

14. Deanda, St., Poulin-Dubois, D., Zesiger, P., Friend, M. "Lexical Processing and Organization in Bilingual First Language Acquisition: Guiding Future Research." *Psychological Bulletin*, no. 6, 2016, <http://dx.doi.org/10.1037/bul0000042>.
15. Melby-Lervåg, M., Lervåg, A. "Reading Comprehension and Its Underlying Components in Second-Language Learners: A Meta-Analysis of Studies Comparing First-and Second-Language Learners." *Association Journal*, no. 2, 2014, <http://dx.doi.org/10.1037/a0033890.supp>.

УДК 373:159.922.7:81'246(045)

Малых Л. М.

Удмуртский государственный университет, Ижевск, Россия

Жукова А. В.

Ижевский государственный технический университет, Ижевск, Россия

МУЛЬТИЛИНГВАЛЬНЫЕ ИГРЫ В ЯЗЫКОВОМ ОБРАЗОВАНИИ: ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА «БИТВА ПОЛИГЛОТОВ»

В статье рассматриваются мультилингвальные игры как вид дидактических игр нового поколения, который приобретает все большую популярность в условиях усиливающейся тенденции к соизучению нескольких иностранных языков в образовательных учреждениях разных типов. В связи с тем, что подобный вид игр является достаточно новым педагогическим инструментом, до сих пор не сложилось теоретического осмысления этого вида игр: нет их определения, типологизации, описания роли в учебно-педагогическом процессе. Цель статьи – предложить общую характеристику дидактических мультилингвальных игр, описать их основные цели, функции и методику организации на примере интерактивной мультилингвальной игры «Битва полиглотов». К основным методам, используемым для достижения поставленной цели, следует отнести психолого-педагогический эксперимент по разработке и апробации мультилингвальной игры «Битва полиглотов» в общеобразовательном учреждении, где дети изучают четыре языка (включая родные и иностранные языки). В статье делается вывод о том, что подобные игры направлены, в первую очередь, на формирование метаязыковых стратегий как составной части межъязыковой коммуникативной компетенции: переключения с языка на язык, выполнения языковых заданий в ситуациях нехватки знаний, сравнения языков, самостоятельного поиска лингвистических знаний и общения с другими в инокультурных ситуациях. К общим характеристикам мультилингвальной игры относятся: использование одновременно от трех до пяти языков, включая родные языки обучающихся, развивающий характер игры, междисциплинарность, интерактивность, полифункциональность, универсальность. Проводить подобные игры, требующие большого умственного напряжения, концентрации внимания, способности к переносу знаний, догадке и пр., рекомендуется не раньше 10-летнего возраста играющих, либо с того момента, когда в учебную программу вводится второй иностранный язык.

Ключевые слова: мультилингвальные игры, соизучение языков, методика организации игр на уроках, интерактивная игра «Битва полиглотов», метаязыковые стратегии.

Сведения об авторах:

Малых Людмила Михайловна, канд. филол. наук, доцент кафедры романских языков, второго иностранного языка и лингводидактики, Удмуртский государственный университет (г. Ижевск, Россия); e-mail: ludmilamalykh@mail.ru, ORCID ID 0000-0001-7491-4305;

Жукова Анастасия Викторовна, канд. психол. наук, доцент кафедры социологии, Ижевский государственный технический университет (г. Ижевск, Россия); e-mail: anzhu5@mail.ru.

Введение

Психолого-педагогические поиски эффективных педагогических приемов обучения иностранным и национальным языкам имеют довольно длительную историю. Одним из таких популярных приемов организации психической активности участников образовательного процесса является игра. В педагогической литературе игра рассматривается как эффективный инструмент преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучающихся, позволяет сделать учебный процесс привлекательнее и интереснее, заставляет волноваться и переживать, что формирует мощный стимул к овладению языком [Азимов, Щукин, 2009: 74].

Известно немало замечательных пособий по организации игр на занятиях по иностранным языкам, например, английскому [Стронин, 2001], немецкому [Алферова, 2017], русскому как неродному [Рамазанова, 2011], и др. Однако появление в учебном процессе нескольких иностранных языков, которые обучающиеся изучают одновременно, ставит вопрос об организации особого типа игр. В образовательной практике их называют мультилингвальными. Однако, с учетом того, что они являются относительно новым педагогическим инструментом, до сих пор не сложилось сколько-нибудь развернутого теоретического осмысления этого вида игр: нет их определения, типологизации, описания их роли в учебно-педагогическом процессе.

Цель статьи – предложить общую характеристику дидактических мультилингвальных игр, описать их основные цели, функции и методику организации на примере интерактивной мультилингвальной игры «Битва полиглотов».

1. Общая характеристика дидактических мультилингвальных игр

Изучение специфики подобных игр, выложенных учителями на образовательных сайтах [Титова, 2017; Мультилингвальная игра «Брейн-ринг»] и создателями компьютерных игр [Language Squad; Fifty languages game], позволяет сделать ряд первичных обобщений, касающихся их сути. Следует, в связи с этим, уточнить, что далее речь пойдет про мультилингвальные игры, созданные для использования в учебной аудитории с целью изучения иностранных языков, т. е. дидактические (обучающие) игры, являющиеся разновидностью особым образом организованных на занятиях по языку ситуативных упражнений [Щукин, 2006: 183]. По нашему мнению, мультилингвальной дидактической может называться игра, которой присущи следующие особенности:

