

(при объяснении нового материала), зрительного (новый материал пишется на доске) и двигательного (при воспроизведении материала) – способствует формированию слухомоторных образов. Немедленное воспроизведение в речи изучаемого языкового материала обеспечивает около 75% запоминания материала, отсроченное воспроизведение – лишь 30-35%.

Преподаватель должен предусматривать и повторяемость изучаемого языкового материала. Одни и те же языковые средства, используемые в вопросах и ответах на них, употребленные для выражения каждый раз нового содержания, запоминаются произвольно. Это относится прежде всего к синтаксической структуре предложения, многократно повторяющейся в высказываниях. Синтаксическая схема, по которой строится новое высказывание, остается неизменной, работа идет на уровне содержания, а языковая форма запоминается автоматически, благодаря ее неоднократному повторению.

Еще одна проблема, возникающая при подготовке к занятию-общению, - выявление семантизации лексических единиц.

Преподавателю следует определить возможность использования подсистемы символов, которая, как и подсистема терминологической лексики, составляет специфику общенаучного стиля речи. Студентам, обучающимся на подготовительных факультетах, значение общенаучных символов известно, поэтому они могут быть применены при введении новых терминов и конструкций, при закреплении изученного ранее и при построении высказывания на русском языке (информация, которая передается символами, становится материализованной опорой выполнения речевого действия). Схемы, построенные с использованием символов, позволяют студенту хранить информацию в «сжатом» виде. Этот процесс сжатия, образного хранения информации, а затем трансформации, ее развертывания позволяет ускорить усвоение материала, способствует развитию мыслительной деятельности учащихся. Свернутая программа высказывания в виде схемы, созданной с помощью символов, таблицы, рисунка, не только стимулирует умственную деятельность, но и помогает студенту строить собственное высказывание на основе прослушанной информации.

И последнее, что должен решить преподаватель, готовясь к занятию-общению, - определить способы обобщения, что также обусловлено лингвистической характеристикой изучаемого, лексико-семантической обособленностью языка науки, выделением терминов, терминологизированных слов и подсистемы символов как отличительной и информативной части языка науки. Термин всегда обозначает определенное понятие, за символом тоже всегда кроется понятие, а усвоение понятий связано с обобщениями.

В.И. Тихонюк, В.Н. Черкас
Минск, БГЭУ

УЧЕБНАЯ ИГРА НА ЗАНЯТИЯХ ПО РКИ КАК ЭЛЕМЕНТ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ

Знание иностранного языка является составной частью профессиональной подготовки специалиста и одной из предпосылок его дальнейшей успешной трудовой деятельности. Для этого необходимо обучать языку не как знаковой системе с некоторым набором типовых фраз, а учить общению на иностранном языке в профессионально значимых ситуациях. Этому способствуют различные активные формы и методы обучения, которые позволяют приблизить учебный процесс к реальности, имитируя про-

фессиональную деятельность. Одним из таких методов является учебная игра как элемент подготовки будущих специалистов.

Умение использовать в учебном процессе игровые технологии является для преподавателя русского языка, работающего в инофонной аудитории, обязательным профессиональным требованием. На занятиях с иностранными студентами нами используются различные виды игр — дидактические, имитационные, проблемные, сюжетные, ситуационные, ролевые, деловые. Все они могут быть объединены одним понятием — «учебная игра». Учебная игра как специальный вид деятельности, направленный на усвоение определенных знаний, умений и навыков, является средством обучения, основная цель которого — создание условий для саморазвития личности студентов.

Е.А. Крюкова подразделяет учебные игры на ситуационные, ролевые и деловые. Объединяют все эти игры то, что они лично ориентированы. Выигрывает та личность, которая будет более оригинальной, сумеет достойно представить себя в новой роли, убедит большинство в правоте своих воззрений (Крюкова, 1999, с. 150). Учебные игры интересны прежде всего своей игровой мотивацией, особым творческим, партнерским, эвристическим состоянием личности (передача настроения, отношения к партнеру, позиция согласия или несогласия и др.). В игре проявляется единство между студентами, между студентами и преподавателем. Все они вместе продвигаются к цели, переживают одинаковые эмоции, чувства, оценивают самих себя и партнеров, самоутверждаются как личности. Учебная игра на иностранном языке может быть использована и как метод обучения, и как метод контроля знаний студентов.

