

ное образование, 1998. – 256 с.

6. Сердюкова, О. Методическая система обучения монологическому высказыванию на темы специальности в группах иностранных студентов медицинского профиля с учетом когнитивных стилей учащихся [Электронный ресурс]. / О. Сердюкова.– Режим доступа : <https://pandia.ru/text/78/231/49321.php> . Дата доступа : 15.09.2019.

## USE OF ACTIVE LEARNING METHODS IN TEACHING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

**Mishonkova N.A.**

*Grodno State Medical University*

*Belarus, Grodno*

Modern active and interactive teaching methods activate and develop cognitive and creative activity of students, form professional competencies. Modern teaching methods are aimed at activating the educational process, thinking, involving students in the process of acquiring knowledge.

*Keywords: active teaching methods, professional and general cultural competencies, strategies.*

## СОВРЕМЕННЫЕ МЕТОДЫ АКТИВИЗАЦИИ ФОРМИРОВАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ

**Моргунова Н.С., Приходько С.А.**

*Харьковский национальный автомобильно-дорожный университет*

*Украина, Харьков*

В статье рассмотрены педагогические условия использования учебных игр как метода активизации формирования языковой профессиональной компетентности иностранных студентов. Анализируются пути внедрения игровых технологий, особенности их применения в иностранной студенческой аудитории. Обосновывается, что содержание учебных игр должно иметь профессиональную направленность, поскольку знание языка обучения является необходимой составляющей профессиональной компетентности будущего специалиста.

*Ключевые слова: учебная игра, речевая деятельность, иностранные студенты.*

Современная педагогическая парадигма предполагает создание системы образования, ориентированной на творческий и развивающий характер педагогического процесса, определяет интерес к проблеме построения такого процесса обучения иностранным языкам, в котором главный акцент делается на развитие у студентов профессионально значимых компетенций. Достижение иностранными студентами таких эффективных результатов при изучении языка обучения во многом определяется выбором активных методов и форм обучения, организующих творческую и самостоятельную деятельность студентов, предполагает вклю-

чение элементов проблемности, научного поиска.

Цель языковой подготовки иностранных студентов в университете – формирование у них профессиональной коммуникативной компетентности, развитие языковой, речевой, социокультурной, компенсаторной и учебно-познавательной компетенций как её составляющих. Одним из наиболее перспективных путей достижения этого является использование в процессе обучения языку профессионального общения игровых обучающих технологий.

Подчеркивая роль и результативность внедрения учебной игры в процесс обучения студентов иностранному языку, Н. Гальскова и Н. Гез определяют её как «модель взаимодействия партнеров по общению в обстановке имитационных условий будущей профессиональной деятельности, в ходе реализации которой участники игры развивают и совершенствуют профессионально-ориентированные умения» [1, с. 21]. Мотивация игровой деятельности в процессе обучения, как утверждает И. Кулиш, «обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревнования, удовлетворением потребности студентов в самоутверждении, самореализации» [4, с. 57]. Исследователи предлагают рассматривать учебную игру как социально-педагогическое явление. Так, Л. Голубничая видит главное отличие игры от продуктивной деятельности в том, что «игра ориентирована на фактический процесс, а не на результат как деятельность. Однако при изучении иностранного языка важен именно процесс, поскольку он отражает развитие речевых навыков, происходящее во время учебной игры, и должен быть результатом обучения иностранному языку» [2, с. 20].

Учебная игра в процессе обучения иностранному языку выполняет несколько важных функций: побудительную (вызывает интерес к изучению языка); мотивационную (мотивирует и стимулирует учебную познавательную деятельность студентов); обучающую (способствует формированию и развитию навыков владения иностранным языком в конкретной ситуации общения); развивающую (развивает внимание, восприятие, воображение и другие психические качества); воспитательную (влияет на личность студента, расширяет его кругозор и развивает мышление, творческую активность и др.); ориентировочную (учит ориентироваться в конкретной ситуации и выбирать необходимые вербальные и невербальные средства общения); компенсаторную (компенсирует отсутствие или недостаток практики, приближает учебную деятельность к условиям владения иностранным языком в реальной жизни); релаксационную (снимает эмоциональное напряжение, вызываемое нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении языку).

Использование учебной игры в обучении иностранных студентов языку профессионального общения требует соблюдения определенных педагогических условий: создание комфортной учебной среды, способствующей формированию у студентов мотива и желания высказаться; постепенное усложнение учебной игры в рамках изучения одной темы; учет особенностей построения учебной игры в речевой учебной ситуации на основе психических процессов; актуализация субъектной позиции личности студента и формирования ценностного отношения к

изучению иностранного языка.