1. Используются одновременно от трех до пяти языков, включая родные языки обучающихся. Наличие в игре двух языков (родного и неродного) является недостаточным условием для того, чтобы игра называлась мультилингвальной. Использование более пяти языков вызывает определенные психологические трудности у играющих. Присутствие родного языка в игре является, на наш взгляд, обязательным условием, так как его включение в учебный процесс отвечает основным принципам мультилингвального обучения, развиваемым в отечественной и зарубежной мультилингвальной дидактике [Лapidус, 1980; Бим, 1997; Барышников, 2003; Challenges, 2010]. Кроме того, с учетом включения в игру большого числа языков, родной язык выступает посредником между ними и средством устной / письменной рефлексии игровых заданий.
2. Развивающий, а не репродуктивный характер игры. Такая игра не является контрольно-оценочным элементом учебно-педагогического процесса, имеющим целью фиксацию воспроизводимых обучающимися наличных знаний, умений, навыков, компетенций. В частности, в мультилингвальной игре не обязательно все языки или конкретные языковые явления знакомы учащимся. Один – два неизучаемых языка могут быть включены для повышения интеллектуальной напряженности игры. Однако при включении в игру новых языков важно соблюдение принципа наличия системных (типологических) сходств с изучаемыми языками, что позволяет учащимся, как правило, без особого труда узнавать значения новых лексических (грамматических) единиц. Неплохо, если в числе играющих есть

учащиеся, уже имеющие представление об этих языках, либо говорящие на них. В условиях командной работы такие учащиеся могут играть роль авторов заданий, а также экспертов. Таким образом, мультилингвальная игра способствует проявлению субъектной активности учащихся при условии обеспечения их со-участия в разработке заданий, организации хода игры, экспертной оценке результатов и рефлексивном подведении итогов командной работы.

3. Существуют определенные возрастные ограничения. Так, проводить подобные игры, требующие большого умственного напряжения, концентрации внимания, способности к переносу знаний, догадке и пр., рекомендуется не раньше 10-летнего возраста играющих, либо с того момента, когда в учебную программу вводится второй иностранный язык. Наш опыт показывает, что других возрастных ограничений у подобных игр нет. В них с удовольствием играют школьники, студенты и взрослые.
4. Достаточно трудно пока говорить о типологии мультилингвальных игр. В целом, методистами предложено несколько классификаций игр на уроках иностранных языков. Широко известна классификация М. Ф. Стронина, который подразделяет игры на лексические, грамматические, фонетические, орфографические, творческие. Популярны на занятиях по иностранным языкам сюжетно-ролевые игры [Назаренко, Халыгина, 2016]. Возможно, со временем у мультилингвальных игр появится подобная классификация. Однако на данный момент в образовательной практике применяются, главным образом, мультилингвальные игры смешанного характера. В одной игре могут присутствовать задания на лексику и грамматику, фонетику и орфографию разных языков. Кроме заданий, связанных с лингвистическими особенностями разных языков, могут присутствовать также задания лингвокультурного характера, направленные на ознакомление (уточнение, осмысление) игроков с социокультурной реальностью носителей того или иного языка. Можно встретить в одной игре задания, целенаправленно формирующие способность игроков работать с языками на разных уровнях по принципу от простого – к сложному, т. е. от уровня отдельного слова – к предложению и тексту. В самом узком варианте применения это лексические игры на определение значений слов из разных языков.

Такое недифференцированное отношение составителей мультилингвальных игр к отбору языкового материала связано с несколько иными, но пока недостаточно четко очерченными задачами этих игр по сравнению с традиционными играми, составленными для одного языка. Обязательное условие проведения подобных игр – их межпредметный характер, включение в процесс игры нескольких языков, а также смежных предметов, что не может не отразиться на цели их использования в учебном процессе. Остановимся на этом вопросе более подробно.

2. Цель дидактической мультилингвальной игры

По мнению специалистов, существует шесть основных целей использования игр на уроках иностранного языка: формирование определенных навыков, развитие определенных речевых умений, обучение умению общаться, развитие необходимых способностей и психических функций, познание (в сфере становления собственно языка), запоминание речевого материала [Пассов, 1988: 204–209]. На наш взгляд, в большей степени мультилингвальная игра направлена на развитие определенных способностей и психологических возможностей личности обучающихся, а также межпредметных компетенций. Большое значение при проведении подобных игр имеет и познание нового в языках в процессе выявления сходств и различий между ними, проведения аналогий, существующих в различных языковых системах, что подтверждается рядом других исследований [Черепанова, Дун Юйцин, 2017: 85].

Продолжая обсуждение целей мультилингвальных игр, следует напомнить, что любые виды деятельности на уроках языкового цикла, в том числе и игры, должны приводить к формированию коммуникативной компетенции. Что касается мультилингвального обучения,

за последние годы у ученых, занимающихся вопросами многоязычия в образовательной среде, появился другой обобщающий термин – «многоязычная (межъязыковая) коммуникативная компетенция» (МКК) [Бодоньи, 2013: 132], «multi-competence» [Cook, 2003: 2], которая способствует подготовке учащихся к реальной коммуникативной деятельности средствами нескольких иностранных языков. МКК не является суммой знаний конкретных языков и не является простой суммой коммуникативных компетенций в изучаемых языках, но представляет собой единую, сложную, асимметричную конфигурацию компетенций и предусматривает владение системой лингвистических знаний и метакогнитивными стратегиями, понимание механизмов функционирования языка и алгоритмов речевых действий, а также развитую познавательную способность [Евдокимова, 2009: 6].

Из данного определения МКК становится очевидным, что в ней можно выделить, как минимум, две важные составляющие: это собственно коммуникативные компетенции, благодаря которым обучающиеся осваивают основные виды речевой деятельности (чтение, понимание речи на слух, говорение, письмо), и метакогнитивные (метаязыковые) стратегии, которые позволяют учащимся выстраивать связи между изучаемыми языками. Исследование вопроса, какие стратегии можно отнести к метаязыковым в условиях мультилингвального обучения, позволяет заключить, что к ним относятся, как минимум, три базовые стратегии: сравнение языков, переключение с языка на язык и перенос имеющихся языковых знаний (навыков, умений, компетенций) из одного языка в другой [Малых, Жукова, 2016: 53].