На начальном этапе обучения русскому языку как иностранному ситуативные (коммуникативные) игры позволяют активизировать изучаемый языковой материал в речевых ситуациях, моделирующих и имитирующих реальный процесс общения. В методическом плане коммуникативная игра представляет собой учебное задание, включающее языковую, коммуникативную и деятельностную задачи.

На этом этапе обучения мы, как правило, используем игры, позволяющие формировать языковые умения. Целью данных игр является формирование лингвистической (языковой) компетенции у иностранных студентов, развитие которой предполагает знание структуры языка, адекватное употребление языковых единиц в речи и способность соотносить их с национально-культурной семантикой. В рамках лингвистической компетенции выделяются лексическая, грамматическая, семантическая, фонологическая составляющие.

Следует иметь в виду, что смысловое содержание комплекса учебных игр на начальном этапе обучения РКИ должно быть адекватно уровню познавательных потребностей, интересов и способностей обучаемых.

На основном этапе обучения РКИ активно используются ролевые игры, которые позволяют учитывать возрастные особенности студентов, их интересы; расширяют контекст деятельности; способствуют реализации деятельного подхода в обучении иностранному языку. Здесь нами используются игры, позволяющие формировать умения межкультурного общения. Предназначением ролевых игр является развитие умений устанавливать и поддерживать контакты с носителями изучаемого языка, нацеленные на формирование межкультурной компетенции у студентов.

На завершающем этапе обучения студентов-иностранцев, а также на занятиях с иностранными магистрантами преподаватели могут активно использовать деловые игры, которые обеспечивают условия комплексного использования имеющихся у них знаний предмета профессиональной деятельности. Назначение данных игр — формировать профессионально-деловые умения, профессиональную компетенцию у студен-

тов и магистрантов, развивать умения использовать лингвистическую профессионально-деловую информацию.

А.А. Вербицкий определяет деловую игру как «форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого» [1, 63].

В процессе проведения деловой игры решаются учебные задачи, в частности:

- развивается активность обучаемых;
- формируется умение анализировать специальную литературу;
- активизируется творческое мышление обучаемых;
- вырабатывается способность практически оценивать различные точки зрения и пути их сопоставления;
- прививаются навыки поиска оптимального варианта решения.

Комплекс игр для завершающего этапа обучения РКИ должен быть прежде всего нацелен на развитие речевых умений в использовании профессионально-деловой информации, соответствующей достаточному уровню коммуникативной компетенции. Сюда входят умения устанавливать профессиональные контакты, самостоятельно моделировать конкретные учебные ситуации.

Деловую игру следует выбирать для реализации прежде всего следующих педагогических функций:

- формирования у будущих экономистов представления о профессиональной деятельности в ее динамике;
- приобретения как предметно-профессионального, так и социального опыта, в том числе принятия индивидуальных и совместных решений;
- развития профессионального теоретического и практического мышления;
- формирования познавательной мотивации, обеспечения условий появления профессиональной мотивации.

В деловой игре, как правило, присутствуют следующие этапы:

1) информационный, который связан с усвоением, запоминанием, обновлением готовой суммы профессиональных знаний, умений, навыков;

2) проблемный, на котором происходит перевод теоретических знаний на язык практических действий;

3) поведенческий, обеспечивающий принятие решений и программы действий в условиях конкретной ситуации на основе ее глубокого теоретического осмысления;

4) оценочный, позволяющий выбрать и обосновать оптимальный вариант решения поведенческой программы.

