порождаемого высказывания и отбора подходящих по смыслу лексических единиц «когнитивные упростители» в большей мере склонны под новые правила подгонять уже известные правила.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Лебединский С.И. Стратегическая теория овладения русским языком как иностранным и стратегии обучения. Минск: БГУ, 2019. 423 с.

2. Переслегина Е.Р. Психолингвистические особенности усвоения иностранными студентами лексики и грамматики русского языка на основе сопоставления. Особенности механизма интерференции/транспозиции [Электронный ресурс] Код доступа: https.//super-inf.ru/view_helpstud.php?id=4246. Дата доступа: 27.05.2017.

3. Леонтьев А. А. Психолингвистические единицы и порождение речевого высказывания. М. : Наука, 1969. 308 с.

4. Ellis R. Understanding second language acquisition. Oxford, 1986.

5. Залевская А. А. Введение в психолингвистику : учебник. М. : Издат. центр Рос. гос. гуманитар. ун-та, 1999. 382 с.

6. Горелов И.Н. Избранные труды по психолингвистике. М.: Лабиринт, 2003. – 320 с.

7. Лурия А.Р. Язык и сознание. М. : Изд-во Моск. гос. ун-та, 1979. 320 с.

8. Selige H. On the nature and function of language rules in language teaching // TESOL. Quarterly. 1979. Vol. 16. P. 307-314.

9. Лебединский С.И. Стратегии понимания устной научной речи: экспериментальное исследование. Минск : Белорус. гос. ун-т, 2017. 328 с.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

В. А. Астапенко

Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь, astapenko.valentina@tut.by

В статье указывается на важность мотивации при изучении иностранными студентами русского языка; обращается внимание на роль преподавателя в процессе формирования устойчивой мотивации к изучению русского языка. Автор предлагает рассмотреть компьютерные дидактические игры как один из эффективных способов повышения мотивации обучающихся в процессе овладения русским языком. Также в статье приводятся примеры игровых упражнений, созданных с помощью компьютерной интерактивной платформы.

Ключевые слова: русский язык как иностранный; мотивация; компьютерная дидактическая игра; интерактивная платформа.

DIDACTIC COMPUTER GAMES IN THE LESSONS IN RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

V. A. Astapenko

Belarusian State University, 4, Niezaliežnasci Avenue, 220030, Minsk, Belarus, astapenko.valentina@tut.by

The article points out the importance of motivation in the study of Russian by foreign students; attention is drawn to the role of the teacher in the process of forming a stable motivation for learning

the Russian language. The author proposes to consider computer didactic games as one of the effective ways to increase the motivation of students in the process of mastering the Russian language. The article also provides examples of game exercises created using a computer interactive platform.

Keywords: Russian as a foreign language; motivation; computer didactic game; interactive platform.

Одной из приоритетных задач современной высшей школы в Республике Беларусь является экспорт образовательных услуг. Большинство высших учебных заведений Беларуси оказывает услуги по обучению иностранных граждан. Безусловно, лидером по количеству иностранных учащихся является Белорусский государственный университет. Несмотря на то, что в настоящее время все большую популярность набирают англоязычные программы для студентов и магистрантов, обучение на русском как одном из государственных языков Беларуси остается востребованным.

Изучение русского языка студентом-иностранцем становится неотъемлемым компонентом его обучения в вузах Беларуси. Система образования, возможно, более, чем другие сферы человеческой жизни, подвержена изменениям. Перед преподавателем русского языка как иностранного стоит важная цель, заключающаяся в постоянном поиске эффективных методов, приемов, форм обучения иностранных граждан. Пробудить интерес к изучению русского языка, к коммуникации на одном из самых сложных языков мира – весьма непростая педагогическая задача.

Общеизвестным является тот факт, что мотивация играет немаловажную роль в процессе изучения иностранного языка, как и в любой другой деятельности человека. В толковом словаре Д.И. Ушакова мы находим такое определение: «Мотив – это побудительная причина, повод к какому-нибудь действию». Мотив – это стимул, который заставляет человека совершать определенные действия ради удовлетворения своих потребностей. По определению Н.И. Конюхова, «мотивация – совокупность стойких мотивов, побуждений, определяющих содержание, направленность и характер деятельности личности, ее поведения» [1].

