

**ИГРА С ЯЗЫКОМ И О ЯЗЫКЕ,  
ИЛИ EDUTAINMENT  
И ЛИНГВОДИДАКТИКА**

*Проф. кафедры русского языка  
РГПУ им. А. И. Герцена (Санкт-Петербург)  
В. А. Ефремов*

**Edutainment** – entertainment (as by games, films, or shows) that is designed to be educational

First Known Use: 1973 (Robert Heyman)

cf.: infotainment (since 1980)



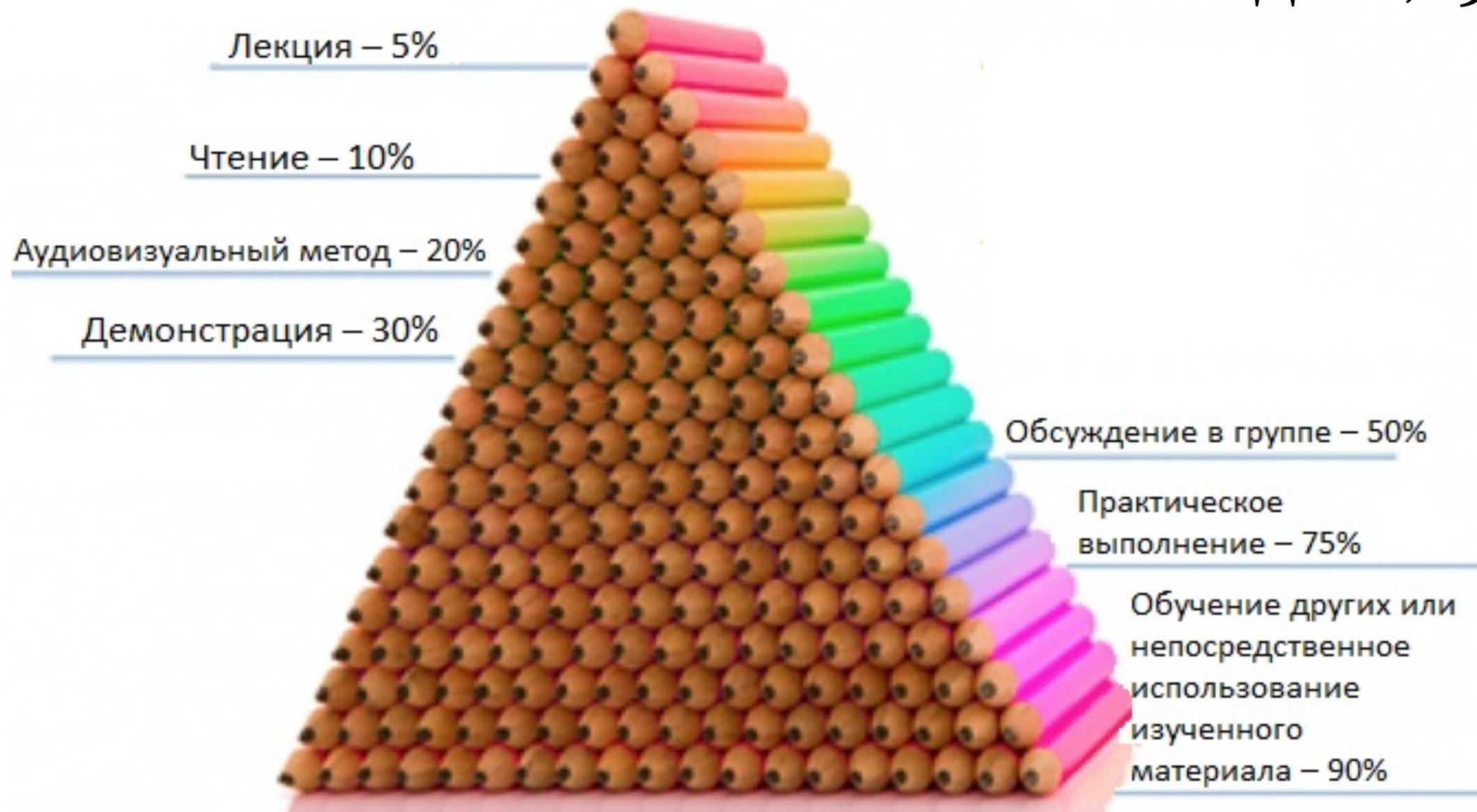
*Обучение через развлечение*

*Игразование (А. В. Попов); образовлечение*

# EDUTAINMENT / ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ

- 1) **игра** («эффективное познание мира в игровой форме», А. В. Попов);
- 2) **цифровой контент** (О. Л. Гнатюк);
- 3) **творчество, или креативное образование** (развитие воображения, фантазии, творческих способностей и др.);
- 4) **проживание создаваемых ситуаций, или неформальное образование** (новые знания и опыт; однако – без развлечения?).

Э. Дейл, 1946



**Вы учите английский, но ничего не помогает — слова вылетают из головы. Попробуйте мемы!**  
Рассказываем, как учить язык весело

12:13, 9 сентября 2020



[http://bit.ly/meduza\\_memes](http://bit.ly/meduza_memes)

**«If 2020 were...», чтобы разобраться  
в сослагательном наклонении и чаще его  
использовать**



A.  
@amirnrf



if 2020 was a spongebob episode



# ФОРМЫ РЕАЛИЗАЦИИ Э.

- ✓ Радиопрограммы
- ✓ Кинематограф (е. г. научпоп, фантастика)
- ✓ Телевидение
- ✓ Игры и игрушки («Юный химик» + Барби и Мидж)
- ✓ Интернет аудио-/видео контент (е. г. подкасты; буктрейлеры; Arzamas; Чапаев)
- ✓ Музеи (+ культурные объекты) и (техно)парки
- ✓ Специальные мероприятия (е. г. Science Slam)

