

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ (ВКЛЮЧЕННОЕ ОБУЧЕНИЕ)

Изменение вектора образовательного процесса в сторону компетентностного подхода невозможно без разработки и внедрения в педагогическую практику инновационных моделей обучения, которые дают возможность перенести образовательный акцент на формирование у студентов интеллектуального и творческого базиса, позволяющего в дальнейшем продуцировать новые знания и совершенствовать уже полученные. Расширение границ образовательных инноваций заложило основы для формирования особого направления – педагогической инноватики. Это понятие дефинируется как «сфера науки, изучающая процесс развития образовательных систем, связанный с созданием новой практики образования» [1, с. 37]. Особое место в «палитре» инновационных моделей обучения занимают интерактивные игры, которые позволяют, во-первых, преобразовать традиционную схему учебного диалога и взаимодействия, во-вторых, активизировать психологические механизмы формирования рецептивных навыков путем использования кейс-метода или организации работы в парах, ротационных тройках, малых группах, в-третьих, развить способность решать с помощью средств иностранного языка актуальные задачи общения в различных речевых ситуациях и т.д. Последнее положение приобретает статус ключевого при реализации программы включенного обучения, поскольку уровень сформированности коммуникативной компетенции определяет степень адаптации иностранных студентов, изучающих русский язык в ситуации нового лингво- и социокультурного пространства.

Интерактивные игры могут использоваться на разных этапах работы со студентами-стажерами с целью «активизации» умений анализировать лексико-грамматический материал, обобщать изученное, «декодировать» содержательно-фактуальную и подтекстовую информацию. Так, при аудировании текста «Масленица» [3] можно использовать следующую систему упражнений и такие интерактивные игры, как «Карусель», «1×2×4×8», «Заверши фразу».

I. Предтекстовые задания

1. Посмотрите фрагмент художественного фильма «Сибирский цирюльник» (сцена празднования Масленицы), обратите внимание на «атрибуты» праздника и «широту» веселья.

2. Прочитайте новые слова и словосочетания. Запомните их значение.

Языческий (прил.) – имеющий отношение к первобытным религиям, основанным на многобожии. *Языческий обычай.*

Олицетворять (глагол.) – представлять в образе живого существа. *Поэты олицетворяли природу.*

Великий пост – весенний, длящийся семь недель отказ от скоромной (мясной, молочной) пищи. *Они готовились к Великому посту.*

Чучело (сущ.) – фигура, напоминающая человеческую, часто для отпугивания птиц. *Чучело огородное.*

Испокон веку (веков) – издавна, с давних времен. *Испокон веку (веков) известно.*

Тёща (сущ.) – мать жены. *Не к тёще на блины пришёл.*

Золовка (сущ.) – сестра мужа. *Хорошая золовка.*

Ритуальный (прил.) – связанный с обрядами, т.е. действиями, в которых отражаются религиозные представления, бытовые традиции. *Блины – ритуальное блюдо Масленицы.*

Кулачный (прил.) бой – драка руками со сжатыми пальцами. *Кулачные бои во время Масленицы.*

Качели (сущ.) – устройство для качания – сиденье, подвешенное к столбам или перекладине. *Детские качели.*

Хоровод (сущ.) – народная игра, предполагающая движение людей по кругу с пением и танцами. *Хоровод вокруг новогодней елки.*

3. Составьте словосочетания с новыми словами.

4. Замените выделенные слова синонимами.

1. Масленица – один из **любимейших** и самых **древних** праздников русского народа. 2. Отсюда и прославление весны, и всеобщее **веселье**. 3. Однако **укоренившиеся** веками традиции трудно было **вычеркнуть** из **повседневной** жизни. 4. **Ритуальным** блюдом испокон веков на Руси были блины. 5. Принятие христианства в X веке внесло **значительные** изменения в славянские верования, **традиции** и культуру славян.

5. Составьте с выделенными словами антонимические пары.

1. Проводить зиму нужно было по всем правилам, чтобы не навлечь на себя её гнев в **следующем** году. 2. Древние славяне олицетворяли природу, от которой они полностью **зависели**. 3. День увеличивается, а мрак и **холод** отступают. 4. На воротах устанавливали **разные** фигуры. 5. В субботу празднование приобретало **домашний** характер.

