

Дзюба Елена Вячеславовна,

доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры межкультурной коммуникации, риторики и русского языка как иностранного, Уральский государственный педагогический университет; 620017, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26; e-mail: elenacz@mail.ru

Массалова Александра Эдуардовна,

преподаватель кафедры иностранных и русского языков, Тюменское высшее военно-инженерное командное училище имени маршала инженерных войск А. И. Прошлякова; 625000, г. Тюмень, ул. Льва Толстого, 1; e-mail: massalova.alexandra@yandex.ru

**ИГРОВЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РКИ
В СИСТЕМЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: русский язык как иностранный; методика преподавания русского языка; профессионально ориентированное обучение; игра; игровые интерактивные технологии; игровые методы обучения; курсанты; военно-инженерные вузы.

АННОТАЦИЯ. Статья посвящена систематизации игровых интерактивных технологий, используемых при профессионально ориентированном обучении русскому языку как иностранному курсантов военно-инженерного вуза. Целью исследования является систематизация и категоризация игровых технологий, используемых на уроках РКИ и направленных на развитие языковой, коммуникативной, лингвокультурной и профессиональной компетенций студентов военно-инженерного профиля. В качестве основных методов исследования используются метод таксономического структурирования и собственно игровой метод; игровые интерактивные технологии при таком подходе выступают объектом изучения, а их учебно-прагматический потенциал — предметом исследования. В статье применительно к игровой деятельности разграничиваются понятия игрового метода, игровых технологий и методики обучения с применением игровых технологий. Отмечаются содержательные особенности понятий игровые и интерактивные технологии, в результате чего принимается решение о целесообразности использования термина игровые интерактивные технологии. Предлагается типология игр, основанная на специфике формируемых компетенций (типология включает игры лингвистические и коммуникативные, игры с лингвокультурным и лингвострановедческим компонентом, а также игры, направленные на развитие профессиональной креативности). Типы игр, актуальные при профессионально ориентированном обучении русскому языку как иностранному, раскрываются на конкретных примерах с привлечением специфического языкового материала. В исследовании подчеркивается значение игровых интерактивных технологий, обладающих высоким мотивационным потенциалом, в достижении эффективных результатов профессионально ориентированного обучения русскому языку как иностранному.

Dziuba Elena Vyacheslavovna,

Doctor of Philology, Associate Professor, Professor of the Department of Intercultural Communication, Rhetoric and Russian as a Foreign Language, Institute of Philology, Culturology and Intercultural Communication, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia.

Massalova Aleksandra Eduardovna,

Senior of the Department of Foreign and Russian Languages, Tyumen Higher Military Engineering Command School named after Marshal of Engineer Troops A. I. Proshlyakov, Russia.

**GAME AND INTERACTIVE TECHNOLOGIES AT THE LESSONS OF RUSSIAN
AS A FOREIGN LANGUAGE IN A COLLEGE**

KEYWORDS: Russian as a foreign language; professionally-oriented education; game; game and interactive technologies; method of game.

ABSTRACT. The article discusses game and interactive technologies in classes of Russian as a Foreign Language for Military Engineering College cadets. The goal of the article is to systematize and categorize game technologies used in classes of Russian as a Foreign Language aimed at language, communicative and professional competences development of military engineering college cadets. As the research is devoted to systematization and categorization in language and profession-focused education, the main method in this study is the method of taxonomic structuring. Games and game technologies are research objects. The notions of game method, game technology and methods of teaching by means of game technologies are defined and specified. The content of game and interactive technologies is described; the term game and interactive technologies is introduced. The typology of games has been built on the basis of developed competences (the typology includes linguistic and communicative games, games of linguo-cultural and country study content and games aimed at professional creativity development). Types of games suitable for teaching Russian as a Foreign Language are described in detail; examples are provided. The role of game and interactive technologies is specified; they have a great potential to motivate students and can help achieve good results in teaching Russian as a Foreign language.

