

УДК 069.015:027.7:378.4(477.74)+069.12+93:37

ББК 63. 4(4Укр); 79.1 + 63.3 (4Укр)

М 74

Рекомендовано до друку кафедрою мовної підготовки іноземних громадян (протокол №4 від 11.11.2014) та Науково-дослідним центром історичного краєзнавства (протокол №1 від 27.10.2014) Сумського державного університету

М 74 **Мова**, історія, культура у лінгвокомунікативному просторі : збірка наукових праць Випуск I / [упор. В. Б. Звагельський]. - Суми : Сумський державний університет, 2014. - Вип. I. - 192 с.

Редакційна колегія:

Власенко В.М. - к. і. н., доц.; Волкова О.М. - к. філол. н., доц.; Гедз О.В.; Дегтярьов С.І. - к. і. н., доц.; Завгородній В.А.; Звагельський В.Б. - к. філол. н., с. н. с., доц. (голова); Казанджиєва М.С. - к. п. н., доц.; Леміш Н.О. - к. і. н., доц.; Набок М.М. - к. філол. н.; Нестеренко В.А. - к. і. н., доц.; Садівничий В.О. - к. н. із соц. комунік., доц.; Шевцова А.В. - к. філол. наук., доц.

Упорядник

Звагельський В.Б.

Перший випуск збірки наукових праць “**Мова, історія, культура у лінгвокомунікативному просторі**” містить статті, розвідки та повідомлення, присвячені різноманітним актуальним питанням гуманітарних дисциплін.

Серед авторів переважно науковці Сумського державного університету, краєзнавці та студентська молодь.

Для науковців, викладачів та вчителів, краєзнавців.

УДК 069.015:027.7:378.4(477.74)+069.12+93:37

ББК 63. 4(4Укр); 79.1 + 63.3 (4Укр)

иностраннных студентов не следует полностью отказываться от традиционной методики обучения, когда преподаватель дает определенные знания и требует на них ответы.

Список литературы

1. Лапузіна О.М., Лісачук Л.М. Формування екологічної етики іноземних студентів на основі ситуаційного навчання // Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти на сучасному етапі. Міжпредметні зв'язки: наукові дослідження, досвід, пошуки: Зб. наукових праць. - Вип. 11. - Харків. 2007. - С. 189-194.

СКВАРЧА О. Н., АБДУЛЛАХ Б.

ИГРА НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КУЛЬТУРЫ УЧАЩИХСЯ

Среди методистов существует мнение, что на начальном этапе обучения иностраннных студентов русскому языку игра является наиболее эффективной формой обучения, так как способствует появлению и развитию интереса к иноязычному общению, создаёт иноязычную информационную базу, формирует необходимые речевые механизмы.

Игровые технологии являются тем педагогическим инструментом, который, с одной стороны, способен снять языковой барьер, а с другой стороны, интенсифицировать процесс обучения русскому языку как иностранному, сделать его активным, плодотворным и приближенным к естественному процессу коммуникации на родном языке.

Сам термин "игра" ассоциируется с понятиями шутки и смеха, удовольствия, легкости и указывает на связь игровых моментов с положительными эмоциями. Следует отметить, что, несмотря на наличие разнообразных трактовок термина "игра", общим для всех неоднозначных подходов является рассмотрение игры как вида деятельности, мотивом которой является получение положительных эмоций, приобретение новых знаний, умений и навыков, развитие личностных качеств и отношений с окружающими, предоставление неограниченных перспектив следования принципу воспитания [5].

Ценность игровых методов и приёмов обучения состоит именно в том, что они вызывают у иностранцев повышенный интерес, положительные эмоции, помогают концентрировать внимание на учебной задаче, которая не навязывается преподавателем, а возникает у самих учащихся. Они дают возможность решать учебные задачи в заинтересованной и активной атмосфере. Именно в игровой ситуации улучшаются и ускоряются процессы восприятия, понимания и усвоения учебного материала студентами.

Для каждого обучающегося знания, приобретаемые в игре, становятся лично значимыми, эмоционально окрашенными - это помогает лучше понять и почувствовать изучаемую ситуацию. В свою очередь, это требует от учащегося мобилизации приобретенных умений, вызывает желание углублять новые знания, расширяет его кругозор, а самое главное, способствует овладению набором коммуникативных умений.