# ARZAMAS (с 2015 г.)

The image shows a screenshot of the Arzamas website. At the top, there is a dark navigation bar with the Arzamas logo on the left and links for 'Курсы', 'Журнал', 'События', and 'Онлайн-университет'. On the right side of the navigation bar, there is a pink button that says 'Новый выпуск!' (New issue!), a radio icon, and the text 'Радио Arzamas'. Below the navigation bar, the main content area has a dark background with a chalkboard texture. At the top of this area, it says 'Arzamas + Издательство Яндекса'. In the center, there is a decorative graphic of Cyrillic characters in various styles, with the text 'Ликбез № 3' below it. The main title is 'Русский язык ОТ «ГОЙ ЕСИ» ДО «ЛОЛ КЕК»'. Below the title is a decorative separator consisting of a horizontal line with a diamond shape in the center. At the bottom, there is a short description: 'Старославянский и сленг, оканье и мат, ъ и ё, Мефодий и Розенталь — всё, что нужно знать о русском языке и его истории, в видео и подкастах'.

Курсы Журнал События Онлайн-университет ... Новый выпуск! Радио Arzamas

Arzamas + Издательство Яндекса

Ликбез № 3

## Русский язык ОТ «ГОЙ ЕСИ» ДО «ЛОЛ КЕК»

Старославянский и сленг, оканье и мат, ъ и ё,  
Мефодий и Розенталь — всё, что нужно знать  
о русском языке и его истории, в видео и подкастах

# БУКТРЕЙЛЕР



*Произведение, нашедшее отражение в веках...*

# ОСНОВНАЯ СПЕЦИФИКА Э.

- **Акцент на увлечение** (интерес обучающего → накопление знаний);
- **Мотивация через развлечение** (удовольствие от научения → формирование стойкого интереса к учебе);
- **Игра как важнейший принцип;**
- **Современность** (в её основе – использование видео- и аудиоисточников, дидактических игр, «образовательных программ на девайсах»).