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ, научный проект № 19-013-00895 «Учимся понимать Россию: когнитивные стратегии формирования методического материала по русскому языку как иностранному»

Введение

В эпоху активного развития международного сотрудничества российских и зарубежных вузов возросла роль русского языка как иностранного (далее — РКИ) в системе высшего образования. Русский язык в данной ситуации выступает инструментом формирования профессиональной компетентности, успешное овладение языком является условием подготовки высококвалифицированных специалистов и как следствие — востребованности и конкурентоспособности выпускников на рынке труда. В рамках обозначенной цели — выработка профессиональной иноязычной компетенции — осуществляется решение следующих задач: формирование профессионального словарного запаса (тезауруса), развитие необходимых навыков и умений в устной и письменной профессиональной коммуникации, обучение навыкам создания и редактирования текстов профессионального назначения, чтения учебно-научной литературы по специальности.

В процессе выработки речевых компетенций, необходимых для овладения иностранным языком в рамках профессионально ориентированного обучения, нередко возникают трудности, связанные со снижением учебной мотивации [11], сложностью в переносе языковых навыков на реальные речевые ситуации, что может быть обусловлено использованием в учебном процессе только традиционных методов обучения. Организация наиболее продуктивной структуры учебного процесса, а также создание благоприятного для коммуникации психологического климата — важная задача, решению которой способствует применение инновационных форм занятий, направленных на стимулирование активной деятельности обучающихся. В этом смысле нетрадиционные методики, сопряженные с игровыми интерактивными технологиями, обеспечивают интенсификацию и оптимизацию процесса формирования иноязычной профессиональной компетенции.

Постановка проблемы

Идее включения игровых элементов в обучение в последнее время уделяется все больше внимания. Как известно, игры используются для привлечения обучающихся путем предоставления проблемы и погружения их в среду. В связи с тем, что мотивация и вовлеченность в активную учебную деятельность являются ключевыми факторами достижения успеха в образовательном процессе, потенциал игровых технологий с точки зрения их интеграции в образовательный контекст весьма существен. Игры

имеют ряд характеристик, которые делают их привлекательными с педагогической и методической точек зрения. В силу своей занимательности они вовлекают в учебный процесс всех обучающихся, способствуют активному взаимодействию и повышению учебной мотивации. Кроме того, они обеспечивают необходимую для эффективного обучения интерактивность (моментальную обратную связь), что делает игры привлекательными для студентов, наблюдающих результат учебной деятельности «здесь и сейчас». Успешная интеграция игровых технологий, принципов и приемов в учебный процесс создают комфортные условия обучения и способствует повышению эффективности лингвистического образования.

Изучением феномена игры занимались разные зарубежные и отечественные исследователи. Среди западных философов и психологов необходимо отметить имена следующих ученых: Э. Берн, Р. Винклер, Г.-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд. Среди отечественных исследователей, рассматривавших игру в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития человека, можно отметить И. Е. Берлянда, Л. С. Выготского, Н. Я. Михайленко, А. Н. Леонтьева, Д. Б. Эльконина и др. В разработке теории игровой деятельности в педагогическом процессе посвящены работы Н. А. Аникеевой, Н. Н. Богомоловой, В. Д. Пономарева, С. А. Смирнова, С. А. Шмакова и др. Целый ряд исследователей подчеркивают важное значение игры в обучении иностранным языкам и предлагают описание отдельных игр, направленных на развитие языковой и коммуникативной компетенций (Л. С. Крючкова, Е. И. Пассов, П. И. Пидкасистый, М. Ф. Стронин, В. М. Шаклеин, Д. Б. Эльконин и др.). Однако среди некоторых специалистов все еще бытует мнение о том, что игровые технологии ограничиваются лишь моделированием коммуникативных ситуаций, и это не совсем справедливо. Не менее важный аспект, на котором следует заострить внимание, заключается в необходимости наполнения игровой деятельности прагматически актуальным содержанием, отражающим профессионально ориентированные запросы обучающихся. Обозначенные факторы определяют актуальность и цель настоящего исследования.

Целью исследования является систематизация и категоризация игровых технологий, используемых на уроках РКИ и направленных на развитие языковой, коммуникативной, лингвокультурной и профессиональной компетенций студентов военно-инженерного профиля.