Справедливо считают, что игровая деятельность способна развивать критическое, логическое и независимое мышление, интеллектуальную энергию, творческую фантазию, креативную любознательность, эффективную коммуникацию, а также связанные с этими качествами умения определять, воспринимать и использовать информацию, соблюдать этическое последовательное поведение и толерантность [4, с. 69]. Необходимо осознать, что обучающие игры - это совместная деятельность, в которой нет и не должно быть ни победителей, ни проигравших, - этот факт делает игру близкой к жизни, так как важен не выигрыш или проигрыш, а сам процесс игровой деятельности, дающий возможность игрокам в процессе сотрудничества решать поставленные проблемы.

С одной стороны, такая учебная деятельность имеет определенные трудности, так как игроки, войдя в роли, должны создать реалистичные образы для достижения наилучшего результата, с другой стороны, эту деятельность облегчает тот факт, что игроки понимают, что это игра, а значит, в ходе игры неправильные действия или ответы можно изменить, исправить, скорректировать.

Важен тот факт, что игровая активность не ограничивает языковую активность, а наоборот, требует от участников использования языковых единиц в речевой практике, создает условия для использования иностранного языка в реальной ситуации, причем участие преподавателя в процессе игры сводится к минимуму.

Игровая деятельность формирует у иностранцев ряд таких психологических особенностей, как воображение и символическую функцию сознания, которые дают им возможность в своих действиях переносить свойства одних вещей на другие. Благодаря этому, у студентов появляется устойчивая ориентация на общий смысл и характер человеческих отношений, а также готовность к учебной деятельности.

Игра имеет и увлекательную, и развлекательную составляющие. Включение игр в учебный процесс позволяет решить очень важную задачу, связанную с компенсацией информационной перегрузки и с организацией психологического и физиологического отдыха. Отработка релаксации организма и его психической саморегуляции способствует позитивным изменениям лично-мотивационной и содержательной сфер обучаемого.

Игры часто помогают студенту выйти из подавленного или даже кризисного состояния, связанного с непониманием каких-либо общих или частных вопросов программы по русскому языку.

Возможность пребывания в роли начальника, подчиненного, заинтересованного, равнодушного, отличника, неуспевающего, лидера, аутсайдера позволяет участникам прочувствовать, испытать полноту той или иной роли, выйти за рамки сложившихся личностных стереотипов, получить опыт "тренинга сензитивности", который используют в практике профессиональной подготовки руководителей и деловых партнеров [4, с. 70].

Методисты выделяют развлекательные, занимательные и подвижные игры как важное звено в методиках обучения, целью которых является смена деятельности, полноценный психологический отдых. Такие игры способствуют улучшению самочувствия и поднимают общий тонус, создают настрой на

обучение, психологическую готовность к усвоению больших объемов информации.

Одна и та же игра может выполнять несколько функций:

обучающую - развивает общеучебные умения и навыки, в частности, и навыки владения иностранным языком;

развлекательную - создает благоприятную атмосферу поиска и творчества на занятиях, превращает урок в увлекательное занятие;

коммуникативную - объединяет коллективы учащихся, устанавливает эмоциональные контакты;

релаксационную - снимает эмоциональное напряжение при интенсивном обучении;

психотехническую - формирует навыки подготовки физиологического состояния для более эффективной деятельности, перестраивает психику для усвоения информации большого объема [4, с. 70].

Отличительной особенностью обучающих игр от игр вообще является их четкая структурированность, наличие алгоритма действий, наличие общей для всех участников роли или нескольких ролей. Важным признаком обучающей игры является четко поставленная цель и результат обучения, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью. Такие игры проводятся в специально созданных группах, участники которых под руководством ведущего включаются в процесс интенсивного общения и самосовершенствования.

Методисты выделяют несколько принципов разработки и ведения обучающих игр:

1. Принцип развития - требует рассматривать обучающую игру как дидактическое средство адаптивного мышления, позволяющего анализировать профессиональные и социальные ситуации, использовать эффективные модели разрешения возникающих проблем. Данный принцип реализуется благодаря созданию и последующей проработке проблемных ситуаций в процессе ролевого взаимодействия.

2. Принцип моделирования - ориентируется на построение сюжетов игр на базе моделей реальных жизненных ситуаций.

3. Принцип сочетания игровых и дидактических целей - ставит перед любой игрой цели двух планов: игровую (решение задачи, достижение победы) и дидактическую (личный рост).