Развитое умение выделять общее и специфическое в каждом из изучаемых языков, приводящее к пониманию того, что языки образуют общее поле знаний (умений, навыков, компетенций), является важным показателем сформированной мультилингвальной личности учащегося. Кроме этого, учащийся-мультилингв должен быть способен легко переключаться с одного языка на другой по мере необходимости. Для него важно сформированное умение переносить предыдущий опыт усвоения языков на новый изучаемый язык. В общем и целом, такой учащийся обладает высокой познавательной способностью и готов к самообразованию по углублению знаний в изучаемых языках и культурах, а также осознанному самостоятельному овладению новыми языками.

Что касается мультилингвальных игр, следует отметить, что, по нашим наблюдениям, они подходят для формирования, развития и совершенствования, в первую очередь, именно метаязыковых стратегий. Если коммуникативные компетенции формируются, главным образом, с помощью различных видов учебной деятельности на материале одного изучаемого языка, то формированию метаязыковых стратегий, а, следовательно, и МКК в целом, во многом способствуют мультилингвальные игры.

Таким образом, мультилингвальная игра имеет целью формирование / развитие метаязыковых стратегий, а не отдельных коммуникативных компетенций в изучаемых языках. Это составляет ее существенное отличие от традиционных дидактических игр, проводимых средствами одного изучаемого языка.

3. Функции дидактических мультилингвальных игр

Мультилингвальным играм присущи ряд функций, свойственных всем дидактическим играм. Так, например, они обладают выраженной воспитательной функцией, так как учат культуре игры, внимательному, гуманному отношению к партнеру по игре, взаимопомощи и взаимоподдержке. Им также свойственна развлекательная функция, т. е. создание благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение. Релаксационная функция мультилингвальных игр выражается в снятии эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении нескольким иностранным языкам, включая родной язык учащихся. С точки зрения выполняемой ими психологической функции, они способствуют более эффективной учебной деятельности.

Что касается других дидактических характеристик мультилингвальных игр, можно отметить, что по виду деятельности (общую классификацию дидактических игр по данным параметрам см. [Цирипида]) они относятся к интеллектуальным играм, так как в полной мере

способствуют развитию мыслительных процессов учащихся, стимулируют память, внимание, способность к восприятию информации. По характеру педагогического процесса они являются познавательными и развивающими, о чем речь шла выше. По характеру игровой методики такие игры являются межпредметными, поскольку обеспечивают востребованность знаний, умений, навыков, компетенций не только по языковым, но и по другим дисциплинам: географии, истории, литературе, изобразительному искусству, музыке, биологии, пр.

Таким образом, мультилингвальная игра выступает актуальным инструментом мультилингвальной дидактики, способствуя активизации резервных возможностей играющих и формированию мультилингвальной личности учащегося, владеющего несколькими иностранными языками на достаточном для коммуникации уровне. Ее основная дидактическая цель направлена на формирование, развитие и совершенствование метаязыковых стратегий сравнения, переключения и переноса.

В качестве примера подобной игры ниже представлена интерактивная мультилингвальная игра «Битва полиглотов», разработанная и проведенная авторами статьи в МБОУ «Гимназия № 6 им. Г. Тукая» г. Ижевска в марте 2018 г.

4. Интерактивная мультилингвальная игра «Битва полиглотов»

Данная игра является составной частью мультилингвальной образовательной программы для внеклассной работы с учащимися и предлагается для использования в общеобразовательной школе, где изучаются несколько языков одновременно. Игра апробирована в 4-х, 5-х, 6-х, 7-х, 9-х классах гимназии. В гимназии изучаются русский и татарский (родные языки учащихся), английский и немецкий языки. В игру были также включены задания по удмуртскому языку как государственному языку Удмуртии (удмуртский язык в гимназии не изучается). Немецкий язык введен факультативно, поэтому многие дети-участники игры не знали его. Таким образом, для многих играющих из пяти языков два языка были неизвестны, хотя носители удмуртского языка в числе играющих были. Но и татарский язык изучается в гимназии по желанию учащихся, следовательно, в числе играющих были дети, которые либо совсем не знали его, либо говорили на нем только дома.

Нам показалось важным обозначить предложенную нами игру как интерактивную, в отличие от настольных мультилингвальных игр типа домино, лото или интеллектуальных мультилингвальных игр-соревнований типа брейн-ринг. Интерактивная направленность обучения предполагает такую организацию учебного процесса, которая, благодаря взаимодействию его субъектов, обеспечивает максимально высокую степень активности учащихся в речевой деятельности на иностранном языке, высокий уровень аналитических и рефлексивных умений, преобладание внутренней мотивации к учению, стремление развивать свои способности (цитируется по [Федотова, Касаткина, 2016: 468]). Как известно, интерактивные игры, с одной стороны, подразумевают наличие двух аспектов интерактивности: они учат конструктивному общению с окружающими. В связи с этим, наличие в числе играющих носителей языков, неизвестных другим игрокам, отмечается как положительный фактор для развития коммуникабельности учащихся, повышает интерактивный потенциал игры [Черепанова, Дун Юйцин, 2017: 86]. Интерактивные игры, с другой стороны, совмещают коммуникативную, познавательную, игровую деятельность с применением современных информационно-коммуникационных технологий.

Элемент соревновательности в игре присутствует, но он не является ведущим, а, скорее, определяет форму проведения игры, так как ее целью не является выявление участников, лучше и больше других знающих разные языки. Стратегическая цель игры – формирование многоязычной коммуникативной компетенции мультилингвальной личности учащегося. Как уже отмечалось выше, основная роль подобной игры заключается в формировании, развитии и совершенствовании метаязыковых стратегий сравнения языков, переключения с языка на язык и переноса имеющихся знаний из изучаемых языков на новые или мало знакомые языки.

