

умений, необходимых для адекватного поведения студента в условиях другого лингвокультурного сообщества.

Нужно также обратить внимание на ошибки, отражающие процесс инкультурации студентов. Эти ошибки показывают незнание необходимой страноведческой информации, социально-бытового уклада, знаний из области истории и культуры: *Мы зашли в столовую и выпили супа. Я купил килограмм молока.* Эти речевые ошибки являются результатом переноса страноведческих знаний студента из китайской традиции в русскую.

В заключение нужно обратить внимание, что за пределами данной статьи остались как минимум два аспекта изучения речевых ошибок – лингвокогнитивный и лингводидактический. Однако же и вышесказанное позволяет сделать вывод о том, что речевые ошибки помогают судить о сходстве и различии национальных картин мира представителей двух контактирующих культур (в данном случае китайской и русской), и дают возможность представить степень сформированности вторичной языковой компетенции у студентов, выявить успешность/неуспешность обучения, определить скорость усвоения материала, разработать методику преодоления речевых ошибок с учетом национальной специфики контингента.

Библиографические ссылки

1. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность. Издание 7-е. М.: Издательство ЛКИ, 2010.
2. Бондарко А. В. Грамматическое значение и смысл. Л.: Наука. 1978..
3. Беляева Е. В. Речевая ошибка и тип языка // Теоретические и прикладные аспекты межкультурной коммуникации: сб. статей. Красноярск, 2003.

РОЛЬ ИГРОВЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

В. С. Тихонович

*Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4,
220030, г. Минск, Беларусь, nika-mail777@yandex.ru*

В статье рассматривается систематизация и категоризация игровых технологий, используемых на занятиях по русскому языку как иностранному для развития языковой, коммуникативной, лингвокультурной и профессиональной компетенций студентов.

Ключевые слова: русский язык как иностранный; методика преподавания русского языка; профессионально ориентированное обучение; игра; игровые интерактивные технологии; игровые методы обучения.

THE ROLE OF INTERACTIVE GAMING TECHNOLOGIES IN RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE CLASSES

V. S. Tikhonovich

*Belarusian State University, 4, Niezaliežnasci Avenue,
220030, Minsk, Belarus, nika-mail777@yandex.ru*

The article discusses the systematization and categorization of gaming technologies used in classes on Russian as a foreign language for the development of linguistic, communicative, linguocultural and professional competencies of students.

Keywords: Russian as a foreign language; methods of teaching the Russian language; professionally oriented learning; game; interactive game technologies; game teaching methods.

В эпоху активного развития международного сотрудничества возросла роль русского языка как иностранного в системе высшего образования. Русский язык в данной ситуации выступает инструментом формирования профессиональной компетентности, успешное овладение языком является условием подготовки высококвалифицированных специалистов. С целью выработки профессиональной иноязычной компетенции осуществляется решение следующих задач: формирование профессионального словарного запаса (тезауруса), развитие необходимых навыков и умений в устной и письменной профессиональной коммуникации, обучение навыкам создания и редактирования текстов профессионального назначения, чтения учебно-научной литературы по специальности.

В процессе выработки речевых компетенций, необходимых для овладения иностранным языком в рамках профессионально ориентированного обучения, нередко возникают трудности, связанные со снижением учебной мотивации, сложностью в переносе языковых навыков на реальные речевые ситуации, что может быть обусловлено использованием в учебном процессе только традиционных методов обучения. Организация наиболее продуктивной структуры учебного процесса, а также создание благоприятного для коммуникации психологического климата является важной задачей, решению которой способствует применение инновационных форм занятий, направленных на стимулирование активной деятельности обучающихся. В этом смысле нетрадиционные методики, сопряженные с игровыми интерактивными технологиями, обеспечивают интенсификацию и оптимизацию процесса формирования иноязычной профессиональной компетенции.

Идее включения игровых элементов в обучение в последнее время уделяется все больше внимания. Как известно, игры используются для

привлечения обучающихся путем предоставления проблемы и погружения их в среду. В связи с тем, что мотивация и вовлеченность в активную учебную деятельность являются ключевыми факторами достижения успеха в образовательном процессе, потенциал игровых технологий с точки зрения их интеграции в образовательный контекст весьма существен. Игры имеют ряд характеристик, которые делают их привлекательными с педагогической и методической точек зрения. В силу своей занимательности они вовлекают в учебный процесс всех обучающихся, способствуют активному взаимодействию и повышению учебной мотивации. Кроме того, они обеспечивают необходимую для эффективного обучения интерактивность (моментальную обратную связь), что делает игры привлекательными для студентов, наблюдающих результат учебной деятельности «здесь и сейчас». Успешная интеграция игровых технологий, принципов и приемов в учебный процесс создают комфортные условия обучения и способствует повышению эффективности лингвистического образования.