Методология исследования

Поскольку исследование посвящено систематизации и категоризации игровых технологий в системе языкового и профессионально ориентированного обучения, в качестве основного используется метод таксономического структурирования. Собственно игровой метод, как и игровые технологии, при таком подходе становятся объектом изучения.

Обсуждение и результаты

Для оптимизации процесса достижения цели обучения необходимо развести такие понятия, как метод, технология, методика. Разграничение данных понятий позволит подготовить теоретико-методологическую основу для систематизации и категоризации выступающих в роли объекта исследования игровых технологий.

Под методом понимается способ достижения генеральной цели, «совокупность определенных правил, приемов, способов, норм познания и действия... Метод дисциплинирует поиск истины, позволяет экономить силы и время, двигаться к цели кратчайшим путем» [8, с. 219]. В этом смысле игровой метод, основанный на психологической заинтересованности обучающихся, способствует эффективности обучения (в сравнении с некоторыми другими традиционными методами) за счет повышения мотивации студентов.

Технология обладает определенной системой предписаний, гарантированно ведущих к цели, это «фиксированная совокупность приемов практической деятельности, приводящая к заранее определенному результату» [7, с. 209]. Технология, таким образом, представляет собой внешнюю форму методики, систему инструментальных действий, основанную на прогностическом знании о механизмах получения желаемого результата. Технология как инструментальная составляющая обучения, по словам А. Г. Войтова, является «операциональным процессом деятельности людей, который позволяет получать одни и те же результаты всем людям, овладевшим технологией» [2, с. 336]. В этом смысле метод и технология являются феноменами объективными, максимально абстрагированными от конкретных условий обучения.

Методика представляет собой систему отобранных для достижения генеральной цели методов и технологий и саму процедуру их применения в конкретных условиях, что делает методику феноменом субъективным, учитывающим специфику аудитории (степень психологической и интеллектуальной готовности к обучению, мотивацию и т.п.), реальные условия обучения, профессиональные возможности и интересы пре-

подавателя. Общим между данными понятиями является устремление к итоговому результату (материальному, информационному), к достижению главной цели. В этом смысле игровой метод и игровая технология нацелены на достижение следующих результатов: активизация познавательной деятельности, повышение мотивации и качества успеваемости, развитие навыков самоконтроля, повышение активности и инициативности и — как результат — формирование высокого уровня языковой и коммуникативной компетенций. Игровой метод и игровые технологии с их высоким мотивационным потенциалом, являясь составляющими методики профессионально ориентированного обучения, способствуют также эффективности формирования профессиональной компетенции.

Важно заметить, что в случае с методом происходит решение одного актуального вопроса. Например, интерактивный метод case-study направлен на выработку умений анализа информации, выявления ключевых проблем; метод мозгового штурма (или брейнсторминга) — на совершенствование креативности и ассоциативности мышления. Технология в данном контексте будет включать в себя систему операций, или действий, тщательно спланированных, продуманных и направленных на достижение цели обучения. Совокупность взаимообусловленных методов и технологий, направленных на достижение конкретной цели, составляет методику обучения.

Обозначим еще один важный аспект, связанный с понятием игровой деятельности. В современной педагогической и методической литературе игровые методы принято относить как к активным, так и к интерактивным методам обучения. Многие исследователи между активными и интерактивными методами ставят знак равенства, однако эти методы вряд ли можно отождествлять, так как они различаются на основании видовой принадлежности игры и формы ее реализации. Выделяемые среди активных методов дидактические игры отличаются жесткой регламентированностью и отсутствием выработки логической цепочки для решения проблемы [5; 6; 15 и др.]. Интерактивные игры ориентированы на взаимодействие обучающихся друг с другом (деловые, ролевые, имитационные, луночные). Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную адаптированную форму активных методов. Суть интерактивного обучения состоит в вовлечении каждого обучающегося в учебный процесс, в рефлексии учебной деятельности и ее результатов всеми участниками коммуникации «здесь и сейчас» [14].

