доске, а вместо дротиков использовать мягкую игрушку или мяч.

4. «Что пропало?»

Необходимые материалы: карточки с предметами одежды, доска, магниты.

Ход задания: преподаватель вывешивает карточки на доску. Студенты по очереди закрывают глаза, в это время учитель убирает одну карточку. Ученик открывает глаза и говорит, чего не хватает. Например, на доске нет платья.

Данная игра тренирует память, внимательность, помогает вспомнить изученную лексику, за счет частого повторения помогает запомнить вариант употребления существительных в родительном падеже (*нет чего? + п. 2*).

5. «Немое кино».

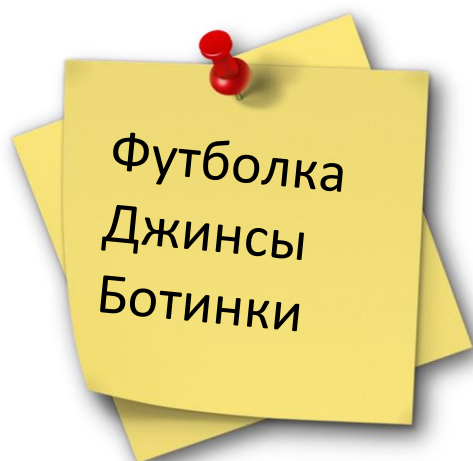
Необходимые материалы: видео по теме (например, https://www.youtube.com/watch?v=5hu9m36FocQ&ab_channel=RETOUR-RussianforTourism).

Ход задания: класс делится на пары, студентам предлагается посмотреть первую часть диалога без звука. При повторе фрагментов видео обучающиеся повторяют диалог. Затем диалоги проигрываются по ролям. В конце звучит оригинал диалога. Награждаются те, кто был ближе всего к оригиналу.

6. «КТО ЭТО?»

Задание можно использовать в качестве разминки в начале урока.

Ход задания: ученики пишут на небольших бумажках то, во что они сегодня одеты (*футболка, юбка, туфли*). Преподаватель собирает записи, перемешивает их и раздает каждому по листку с записями. Ученик читает предметы одежды и пытается угадать, кто это написал. Если ученики одеты похожим образом, попросите записывать писать не только предметы одежды, но и ее цвет.



Тема 12. ОТДЫХ, КАНИКУЛЫ, ПУТЕШЕСТВИЯ

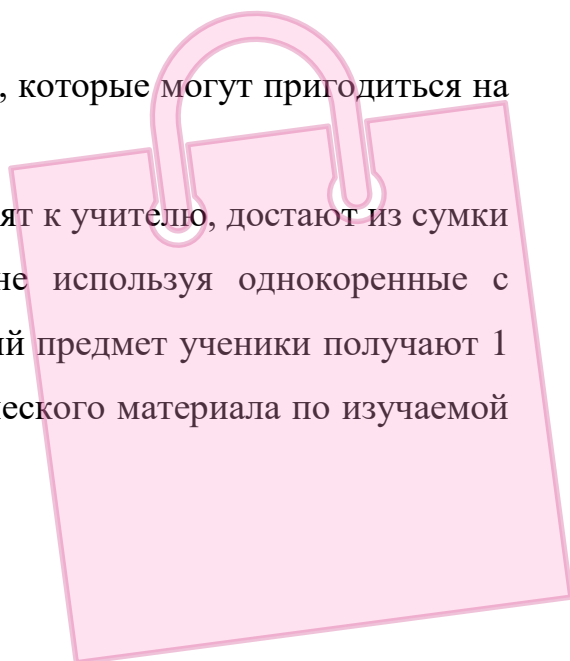
Методический комментарий

Выполнение заданий по теме направлено на формирование у студентов соответствующих речевых компетенций в области устной монологической и диалогической речи. Данный раздел содержит типы интерактивных заданий (фонетические игры, творческие задания), которые учитель может наполнить любым другим содержанием.

1. «Что это?»

Необходимые материалы: сумка с вещами, которые могут пригодиться на отдыхе.

Ход задания: учащиеся по очереди подходят к учителю, достают из сумки предмет, описывают его для всего класса, не используя однокоренные с названием предмета слова. За каждый угаданный предмет ученики получают 1 балл. Задание направлено на повторение лексического материала по изучаемой теме и развитие навыков связной речи.



