

Литература

1. Бабушкина, С.Н. Значение коммуникативного аспекта в преподавании РКИ / С.Н. Бабушкина // Лингводидактика: новые технологии в обучении русскому языку как иностранному: сб. науч. ст. / редкол.: С. И. Лебединский (гл. ред.) [и др.]. – Минск: Изд. центр БГУ, 2016. – Вып. 2. – С. 12-15.
2. Берецкая, Е.А. Вторичный текст в формировании у иностранных студентов, изучающих русский язык, навыков связной речи. – КиберЛенинка – научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/viewer>. Дата доступа: 20.08.2021.
3. Гончарук, Е.Ю. Художественный текст на уроках русского языка как иностранного. – КиберЛенинка – научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/viewer>. Дата доступа: 25.08.2021.
4. Лосева, И.Э. Особенности этапов работы с текстом на занятиях русского языка как иностранного в вузе. – КиберЛенинка – научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-etapov-raboty-s-tekstom-na-zanyatiyah-russkogo-yazyka-kak-inostrannogo-v-vuze>. Дата доступа: 30.08.2021.

PREPARATION OF COMMUNICATIVE ORIENTED POST-TEXT TASKS

Dzvinkovskaya N.A., Koshevets S.F.

Belarusian State Medical University

Belarus, Minsk

The article outlines the basic principles of creating a set of post-text tasks of a communicative orientation when working with a literary text, designed to overcome speech difficulties in understanding and reproducing foreign language speech, as well as to teach the production of one's own utterance.

Keywords: communicative competence, compositional design, logical structure, speech mechanisms, overcoming difficulties of live communication, representation of understanding.

РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ

Дунькович Ж.А., Фатеева С.И.

Военная академия Республики Беларусь

Беларусь, Минск

Статья посвящена описанию эффективности применения ролевой игры в развитии диалогической речи. Подчёркивается, что важность овладения диалогической речью обусловлена коммуникативно-ориентированной направленностью обучения иностранному языку. Ролевая игра позволяет интенсифицировать учебный процесс, в результате чего у студентов формируются навыки, необходимые для общения в разных коммуникативных ситуациях.

Ключевые слова: ролевая игра, диалогическая речь, коммуникация, коммуникативная компетенция.

Одной из основных задач при обучении русскому языку как иностранному является формирование коммуникативной компетенции, которая «предполагает овладение всеми видами речевой деятельности и основами культуры устной и письменной речи, базовыми умениями и навыками использования языка в жизненно важных для данного возраста сферах и ситуациях общения» [4, с. 39]. Участие в коммуникации на иностранном языке – это умение осуществлять результативное общение на этом языке, т.е. понимать точку зрения собеседника и понятно излагать свое мнение по обсуждаемой проблеме.

Обучение языку должно происходить в условиях максимально приближенных к реальному общению. Так как диалог занимает большую часть разговорной речи, он должен быть неотъемлемым компонентом учебного процесса при формировании коммуникативной компетенции. Во время диалога необходимо непрерывно переключаться со слушания на говорение. Сначала происходит восприятие речи, потом её понимание, а затем планирование и порождение собственной речи. Для того чтобы успешно участвовать в диалоге, необходимо обладать достаточным уровнем развития речевого слуха, овладеть определенными репликами реагирования, быть готовым к взаимодействию в непредвиденных ситуациях. Лингвистическая составляющая содержания обучения этому виду коммуникации содержит весь необходимый речевой и языковой материал: от ситуативных клише, типовых этикетных формул, свойственных диалогической речи, реплик-реакций, реплик-побуждений, стандартных диалогических единств до диалогов-образцов, отобранных на основе ситуации, сферы общения и тематики программы обучения [3, с. 79].