По мнению Занько С.Т., Е.А. Крюковой и др., существуют основные признаки деловой игры, которые характеризуют ее как активную форму обучения. К ним данные авторы относят:

- имитацию условий осуществления иноязычной деятельности;
- моделирование типичных, актуальных для участников игры ситуаций с целью тренировки в речевом и деловом общении;
- проблемный характер моделируемых ситуаций;
- распределение ролей между участниками игры;
- описание структуры и сценария игры;
- организацию обсуждения предстоящей игры как элемента «обратной связи» с ее участниками;
- реализацию целей игры;
- наличие критериев, по которым оцениваются действия играющих [2, 79].

Можно сказать, деловая игра – целостный, многоступенчатый процесс, в ходе которого решаются многие познавательные и воспитательные задачи. Ряд продуманных взаимосвязанных приемов воздействует на готовность личности к конкретной практической деятельности. Исходя из особенностей и целей обучения языку специальности студентов–иностранцев, на завершающем этапе задается место и роль деловой игры в системе обучения.

Деловая игра помогает лучше усвоить язык специальности, способствует формированию знаний, навыков, умений. Можно выделить несколько основных умений, которые формируются у студентов в процессе деловой игры:

- 1) умение общаться на формальной и неформальной основах и эффективно взаимодействовать на равных;
- 2) умение проявлять качества лидера;
- 3) умение ориентироваться в конфликтных ситуациях и правильно их разрешать;
- 4) умение получать и обрабатывать нужную информацию, оценивать, сравнивать и усваивать ее;
- 5) умение принимать решения в нестандартных ситуациях;
- 6) умение проявлять деловые качества: ставить перспективные цели, использовать благоприятные возможности;
- 7) умение критически оценивать вероятные последствия своих решений, учиться на своих ошибках.

Таким образом, учебная игра формирует у студентов-иностранцев профессионально важные умения и навыки, активизирует творческие особенности личности и выстраивает средство подготовки будущих специалистов.

Литература

1. Вербицкий, А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод пособие/А.А. Вербицкий – М. Высш. школа, 1991.
2. Занько, С.Т. Игра и учение. / С.Т. Занько – М.: Логос. 1992, ч. 1

М.Е. Абрагимович
Минск, БГЭУ

ЗАМЕТКИ ПО ПОВОДУ АКУЛЬТУРАЦИИ ТУРКМЕНСКИХ СТУДЕНТОВ В НЕЯЗЫКОВЫХ ВУЗАХ БЕЛАРУСИ

«Да проститься же надо было!.. – понял он, когда крытая машина взбиралась уже на взвоз. – Хоть проститься-то!.. Хоть посмотреть-то последний раз. Гроб-то еще не заколочен, посмотреть-то можно же!» И почудилось Филиппу, что эти люди, которые провезли мимо него Марью, что они не должны так сделать – провезти, и все. Ведь если чье это горе, так больше всего – его горе. В гробу-то Марья. Куда же они ее?.. И опрокинулось на Филиппа все не изжитое жизнью, не истребленное временем, не забытое, дорогое до боли... Вся жизнь долгая стояла перед лицом – самое главное, самое нужное, чем он жив был... Он не замечал, что плачет. Смотрел вслед чудовищной машине, где гроб... Машина поднялась на взвоз и уехала в улицу, скрылась. Вот теперь жизнь пойдет как-то иначе: он привык, что на земле есть Марья. Трудно бывало, тяжело – он вспоминал Марью и не знал сиротства. Как же теперь-то будет? Господи, пустота какая, боль какая!»

Это отрывок из рассказа Василия Шукшина «Осенью», буквально пронизанный горечью и болью главного героя Филиппа. Увозили хоронить Марью, на которой Фи-

БДЭУ. Беларускі дзяржаўны эканамічны ўніверсітэт. Бібліятэка.

БГЭУ. Беларусский государственный экономический университет. Библиотека.°

BSEU. Belarus State Economic University. Library.

<http://www.bseu.by> elib@bseu.by