К сожалению, не все студенты, прибывшие в Беларусь с целью получения высшего образования, имеют стойкую мотивацию к изучению языка, да и к обучению в целом. В процессе формирования устойчивой мотивации к изучению русского языка у студентов-инофонов именно преподаватель играет важную роль. От профессионализма, компетентности, опыта, педагогического мастерства и творческого подхода преподавателя к образовательной деятельности зависит эффективность и результативность сложного когнитивного процесса овладения иностранцем русским языком, именно преподаватель в силах сделать этот процесс интересным и увлекательным.

Если преподаватель умеет убедить студента в необходимости упорного труда и интенсивной работы, устанавливает добрые, располагающие к общению на русском языке отношения на учебном занятии и вне его, использует на уроке разные методы, формы, приемы работы, то такой преподаватель способен стимулировать обучающихся к изучению русского языка. Преподаватель является не

только организатором учебного процесса, но и соучастником его, стремится строить этот процесс как диалог студента с познаваемой им реальностью, с другими людьми, как обогащение его личностного опыта. Также преподаватель должен понимать важность формулировки четких установок в изучении языка: для чего выполняется тот или иной вид заданий на занятии. Не менее важно умение объяснять трудности, возникающие в процессе овладения языком. Кроме того, следует убедить обучающихся в важности овладения русским языком для успешного процесса обучения в вузе и, возможно, профессиональной деятельности.

Эффективным средством повышения мотивации к изучаемому языку является применение преподавателем на занятии элементов игровых технологий. Использование разнообразных обучающих игр и воображаемых ситуаций общения способствует формированию положительных взаимоотношений между русским языком как иноязычным средством коммуникации и теми, кто этот язык изучает. Применение игровых форм организации занятия обладает рядом преимуществ: играет роль сильного мотивационного фактора при формировании умений устной и письменной речи; мобилизует скрытые внутренние резервы и возможности учащегося; позволяет успешно привлекать и эффективно удерживать внимание обучающихся; развивает творческое воображение студентов и дает возможность обогатить их социальный опыт. Таким образом, игра на занятии позволяет максимально использовать все средства воздействия на личность иностранного студента.

Выбирая игру в качестве элемента учебного занятия, преподаватель может реализовать различные педагогические цели и задачи. Посредством игры можно не только развить различные компетенции у обучающихся, но и облегчить учебный процесс, сделать более эффективным усвоение материала. К вопросу применения игры в образовательном процессе обращались многие исследователи: Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин. Значимость игровой деятельности в обучении русскому языку как иностранному отмечали такие специалисты, как Н.Л. Шибко, Л.С. Крючкова, Н.В. Мощинская, Н.Б. Битехтина и др. Так Д.Б. Элькониным обозначены следующие важные функции игры:

- средство развития мотивационно-потребностной сферы;
- средство познания;
- средство развития умственных способностей обучающихся;
- средство развития произвольного поведения [2].

С помощью игры на уроке русского языка преподаватель обеспечивает естественную необходимость многократного повторения обучающимися языкового материала, создает психологическую готовность студентов к речевому общению, тренирует учащихся в выборе нужного речевого варианта.

В методической литературе представлены классификации игр по различным основаниям:

- учебные цели и задачи;
- форма проведения;
- продолжительность;

- количество участников;
- степень сложности [3].

По цели и содержанию игры подразделяются на языковые, речевые и игры для общения. Игровые некоммуникативные задания используются для усвоения, отработки языковых форм, лексики, речевых моделей, а также для формирования речевых механизмов.

