

## **МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА**

УДК 811.161.1'36

А. В. Тарлева, А. О. Гетманец

### **СОВРЕМЕННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРАКТИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ РКИ**

*А. В. ТАРЛЕВА, Г. О. ГЕТМАНЕЦЬ. СУЧАСНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРАКТИЦІ ВИКЛАДАННЯ РЯІ.*

*У статті розглядаються прийоми використання інтерактивних та ігрових технологій в процесі навчання іноземних студентів при формуванні навичок повідомлення про місцезнаходження предметів та осіб. Основним завданням інтерактивних технологій є впровадження в педагогіку універсальних методів розвитку критичного мислення.*

*Ключові слова: інтерактивні технології, ігрові технології, критичне мислення.*

*А. В. ТАРЛЕВА, А. О. ГЕТМАНЕЦЬ. СОВРЕМЕННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРАКТИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ РКИ.*

*В статье рассматриваются приемы использования интерактивных и игровых технологий в процессе обучения иностранных студентов при формировании навыков сообщения о местонахождении предмета или лица. Основной задачей интерактивных технологий является внедрение в педагогику универсальных методов развития критического мышления.*

*Ключевые слова: интерактивные технологии, игровые технологии, критическое мышление.*

*A. TARLEVA, G. GETMANETS. THE MODERN PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES IN PRACTICE OF TEACHING RUSSIAN LANGUAGES AS FOREIGN.*

*The types of interactive and playing techniques using in the process of educating of foreign students are considered in the article. The aim of this work is an increase of motivation to perception, memorizing and using the information that students get in class.*

*The authors describe methods and techniques of work in class that contribute to forming skills of literate usage of forms reporting about the location of a person or object.*

*These skills include formation of "associative" words with their subsequent expansion in the process of verbal and writing work containing exercises of imitative and transformation character.*

*The playing techniques: linguistic, lexical and grammatical games improve understanding and better memorizing of the elements of language.*

*The method of «clusters» allows to systematize the offered material, set cause-and-effect connections between informative blocks.*

*The authors make conclusion that the elements of interactive and playing techniques influence positively both the development of communicative abilities and revealing the psychological features of personality.*

*Key words: interactive and playing technologies, critical thinking.*

Иностранным студентам, изучающим русский язык, необходимо решать коммуникативные задачи в сферах учебно-профессионального и социально-культурного общения. Как правило, в учебном пособии они организованы и представлены в виде коммуникативного минимума, который, в свою очередь, определяется необходимым уровнем владения языком в области грамматики и лексики.

Языковой материал распределяется таким образом, чтобы каждый урок учебника состоял из решения хотя бы одной коммуникативной задачи и обучал корректному выполнению одного или нескольких речевых действий. В процессе подготовки к занятию преподаватель определяет область применения коммуникативных действий, планирует последовательность введения языкового и речевого материала, подбирает наиболее рациональные методы, приемы и средства предъявления, объяснения и контроля знаний.

© А. В. Тарлева, А. О. Гетманец, 2015

<http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.33574>

Каждый урок учебника и аудиторного занятия имеет модель универсальной учебной деятельности, т.е. содержит следующие этапы: а) целеобразование — формулировка коммуникативной задачи, обсуждение путей и способов достижения цели; б) презентация — предъявление и восприятие, понимание текстового материала, иллюстрирующего коммуникативную задачу и ход ее решения; в) предкоммуникативная тренировка — выполнение языковых и речевых заданий; г) коммуникативная практика — выполнение псевдокоммуникативных заданий, представляющих собой учебные варианты задачи, и реально коммуникативных заданий, т.е. подлинных задач общения; д) обучающий контроль — выполнение коммуникативных заданий на перенос коммуникативных умений на новые задачи общения, которые решаются с помощью аналогичных речевых действий [1].

Известно немалое количество методик, которые с большим или меньшим успехом применялись для обучения русскому языку в разных странах в разные периоды времени. Но методическая наука не стоит на месте и предлагает все новые и новые методы, появление которых обусловлено как научно-техническим прогрессом, так и изменением положения русского языка в мировом языковом пространстве. Смена парадигм обучения в целом ведет к изменению и содержания, и форм работы. В первую очередь это изменение касается связи между мотивом к обучению и реакцией на этот мотив со стороны преподавателя. Появляются новые технологии и приемы организации работы на уроках РКИ [2]. Педагог может использовать их для организации полного занятия или цикла занятий, а также подбирать наиболее удачные и подходящие для достижения цели занятия элементы различных технологий, комбинируя их в ходе отдельного занятия. «В современной практике преподавания иностранного языка эффективно применяются различные варианты обучения в сотрудничестве, которые способствуют вовлечению учащихся в интерактивную деятельность на уроках. Главная идея обучения в сотрудничестве – создать условия для активной совместной учебной деятельности учащихся в различных учебных ситуациях» [6].