Показателем высокого уровня владения диалогической речью является ведение разнообразной и непринужденной в структурном отношении беседы. Практика показывает, что при обучении иноязычному общению можно наблюдать низкий уровень коммуникативной мотивации. Задача преподавателя русского языка как иностранного состоит в определении оптимальной, наиболее целесообразной организации процесса обучения для повышения его качества и эффективности. Использование в учебном процессе ролевых игр помогает не только приобрести речевые компетенции, но и привести в действие механизмы мотивации.

Под ролевыми играми понимают форму организации коллективной учебной деятельности на уроке, имеющую своей целью формирование и развитие речевых навыков и умений в условиях, максимально близких к условиям реального общения. Такая форма предусматривает распределение учащихся по ролям и разыгрывание ситуаций общения в соответствии с темой ролевой игры и ролями учащихся [1, с. 264].

С помощью игры можно создать настрой на обучение, психологическую готовность для усвоения больших объёмов информации, организовать целенаправленную речевую практику. Кроме этого, ролевые игры позволяют быстрее адаптироваться в русскоязычной среде, подготовиться к ситуациям повседневного общения, снять языковой барьер. Немаловажным фактором является то, что ролевая игра позволяет учитывать возрастные, индивидуальные,

национальные, психологические особенности обучаемых.

Проблема применения ролевой игры окончательного решения в отечественной и зарубежной литературе пока не находит, так как дидактические возможности этого вида деятельности полностью не изучены. Например, не выявлены возможности включения игры в учебный процесс на разных этапах обучения.

В структурном отношении выделяют следующие компоненты ролевой игры: роли, исходная ситуация, ролевые действия.

Первый компонент ролевой игры – роли. В социальной психологии роли подразделяются на социальные, межличностные, психологические. Социальные роли носят обобщенный характер, предполагают действия в рамках известного стереотипа (врач-больной). Межличностные роли определяются местом индивида в системе межличностных отношений (лидер-друг). Среди психологических ролей выделяют роли, характеризующие личность положительно, нейтральные роли и роли, содержащие отрицательную характеристику личности.

Второй компонент игры – исходная ситуация – выступает как способ её организации. При создании речевой ситуации необходимо учитывать и обстоятельства реальной действительности, и взаимоотношения коммуникантов. Различают естественные речевые ситуации и учебно-речевые ситуации, которые создаются искусственно. Моделируя общение, учебно-речевая ситуация как важнейший компонент в составе ролевой игры ставит партнёров в предлагаемые обстоятельства, побуждает к общению.

Третий компонент ролевой игры – ролевые действия, которые выполняют партнёры, играя определённую роль. Ролевые действия включают вербальные и невербальные действия, использование различного реквизита.

Созданная преподавателем на уроке учебно-речевая ситуация может стать ситуацией молчания. Это происходит, когда заданные условия вступают в противоречие с личностными свойствами обучаемого и не стимулируют к порождению речи. В том случае, когда речевые действия обусловлены чисто учебными потребностями: социальной ролью обучаемого, вынужденного подчиняться преподавателю, боязнью получить плохую оценку, заданная ситуация превращается в ситуацию формального участия. В связи с этим необходимо отметить, что успешность речевого общения, в первую очередь, зависит от желания вступить в контакт. А уж потом от умения реализовать речевые намерения, от степени владения структурно-системными образованиями языка, от умения использовать их в соответствующих ситуациях общения, от владения набором речеорганизующих формул, необходимых для совершенствования вербальных процедур, от степени сформированности базовых умений диалогического общения, от понимания цели и содержания игры и др.

Все эти компоненты должны быть усвоены на этапе подготовки ролевой игры. Отбор и содержание ролей определяется целями и содержанием игры, а также индивидуально-психологическими особенностями обучаемых, уровнем их языковой и общеобразовательной подготовки. Ролевые игры целесообразно проводить на заключительном этапе работы над лексической темой, так как не

все обучаемые без предварительной подготовки могут быть готовы к свободной импровизации в ролевой игре. Иногда у обучаемых не сформированы необходимые навыки диалогического общения не только на иностранном языке, но и на родном. И причина не в отсутствии знаний языковой системы, а в том, что им достаточно трудно входить в контакт с людьми. В данной ситуации преподавателю приходится развивать коммуникативные способности фактически заново. Вовлечь такого обучаемого в коммуникацию гораздо проще в процессе игровой деятельности.