# LOCI COMMUNES

- Обучение через игру.
- Участники сами создают себе знание.
- Работа в командах.
- Междисциплинарный подход.
- Целостное восприятие сложных объектов.
- Собственная деятельность → проживание + рефлексия над полученным опытом.

# Французские мастерские (GFEN)

1. Вызов традиционной педагогике.
2. Личность с новым менталитетом.
3. «Все способны».
4. Интенсивные методы обучения и развития.
5. Новый тип педагога.
6. Точный расчет психологических воздействий.

# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

- ✓ Повышение интереса учащихся к тем аспектам, которые могут казаться скучными; как следствие – усиление результативности процесса обучения.
- ✓ Более активное закрепление старых и приобретение новых речевых навыков и умений.
- ✓ Создание приближенной к ситуации реального общения обстановки, в которой наиболее полно реализуется коммуникативный потенциал учащихся.

# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

- ✓ Снижение языкового барьера и уменьшение потенциального напряжения, связанного с изучением (иностранного) языка.
- ✓ Увеличение объема речевой деятельности учащихся вследствие коллективной формы работы.
- ✓ Увеличение степени диалогичности в процессах порождения и восприятия речи.
- ✓ Игры могут включать в себя все основные языковые навыки: прослушивание, говорение, чтение и письмо.

# ТИПЫ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ

## 1) Игровые некоммункативные задания

**Цель:** усвоение, отработка языковых форм, лексики, речевых моделей, а также формирование речевых механизмов (игры: *Снежный ком. Кто больше? Эстафета* и др.).

## 2) Игровые предкоммуникативные задания

**Цель:** формирование и развитие лексических, грамматических, фонетических и речевых умений и навыков. Задания этого типа позволяют осуществить переход от овладения языковым инструментарием к общению на изучаемом языке (игры: *Словесный портрет. Новоселье. Телефон* и др.).

# ТИПЫ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ

## 3) Игровые коммуникативные задания

**Цель:** формирование коммуникативной компетенции (включая языковой, психологический, социолингвистический аспекты) в четырех видах речевой деятельности. Задания этого типа развивают способность учащихся решать средствами изучаемого языка актуальные задачи общения. Сюда относятся игры-конкурсы, ролевые и деловые игры.

# ЛИНГВОДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

(Hadfield 1984: 4-5)

- 1) игры, нацеленные на получение информации (*крестословица*);
- 2) игры-загадки (*ребус*);
- 3) игры на совмещение;
- 4) игры на достижение компромисса (*дискуссия*);
- 5) поисковая игра (*«Очевидец»*);
- 6) расстановка;
- 7) карточки и игровое поле (*мемори*);
- 8) игра-проблема;
- 9) ролевая игра;
- 10) игра-симуляция.



9:06

100 %



## Зимнее утро

1829

---

Мороз и \_\_\_\_\_; день чудесный!  
Еще ты \_\_\_\_\_, друг прелестный –  
Пора, \_\_\_\_\_, проснись:  
Открой сомкнуты негой \_\_\_\_\_  
Навстречу северной Авроры,  
\_\_\_\_\_ севера явись!

Вечор, ты помнишь, вьюга \_\_\_\_\_,  
На мутном небе мгла носилась;  
\_\_\_\_\_, как бледное пятно,  
Сквозь \_\_\_\_\_ мрачные желтела,  
И ты печальная сидела –  
А нынче... погляди в окно:

---



# Театральные технологии

ББК 81.2 Рус-96  
Т50

**Т50 Тодорова, Румяна**  
**Приглашаем «театр» на уроки РКИ!** Сценарии уроков по русскому языку как иностранному / Р. Тодорова, Р. Димитрова. — М.: Русский язык. Курсы, 2015. — 104 с.

**ISBN 978-5-88337-379-3**

В пособии представлены методические материалы для использования театральных технологий на уроках РКИ.