Как известно, основной задачей интерактивных технологий является внедрение в педагогику универсальных методов развития критического мышления. Для целей усвоения русского языка как иностранного важно ввести мотивацию: осмысленно воспринимать, запоминать и использовать полученную на занятии информацию. Студент, изучающий русский язык, должен продемонстрировать способность к творческому общению как собственно речевому, ситуативно и тематически обусловленному [3; 5].

Технология развития критического мышления включает несколько стадий, каждая из которых имеет свои цели и задачи.

На «стадии вызова» пробуждается интерес к новой теме, делаются предположения о содержании новой информации.

На «стадии осмысления» проводится работа с текстом, сопоставляются идеи, предложенные учащимися, с предлагаемым материалом.

На «стадии рефлексии» студенты размышляют над новой информацией и таким образом закрепляют полученные знания [2].

Цель данной работы – на основе обобщения опыта учебной работы с иностранными студентами по интерактивным и игровым технологиям охарактеризовать некоторые конкретные методы и приемы, которые оказались продуктивными в обучении русскому языку.

Из всей системы применяемых технологий мы выделим две – интерактивную и игровую – и проследим, каким образом их использование на занятии, целью которого является обучение иностранного студента сообщать о местонахождении предмета или лица, повышает уровень активности учащихся и способствует формированию прочных речевых навыков общения.

На «стадии вызова» преподаватель предлагает сформировать карту понятий. На доске и в тетрадях учащихся записывается основной вопрос: *Где?* Затем учащимся предлагается подумать и записать все ассоциации, которые у них возникают в связи с данным вопросом. Каждый студент в отдельности либо несколько студентов, объединенных в подгруппы, формируют свою ассоциативную «карту» (используя знания предыдущих уроков, а также переводной словарь). Преподаватель составляет свою «карту». Затем проходит обсуждение, и в результате создается объединенная «ассоциограмма», в которой с помощью преподавателя выделяются основные сферы общения и определяется область их пересечения, т.е. наиболее универсальные и периферийные единицы языка, с помощью которых можно решить поставленную задачу. Методисты выделяют основные сферы употребления русского языка как

средства общения между студентами-иностранцами и носителями языка: 1) учебная жизнь, 2) повседневная жизнь, 3) свободное время.

Следующим шагом является наблюдение над рядом фраз, прослушанных и прочитанных студентами, в которых вводится языковая форма выражения местоположения предмета/лица:

*Я живу в Харькове.; Книга лежит на столе.; Он учится в университете.* и т. п. Преподаватель с помощью наглядности демонстрирует, не объясняя, различия в употреблении предлогов *в* и *на*. Студенты высказывают свои предположения о законах использования данных предлогов и делают пометки на полях «карты».

Последующее закрепление структуры, о которой идет речь, может проходить в такой последовательности.

На доске записываются существительные, например, *университет, магазин, театр, урок, завод, парк, стадион, музей* и др.; *комната, улица, фабрика, аптека, почта, фирма, компания, выставка, аудитория, экскурсия, площадь* и др.; *кино, метро, собрание, общежитие* и др. по родам в именительном падеже.

Затем преподаватель проводит подготовительную работу в виде устных и письменных упражнений имитативного, подстановочного, трансформационного характера с опорой на внешнюю наглядность или жизненный опыт учащихся. Для работы можно использовать следующие виды заданий:

1) Ответьте на вопросы: *1. Моя сумка лежит на столе? 2. Ваша тетрадь лежит в сумке? 3. Ваша куртка висит на вешалке? 4. Ваша семья живет в Ливане?* и т. п.

2) Уточните, правильно ли вы поняли, где происходят действия: – *Али учится в медицинском университете. – В медицинском университете? Надо же!*

3) Выскажите предположение, что сообщаемая информация верна. Начните ответ со слов *Да, кажется:* – *Ваш друг учится в университете радиоэлектроники? – Да, кажется, в университете радиоэлектроники.*

4) Уточните, правильно ли вы поняли вопрос. Ответьте, начните фразы со слов *к сожалению:* – *Ваш брат уже учится в университете? – В университете? К сожалению, еще нет.*

5) Скажите, были ли вы в городе или стране, которую я назову:

*Киев — Я был в Киеве, Америка — Я не был в Америке* и т. п.

6) Возразите и дайте правильный ответ на вопрос: – *Вы работаете на заводе? – Ваш старший брат учится в медицинском университете? – Ваша подруга занимается на первом курсе?* и т. д. [4].

На следующем этапе целесообразно подключить элементы игровых технологий и использовать языковые, лексические и грамматические игры, например:

1) «В прятки по картинке» (с использованием предметов, которые есть в аудитории). Водящий загадывает, куда он спрятал предмет, остальные отгадывают (ответ записывается на бумаге заранее).

2) «Угадайте» (где лежит моя монета).