Игра проходит в три этапа: подготовительный, собственно игра и рефлексивный (заключительный). На подготовительном этапе каждый класс – участник игры разработал

мультилингвальный словарь в картинках на пяти языках в формате Power Point презентации. Следует отметить, что работа с мультилингвальными словарями, как и мультилингвальные игры, также является важной составной частью мультилингвальной дидактики, однако и эта технология находится в стадии становления и экспериментального этапа использования. Особую трудность представляет разработка методики организации работы с подобными словарями [Малых, 2017]. Тем более важным и интересным для продвижения идеи мультилингвального обучения был тот факт, что на подготовительном этапе дети совместно с учителями придумали по три обязательных для игроков задания-игры со своим словарем, четвертое задание было подготовлено «на всякий случай», если у игроков оставалось время до конца работы. Словари и задания предъявлялись в ходе самой игры на так называемых «станциях», куда приходили учащиеся 4–9-х классов по очереди. При выполнении заданий, если участники игры испытывали затруднения, они могли обращаться к мультилингвальным словарям за помощью, так как проверялась не их память, а способность: а) догадываться о значениях слов из незнакомых языков, б) быстро находить искомую информацию, в) соотносить лексические значения и графические формы слов из разных языков, г) догадываться о значении слов в контексте предложения, д) правильно расставлять слова в соответствие с принятым в том или ином языке порядке слов в предложении и т. п.

Всего было разработано пять словарей и, соответственно, подготовлено для игры пять «станций» по следующим темам: «Семья» (организаторы – учащиеся 4-го класса), «Спорт» (5-й класс), «Профессии» (6-й класс), «Еда» (7-й класс), «Страноведение» (9-й класс). В словари вошли существительные из пяти языков, которые учащиеся определили как наиболее важные для той или иной темы. Выбор тем определялся с учетом возрастных особенностей играющих, а также уровня сложности предъявляемой лексики. Вполне естественно, что тема «Семья» является одной из самых освоенных в детском коллективе, с нее, как правило, начинается изучение новых языков. Кроме этого, в данной теме представлено немало родственной лексики, имеющей общее лексическое значение, сходное написание и звучание, учитывая типологические особенности включенных в игру языков (все они входят в группу индоевропейской семьи языков). Например, рус. *семья*, удм. *семья*, тат. *гаилә*, англ. *family*, нем. *Familie*; рус. *отец*, удм. *атай*, тат. *ата*, англ. *father*, нем. *Vater* и т. д. [Зеленина, Буторина, 2005: 5].

Самой необычной была станция «Страноведение», в которую были включены задания на четырех языках, исключая русский язык. Команды поочередно рассматривали слайд из Power Point презентации, посвященный какой-либо стране, читали фразы, в которых сообщались сведения из истории, географии, культуры и пр. этой страны на английском, немецком, татарском и удмуртском языках. Чем раньше игроки догадывались, о какой стране идет речь, тем большее количество баллов они получали. Например, англ. *This country was a colony of Great Britain* (Это государство было колонией Великобритании); тат. *Мәңге яшел земля* (Вечно зеленая земля); удм. *Та кунлэн шоркарез Канберра* (Столица этого государства – Канберра); нем. *Es ist das Land der Aborigines und Kängurus* (Это земля аборигенов и кенгуру). Ключевые слова, описывающие данную страну на четырех языках, служили игрокам опорой, и они в большинстве случаев догадывались, что речь в данном случае идет об Австралии, и т. д.

Сама игра проходила в три этапа: организационный, собственно игра (перемещение игроков по станциям) и подведение итогов (рефлексия игры). На организационном этапе участники собираются вместе, приветствуют друг друга, знакомятся с целью игры, организаторами мероприятия (преподавателями и учащимися-ведущими разных станций).

После знакомства с правилами игры игроки делятся на команды (по пять человек). Всего предлагается создать 10 команд, по две команды одного возраста, так как соревнование проходит среди ребят одного возраста. Каждой команде выдается «маршрутный лист», на котором указана последовательность прохождения пяти «станций». Команды имеют свои названия, каждому игроку выдается бейдж с названием команды.

С началом игры команды по звонку переходят со станции на станцию. Время пребывания на каждой станции – 20 минут. Работа на станции проходит в четыре этапа: организационный (приветствие участников), подготовительный (информационно-просветительская часть игры), практическая работа (участники соревнуются друг с другом в выполнении мультилингвальных заданий с использованием русского, удмуртского, татарского, английского и немецкого языков), подведение итогов (рефлексивный этап). Одновременно работают две команды из одного класса. За один правильный ответ ведущие вписывают в маршрутный лист один балл. На каждой станции команде, набравшей большее количество баллов, выдается золотая звезда, меньшее – серебряная. Звездочки в дальнейшем используются для рефлексии результатов игры.