Авторы показывают игровые приёмы, сценические технологии, преподавательские находки, которые позволяют организовать урок-спектакль.

В пособии отражён накопленный болгарскими педагогами многолетний опыт использования методов театральной педагогики на уроках русского языка.

УДК 811.161.1  
ББК 81.2 Рус-96

© Издательство «Русский язык». Курсы, 2015  
© Р. Тодорова, Р. Димитрова, 2015  
Репродуцирование (воспроизведение) данного издания любым способом без договора с издательством запрещается.

ISBN 978-5-88337-379-3

## СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ . . . . .	5
I. ТЕАТР ВСЕГДА РАДОСТЬ! . . . . .	6
II. СЛЕДУЮЩИЙ УРОК — ТЕАТР! . . . . .	16
1. Театр кукол «Теремок» . . . . .	18
2. Обобщающий урок по теме «Сказки» . . . . .	27
3. Урок о театре . . . . .	35
4. Театрализованные миниатюры «Как принято встречать гостей» . . . . .	40
5. Урок «Портретная характеристика». . . . .	45
III. ШКОЛА С ТЕАТРАЛЬНОЙ АТМОСФЕРОЙ. . . . .	50
Список использованной литературы. . . . .	53
ПРИЛОЖЕНИЯ. . . . .	54
1. Материалы к урокам пособия . . . . .	54
Сказка «Теремок». Урок 1 . . . . .	54
Сказка «Теремок». Урок 2 . . . . .	57
Обобщающий урок по теме «Сказки» . . . . .	57
Урок о театре . . . . .	60
Спектакль на уроке «Сказка двух тысячелетий» . . . . .	62
Театрализованные миниатюры. «Как принято встречать гостей» . . . . .	65
Урок «Портретная характеристика» . . . . .	67
2. Театр-экспромт (инсценировки сказок) . . . . .	72
Котёнок . . . . .	72
Лес . . . . .	79
Снеговик. . . . .	79
Ночь . . . . .	74
В тридевятом царстве. . . . .	75
3. Задания «Оживите картину» . . . . .	76
«Зимним вечером». Иван Куликов . . . . .	76
«На террасе». Борис Кустодиев . . . . .	77
«Сватовство майора». Павел Федотов . . . . .	78
«Опять двойка». Фёдор Решетников . . . . .	79
4. Этюд «Школьный праздник Новый год». . . . .	83

# «ЛИШНЕЕ СЛОВО»

**Найдите этимологически родственные слова, постарайтесь объяснить свой выбор.**

*Конец, окончание, начало, закон, конверт*

*Невежда, ведро, ведьма, невеста, ведать*

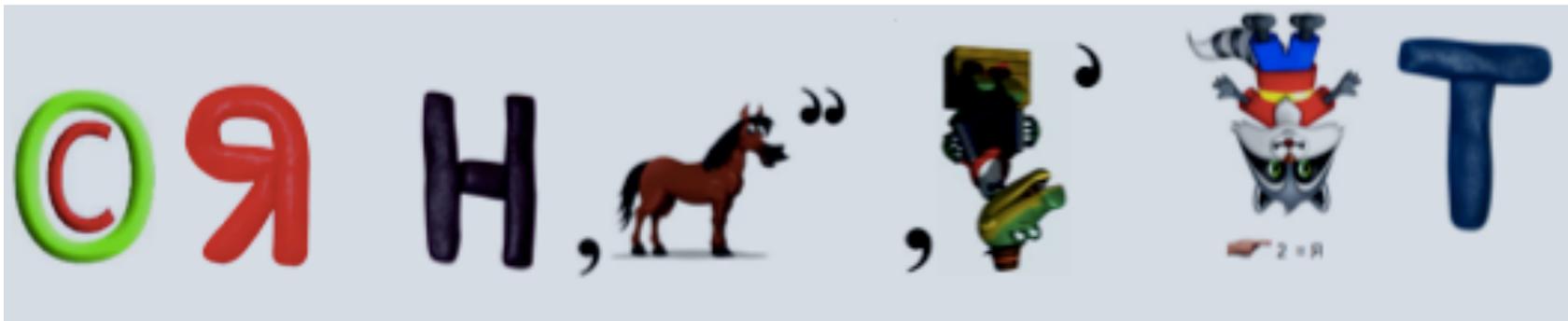
*Солод, соловей, солёный, сладкий, соль*