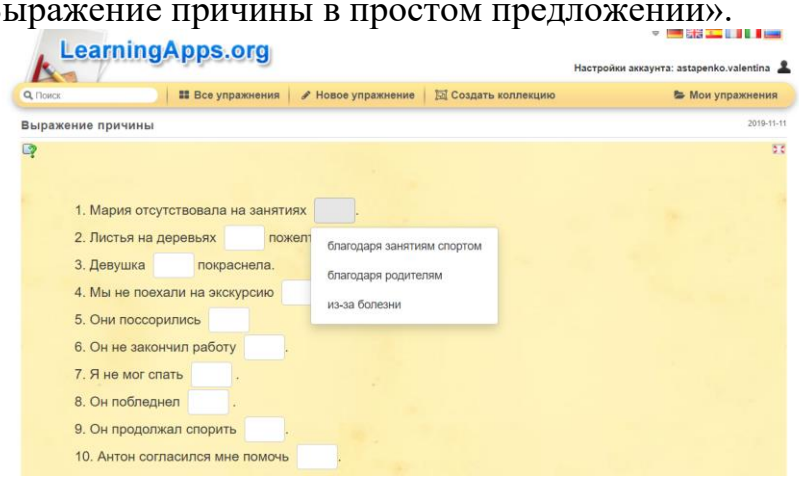
В настоящее время преподаватель РКИ имеет возможность создавать игровые задания посредством большого количества сервисов, которые предоставляет сеть Интернет. Данные платформы не только облегчают работу преподавателя, помогают ему подготовить интересные упражнения для знакомства с новой темой, организовать контроль качества усвоения учебного материала, но и позволяют создать эффективную обратную связь, необходимую для того, чтобы учащиеся могли самостоятельно повторить изученный материал, оценить уровень своих знаний по теме.

Универсальным сервисом для конструирования интерактивных заданий является Learning Apps, который позволяет создавать различные упражнения, позволяющие в игровой форме проверить и закрепить знания студентов по различным грамматическим, лексическим, фонетическим темам. Данное приложение позволяет создавать интерактивные упражнения тем, кто имеет минимальные навыки работы с компьютером. В качестве образцов можно использовать упражнения, созданные ранее другими пользователями, изменив их под цели своего занятия.

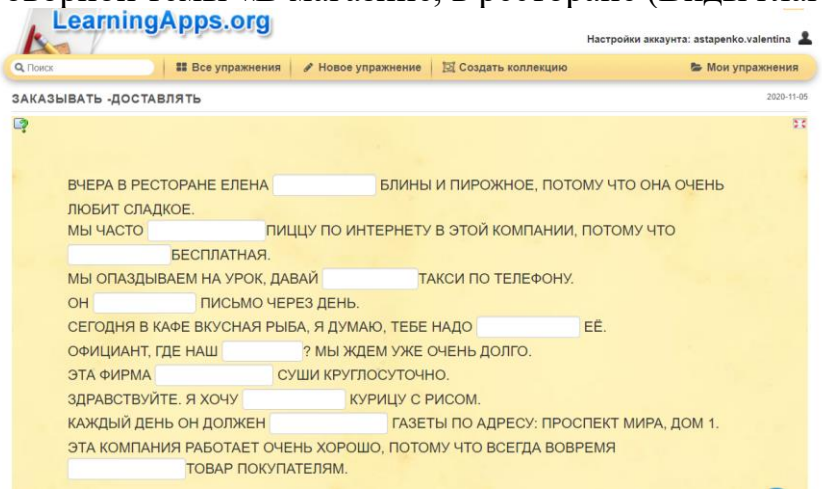
Сервис позволяет подготовить задания разного типа: кроссворды, викторины с выбором правильного ответа, задания на развитие памяти, на установление соответствия и др. Выполняя данные задания, студенты имеют возможность проверить собственные знания без сравнения с одногруппниками, т. е. отсутствует соревновательный момент, и каждый может работать в собственном темпе. Такой вариант идеален в качестве домашнего задания, но, к сожалению, сервис не дает преподавателю возможности оценить качество выполненной работы, потому что информирует только о выполнении или невыполнении предложенного задания.

Эффективным для изучения грамматических тем является модуль «Заполни пропуски». Данный модуль предлагает два варианта выполнения задания:

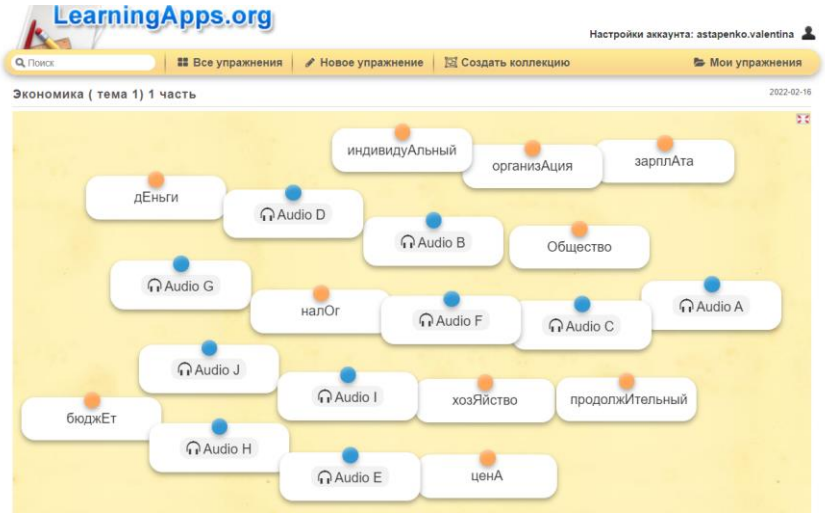
1. Выбрать правильный вариант из предложенных. Например, при изучении темы «Выражение причины в простом предложении».



2. Самостоятельно вписать слово в нужной форме. Данный вариант является самым сложным для иностранных студентов, потому что слово нужно вписать без грамматических ошибок и определенным шрифтом. Например, при закреплении разговорной темы «В магазине, в ресторане (Виды глаголов)».



Модуль «Найди пару» помогает закрепить и проверить знания лексики по любой теме, в том числе, и по текстам по специальности. Например, при изучении темы «Экономика. Экономическая теория» можно предложить вариант упражнения, где звучащие слова специальной лексики необходимо соединить с напечатанными.



Выполнение подобных игровых дидактических заданий способствует повышению мотивации студентов к изучению неродного языка.

Использование дидактических компьютерных игр на занятиях по РКИ помогает преподавателю сделать учебным материал наглядным, доступным и креативным. Компьютер или телефон применяется на уроке в образовательных целях вместо учебника и дает возможность использовать различные типы файлов (видео, аудио, графических и др.). Также студент может повторять изучаемый материал нужное количество раз, тем самым повышая эффективность усвоения знаний. Яркость, красочность, простота использования, высокая скорость проверки ответов – все это облегчает работу преподавателя. Однако не стоит

забывать, что живое общение преподавателя со студентами не смогут заменить ни виртуальные игры, ни интерактивные задания.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Конюхов Н. И. Прикладные аспекты современной психологии: термины, законы, концепции, методы. М. : Макцентр, 1994. 182 с.
2. Эльконин Д. Психология игры . М.: Владос, 1999 г. 360 с.
3. Деркач А. А. Педагогическая эвристика: Искусство овладения иностранным языком: научное издание. М. : Педагогика, 1991. 224 с.

ЯЗЫК БЕЛОРУССКОЙ ГОРОДСКОЙ РЕКЛАМЫ НА УРОКАХ РКИ (ПОДСТУПЫ К ТЕМЕ)

Е. О. Бобровская

Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4,
220030, г. Минск, Беларусь helli111@mail.ru

В статье приводится подробная классификация белорусских объявлений по сочетанию нескольких языков и форм письменности, а затем предлагаются разные способы работы с рекламными объявлениями, приводятся примеры как единичных упражнений, так и комплексов заданий.

Ключевые слова: виды речевой деятельности; рекламные объявления; РКИ; система упражнений; формы письменности.

THE LANGUAGE OF BELARUSIAN CITY ADVERTISING IN THE LESSONS OF THE RFL (APPROACHES TO THE TOPIC)

A. A. Babrouskaya

Belarusian State University, Niezaliežnasci Avenue, 4
220030, Minsk, Belarus, helli111@mail.ru

The article provides a detailed classification of Belarusian ads according to the combination of different languages and forms of writing, and then offers different ways of working with advertisements, gives examples of both single exercises and task complexes.

Keywords: forms of writing; types of speech activity; advertisements; Russian as a foreign language; system of exercises.

Методисты, занимающиеся вопросами преподавания русского языка как иностранного, абсолютно обоснованно предлагают включать в процесс обучения оригинальные тексты уже на начальном этапе, определяя текст как ведущую единицу обучения при коммуникативном подходе. Объявления, в том