В качестве образца приведем пример работы на станции «Профессии». Организаторами данной станции были учащиеся 6-го класса, изучающие английский и немецкий языки, и учитель немецкого языка. В связи с этим ими было решено сделать акцент на немецком языке, чтобы заинтересовать играющих в его изучении. Работа станции начиналась с небольшого вступления на немецком и русском языках. Играющие должны были постараться понять общий смысл выступления на немецком языке с опорой на красочно оформленную Power Point презентацию: *Guten Tag, liebe Gäste! Willkommen zu unserer Spielstation. Unsere Sektion heisst "Berufe". Wir lernen Deutsch im zweiten Jahr. Bereits in der 5 Klasse können wir über unsere Familie, Hobbys, Klasse, Berufe unserer Eltern erzählen.*

Учить два иностранных языка и трудно, и интересно. На уроках мы сравниваем слова трех языков: русского, английского и немецкого. Мы уже можем сделать вывод о том, что слова в разных языках могут совпадать и отличаться (с помощью слайдов Power Point презентации участникам игры предлагаются примеры слов по теме «Профессии», которые совпадают по лексическому значению, графической и звуковой форме, например, рус. инженер, англ. engineer, нем. der Ingenieur и т. д., а также не имеют сходств в графической и звуковой форме при совпадении лексического значения, например, рус. учитель, англ. teacher, нем. der Lehrer, и т. д.). Нам стало интересно, а как звучат слова по теме «Профессии» на татарском и удмуртском языках. Имеют ли они сходство или больше отличаются от языков, которые мы изучаем? Результаты нашей работы представлены в нашем мультилингвальном словаре по теме «Профессии» (словарь демонстрируется в формате Power Point презентации и в распечатанном виде с картинной наглядностью).

Таблица 1 – Мультилингвальный словарь по теме «Профессии»

Русский	Немецкий	Английский	Татарский	Удмуртский
учитель	der Lehrer	teacher	укытучы	дышетись
бухгалтер	der Buchhalter	accountant	хисапчы	лыдыясь
доктор	der Doktor	doctor	табиб	эмчи
инженер	der Ingenieur	engineer	инженер	инженер
журналист	der Journalist	journalist	журналист	журналист
космонавт	der Kosmonaut	cosmonaut	космонавт	космонавт
летчик	der Flieger	pilot	очучы	летчик
фотограф	der Fotograf	photographer	фотограф	туспуктись
финансист	der Finanzier	financier	финансист	финансист
музыкант	der Musiker	musician	музыкант	музыкант
пекарь	der Bäcker	baker	пешекче	пыжиськись
актер	der Schauspieler	actor	актер	актер
полицейский	der Polizist	policeman	полицейский	полицейской
программист	der Programmierer	programmer	программист	программист

Мы предлагаем вам стать участниками игры «Битва полиглотов». Сегодня вы попробуете выполнить задания, которые включают слова по теме «Профессии» на пяти языках. Надеемся, что вы справитесь с этими заданиями. При затруднениях вы можете обращаться к нашему мультилингвальному словарю. Удачи! ALLES GUTE!!!

Задания по теме «Berufe / Профессии»

1. Какое из слов лишнее в группе?
 А) *teacher, табиб, дышетись, учитель, der Lehrer*;
 В) *фотограф, туспуктись, baker, фотограф, der Fotograf*;
 С) *der Backer, пешекче, baker, пыжиськись, доктор*.
2. Выберите слово, которое подходит по смыслу:
 А) (der Journalist / der Musiker / der Polizist) *macht Musik*.
 В) (der Buchhalter / der Pilot / der Finanzier) *arbeitet in der Bank*.
 С) (der Kosmonaut / der Lehrer / der Ingenieur) *arbeitet in der Schule*.
3. Отгадайте название профессии. Заполните таблицу, используя названия отгаданной профессии на разных языках. Образец задания:
*В фирме прибыль он считает,
 Всем зарплату начисляет.
 И считать ему не лень
 Все налоги целый день, и т. д.*

Таблица 2 – Образец заполнения в таблице результатов третьего задания

Русский	Немецкий	Английский	Татарский	Удмуртский
<i>бухгалтер</i>	<i>der Buchhalter</i>	<i>accountant</i>	<i>хисапчы</i>	<i>лыдъясь</i>

4. Дополнительное задание. Ведущие – учащиеся 6-го класса, задавали вопросы на немецком языке по теме «Профессии». Игрокам нужно было догадаться, о чем идет речь, и ответить на вопрос на любом языке-«участнике» игры.

На рефлексивном этапе игры происходит завершение мероприятия. Участники и организаторы собираются вместе. Подводятся итоги. Участники обсуждают, что им помогало в выполнении заданий на каждой станции, какие трудности они испытывали. Ведущий рассказывает, что игра была нацелена на использование всех имеющихся у играющих знаний из разных языков во время игры, сравнение языков, быстрое переключение с языка на язык, выявление способов самостоятельного переноса имеющихся знаний (навыков, умений, компетенций) из одного языка в другой, повышение заинтересованности игроков в изучении новых языков, пр. Чтобы оценить, насколько игра способствовала решению этих задач, игрокам предлагается оценочный лист, который заполняет каждая команда после короткого совещания.

Таблица 3 – Образец оценочного листа со списком формируемых в процессе игры компетенций и метаязыковых стратегий

Компетенции	С такими заданиями у нас были сложности	У нас это получалось то успешно, то нет	У нас это легко получалось
Знание языков			
Знание культуры других стран (страноведение)			
Умение общаться с игроками и ведущими во время игры			
Умение выполнять задания, даже если не хватает знаний			

Умение сравнивать языки и культуры			
Умение переключаться с языка на язык			
Умение самостоятельно находить знания (с опорой на мультилингвальный словарь)			

Оценочные листы собираются и вывешиваются на среднюю часть доски. Ведущий в нескольких словах подводит общие итоги. В завершение игрокам предлагается дать эмоциональную оценку игры. На доске вывешен лист с надписью: *«Нам понравилась игра «Битва полиглотов».* У участников есть звездочки, которые им выдавались на станциях. С их помощью им нужно оценить, насколько игра им понравилась: 0 звездочек – все не понравилось, 1 звездочка – кое-что понравилось, 2 звездочки – было довольно интересно, 3 звездочки – отличная игра! Командиры групп после короткого совещания (1 минута) приклеивают звезды на этот лист. Ведущий подводит итоги эмоциональной оценки. Участникам выдаются сертификаты участников интерактивной игры «Битва полиглотов». Поздравления. Благодарности организаторам.