В данном исследовании делается акцент на понятии «игровые интерактивные технологии», которое обобщает целую группу методов и приемов организации педагогического процесса, реализуемых в форме игры с образовательными целями. Игровые технологии здесь понимаются более широко, нежели технологии интерактивные, так как «не всякая игра обладает потенциалом интерактивности» [9, с. 19].

В рамках профессионально ориентированного обучения игровые интерактивные технологии обладают высокой дидактической эффективностью, активизируют речемыслительную деятельность и — что особенно важно — решают задачу выработки профессиональной иноязычной компетенции, а также обеспечивают интересную, увлекательную организацию учебной работы, учитывающей личностные и профессиональные особенности будущих специалистов [10; 13].

К основным принципам использования игровых интерактивных технологий можно отнести: систематичность (использование игровых заданий на протяжении всего обучения с целью повторения лексического и грамматического материала); тематическая целесообразность (содержание игры должно быть соотносимо с изучаемым материалом); сознательность и активность (обучение должно представлять собой двусторонний процесс, при котором используется индивидуальная, групповая и коллективная форма работы); нацеленность на креативность (необходима реализация творческого подхода к игровой деятельности со стороны каждого участника учебной коммуникации).

В обучении РКИ игровые интерактивные технологии способствуют решению многих коммуникативных задач [4], позволяют моделировать конкретные ситуации общения (ролевые игры, проекты), что готовит, тем самым, обучающихся к взаимодействию в социальной среде, коммуникации. Игровые задания предполагают «разнообразные виды (внутригрупповые, межгрупповые) активности обучающихся, которые являются решающим условием игровой эффективности взаимодействия» [12, с. 136]. Грамотное использование игровых технологий дает преподавателю возможность достигать планируемого результата с максимальной точностью, однако нужно учитывать и личность самого преподавателя, его культуру, профессионализм, педагогическое мастерство.

В данном исследовании предлагается типология игр, соотношенных по целевому назначению и актуальных на уроках РКИ при профессионально ориентированном обучении:

1) лингвистические игры, способствующие формированию и развитию собственно языковой компетенции: идентификация звукобуквенных комплексов («фонетические» игры); выстраивание словообразовательных цепочек («словообразовательные» игры); подбор синонимов / антонимов, подбор единиц для верного установления возможностей лексической сочетаемости и под. («лексические» игры); установление морфологических особенностей слова, восстановление структуры предложения или реконструкция синтаксических единиц и под. («грамматические» игры);

2) ролевые игры, нацеленные на развитие коммуникативной компетенции (участие в заданных коммуникативных ситуациях);

3) игры с лингвострановедческой и лингвокультурной составляющей, направленные на развитие лингвокультурной компетенции;

4) «креативные» игры, способствующие развитию профессиональной креативности (например, игры-проекты).

Рассмотрим каждый тип игровых технологий подробнее.

1. Лингвистические игры

1. Идентификация звукобуквенных комплексов. Задания данного типа направлены на формирование навыка фонематического слуха, дифференциации звуков, установления адекватных звукобуквенных соответствий, закрепления в памяти правильного произнесения звука.

1.1. «Лото из слов». Обучающимся предоставляются карточки со словами (15-20 слов), преподавателем зачитываются слова со средней скоростью в произвольной последовательности. Задача обучающихся — отметить в своем списке слова порядковым номером, в соответствии с последовательностью произнесения (отбирается актуальная для профессионально ориентированного обучения, в данном случае обучения военных инженеров). Языковой материал: бушлат, шапка, парашют, гражданин, мушка, маршрут, жалоба, башня, вершина, вмешательство, глушитель, должность, манжета, марш, блиндаж, мужество, ошибка, планшет, шеврон, разрушение.