Учебные игры как современный метод активизации формирования языковой профессиональной коммуникативной компетентности иностранных студентов активно используется в процессе языковой подготовки иностранных студентов в Харьковском национальном автомобильно-дорожном университете. Как показывает опыт, процесс обучения с использованием игры как учебной технологии характеризуется определенными особенностями. Это максимальное приближение моделируемых на занятии ситуаций к реальным условиям общения; сочетание теоретических знаний с практической деятельностью; формирование практических умений; обеспечение заинтересованности студентов в приобретении знаний, что осуществляется за счет содержательной природы самой игровой ситуации; самостоятельность участников обучения, потому что студенты сами принимают решение, выбирают стратегию и тактику поведения; достижение высокой интенсивности интеллектуальной работы; изменение характера взаимоотношений студента с преподавателем, поскольку студент играет активную роль в обучении («субъект-субъектные» отношения, являющиеся основой профессионально-личностного развития); учебное сотрудничество; развитие практических навыков работы в коллективе; усиление мотивации учения, самооценка результатов своей деятельности в условиях игровых действий, поскольку принятое игровым решением основано на его собственном опыте.

Особенно эффективным является использование учебной игры в языковой подготовке иностранцев на таких занятиях, где студентам нужно решить гипотетическую профессиональную ситуацию. Генерируя собственные идеи и используя при этом иностранный язык как язык специальности, студенты лучше усваивают материал, приобретают профессиональный опыт, овладевают навыками иноязычного общения.

Способность игры проиллюстрировать действие определенного языкового явления, возможность сразу же испытать его на практике, а в случае неуспеха повторить его еще до полного овладения им, оправдывают применение учебных игровых технологий и как средства наглядности, и как упражнения. В процессе учебной игры при обучении иностранному языку во взрослой аудитории, по мнению Г. Китайгородской [3, с. 13], студенты освобождаются от страха ошибки, группа объединяется единой деятельностью, создается благоприятный климат общения, группа превращается в субъект учебного процесса. Получение определенного результата в процессе решения игровой задачи, связанное с успехом или неудачей, заставляет студента-участника игры мгновенно реагировать на ситуацию и, в случае необходимости, менять стратегию и тактику. Решение игровой задачи требует от студента актуализации полученных знаний, навыков и умений, дает возможность продемонстрировать все, чему он научился за определенный период. Таким образом, игра для студента является также своеобразным средством отчета, оправдывает ее применение в качестве контрольной или зачетной работы.

Содержание учебных игр, безусловно, должно соответствовать программе

учебной дисциплины, учитывать потребности и интересы самого студента, иметь профессиональную направленность, поскольку язык является для иностранного студента средством овладения будущей профессией, необходимой составляющей его профессиональной компетентности.

Все обучающие игры по целям и задачами обучения могут быть разделены на языковые (аспектные), речевые (по видам речевой деятельности) и имеющие целью обучение иноязычному общению. Языковые игры направлены на усвоение различных аспектов языка (фонетики, лексики, грамматики, стилистики). Однако, это деление является несколько условным, так как невозможно изучить лексику без фонетики, а грамматику без лексики. Главной целью фонетических игр является постановка и коррекция произношения, отработка интонации. Они отличаются непродолжительностью, строятся, как правило, на основе имитации, могут содержать элемент соревнования. Такие виды игр используются регулярно на начальном этапе обучения и в пределах фонетической разминки в основном курсе языковой подготовки студентов. Лексические игры концентрируют внимание студентов исключительно на лексическом материале и имеют целью расширение словарного запаса, иллюстрацию и отработку употребления слов в ситуациях общения, а также активизацию речевой деятельности иностранных студентов и развитие их речевой реакции. Это могут быть кроссворды, игры, в которых надо воспроизвести слово с помощью дополнительных вопросов, иллюстративный диктант и др. Грамматические игры обеспечивают умения студентов применять на практике знания по грамматике и позволяют активизировать их умственную деятельность, направленную на принятие лексико-грамматических конструкций в естественных условиях общения. Грамматические игры в чистом виде применяются преимущественно на начальном этапе изучения языка. Как показывает практический опыт использования грамматических игр, на основном этапе обучения они являются наиболее эффективными в том случае, когда деятельность вокруг определенного грамматического явления связана с другой, например, речевой (чтение, аудирование, говорение, письмо) или коммуникативной (общение, взаимодействие) деятельностью. Стилистические игры, имеющие целью обучение студентов ориентации в различных стилях общения, немногочисленны, как чисто стилистические используются на начальном этапе обучения языку, а на основном этапе входят в состав смешанных или речевых и коммуникативных имитационно-модулирующих игр (например, ролевые игры). Речевые игры обеспечивают формирование умений использовать языковые средства в процессе осуществления речевого акта. Они отталкиваются от конкретной ситуации, в которой осуществляется речевое действие.