*Середина, сердце, сердить, серенада, среди*

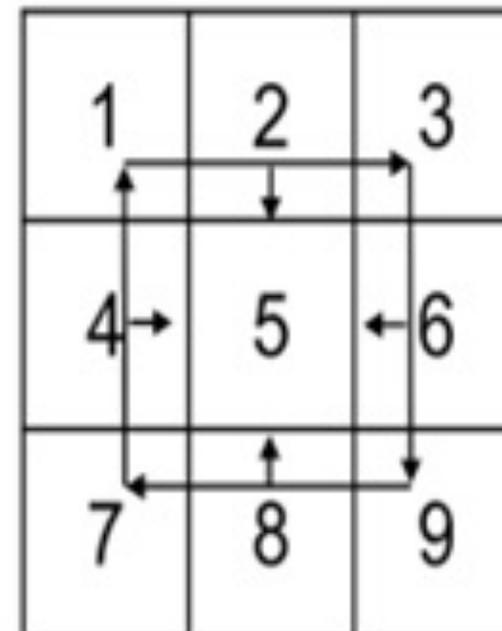
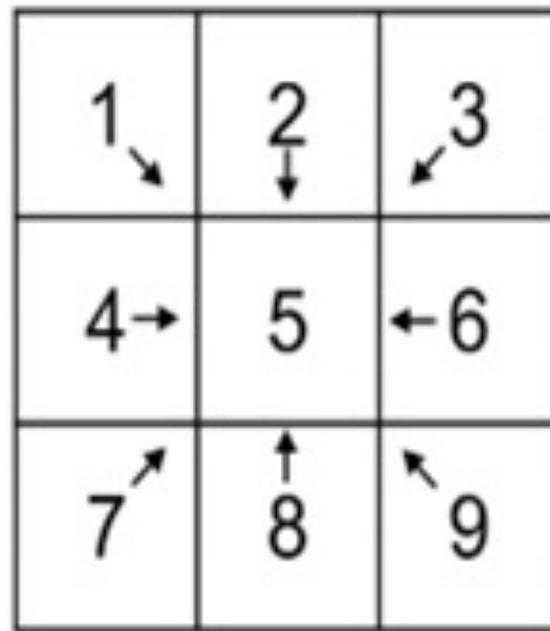
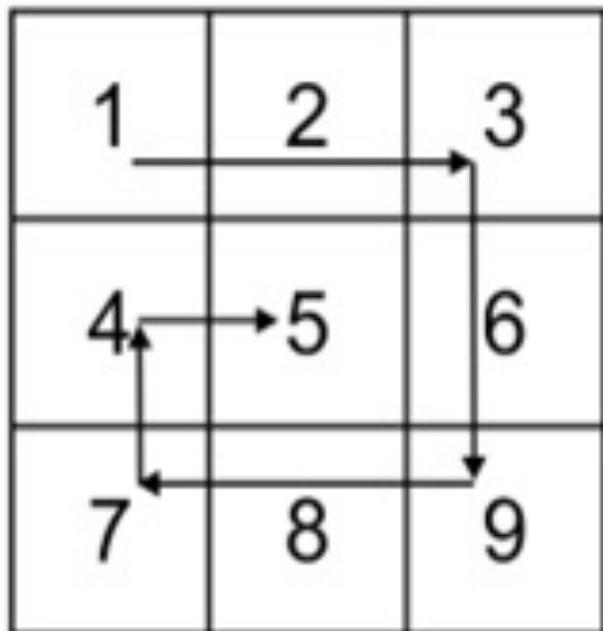
*Лопата, лопасть, лопух, лопухий, лопать*