1.2. «Звуковые пары». Игра направлена на отработку парных звуков, трудно дифференцируемые, например, арабоязычными и китайскими студентами. Курсанты делятся на две команды: команда «П» (или «Т» и др.) и команда «Б» (или «Д» и др.). Преподаватель читает слова с данными звуками, при чтении слов со звуком «п» участники команды с соответствующим названием поднимают руки, аналогично со звуком «б». Побеждает команда, совершившая меньшее количество ошибок. Языковой материал:

бригада, плац, перрон, бой, боеспособность, требование, проверка, трибунал, топография, управление, ушиб, экипировка, штаб, шпага, аксельбант, аппарат, баллистика, батальон, батарея, группа, допрос, рубеж, оборона, погоны, обрыв, порох, подкрепление, полководец, капитан, боеприпасы.

1.3. «Военный алфавит». Студентами, объединенными в группы, на каждую (или заданную) букву алфавита придумывается военный термин либо слово на военную тематику. Далее слова выписываются обучающимися на доске (оценка выполнения задания исчисляется в баллах).

1.4. «Отгадай слово». На доске кодируется слово (каждая буква обозначается прочерком), например: — — — — — (курсант). Обучающиеся пытаются угадать слово, называя буквы. При верном указании буква надписывается над прочерком на доске. Помимо повторения звукобуквенных соответствий осуществляется повторение единиц отдельных лексикотематических групп: звания, обмундирование, военная топография, огневая подготовка, взрывное дело и т.д. Данная лингвистическая игра так же может проводиться в командах.

2. «Лексические» игры (подбор синонимов / антонимов, единиц для верного установления возможностей лексической сочетаемости и под.). Выполнение лексических заданий направлено на активизацию лексики по изученной теме, развитие навыков монологической и диалогической речи, отработку речевых формул, развитие смысловой догадки.

2.1. Обучающимся раздаются заранее подготовленные преподавателем карточки, на которых написаны пословицы. Задача участников — передвигаясь по аудитории, найти свою пару (синонимичную / антонимичную). Для облегчения задания карточки можно раздать в двух цветах. Языковой материал может быть таким: фразеологизмы-антонимы (Пасть духом — Воспрянуть духом; Взять себя в руки — Выйти из себя), фразеологизмы-синонимы (Бить в набат — Бить тревогу, Взять себя в руки — Овладеть собой).

2.2. «Снежный ком». Курсанты по цепочке называют слова одной лексикотематической группы (например, «Училище»), каждый повторяет предыдущие и называет свое, выбывает тот, кто забывает правильную последовательность, кто прерывает цепочку. Данное задание направлено на активизацию лексики по изученной теме, отработку произношения и развитие памяти. Языковой материал: казарма — курсант — рота — офицер ...

2.3. «Слепой лексикон». Один игрок из каждой команды садится спиной к доске,

лицом к команде. Позади преподаватель представляет слово (например, бушлат), команда описывает значение слова, не используя однокоренных слов. Угадав, игрок выкрикивает слово, угадавший первым получает балл. Каждый игрок угадывает по три слова, игра продолжается, пока в роли угадывающего не выступит каждый член команды. За каждый верный ответ начисляется балл, в конце игры подсчитываются баллы. Задание нацелено на проверку владения лексикой и умение объяснить на изучаемом языке значение слова, что обеспечивает развитие коммуникативных умений.

2.4. «Перемешанные буквы». Преподаватель предлагает восстановить слово, в котором нарушена последовательность букв (языковой материал: шбасамт, которапат, матовта, десствор, овсотрустй). Игра направлена на тренировку правописания изученной лексики.

2.5. «Отгадай термин». Группа курсантов делится на две команды, участники первой группы называют определения термина, участники второй — называют термин (преподаватель заранее готовит на карточках определения и термины; для облегчения задания участники могут назвать количество букв в загаданном слове; языковой материал: Так называют проигрыш, неудачу в борьбе, войне или другом конфликте (ответ: поражение). Задание направлено на активизацию лексики по теме.

2.6. «Кроссворд». С целью повторения профессионально значимой терминологии можно использовать заранее составленный преподавателем кроссворд на определенную тему (например, кроссворд на тему «Войсковая фортификация»). Работа ведется в командах, балл начисляется команде, угадавшей отдельное слово (кроссворд может предлагаться полностью обеим командам, выигрывает та группа, которая верно и быстро решила кроссворд). Подобное задание — составление кроссворда «соперникам» — может быть также представлено в виде группового проекта.