II. Притекстовые задания

1. Прослушайте текст. Скажите, почему для славян Масленица долгое время была праздником-встречей Нового года.

2. Заполните пропуски в предложениях.

1. Проводить зиму нужно было по всем правилам, чтобы не навлечь на себя её ... в следующем году и ... встретить весну. 2. Масленица приходится на ту пору зимы, когда стоит..., ... увеличивается, а ... и холод отступают. 3. В церковном календаре Масленица называется ... недель. 4. ... блюдом испокон веков на Руси были блины. 5. Чтобы очиститься от всего

... накануне ... поста, люди прощали друг друга и обязательно были прощены.

III. Послетекстовые задания

Интерактивная игра «Карусель»

Описание. Студенты делятся на две группы и садятся напротив друг друга, образуя два круга. Обучающимся поочередно предлагаются вопросы, которые они вначале обдумывают, а затем обсуждают в парах. После времени, отведенного на поиск ответа, студенты внешнего круга перемещаются на один стул по ходу часовой стрелки и образуют новые пары. Затем студенты внутреннего круга передвигаются против хода часовой стрелки и обсуждают проблему уже с новым собеседником. Следующий этап – это новый вопрос (все этапы повторяются). После обсуждения всех вопросов педагог делит студентов на новые группы с той целью, чтобы обучающиеся записали общий ответ на поставленный вопрос (одна группа – один вопрос). На заключительном этапе преподаватель подводит итоги работы малых групп [2, с. 34–35].

Вопросы. 1. Каким образом празднование Масленицы объединило языческие и христианские традиции? 2. Чем обусловлен интерес современного человека к древним праздникам?

Интерактивная игра «1×2×4×8»

Описание. Студентам предлагаются пословицы о Масленице. Обучающиеся должны, во-первых, определить, о каких «приметах» праздника в них говорится, а во-вторых, аргументировать свои высказывания. Игра состоит из пяти этапов. На первом – каждый студент получает карточку с пословицами и заданиями. Ответ записывается на отдельном листе. На втором этапе студенты объединяются в пары, обсуждают проблему, находят общий ответ; затем – в «четверки», «восьмерки» и продолжают обсуждение. Заключительный этап интерактивной игры связан с презентацией полученного результата [2, с. 18–20].

Пословицы: 1. Хоть с себя всё заложить, а Масленицу проводить! 2. После Масленицы – Великий Пост, а за Страстную – Пасха. 3. Пируй и гуляй на Масленице, а про пост вспоминай без маслица. 4. Мы думали, что Масленица семь недель, а она только семь денечков. 5. Масленицу провожаем, света солнца ожидаем. 6. Масленица без блинов, как именины без пирогов.

На этапе рефлексии целесообразно использовать интерактивную игру «Заверши фразу».

Описание. Студенты должны дописать предложения.

1. Масленица – это один из самых светлых славянских праздников, потому что... . 2. Праздник проводов зимы и встречи весны отмечался в честь 3. Символика масленичных обрядов связана с языческими

традициями, о чем свидетельствует 4. В первый день Масленицы, который назывался «встреча», 5. Ритуальным блюдом Масленицы 6. Частью праздника была народная игра ...

Таким образом, одним из способов формирования коммуникативной компетенции при реализации программы включенного обучения является интерактивная игра, которая расширяет границы межличностного взаимодействия в процессе решения образовательных задач, способствует развитию критического мышления студентов-стажеров.

Литература

1. Андреасян, И.М. Инновационные технологии овладения иноязычным общением / И.М. Андреасян // Русский язык как иностранный: теория и практика: учеб.-метод. пособие; сост. А.И. Басова [и др.]. – Минск: 2016.
2. Педагогические игротехники: копилка методов и упражнений / Л.С. Кожуховская, И.И. Губаревич, Н.В. Масюкевич, И.В. Познякова. – Минск: 2010.
3. Петросян, Л.В. Россия: традиции прошлого и настоящее. Праздники / Л.В. Петросян. – Ереван: 2009.