Заключение

Обобщение результатов заполнения оценочных листов участниками игры в МБОУ «Гимназия № 6 им. Г. Тукая» г. Ижевска показало, что, независимо от возрастной группы, наибольшие сложности фиксируются (по мере убывания затруднений): в умении переключаться с языка на язык, выполнять задания в ситуациях нехватки знаний, сравнивать, самостоятельно находить лингвистические затруднения и общаться с другими в инокультурных ситуациях. С большой долей вероятности, фиксируемые учащимися 4–7-го, 9-го классов, связаны с недостаточной актуализованностью метаязыковых стратегий в образовательном процессе. В целом, анализ проведенной интерактивной игры «Битва полиглотов» показал следующее:

1. Игра детям понравилась. Она оказалась доступной даже слабым ученикам. Все игроки испытали чувство равенства, увлеченности и радости, ощущение посильности заданий. В ходе игры они учились преодолевать свою стеснительность, учились обращаться за помощью к ведущим, друг к другу, к мультилингвальным словарям. Новые лексические единицы из языков, которые использовались во время игры, усваивались незаметно, хотя задачи запоминать представленную лексику не ставилось. Дети убеждались, что учить новый материал легче, если его сравниваешь с тем, что ты уже знаешь, переносишь сходное, известное на новый изучаемый материал.
2. Особый интерес вызвали задания, где нужно было догадаться, о чем идет речь, когда ведущие говорили на незнакомом или малознакомом языке. В ходе игры учащиеся многократно переключались с языка на язык, выполняя задания на основе мультилингвальных словарей. Поощрялось умение вступать в коммуникацию с ведущими на любом из известных игрокам языков, что является важным показателем сформированности многоязычной коммуникативной компетенции.
3. Наиболее трудным, но не менее интересным, оказалось задание со станции «Еда», где участникам игры предлагалось расставить слова на русском, английском, немецком, удмуртском и татарском языках в предложения в соответствии с правилами порядка слов в этих языках. Так как большинство детей не изучают немецкий и удмуртский языки, им пришлось проявить немало смекалки, лингвистической интуиции и способности к переносу имеющихся у них знаний о возможном порядке слов в утвердительном предложении. Таким образом, при выполнении практически всех заданий присутствовал элемент «лингвистических открытий», так поощряемый в мультилингвальной дидактике.

4. Выполнение большинства заданий участниками игры осуществлялось с помощью метода сравнения (сопоставительного метода). Данный метод обучения предполагает максимальное использование имеющихся у учащихся практических и теоретических знаний по родному и изучаемым иностранным языкам. Использование этих знаний помогает учащимся выявлять и сознательно усваивать, между какими явлениями (категориями) родного и иностранных языков наблюдается полное или частичное тождество, а также полное различие [Замалатдинов, 2017: 67], хотя в процессе игры сравнение проводилось не настолько системно.
5. Следует особо подчеркнуть полифункциональность игры. Как известно, полифункциональность – способность решать одновременно несколько задач образовательного поля, например, расширять кругозор, деклишировать сознание, развивать интеллект, воспитывать социально важные качества, развивать речь, прививать культуру общения и многое другое [Мазунова, 2016]. Как отмечалось выше, данная игра включала задания, обращенные к разным языковым уровням: на определение значений лексических единиц разных языков, смысла текста на незнакомом / мало-знакомом языке, задания на выявление лингвокультурологических особенностей разных стран мира, а также задания, направленные на общение на одном или нескольких языках, участвующих в игре. Все это в целом, на наш взгляд, отвечает признаку полифункциональности.
6. Следует отметить и междисциплинарность подобной игры, так как для ее осуществления требовалось подключение знаний, умений, навыков, компетенций, сформированных не только в ходе освоения языковых, но и других учебных дисциплин – географии, истории, литературы, изобразительного искусства, музыки и др.
7. Среди прочих особенностей проведенной мультилингвальной игры очевидны ее мультимедийность, т. е. возможность сопряжения игры с принт- и медиа-ресурсами, финансовая доступность, простота (правил игры) и универсальность (возможность использования в широком возрастном диапазоне, а также в любой ситуации – дома, в школе, в вузе, на вечеринке; в одиночку, парно, группами, в будни и праздники).

В завершение отметим, что предложенная мультилингвальная интерактивная игра «Битва полиглотов» являет собой, по нашему мнению, пример «полифункциональных, интерактивных, модульных познавательных-развивающих игр нового поколения» [Там же]. Создание развивающих образовательных игр такого типа может служить одним из способов преодоления узости и оторванности традиционного образования от живого, быстро меняющегося мира с его новыми задачами и возможностями.

Литература:

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: ИКАР, 2009. 448 с.
2. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 2001. 370 с.
3. Алферова Н. Г. Игра как средство обучения иностранному языку в неязыковом вузе // Опыт создания и реализации технологических инноваций в образовании: материалы междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 27 окт. 2017 г.). Чебоксары: Среда, 2017. С. 167–171.
4. Рамазанова В. Б. Формирование познавательной активности на уроках русского языка как неродного средствами игровых технологий // Известия Дагестанского государственного педагогического университета. Психолого-педагогические науки. 2011. № 2. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-poznavatelnoy-aktivnosti-na-urokah-russkogo-yazyka-kak-nerodnogo-sredstvami-igrovyyh-tehnologiy>.
5. Титова И. Н. Харевский А. А. Мультилингвальная настольная игра как средство подготовки юных экскурсоводов // Инновационные технологии в образовании и науке: материалы II междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 10 сент. 2017 г.). Чебоксары: Интерактив плюс, 2017. С. 179–182.

