

Селиванова А.А.

Кафедра белорусского и русского языков

Игровые технологии в процессе обучения РКИ

Одной из актуальных проблем современной методики преподавания, как в общеобразовательных учебных заведениях, так и в высших учебных заведениях является применение игровых технологий в процессе преподавания изучаемых дисциплин. Актуальность данной проблемы вызвана целым рядом факторов. Во-первых, интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у студентов интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Эффективным средством решения этой задачи являются игры.

Во-вторых, одной из наиболее важных проблем в преподавании является обучение устной речи, создающей условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального обучения, что повышает мотивацию к изучению предмета. Вовлечение учащихся в устную коммуникацию может быть успешно осуществлено также в процессе игровой деятельности.

Иностранцы студенты, не являясь носителями русского языка, сталкиваются с трудностями в понимании языковой системы на разных уровнях. Применение современных эффективных методов решения данных затруднений обусловлено необходимостью формирования коммуникативной и профессиональных компетенций у студентов. Использование игровых технологий в данном случае упрощает задачу – они «активизируют познавательные процессы учащихся», «создают вполне естественные ситуации общения в аудитории», упрощая понимание и запоминаясь, что даёт возможность будущим преподавателям транслировать опыт, приобретённый в собственном обучении.

Н.Б. Битехтина даёт следующие определения: «Игра – это деятельность, свойственная людям с рождения до старости, деятельность, через которую человек познаёт мир», «Игра – предварительная тренировка перед серьёзным делом, которое предстоит человеку в жизни», «Игра-это способ реализации и самосознания личности в недостижимо широком для реальной жизни спектре ситуаций», «Игра – это узнавание и испытание себя», «Игра – необходимая часть культуры».

Игра – это упражнение во взаимодействии с людьми в разнообразных социальных контекстах и ролях, осуществляемых с помощью различных инструментов, в том числе языка.

В данном докладе предлагается типология игр, соотнесенных по целевому назначению и 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 и под. («лексические» игры); установление морфологических особенностей слова, восстановление структуры предложения или реконструкция синтаксических единиц и под. («грамматические» игры);

2) ролевые игры, нацеленные на развитие коммуникативной компетенции (участие в заданных коммуникативных ситуациях);

3) игры с лингвострановедческой и лингвокультурной составляющей, направленные на развитие лингвокультурной компетенции;

4) «креативные» игры, способствующие развитию профессиональной креативности (например, игры-проекты).

Как показывает опыт использования игровых технологий на занятиях, игры способствуют не только повышению качества успеваемости и обогащению лексического словаря учащихся, но и развитию личностного творческого потенциала обучающихся, умения принимать самостоятельные решения, расширению кругозора, формированию личной ответственности за результат труда. Благодаря играм активизируются все познавательные процессы учащихся: развиваются память, мышление, воображение, творческие способности. Игры обогащают язык и закрепляют запас слов учащихся, способствуют решению определённых учебно-воспитательных задач по обучению иностранному языку.

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.

Список использованной литературы

1. Азарина Л.Е. Игры на уроках РКИ // Вестник ЦМО МГУ, 2009, № 3. – С. 102 – 109.
2. Битехтина Н.Б., Вайшноре Е.В. Игровые задания на занятиях по русскому языку как иностранному // Живая методика. М., 2009. С. 64-96.
3. Будакова, О. В. Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка / О. В. Будакова. — Текст : непосредственный // Педагогическое мастерство : материалы I Междунар. науч. конф. (г. Москва, апрель 2012 г.). — Москва : Буки-Веди, 2012. — С. 152-154.
4. Николенко, Л.А. Игры в педагогическом процессе. Методические рекомендации /Л.А.Николенко. - М.:Просвещение,1997.- 26.
5. Чернышенко О. В. Игровые технологии как лингводидактическое средство при обучении РКИ // Казанский педагогический журнал. — 2016. — № 6. — С. 136-140.
6. Llorens A., Verbegal-Mirabent J. & Llinàs-Audet X. Aligning professional skills and active learning methods: an application for information and communications technology engineering // European Journal of Engineering Education. — 2004. — Vol. 42, Iss. 4. — P. 382-395. — DOI: <https://doi.org/10.1080/03043797.2016.1189880>.