2.7. «Найди лексическую пару». Обучающиеся делятся на две команды, каждый игрок первой команды получает карточки с двумя прилагательными, каждый игрок второй — с двумя существительными (языковой материал: боевой, общевойсковой, воздушный, бронированная (прил.); задача, бой, машина, десант (сущ.).

3. «Словообразовательные» игры. Игры данного типа нацелены на освоение словообразовательных моделей с различными суффиксами, сознательное осмысление связи морфемного состава слова и его лексического значения, формирование умений образовывать новые слова различными спо-

словами (приставочный, суффиксальный, приставочно-суффиксальный) и т.п.

3.1. «Родственные слова». Преподаватель озвучивает корень, с которым необходимо будет составить как можно больше однокоренных слов. Обучающиеся делятся на команды и коллективно выполняют задание за отведенное время. По истечению времени команды озвучивают полученные слова. Языковой материал: Оборона — обороняться, оборонный...; Понтон — понтонный, понтонировать, понтонщик...

3.2. Альтернативным вариантом игры является работа с заранее подготовленными преподавателем карточками, в которых представлены списки слов. Задача обучающихся — вычеркнуть лишнее (не однокоренное) слово из списка. Языковой материал: Переправа, переправляться, правый, переправочный, переправление...

3.3. «Собери слово». Участникам двух команд выдаются карточки с набором морфем (набор морфем для первой и второй команд одинаков). Необходимо, используя выданный материал, составить как можно больше слов. Побеждает команда, составившая наибольшее количество слов и не допустившая ошибок. Пример карточки (фрагмент):

т	б	в	к
рас	раздел	ени	-
под	механиз	чик	-ый
-	вед	иров + анн	-е

4. «Военные профессии». Обучающимся выдаются карточки двух цветов (красные и зеленые). Задача участников — составить слова (военные специальности), соединив красную карточку (первая часть слова) с зеленой (суффикс). Языковой материал: кавалер-, развед-, пехотин-, подрыв- ... ; -ист, -чик, -ец, -ник. Победителем оказывается та команда, которая первой составила слова, не допустив ошибок.

4. «Грамматические» игры. Предложенные в данном блоке игры направлены на формирование навыков осмысления и понимания грамматического и смыслового содержания предложения, его построения и трансформации синтаксических конструкций.

4.1. «Чтобы — нужно». Изучаются предложения с придаточными цели (работа выполняется по цепочке, каждый последующий подхватывает предыдущую часть, включая ее в новое предложение): Чтобы выиграть в бою, нужно подобрать хорошую тактику (1-й игрок). Чтобы подобрать хорошую тактику, нужно знать особенности ведения боя (2-й игрок). Чтобы знать особен-

ности ведения боя, нужно тщательно изучать военные дисциплины (3-й игрок). Чтобы тщательно изучать военные дисциплины, нужно прилагать много усилий и не лениться (4-й игрок)... Задание позволяет не только повторить структуру сложноподчиненного предложения, но также способствует развитию ментальной процедуры установления логических (причинно-следственных) связей в предложениях.

4.2. «Собери пословицу / предложение». Каждый из игроков получает карточку со словом в определенной форме, нужно выстроиться в шеренгу так, чтобы пословица была восстановлена. Языковой материал: На героя и слава бежит; Не так страшен черт, как его малюют (количество слов в пословицах подбирается по количеству обучающихся; для осложнения работы можно перемешать две пословицы). Вариант игры: обучающиеся разбиваются на две команды, участники каждой команды получают карточки с пословицами, разбитыми на две части. Необходимо соединить первую и вторую часть так, чтобы получилась целая, логически завершенная пословица. Языковой материал: Солдатское дело —, Принял присягу — с, Былой славой..., Трус славит себя язьком..., Смелый боец —, Тот побеждает (первая часть пословицы); ...воевать храбро и умело, ...покажи в боях отвагу, ...боя не выиграешь, ... а храбрец — штыком; ... в бою молодец, ... кто смерть презирает (вторая часть). Вариант игры: Обучающимся предлагаются крылатые изречения А. Суворова на военную тематику. Задача — соединить первую и вторую часть, чтобы получилось логически завершенное предложение. Задание может выполняться как в командах, так и индивидуально с последующей проверкой, обсуждением. Языковой материал: Ближайшая к действию цель..., Кто напуган —, Трудно в учении —, Пуля дура..., Стреляй редко..., Стоянием..., Где тревога..., Готовься в войне к миру... (первая часть афоризма); ...лучше дальней, ...наполовину побит, ...легко в бою, ...да метко, ... города не берут, ...туда и дорога, ...а в мире к войне (вторая часть афоризма).