6. Мультилингвальная игра «Брейн-ринг» по теме «Праздники». [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.ug.ru/method_article/727.
7. *Language Squad*, <https://www.languagesquad.com>.
8. *Fifty Languages Game*, <https://www.50languages.com/games/>.
9. Щукин А. Н. Лингводидактический энциклопедический словарь. М.: АСТ. Астрель, Хранитель, 2006. 747 с.
10. Лapidус Б. А. Обучение второму иностранному языку как специальности. М.: Высшая школа, 1980. 173 с.
11. Бим И. Л. Концепция обучения второму иностранному языку (немецкий язык после английского). М.: Вентана-Граф, 1997. 30 с.
12. Барышников Н. В. Методика обучения второму иностранному языку в школе. М.: Просвещение, 2003. 157 с.
13. *Challenges of Multilingualism in Europe*. Bern: Linee, Institut für Sprachwissenschaft der Universität Bern, 2010, 62 p.
14. Назаренко Е. Б., Халявина Д. В. Ролевая игра на основе видеосюжета на уроках русского языка как иностранного // Научный результат. Педагогика и психология образования. 2016. Т. 2. N 1. С. 22–25.
15. Пассов Е. И. Урок иностранного языка в средней школе. М.: Просвещение, 1989. 223 с.
16. Черепанова Т. Б., Юйцин, Д. Лингвометодический потенциал использования игровых технологий при изучении русского языка как иностранного (на примере изучения фразеологических единиц в китайской аудитории) // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2017. N 10(187). С. 84–87.
17. Бодоньи М. А. Многоязычные и полиязычные технологии обучения многоязычию // Вестник Пятигорского государственного лингвистического университета. 2013. N 2. С. 132–135.
18. Cook, V. “The Changing L 1 in the L 2 User’s Mind.” *Effects of the Second Language on the First*. Clevedon, 2003, pp. 1–18.
19. Евдокимова Н. В. Концепция формирования многоязычной компетенции студентов неязыковых специальностей: автореф. дис. ... д-ра наук. Ставрополь, 2009. 43 с.
20. Малых Л. М., Жукова А. В. Модель мультилингвального образования в полиэтничном регионе (на базе общеобразовательного учреждения): коллективная монография. Ижевск: Изд-во Удм. гос. ун-та, 2016. 208 с.
21. Цирипиди О. А. Игра как метод обучения иностранному языку на младшем школьном этапе. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://pedsovet.org/forum/topic10947.html>.
22. Федотова Н. Л., Касаткина А. Ю. Фонетические игры при обучении иностранцев русскому произношению // *Educational Technology and Society*. 2016. N 2. С. 467–481.
23. Малых Л. М. Мультилингвальный словарь как средство формирования метаязыковой стратегии сравнения в процессе мультилингвального обучения // *Дидактика языков и культур: Проблемы, поиски, решения: коллективная монография по материалам междунар. науч.-метод. симпозиума «Лемпертовские чтения – XX» (11–12 апреля 2018 г.)*. Пятигорск, 2018. С. 162–168.
24. Зеленина Т. И., Буторина Н. В. Многоязычный словарь «Юный полиглот». Ижевск: Изд-во Удм. гос. ун-та, 2005. 39 с.
25. Замалетдинов Р. Р., Закирьянов К. З., Замалетдинова Г. Ф. Сопоставительное исследование разноструктурных языков: лингвометодический аспект // Вестник Татарского государственного гуманитарно-педагогического университета. 2017. N 2(48). С. 63–74.
26. Мазунова Л. К., Кудрявцева Е. Л., Пуляевская А. М. Игра и игровые технологии как обязательный инструмент и содержание образования длиною в жизнь // Доклады Башкирского университета. 2018. Т. 3. N 1. С. 152–156.

Malykh L. M.

Udmurt State University, Izhevsk, Russia

Zhukova A. V.

Izhevsk State Technical University, Izhevsk, Russia

MULTILINGUAL GAMES IN LANGUAGE EDUCATION: AN INTERACTIVE GAME “THE BATTLE OF POLYGLOTS”

Multilingual games are treated in the paper as a new type of educational games which are gaining more popularity as a result of a growing tendency towards studying several languages simultaneously. This tendency prevails in all spheres of education with all age groups of students. Considering the fact that multilingual games are a relatively new teaching instrument, it is difficult to observe them from any obvious theoretical grounds. There is no explicit definition or typology of such games to say nothing of their role in teaching foreign languages. The goal of this paper is to offer first basic principles of using multilingual games in a classroom: their working definition is introduced, the goals and functions as well as the methodology of their application into the teaching process are outlined. A new multilingual game “The Battle of Polyglots” developed by the authors of this paper is further presented. It was tested in a secondary school for bilingual Russian-Tatar speaking children who also study English and German. It is possible to conclude that such games aim first and foremost at molding a metalanguage competence which leads to the formation of a multilingual communicative competence. They are: switching between languages, doing some communicative tasks with languages which are not known to the students, comparing languages, self-education, communication in a new cultural setting, etc. Most general characteristics of multilingual games comprise the use of at least three but no more than five languages simultaneously including mother-tongues of the players, the focus on students’ cognitive development, interdisciplinarity, interactivity, multifunctioning, universality of implementation. However, such games can lead to a lot of mental stress, they require focused attention and the ability for a positive transfer from one language into another, as well as language flair. As a result, they can be introduced not earlier than with ten year old students and onwards. The best time to introduce multilingual games is after the students get acquainted with the second foreign language.

Key words: multilingual games, studying languages simultaneously, methodology of introduction of games in the classroom, interactive game the “Battle of Polyglots.”

About the authors:

Malykh Ludmila Mikhailovna, Candidate of Philology, Associate Professor in the Department of Romance, Second Foreign Language and Lingodidactics, Udmurt State University (Izhevsk, Russia); e-mail: ludmilamalykh@mail.ru, ORCID ID 0000-0001-7491-4305;

Zhukhova Anastasia Viktorovna, Candidate of Psychology, Associate Professor in the Department of Sociology, Izhevsk State Technical University (Izhevsk, Russia); e-mail: anzhu5@mail.ru.