2. «Угадай вопрос».

Необходимые материалы: карточки с вопросами.

Ход игры: обучающиеся по очереди выходят к доске и отвечают на вопрос по теме «Каникулы». Сам вопрос они не озвучивают. Задача игроков: максимально точно назвать вопрос, на который отвечает ученик. Тот, кто угадает вопрос, получает 1 балл. Выигрывает учащийся, получивший больше баллов.

Примерный список вопросов: *Где Вы отдыхали прошлым летом? Когда Вы ездили на море? С кем Вы ездили в Москву в июне? На чем Вы ехали из Екатеринбурга в Москву? Чем Вы занимались на каникулах? Сколько месяцев*

длятся каникулы в Вашей стране? В какое время года у студентов и школьников каникулы в Вашей стране?

Игра развивает коммуникативную компетенцию, является хорошим стимулом для учащихся использовать изученную лексику.

3. «Планирование путешествия».

Ход задания: представьте, что вы собираетесь в Россию на каникулы, выберите один из городов России для путешествия и спланируйте свое путешествие на три дня: расскажите кратко об этом городе, назовите достопримечательности, которые бы вы посетили, отель, в котором бы вы остановились, ресторан, куда бы вы ходили на обед и ужин, назовите блюда, которые бы вы хотели попробовать.

Методические рекомендации: ознакомьте обучающихся с образцом такого рассказа, предложите варианты городов тем, кто затрудняется выбрать, подскажите, на что можно обратить внимание.

Задание носит культурологический и образовательный характер, расширяет кругозор и словарный запас по теме «Каникулы», приобщает к использованию русскоязычных ресурсов для поиска информации.

4. «Обмани меня».

Необходимые материалы: набор карточек или конфет двух цветов.

Ход игры: скажите ученикам, что сейчас им нужно будет рассказать о том, как они провели свое последнее путешествие. Одна часть группы поделится правдивыми историями, в то время как другая – выдуманными. Каждый участник незаметно для остальных выбирает конфету или карточку и, в зависимости от цвета, строит свой рассказ. Например, красная конфета – ложь, зеленая – правда. После каждой истории остальные студенты должны прийти к выводу, были это настоящие события или нет. Следует задавать дополнительные вопросы рассказчику, чтобы вывести его на чистую воду. В конце игры ученик должен показать конфету, которую он вытянул.

5. «Желтая пресса».

Необходимые материалы: рабочий лист-шаблон страницы журнала.

Ход задания: мы знаем, что стоит знаменитостям появиться в публичном месте, их фотографии и истории, описывающие все их передвижения до малейших подробностей, сразу же появляются на страницах газет. Школьники должны представить, что и их отпуск не остался без внимания прессы.

Задание – заполнить страницу журнала своей статьей, которая включает шокирующее название и повествование от третьего лица о конкретном эпизоде, произошедшем на отдыхе (это может быть поход в супермаркет или поездка на горнолыжный курорт). Вместо фотографии необходимо нарисовать ключевой момент, который связан с этой историей.

Методические рекомендации: можно предложить обучающимся написать заголовок и нарисовать картинку, затем собрать их работы и раздать другим участникам, чтобы они написали текст, сами придумали интересные факты. Затем истории «жёлтой прессы» сравниваются с «достоверным источником» (с авторским рисунком и заголовком).

6. «Это вопрос?»

Упражнение тренирует фонетические навыки и закрепляет лексику по теме «Путешествия».

Ход задания: преподаватель произносит предложения по теме с разной интонацией. Обучающиеся поднимают руку, когда слышат вопрос. Чтобы усложнить задачу, преподаватель может выбрать ведущего, который будет читать предложения.

Языковой материал: *Вы любите путешествовать? Вы путешествуете на самолете? Сколько стоит билет до Москвы? Вы были в Китае летом. Вы никогда не были в Санкт-Петербурге? Как часто Вы путешествуете? Вы любите поезда. Вам нравится путешествовать на машине? Билет стоил пять тысяч!*

Тема 13. МАГАЗИН

Методический комментарий

Данный раздел содержит ролевые игры, дебаты, ребусы, логические и коммуникативные игры. Задания нацелены на решение комплексных задач, демонстрацию приобретённых фонетических, лексических, грамматических и аудиальных навыков, закрепление материала и развитие творческих способностей.