Не менее важный аспект, на который следует обратить внимание, заключается в необходимости наполнения игровой деятельности прагматически актуальным содержанием, отражающим профессионально ориентированные запросы обучающихся. Интерактивные игры направлены на взаимодействие обучающихся друг с другом (деловые, ролевые, имитационные). Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную адаптированную форму активных методов. Суть интерактивного обучения состоит в вовлечении каждого обучающегося в учебный процесс, в рефлексии учебной деятельности и ее результатов всеми участниками коммуникации «здесь и сейчас».

Понятие «игровые интерактивные технологии» обобщает целую группу методов и приемов организации педагогического процесса, реализуемых в форме игры с образовательными целями. Игровые технологии здесь понимаются более широко, нежели технологии интерактивные, так как «не всякая игра обладает потенциалом интерактивности» [1, с. 19]. В рамках профессионально ориентированного обучения игровые интерактивные технологии обладают высокой дидактической эффективностью, активизируют речемыслительную деятельность и решают задачу выработки профессиональной иноязычной компетенции, а также обеспечивают интересную, увлекательную организацию учебной работы, учитывающей личностные и профессиональные особенности будущих специалистов [2].

К основным принципам использования игровых интерактивных технологий можно отнести: систематичность (использование игровых заданий на протяжении всего обучения с целью повторения лексического и

грамматического материала); тематическая целесообразность (содержание игры должно быть соотнесено с изучаемым материалом); сознательность и активность (обучение должно представлять собой двусторонний процесс, при котором используется индивидуальная, групповая и коллективная форма работы); нацеленность на креативность (необходима реализация творческого подхода к игровой деятельности со стороны каждого участника учебной коммуникации). В обучении РКИ игровые интерактивные технологии способствуют решению многих коммуникативных задач [3], позволяют моделировать конкретные ситуации общения (ролевые игры, проекты), что готовит обучающихся к взаимодействию в социальной среде, коммуникации. Игровые задания предполагают «разнообразные виды (внутригрупповые, межгрупповые) активности обучающихся, которые являются решающим условием игровой эффективности взаимодействия» [4, с. 136]. Грамотное использование игровых технологий дает преподавателю возможность достигать планируемого результата с максимальной точностью, однако нужно учитывать и личность самого преподавателя, его культуру, профессионализм, педагогическое мастерство.

В данной статье предлагается типология игр, соотнесенных по целевому назначению, актуальных на уроках РКИ при профессионально ориентированном обучении:

1. лингвистические игры, способствующие формированию и развитию собственно языковой компетенции: идентификация звукобуквенных комплексов («фонетические» игры); выстраивание словообразовательных цепочек («словообразовательные» игры); подбор синонимов / антонимов, подбор единиц для верного установления возможностей лексической сочетаемости («лексические» игры); установление морфологических особенностей слова, восстановление структуры предложения или реконструкция синтаксических единиц («грамматические» игры);
2. ролевые игры, нацеленные на развитие коммуникативной компетенции (участие в заданных коммуникативных ситуациях);
3. игры с лингвострановедческой, лингвокультурной составляющей, направленные на развитие лингвокультурной компетенции;
4. «креативные» игры, способствующие развитию профессиональной креативности (например, игры-проекты).

Использование игровых ситуаций на начальном этапе изучения русского языка как иностранного предоставляет возможность сформировать у иностранных студентов интерес к русскому языку, а также целенаправленно осуществлять личностно ориентированный подход к обучению (игровые ситуации создают позитивное отношение к изучению языка, стимулируют самостоятельную речевую деятельность). На начальном этапе обучения русскому языку как иностранному следует уделять больше вни-

мания правильному артикулированию звуков. Учебная цель фонетической игры состоит в том, чтобы обучающиеся правильно произносили звуки и могли идентифицировать их в речевом потоке; также важна и постановка интонирования. На начальном этапе обучения русскому языку как иностранному, как правило, фонетические игры используются регулярно и постепенно переходят от уровня слов, предложений и рифмовок к скороговоркам, стихам, песням. Грамматические и лексические игры направлены на употребление тех речевых образцов, которые содержат те или иные трудности. Обучающийся учится применять знания на практике, создавать естественную ситуацию для употребления грамматических конструкций в естественных ситуациях общения, расширяется словарный запас.