References:

1. Azimov, E. G., Shchukin, A. N. *New Dictionary of Educational Terms and Notions*. Moscow, 2009, 448 p.
2. Stronin, M. F. *Educational Games at an English Lesson*. Moscow, 2001, 370 p.
3. Alferova, N. G. “Game as a Foreign Language Teaching Tool at a Non-Linguistic University.” *Opyt Sozdaniya i Realizacii Tekhnologicheskikh Innovacij v Obrazovanii*. Cheboksary, 2017, pp. 167–171.
4. Ramazanova, V. B. “Formation of Cognitive Activity with the Help of Games at the Lessons of Russian as a Non-Native Language.” *Izvestiya Dagestanskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*, no. 2, 2011, <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-poznavatelnoy-aktivnosti-na-urokah-russkogo-yazyka-kak-nerodnogo-sredstvami-igrovyyh-tehnologiy>.
5. Titova, I. N. Harevskij, A. A. “Multilingual Table Games as a Means to Prepare Young Guides.” *Innovacionnye Tekhnologii v Obrazovanii i Nauke*. Cheboksary, 2017, pp. 179–182.

6. *Multilingual Game "Brain-Ring" on the Topic "Holidays,"* http://www.ug.ru/method_article/727.
7. *Language Squad*, <https://www.languagesquad.com>.
8. *Fifty Languages Game*, <https://www.50languages.com/games/>.
9. Shchukin, A. N. *Linguodidactic Encyclopedic Dictionary*. Moscow, 2006, 747 p.
10. Lapidus, B. A. *Teaching a Second Foreign Language as a Specialty*. Moscow, 1980, 173 p.
11. Bim, I. L. *Theory of Teaching a Second Foreign Language (German after English)*. Moscow, 1997, 30 p.
12. Baryshnikov, N. V. *Methodology of Teaching a Second Foreign Language*. Moscow, 2003, 157 p.
13. *Challenges of Multilingualism in Europe*. Bern: LINEE, Institut für Sprachwissenschaft der Universität Bern, 2010, 62 p.
14. Nazarenko, E. B., Khalyavina, D. V. "Role Games Based on Video Clips at the Lessons of Russian as a Foreign Language." *Nauchnyj Rezul'tat. Pedagogika i Psihologiya Obrazovaniya*, vol. 2, no. 1, 2016, pp. 22–25.
15. Passov, E. I. *Foreign Language Lesson at a Secondary School*. Moscow, 1989, 223 p.
16. Cherepanova, T. B., Yujcin, D. "Linguistic and Methodological Potential of Using Games in the Process of Studying Russian as a Foreign Language." *Vestnik Tomskogo Gosudarstvennogo Pedagogicheskogo Universiteta*, no. 10(187), 2017, pp. 84–87.
17. Bodon'i M. A. "Multilingual and Polilingual Methods of Teaching Multilingualism." *Vestnik Pyatigorskogo Gosudarstvennogo Lingvisticheskogo Universiteta*, no. 2, 2013, pp. 132–135.
18. Cook, V. "The Changing L 1 in the L 2 User's Mind." *Effects of the Second Language on the First*. Clevedon, 2003, pp. 1–18.
19. Evdokimova N. V. *The Concept of Forming Multilingual Competence with Students from Non-Linguistic Universities*. Abstract of a PhD Dissertation. Stavropol, 2009, 43 p.
20. Malykh L. M., Zhukova A. V. *The Model of Multilingual Education in a Multiethnic Region*. Izhevsk, 2016, 208 c.
21. Tsiripidy O. A. Game as a Method of Teaching a Foreign Language in a Junior School, <https://pedsovet.org/forum/topic10947.html>.
22. Fedotova N. L., Kasatkina A. Ju. "Phonetic Games in the Process of Teaching Foreign Students Russian Pronunciation." *Educational Technology and Society*, no. 2, 2016, pp. 467–481.
23. Malykh L. M. "The Role of Multilingual Dictionaries in the Development of a Metalanguage Strategy of Comparison in the Process of Multilingual Education." *Didaktika Yazykov i Kul'tur: Problemy, Poiski, Resheniya*. Pyatigorsk, 2018, pp. 162–168.
24. Zelenina T. I., Butorina N. V. *Multilingual Dictionary "Young Polyglot."* Izhevsk, 2005. 39 p.
25. Zamaletdinov R. R., Zakir'anov K. Z., Zamaletdinova G. F. "Comparative Study of Typologically Different Languages." *Vestnik Tatarskogo Gosudarstvennogo Gumanitarno-Pedagogicheskogo Universiteta*, no. 2(48), 2017, pp. 63–74.
26. Mazunova L. K., Kudryavtseva E. L., Pulyaevskaya A. M. "Game and Game Technologies as an Indispensible Instrument and Content of Life-Long Education." *Doklady Bashkirskogo Universiteta*, vol. 3, no. 1, 2018, pp. 152–156.

УДК 811.512.145(470.46)(045)

Рубан Л. С.

Институт социально-политических исследований РАН, Москва, Россия

ЗАРУБЕЖНЫЙ И РОССИЙСКИЙ ОПЫТ ИЗУЧЕНИЯ НАЦИОНАЛЬНОГО ЯЗЫКА В ПОЛИЭТНИЧНОМ РЕГИОНЕ

В статье исследуется процесс гражданского и этнокультурного формирования школьной молодежи в полиэтничном регионе по результатам крупномасштабного лонгитюда (исследования, проводимого на одном и том же контингенте респондентов в течение длительного периода времени). Данные опросы проводятся с 1991 г. по настоящее время в г. Астрахани в школах с изучением татарского языка как обязательного предмета.