4. Принцип деятельности - требует вводить участников в игру путем вовлечения их в конкретную деятельность, обусловленную данной игровой ролью. Именно принимая на себя роль в соответствии с ролевыми ожиданиями, требованиями и правилами, студент учится взаимодействовать с другими студентами в ситуациях, моделирующих жизненные события.

5. Принцип общения - определяет ведущую роль межличностного общения в личностном развитии участников игры [5].

Эти принципы показывают преимущества игровых методов на занятиях РКИ, заключающихся в том, что ситуации в игре можно неоднократно разыгрывать до тех пор, пока участники игры качественно не выполняют свою роль. Игра имеет две важные составляющие - необходимую мотивацию и позитивный эмоциональный тонус.

Чтобы игра на уроках русского языка прошла успешно, следует продумать и учесть некоторые условия. Проведение любой игры предваряет подготовка участников к ней: объяснение преподавателем условий игры, причем, условия объясняются дважды. На первых играх ведущим должен быть преподаватель, но позже, по мере включения группы в игровую деятельность, ведущего каждой новой игры следует выбирать из самих играющих. Ведущий должен хорошо понимать цель и условия игры, должен уметь общаться и обладать качествами лидера, поэтому вполне естественно, что не все участники игры успешно справятся с этой ролью, но нужно дать возможность попробовать себя в роли ведущего всем желающим студентам [3].

В каждую команду лучше включать студентов с различной подготовкой, чтобы у команд были примерно равные силы. Желательно, чтобы не выигрывала одна и та же команда, так как побеждённые могут потерять интерес к игре.

Сами участники игры, как правило, оценивают и ее результаты. В игры, где это возможно, обязательно следует вводить элемент соревнования, с этой целью сравнивать результаты индивидуальных достижений или команд. Выявление победителей должно носить шуточный оттенок, никаких упреков, осуждений в адрес той команды, которая проиграла, не должно быть. Победителей игры необходимо выделить поощрением: вручить приз или награду, которые нужно продумать заранее. Лучше всего, если призы будут символическими (блокнотики, открытки, закладки, календарики, брелки, маркеры, ручки, карандаши, линейки, ластик). Чтобы проигравшим было не так обидно, с целью компенсации разочарования от проигрыша, призы могут быть смешными или забавными (фигурные конфеты на палочках, шоколадные монетки или медали, формочки для льда в виде сердечек, смешные магниты, воздушные шары, фигурные кусочки мыла, дорожные маленькие гели для душа в смешных ярких упаковках, бельевые прищепки, мелкие мягкие игрушки). Призы, полученные слабоуспевающими студентами, способны поднять их мотивацию. Следует поощрять не только тех студентов, которые справились с заданием лучше и быстрее, но и тех, кто сделал это остроумнее, интереснее, ярче.

Принципы состязательности и оценочности упрощают подведение итогов и дают возможность проводить эксперименты в практике организации целостного курса игр. Успех проведения игр на уроках русского языка зависит от того, насколько хорошо преподаватель подготовил их.

Игра должна строиться на материале, который знаком студентам, целесообразно повторить его накануне или перед началом игры. Игра должна соотноситься с темой и целью занятия и способствовать закреплению или повторению учебного материала. Не рекомендуется использовать игру в процессе изучения нового материала, так как это приведет к массовым ошибкам учащихся и нарушит ход самой игры. Вызывая у учащихся желание играть, сама игра должна носить добровольный и спонтанный характер. Если кто-то из студентов не хочет или не может отвечать, не стоит его принуждать, надо дать возможность ответить другим студентам. В игре студенты должны чувствовать себя свободно, непринуждённо. Не следует делать много

замечаний дисциплинарного характера. Игра должна проводиться оживлённо, но не шумно. Темп игры должен соответствовать темпу речи студентов. Правила игры необходимо формулировать коротко и ясно.

Успех игры в значительной степени зависит от организации. Преподавателю следует подготовить игру, следить за соблюдением правил, но в саму игру ему не стоит вмешиваться. Не рекомендуется задерживать ход игры разъяснением допущенных кем-либо ошибок, необходимо лишь быстро исправить их. Если останутся непонятые студентами моменты, то объяснение ошибок нужно отложить на конец игры, вернее, прокомментировать их стоит после окончания игры.

С наибольшей пользой проходит та игра, в которой задействовано как можно большее количество участников. Активность играющих повышается, если они видят и следят за результатами игры, записываемыми на доске. Игра создает в аудитории живую, заинтересованную, радостную атмосферу, но важно не затянуть ее, чтобы у студентов не возникли ощущения усталости и пресыщения. Игру следует проводить в середине или конце урока, но не в начале его.

