

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ (ВКЛЮЧЕННОЕ ОБУЧЕНИЕ)

Изменение вектора образовательного процесса в сторону компетентностного подхода возможно 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, связанных 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».

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.

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

5. Составьте с выделенными словами антонимические пары.

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

Притекстовые задания

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

2. Заполните пропуски в предложениях.

Проводить зиму нужно было по всем правилам, чтобы не навлечь на себя её ... в следующем году и ... встретить весну. Масленица приходится на ту пору зимы, когда стоит... , ... увеличивается, а ... и холод отступают. В церковном календаре Масленица называется ... неделей. ... блюдом испокон веков на Руси были блины. Чтобы очиститься от всего ... накануне ... поста, люди прощали друг друга и обязательно были прощены.

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, в-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 масла. 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 игры. 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.