*Бедный, победа, убеждать, бежать*

# РЕБУСЫ



# КРОССЕИНС



# КРОССЕНС

Применение кроссенс на уроках русского языка



	<p>Вставить палки в колёса</p>  <p>Мешать в каком-либо деле</p>	
<p>Бабушка надвое сказала</p> 	<p>фразеологизмы</p>	
<p>УШИ РАЗВЕИЛ</p> 	 <p>Взять себя в руки</p>	<p>Спусти рукава</p> 



# СИНКВЕЙН

*1 строка – название синквейна*

*2 строка – два прилагательных*

*3 строка – три глагола*

*4 строка – фраза на тему синквейна*

*5 строка – существительное*

# СИНКВЕЙН

*Русский язык.*

*Национальный, основной.*

*Является, практикуется, забывается.*

*Единственный государственный язык России.*

*Славяне.*

# СИНКВЕЙН

*Русский язык.*

*Распространённый, сложный.*

*Обучает, тренирует, развивает.*

*Не каждый может его выучить.*

*Россия.*

# «СКАЗКИ»

**Ведущий:** Однажды я две недели подряд читал сказки. Правильно ли я запомнил названия? Слушайте внимательно и исправьте меня, если я вдруг ошибусь:

Царевна-Индюшка

Маленький цветочек

Алиса в стране небес

Иван царевич и старый волк

Бабуся-лебеди

Царевна – попрыгушка

Муравей и Егоза

Гулящая красавица

Хорек-Горбунок

Бременские дуэлянты

Красная папочка

Бармалей Бессмертный

Крошечка-Картошечка

# «КОНСУЛЬТАЦИЯ СПЕЦИАЛИСТА»

**Знакомый, у которого проблемы с весом, обратился к вам за советом. Что вы можете посоветовать ему?**

*Я советую вам...*

*Я рекомендую вам...*

*Попробуйте меньше...*

*Постарайтесь...*

*Вы должны...*

*Вам надо...*

*Я не советую (не рекомендую) вам...*

*Вы не должны есть...*

*Вам не надо...*

# ИГРА-ДИСКУССИЯ «КОМНАТА 101»

- учителя математики;
- взрослые, которые читали Гарри Поттера;
- дети с мобильными телефонами;
- 19-летние девушки;
- мужчины с бородой;
- журналисты;
- рэп;
- медузы;
- крысы;
- аэропорты;
- футбол.

## «ОТ А ДО Я»

Группа получает лист с вертикально напечатанным на нем алфавитом. Задача – написать предложения, начинающиеся, соответственно, с данных букв. Однако это должны быть не отдельные предложения, а связный текст с сюжетом.

Группы могут сами придумать сюжет, он может быть привязан к теме, которая изучается в данный момент. Напр., «День Васи», «Путешествие в Австралию» и т. д.

Как правило, тексты получаются очень смешными.

# «ОЧЕВИДЦЫ»



# АЗБУЧНАЯ МОЛИТВА КОНСТАНТИНА ПРЕСЛАВСКОГО

- 1 Азъ словомъ симъ молюся Богоу:
- 2 Боже всея твари и зиждителю
- 3 Видимымъ и невидимымъ,
- 4 Господа Духа послани живущаго,
- 5 Да въдохнетъ въ сръдце ми слово,
- 6 еже боудеть на оuspѣхъ всѣмъ
- 7 живущимъ въ заповѣдяхъ ти.
- 8 Слово во вѣсть свѣтльникъ жизни
- 9 Законъ твои, и свѣтъ стѣзамъ,
- 10 Иже ицѣтъ евангельска слова,

*Спасибо*

*за внимание!*