Для обучаемых игра является разрядкой, отдыхом. Тренировка отодвигается на второй план. Для преподавателя игра – это прежде всего упражнение, средство управления групповым взаимодействием обучаемых, реализующим учебные, общеобразовательные и воспитательные цели [5, с. 54]. Однако преподавателю не следует показывать, что его больше интересует второй план. Если преподаватель раскроет свой второй план, игра превратится в обычное упражнение.

Ролевые игры можно разделить на две группы: игры с одним конкретным решением и игры с несколькими возможными решениями. Игры, относящиеся к первой группе, имеют заранее известную структуру, легко прогнозируемое языковое оформление. Во втором случае ход игры трудно предугадать, возможны различные решения проблем, и предусмотреть использование конкретных языковых единиц достаточно сложно.

Во временном плане учебная деятельность представляет собой относительно целостный цикл управляемого взаимодействия между преподавателем и обучаемыми, который состоит из трёх этапов: подготовки ролевой игры, её проведения и коллективного обсуждения результатов [2, с. 264].

Обучать диалогической речи с использованием ролевых игр следует уже на начальном этапе обучения. Процесс овладения этим видом речи осуществляется в три этапа:

- овладение диалогическими единствами;
- овладение микродиалогами;
- создание собственно диалогов.

Соответственно названным этапам выделяются и три группы упражнений. Упражнения первой группы относятся к условно-речевым. Они направлены на формирование лексических и грамматических навыков. Цель упражнений второй группы – научить создавать микродиалоги с использованием усвоенных диалогических единств. Для выполнения таких упражнений необходимо создать учебно-речевую ситуацию и дать роли. Цель упражнений третьей группы – составление собственно диалогов, без опоры. По мере расширения лексического запаса и изучения грамматики, а также развития речевых умений, упражнения первой и второй групп постепенно уступают место упражнениям третьей группы, то есть речевым.

На начальном этапе обучения можно провести ролевую игру «В магазине». На столе раскладываются картинки с изображением овощей, фруктов, различных продуктов и т. д. Между участниками игры распределяются роли. Кто-то играет роль продавца, а кто-то – роль кассира, а остальные выступают в роли

покупателей. Следует отметить, что эту же игру можно использовать на разных этапах обучения. Например, изучив грамматические темы «Глаголы движения в переносном значении», «Степени сравнения» и лексику по теме «Одежда» предлагается организовать игру «За покупками с друзьями». В ходе игры осуществляется проверка умения использовать конкретные языковые единицы и грамматический материал в построении диалогической речи.

После прохождения лексической темы «У врача» широко используется ролевая игра «Врач – пациент». В роли пациента обучаемые учатся вести диалог с воображаемым врачом, рассказывать об общих и сопутствующих жалобах, использовать формулы речевого этикета.

Для продуктивного усвоения грамматического материала по теме «Глаголы движения» следует предложить ролевую игру «Прогулка по городу». В ходе игры играющие роль прохожих объясняют главному герою игры, где находится место его назначения: как можно туда добраться, на каком транспорте можно туда доехать и за какое время, нужно ли делать пересадку, на какой остановке необходимо выйти и т. д. В игре необходимо использовать заранее отработанный лексико-грамматический материал, а также речеорганизующие формулы, выражающие благодарность, необходимые для поддержания разговора, помогающие вернуться к объекту разговора.

Хорошо, когда ролевые игры, проводимые на уроках, носят проблемный характер. «Ролевая игра, основанная на решении той или иной проблемы, обеспечивает максимальную активизацию коммуникативной деятельности обучающихся. Поиск решения поставленной задачи обуславливает естественность общения, а необходимость тщательного продумывания ситуации, поиска решения развивает критическое мышление» [6, с. 54].