К использованию игры в каждом случае надо подходить творчески: решать, будет ли данная игра интересна студентам, что в этой игре может увлечь их, что будет полезно повторить. Преподаватель может изменить условия игры, упростить или усложнить задание, учитывая подготовленность группы.

Качественная языковая игра имеет следующие признаки: отсутствие длительной подготовки к игре, наличие интеллектуального импульса и активации, легкость игры, временная непродолжительность на занятии; игра носит развлекательный характер, но не вносит дезорганизации в процесс занятия, не требует времени для контроля ответов [1, с. 12].

Классификация игр отличается разнообразием, но, как правило, игры развивают языковые или коммуникативные навыки. Языковые игры формируют орфоэпические, лексические и грамматические навыки и тренируют употребление языковых явлений на начальном этапе овладения языком.

Коммуникативные игры активизируют языковой материал в речевых ситуациях, имитирующих реальный процесс общения. Они вносят разнообразие в процесс обучения, способствуют устранению психологических барьеров в общении студентов, стимулируют их активность. В процессе игр обычно возникает дискуссия, обмен информацией и мнениями, учащиеся приобретают навыки, необходимые для реального общения.

Выполняя коммуникативные задания, студенты решают их различными средствами, используя опыт всего коллектива группы, изменяется их отношение к изучаемому предмету, который является не только объектом познания, но и средством удовлетворения потребности в общении. Личностное общение проходит в обстановке игры, которая воспринимается не только как форма непосредственного, но продуманного и управляемого общения преподавателя с группой. В современной методике выделяют такие типы коммуникативных игр:

- 1) коммуникативные игры, в основе которых лежит методический приём

ранжирования, предполагающий распределение определённых предметов, явлений в порядке их значимости, предпочтительности;

2) коммуникативные игры, построенные на основе преднамеренного создания различий в объёме информации у студентов;

3) интервью;

4) ролевые игры [2, с. 16].

Игровые упражнения дают возможность на занятиях организовать тренировку и активацию речевых навыков в диалогической и монологической речи, то есть создать речевое общение. В таких играх иноязычная речь становится средством выполнения задания, соответствующего целевой установке игры.

Кроме того, игры не только вызывают большой интерес у студентов на разных этапах обучения, учащиеся видят в них большую практическую пользу, поскольку игры дают возможность овладения устными формами иноязычного общения в различных ситуациях с учетом социокультурного контекста, наглядно демонстрируют возможности практического применения полученных знаний.

Список литературы

1. Акишина А.А. Игры на уроках русского языка / А.А. Акишина, Т.Л. Жаркова, Т.Е. Акишина. - М.: Русский язык, 1990. - 95 с.
2. Аругюнов А.Р. Игровые задания на уроках русского языка: книга для преподавателя / А.Р. Аругюнов, П.Г. Чеботарев, Н.Б. Музруков. - М.: 1987. - 217 с.
3. Баев П.М. Играем на уроках русского языка / П.М. Баев. - М.: Русский язык, 1989. - 86 с.
4. Крючкова Л.С. Практическая методика обучения русскому языку как иностранному: учебное пособие / Л.С. Крючкова, Н.В. Мощинская. - М.: Флинта: Наука, 2011. - 480 с.
5. Щукин А.Н. Методика преподавания русского языка как иностранного / А.Н. Щукин. М.: Высшая школа, 2003. - 334 с.

СКРЯБИНА Т.А., СТОРЧЕУС А.А.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕДИАСЛОВАРЯ МЕДИЦИНСКИХ ТЕРМИНОВ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО ПРИ ПОДГОТОВКЕ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ-МЕДИКОВ К КЛИНИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ

*Скажи мне - и я забуду,
Покажи мне - и я запомню,
Дай мне сделать - и я пойму*

Эффективность применения методики преподавания иностранных языков и, в частности, преподавания русского языка как иностранного (РКИ), определяется целями, задачами и условиями обучения. Эпоха, когда цели обучения лежали в области языка и речи и поэтому оставались практически неизменными, а несколько поколений учащихся слушали учебные курсы и работали по учебникам, воспроизводящимся в неизменной форме, уходит в прошлое. Наступает эпоха динамичных целей обучения для дифференцированных контингентов учащихся, требующая перенастройки методических систем на базе гибких и адаптивных стратегий [1, с 189].