1. «В магазине».

Необходимые материалы: карточки с товарами, распечатанный образец стоимости в рублях.

Перед игрой необходимо повторить стандартные фразы для совершения покупок, речевой этикет, лексику, обозначающую товары (по карточкам).

Ход игры: студенты делятся на две команды, первая команда – покупатели, вторая – продавцы. Преподаватель вывешивает карточки с товарами на доску и подписывает цену, знакомит студентов с российской валютой. Затем даёт команде 10 000 «рублей» на всю команду. Задача студентов: купить подарок другу на день рождения и уложиться в бюджет. По очереди к доске подходят по одному представителю от каждой команды и пытаются купить-продать ту вещь, которая им понравилась. Студенты обязательно должны узнать наличие других цветов, наличие похожих вещей, но за меньшую/большую стоимость, возможность получения скидки, возможность безналичной оплаты. Также студенты могут задавать свои вопросы. После того, как каждый представитель первой команды купит подарки, учитель меняет товары на доске, а студенты меняются ролями. Победит так команда, которая сможет сохранить больше денег от первоначальной суммы при условии, что это не повлияет на качество выбранных подарков.

2. Дебаты по теме «Магазин».

Обучающиеся научатся обосновывать позицию, используя достоверную аргументацию, анализировать полученную информацию и концентрироваться на сути проблемы, устанавливать логические связи между явлениями, уважать собеседников.

Перед дебатами необходимо объяснить подробно правила проведения, убедиться, что они всем ясны; аудиторию следует разделить на три группы (утверждающая сторона, отрицающая сторона, судьи) и объяснить каждой группе их роли и задачи, вспомнить фразы для организации мысли и выстраивания аргументов.

Возможные темы для дебатов:

- Люди обычно покупают вещи, которые им не нужны.
- Онлайн-магазины лучше, чем торговые центры.
- Мужья не любят ходить по магазинам с их женами.
- Шопинг помогает улучшить настроение.
- Дешевая еда и одежда никогда не могут быть хорошими.

В ходе дебатов педагог является ведущим, контролирует соблюдение правил, подводит итог дебатов.

3. «Цепочка».

Ход игры: учитель пишет на доске начало истории («Вчера днем я пошла в магазин. Я хотела купить новые джинсы. В магазине ко мне подошел консультант...»). Ученики по цепочке продолжают историю. Каждому нужно назвать по предложению. Смешные и необычные варианты приветствуются, но они должны логично продолжать историю. Данная игра мотивирует студентов внимательно прислушиваться друг к другу, активизирует изученную лексику по темам «Магазин», «Одежда и обувь», способствует развитию навыков говорения.

4. «Художник».

Необходимые материалы: карточки со словами по теме «Магазин».

Ход задания: ученики делятся на две команды. По очереди к учителю подходит представитель от команды, берет карточку и рисует то, что написано на карточке. Обе команды имеют право угадывать. За каждый правильный ответ команда получает один балл. Выиграет та команда, которая получит больше всего баллов.

5. «Перепутанные буквы».

Данная игра подходит для закрепления лексического материала.

Ход задания: учащимся необходимо разгадать слово и соединить его с картинкой.

Языковой материал: *рынок, покупка, рубль, продуктовый, сувенирный, ювелирный, книжный, кондитерская, кофейня, продавец.*

ыРонк



цевПрoad



упокПка



льбуР



дПуоркотыйв



увСенирйын



вЮелрийын



оКфеяйн



дитноКеряск



нйыжник



6. «Быстрее всех».

Необходимые материалы: поле для игры, фишки для игры по количеству учеников, кубики.

Ход игры: класс делится на группы по 4 человека, каждой группе выдается игровое поле, фишки и кубик. Игроки по очереди делают ход. На какой вопрос они встали, тот вопрос и задают всем игрокам, слушают их ответы. Победит тот, кто быстрее дойдет до финиша.