Например, можно предложить обучаемым спросить у товарищей, что они думают о роли телевидения в их жизни. Попросить разъяснить свою точку зрения, уточнить то, что узнали, сформулировать свою точку зрения на проблему, узнать, согласны ли с ними его товарищи. Провести обсуждение темы можно по следующей схеме: утверждение – аргумент (несогласие) – контраргумент – возражение – согласие/несогласие.

Образец:

- С моей точки зрения, телевидение расширяет кругозор человека.
- Не могу с тобой согласиться, на мой взгляд, оно отбирает у нас наше время, воспитывает в нас лень и пассивность.
- Обратите внимание на то, с каким количеством произведений искусства ты можешь познакомиться, например, на канале «Культура».
- И это не создаёт мотивации для их чтения.
- И всё-таки телевидение, по-моему, экономит наше время. Оно доставляет нам «на дом» огромную информацию.

Подготовка к проведению ролевых игр требует много времени, фантазии, но ошибкой преподавателя будет, если он отдаст предпочтение структурным упражнениям и воспитает у обучаемых трудно преодолимый потом страх перед самостоятельными речевыми действиями.

Литература

1. Азимов, Э.Г., Щукин, А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин – М.: Издательство ИКАР, 2009 – 448 с.
2. Капитонова, Т.И. Методы и технологии обучения русскому языку как иностранному / Т.И. Капитонова, Л.В. Московкин, А.Н. Щукин / под ред. А.Н. Щукина. – 2-е изд., стереотип. – М.: Русский язык. Курсы, 2009. – 312 с.
3. Кобышева, А.В. Игровой метод в обучении иностранным языкам. «Четыре четверти» / А.В. / Кобышева – М., 2006. – 302 с.
4. Литневская, Е. И., Багрянцева, В. А. Методика преподавания русского языка в средней школе: Учеб. пособие для студентов высших учебных заведений / Е.И. Литневская, В.А. Багрянцева / Под ред. Е.И. Литневской. – М.: Академический проект, 2006 – 588 с.
5. Филатов, В.М. Ролевые игры на занятиях по иностранному языку / В.М. Филатов // Класс. – 2000. – № 4. – С. 35–40.
6. Шерстникова, С.В. Ролевая игра как средство оптимизации обучения иностранных студентов медицинского вуза / С.В. Шерстникова, Е.Н. Гелашвили // Наука, образование, инновации: апробация результатов исследований. Материалы Международной научно-практической конференции НИЦ «Поволжская научная корпорация» (29 декабря 2016 г.) – 2016. – С. 53–55.

ROLE-PLAYING GAME AS A MEANS OF DEVELOPING DIALOGIC SPEECH

Dunkovich Zh. A., Fateeva S. I.

*Military Academy of the Republic of Belarus
Belarus, Minsk*

The article is devoted to the description of the effectiveness of the use of role-playing games in the development of dialogical speech. It is emphasized that the importance of mastering dialogical speech is due to the communication-oriented orientation of teaching a foreign language. Role-play allows you to intensify the educational process, as a result of which students develop the skills necessary for communication in various communicative situations.

Keywords: role play, dialogical speech, communication, communicative competence.

НОМИНАТИВНЫЕ РЯДЫ ГЛАГОЛОВ, ОБОЗНАЧАЮЩИХ ПРОТЕКАНИЕ ДЕЙСТВИЯ ВО ВРЕМЕНИ В СИСТЕМЕ ЯЗЫКА И В ТЕКСТЕ

Дымова Е.А.

*Гродненский государственный медицинский университет
Беларусь, Гродно*

Статья посвящена проблеме изучения словообразовательного значения и механизмов его выражения. Автор проводит анализ деривационных отношений, характеризующих номинативные ряды глаголов со значением протекания действия во времени. При исследовании деривационных словосочетаний автор обращается к теории деривационной грамматики, которая базируется на описании эквивалентных по семантике родствен-