3) Назовите как можно больше слов по определенной теме и составьте с ними предложения. Например, *Где жили раньше студенты вашей группы?*

4) «Экзамен». На отдельных карточках записаны вопросы и ответы. Необходимо взять карточку с вопросом и подобрать к нему правильный ответ. *Где ручка? На столе. Где свитер? В шкафу. Где бабушка? На диване. Где отец? В кафе. Где пальто? На вешалке. Где тетрадь? В сумке* и т. д. Игру можно проводить по группам в форме соревнования, побеждает команда, которая закончила игру раньше других и составила наибольшее количество правильных вопросно-ответных пар.

5) «Угадайте, что скажут друзья друг другу».

— *Познакомьтесь, это мои друзья: Лейла, Анвар и Джамаль. Лейла — спокойная, веселая девушка. Анвар всегда соглашается, он покладистый, добрый человек. Джамаль любит спорить, он очень упрямый.*

*Лейла сказала: — Я люблю гулять в парке.*

*Анвар согласился: — Я тоже люблю гулять в парке.*

*Джамаль возразил: — Я не люблю гулять в парке. Это очень скучно!*

Как вы думаете, какой разговор произойдет между ними, если Лейла скажет: *Я завтра пойду смотреть интересную выставку в музее* и т. п.

Затем преподаватель разбивает студентов на рабочие подгруппы, каждая из которых получает для ознакомления один или несколько текстов. В процессе их прочтения студенты выделяют новую информацию и формулируют вопросы, развивающие логическую и языковую догадку. Вопросы делятся на такие, которые требуют односложного и развернутого ответов. Студенты разных подгрупп по очереди задают вопросы студентам другой (других) подгрупп и выслушивают их ответы. За правильные ответы и правильное объяснение подгруппы получают баллы.

В результате такой подготовительной работы на «стадии осмысления» студенты общими усилиями могут сформулировать общие правила построения вопросов и ответов, правила употребления предлогов **в** и **на**, обратить внимание на исключения и выписать их.

Студенты проводят наблюдения над фразами и делают самостоятельные выводы о правилах изменения окончаний в зависимости от типа основы.

Окончательному закреплению пройденного материала будет способствовать организация игры, в ходе которой учащиеся включаются в моделируемую ситуацию. Каждый студент получает роль, которая требует определенных навыков общения, и демонстрирует свои речевые умения.

Например, в аудитории можно разыграть следующие коммуникативные ситуации: «Вам необходимо снять квартиру. Вы обращаетесь в агентство»; «У вас отпуск. Вы идете в турбюро, чтобы определить место отдыха и заказать путевку»; «Вы только что приехали в Украину. Вам необходимо купить товары для дома и одежду» и другие.

Интерактивные технологии используют приём «кластеров» (гроздей) — организации материала в форме графиков [5; 6]. Данный прием помогает систематизировать свои мысли, на которые навела информация, полученная из текста. Большой потенциал этот приём имеет на «стадии рефлексии», поскольку помогает исправить неверные предположения в «предварительных кластерах», заполнить «грозди» вновь полученной информацией, установить причинно-следственные связи между отдельными смысловыми блоками.

Элементы интерактивных и игровых технологий, задействованные в ходе урока, обучающего использованию локативов в коммуникации, включают малоиспользуемые резервы мышления учащихся, заставляют самостоятельно решать задачи общения на русском языке во время аудиторного занятия, формируют навыки и умения во всех видах речевой деятельности, систематизируют знания по грамматике, обогащают лексический запас и, кроме того, учат работать, взаимодействуя в группе, что также имеет положительное значение как для развития коммуникативных умений, так и для раскрытия психологических особенностей личности.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Арутюнов А. Р. Теория и практика создания учебника русского языка для иностранцев. — М.: Русский язык, 1990. — 168 с.
2. Капитонова Т. И., Московкин Л. В., Щукин А. Н. Методы и технологии обучения русскому языку как иностранному / под ред. А.Н. Щукина. — М.: Рус. яз. курсы, 2008. — 312 с.
3. Новые технологии в обучении иностранному языку. — [http://www.langinfo.ru/index.php?sect\\_id=](http://www.langinfo.ru/index.php?sect_id=)
4. Остапенко В. И. Обучение русской грамматике иностранцев на начальном этапе. — 3-е изд., испр. — М.: Рус. яз., 1987. — 144 с.
5. Скорина М. С. Интерактивные методы обучения иностранному языку. — [http://www.rusnauka.com/8\\_NPE\\_2007/Philologia/20441.doc.htm](http://www.rusnauka.com/8_NPE_2007/Philologia/20441.doc.htm)
6. Хмельницкая И. Н. Использование интерактивных форм и методов в обучении иностранному языку. — <http://festival.1september.ru/articles/418693/>

*(Статья поступила в редакцию 20 сентября 2015 г.)*