Пример игрового поля:

Старт	Что вы обычно покупаете в продуктовом	Куда вы пойдете, чтобы купить книги?	Вы любите ходить по магазинам или покупать вещи
Как часто вы покупаете новую одежду?	На что вы обращаете внимание при выборе и покупке новой	Кто покупает продукты в вашей семье?	Что вы покупаете чаще всего в России?
Что чаще всего вы покупали в своей родной стране?	Что бы вы купили в России на тысячу рублей?	Что бы вы посоветовали своим друзьям купить в	Какие сувениры вы покупаете в России для своей семьи?
Знаете ли вы российские онлайн магазины?	Как часто вы покупаете кофе в кофейне?	Какие фрукты вы чаще всего покупаете в	Какой ваш любимый магазин в России?
Где дешевле купить одежду: в России или в вашей	Что можно купить в продуктовом магазине в России,	Вы когда-нибудь были на рынке в России?	ФИНИШ

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Беспалько, В. П. Слагаемые педагогической технологии / В. П. Беспалько. – М., 1989. – 176 с.
2. Волоскова, П. Д. Урок русского языка как иностранного по теме «Прилагательное» в туркменской школе / П. Д. Волоскова // Когнитивные стратегии филологического образования в России и за рубежом : сборник научных статей / Уральский государственный педагогический университет ; главные редакторы Е. В. Дзюба, С. А. Еремина. Вып. II. – Екатеринбург : [б. и.], 2020. – С. 35-43.
3. Волоскова, П. Д. Использование интерактивных технологий при обучении иностранцев русскому языку / П. Д. Волоскова // Актуальные проблемы филологии : материалы международной научно-практической конференции молодых ученых. Екатеринбург, 23 апреля 2020 г. Вып. 20 / Уральский государственный педагогический университет. – Электрон. дан. – Екатеринбург : [б. и.], 2020. – С. 195-205.
4. Дзюба, Е. В. Образ России в болгарских учебниках по русскому языку как иностранному. Часть 1: на материале учебников для школьников среднего звена / Е. В. Дзюба. – Текст : электронный // Педагогическое образование в России. – 2019. – № 6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obraz-rossii-v-bolgarskih-uchebnikah-po-russkomu-yazyku-kak-inostrannomu-chast-1-na-materiale-uchebnikov-dlya-shkolnikov-srednego-zvena> (дата обращения: 21.01.2021).
5. Дзюба, Е. В. Образ России в международном образовательном дискурсе: лингвокогнитивный и лингводидактический аспекты : коллективная монография / Е. В. Дзюба, С. А. Еремина, В. Ю. Миков, И. С. Пирожкова, А. И. Суетина, О. В. Томберг. – Екатеринбург, 2019. – 208 с.
6. Дзюба, Е. В. Игровые интерактивные технологии на уроках РКИ в системе профессионально ориентированного обучения / Е. В. Дзюба, А. Э. Массалова // Педагогическое образование в России. – 2019. – № 2. – С. 46-55.
7. Дорога в Россию : учеб. русского языка (первый уровень – I) / В. Е. Антонова [и др.]. – Изд. 5-е. – М. : ЦМО МГУ им. Ломоносова ; СПб. : Златоуст, 2006. – 200 с.

8. Радкова, А. Д. Руски език за 7 клас. Матрѣшка / А. Д. Радкова, А. д. Деянова-Атанасова, Н. Н. Нечаева. – София : Просвета, 2018. – 150 с.

9. Richard Robin. «Голоса: A Basic Course in Russian» Book Two / Richard Robin [et al.]. – Ed. 5. – Pearson, 2011.

10. Weisberg, D. S.; Hirsh-Pasek, K.; Golinkoff, R.M. Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy / D. S. Weisberg, K. Hirsh-Pasek, R. M. Golinkoff // Mind Brain Educ. – 2013. – № 7. – P. 104-112.

Учебное издание

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО

Подписано в печать 03.12.2021. Формат 60x84¹/₈
Бумага для множ. аппаратов. Печать на ризографе.
Гарнитура «Times New Roman».
Усл. печ. л. 7. Уч.-изд. л. 1,8.
Тираж 500. Заказ

Оригинал-макет отпечатан в издательском отделе
Уральского государственного педагогического университета.
620091 Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26.
E-mail: uspu@uspu.me