Игра как форма обучения уместна не только на начальном, но и на последующих этапах обучения. Так, на старшей ступени обучения активное развитие получают чтение, монологическая и письменная речь, увеличивается словарный запас. Ведущим видом речевой деятельности обучающихся становится межличностная коммуникация.

Игровая деятельность обладает постоянной технологической схемой:

1. Этап подготовки, в который входит разработка сценария, составление плана игры и характеристика ролей.
2. Этап объяснения игры, ее режима, постановки проблемы, а также знакомство с раздаточным материалом.
3. Этап проведения игры.
4. Этап рефлексии: оценка и самоанализ; выводы и рекомендации.

Результаты исследования показывают, что регулярное использование игровых технологий в процессе изучения русского языка как иностранного помогает добиваться прочного усвоения языкового и речевого материала при возникновении дефицита учебного времени; при этом обеспечивается разнообразие видов учебной деятельности и форм общения. Появляется возможность разгрузить произвольную память обучающихся за счет перевода учебной информации на произвольный режим тренировки, в оптимальные сроки вырабатывать у учащихся темп речи, близкий к среднему темпу речи носителей языка. Игровые технологии значительно увеличивают объем проработанного на занятии грамматического и лексического материала, интенсифицируют его усваивание, повышают качество образовательного процесса, помогают сформировать навыки и умения адекватных коммуникативных действий в социально значимых ситуациях речевого общения с использованием лингвистических и культурологических знаний [5, с. 311].

Как показывает практика, игры помогают не только повысить качество успеваемости и расширить лексический запас обучающихся, но и способствуют развитию личностного и творческого потенциала, развивают самостоятельность. Учебные игры развивают мышление, память, во-

ображение, стимулируют творческие способности. Использование игр на занятиях и во внеаудиторной работе положительно влияет на качество обучения, повышая его эффективность.

Таким образом, большим преимуществом использования игровых интерактивных технологий является развитие в процессе выполнения заданий творческих способностей обучающихся, положительное воздействие на психоэмоциональный фон, поддержание интереса, формирование интеллектуального потенциала и накопление профессионально значимых навыков, что впоследствии обеспечит активную творчески осознанную самостоятельную деятельность. Использование представленной в данной статье типологии игровых интерактивных технологий на занятиях по РКИ в системе профессионально ориентированного обучения позволяет эффективно формировать профессиональную иноязычную компетенцию будущих специалистов.

Библиографические ссылки

1. Конышева А. В. Игровой метод в обучении иностранным языкам. СПб.: КАРО, 2008. 192 с.
2. Коробова Е. В., Кардович И. К., Дубова О. В. Игровые технологии в преподавании иностранного языка как одно из средств выработки профессиональной иноязычной компетенции // Гуманитарное образование в экономическом вузе. М.: Рос. эконом. ун-т, 2017. Т. 1. С. 176-183.
3. Дзюба Е. В., Массалова А. Э. Психолого-педагогические, социокультурные и методические основы преподавания русского языка как неродного/иностранного // Филологический класс. 2017. № 49. С. 41-47.
4. Чернышенко О. В. Игровые технологии как лингводидактическое средство при обучении РКИ // Казанский педагогический журнал. 2016. № 6. С. 136-140.
5. Батраева О. М. Игровые технологии как средство активизации учебного процесса при формировании коммуникативной и социокультурной компетенций // Теория и практика образования в современном мире: материалы междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, февраль 2012 г.). СПб.: Реноме, 2012. С. 311-314.

КОРОТКИЙ МЕТР В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ: НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМА «НА МОСТУ»

Т. А. Храмченко

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

В статье рассматриваются особенности обучения русскому языку в иностранной аудитории посредством неадаптированного видеоматериала, а также представлена методическая разработка к короткометражному фильму «На мосту».

Ключевые слова: мультимедиа; РКИ; аутентичные короткометражные фильмы.