На практике каждому виду речевой деятельности соответствует определенный тип игры: для обучения чтению, для обучения аудированию, для обучения говорению, для обучения письму. Игры для обучения чтению и аудированию направлены на формирование и развитие соответствующих интеллектуальных умений. Обеспечивая студентов средствами и приемами работы с текстом, эти игры учат извлекать из него необходимую и важную информацию. Они предус-

матрируют работу студентов с письменным текстом или аудиотекстом: кодирование, иллюстрация, конструирование, прогнозирование, перифраз, сжатие и расширение, восстановление пропущенной информации. При этом, как и в языковых играх, здесь существует взаимодействие участников (сотрудничество и соревнование).

Как показывает практический опыт обучения языку профессионального общения иностранных студентов, полезны игры типа «преподаватель-студент», когда студенты читают друг другу определенный текст, выступая поочередно то в роли студента, то в роли преподавателя и оценивают при этом действия своего партнера. Поскольку текст (содержание) и его воспроизведение зависят от конкретных обстоятельств, то наиболее эффективными на основном этапе являются ролевые, имитационно-модулирующие игры (театрализация, инсценировки, ситуационно-ролевые, деловая игра), а также коммуникативные игры взаимодействия. Но, безусловно, по всей привлекательности и эффективности учебных игр необходимо иметь чувство меры, иначе студенты потеряют свежесть восприятия, снизится эффективность учебной игры. Для того чтобы использование игр было эффективным, необходимо не только умело и целесообразно сочетать их с традиционными и активными методами, но и придерживаться определенной последовательности в их использовании.

Моделирование игровых ситуации на определенных этапах занятия по языку для иностранных студентов возможно с помощью различных средств: наглядность, словесное описание, просмотр видеофрагмента, инсценировка, оформление тематических буклетов, создание рекламы, написание статьи в газету, создание презентаций, ролевая игра. Выбор формы работы и типа игрового задания зависит от уровня подготовленности студентов, их психологического состояния на момент выполнения работы и др. Важно учитывать адекватность речевой ситуации уровню языковой подготовки студента и реальной ситуации общения, которая должна быть понятной для студента.

### Литература

1. Голубнича, Л.О. Навчальні ігри як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів на заняттях з англійської мови у немовному ВНЗ / Л.О.Голубнича // Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology, VI (65), Issue: 155, 2018, С. 19-22.
2. Гальскова, Н.Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез. – Москва: Академия, 2005. – 336 с.
3. Китайгородская, Г.А. 2009. Интенсивное обучение иностранным языкам. Теория и практика / Г.А. Китайгородская. – Москва: Высшая школа, 2009. – 277 с.
4. Куліш, І.М. Дидактичні ігри з іноземних мов / І. Куліш. – Черкаси: ЧНУ імені Богдана Хмельницького, 2001. – 76 с.

## MODERN METHODS OF ACTIVATING THE FORMATION OF THE LANGUAGE PROFESSIONAL COMMUNICATIVE COMPETENCE OF FOREIGN STUDENTS

**Morhunova N., Prykhodko S.**

*Kharkiv National Automobile and Highway University  
Ukraine, Kharkiv*

The article discusses the pedagogical conditions for the use of educational games as a method of revitalizing the formation of the linguistic professional competence of foreign students. The ways of introducing gaming technologies, the peculiarities of their application in a foreign student audience are analyzed. It is substantiated that the content of educational games should have a professional orientation, since knowledge of the language of instruction is a necessary component of the professional competence of a future specialist.

*Keywords: educational game, speech activity, foreign students.*

## О НЕКОТОРЫХ СПОСОБАХ РАБОТЫ С ЛЕКСИКОЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

**Морозевич Я.М.**

*Институт дополнительного образования, БГУ  
Минск, Беларусь*

В статье представлены некоторые способы работы с лексикой на занятиях по русскому языку как иностранному. Речь идет о коммуникативных лексических упражнениях, целью которых является усвоение лексики в контексте речевой ситуации, активизация лексического минимума учащихся, развитие способности выражать мысль на русском языке.

Сделан вывод о том, что для успешной работы с лексикой преподавателю необходимо разрабатывать качественные и актуальные для современных реалий коммуникативные лексические упражнения. Предложенные упражнения сочетают в себе несколько приемов работы с лексикой, могут использоваться как на начальном этапе изучения русского языка, так и на продвинутом.

Материал статьи актуален для преподавателей иностранных языков, студентов старших курсов.

*Ключевые слова: лексика, коммуникация, речевая ситуация, игра, упражнение.*

Лексика по праву считается одним из самых важных аспектов обучения. Невозможно владеть языком, не владея хотя бы минимальным лексическим запасом. Обучение лексики в практическом курсе РКИ представляет собой не механическое запоминание слова, а усвоение фонетических, грамматических, смысловых и ассоциативных связей. В тоже время, познавая лексическую систему, инофон создает и трансформирует языковую картину изучаемого языка.

На одном занятии рекомендуется вводить от 7 до 20 единиц в зависимости от их трудности, принадлежности к активному или пассивному словарю и этапа обучения [1, с. 89].