4.3. «Найди предложения». На доске написаны слова вразброс. Участники составляют предложения, соединяя некоторые слова, из оставшихся слов составляется следующее предложение и т.д.

II. Ролевые игры (заданные коммуникативные ситуации)

Использование ролевых игр в процессе обучения иностранному языку направлено на решение комплексных задач усвоения и закрепления нового материала, развития творческих способностей и формирование общеучебных умений. Весомым преимуще-

ством ролевых игр является развитие коллективных форм общения, развитие коммуникативной компетенции. По мнению методистов-практиков, «учебно-ролевая игра позволяет воспитывать личность в коллективе и посредством коллектива, она является ведущей формой учебно-педагогического процесса» [2]. О. А. Артемьева и М. Н. Макеева определяет профессионально ориентированную игру как «развернутую форму осмысленной коллективной профессионально-направленной игровой познавательной деятельности (под руководством преподавателя в соответствии с требованиями дидактических принципов), направленной на овладение умениями иноязычного общения на основе специально смоделированных предметных (игровых) действий в процессе выполнения проблемных задач и принятия решений в условиях игрового поля» [1, с. 28].

К ролевым играм профессионально ориентированного обучения относятся следующие.

1. «Выполни это!». Цель — развитие навыков слушания с последующим выполнением военных команд, содержащих глаголы в повелительном наклонении и инфинитиве. Преподаватель предлагает военные команды без демонстрации действия, курсанты индивидуально или группой выполняют команды. Тот, кто сделал ошибку, выбывает из игры. Если игра проводится как соревнование между группами или командами, тот, кто выполняет действие правильно, получает балл для своей команды. Языковой материал: Становись! Смирно! Вольно! Заправиться! Головные уборы снять! Головные уборы надеть! Шагом — марш! Строевым шагом — марш! Бегом — марш! На месте, шагом — марш! Полшага! Полный шаг! На месте — стой! Два шага вперед / назад / вправо / влево, шагом — марш! Игра должна проводиться в быстром темпе, поскольку она проверяет навык слушания и понимания значений военных команд, требующих быстрого реагирования.

2. «За что я люблю...». Для формирования коммуникативной компетенции используется ролевая игра со следующим заданием: Ответьте на вопрос: «За что вы любите инженерные войска?» Предполагается моделирование ситуации, например: Представьте, что вы являетесь членом приемной комиссии военно-инженерного вуза, вы приехали в школу с рекламной целью — для набора абитуриентов. Ваша задача — прорекламировать инженерные войска так, чтобы обучающиеся захотели поступить именно в ваш военный вуз.

3. «Это приказ!». Моделируется ситуация: Представьте, что вы командир отделе-

ния. Используя информацию из фильма (демонстрируется видеофрагмент из документального фильма «Инженерные войска в годы ВОВ»), составьте приказ о начале какого-либо военного действия (задание выполняется в группах).

4. «Круглый стол». Ролевые игры могут организовываться в виде круглых столов для обсуждения проблемных вопросов, тем. Пример проблемного вопроса: В последнее десятилетие в странах НАТО уделяется большое внимание развитию инженерных машин. Основные усилия при этом сосредоточены на машинах, которые действуют в войсковом звене. Для этого звена используются, как правило, специальные войсковые машины, к ним, в первую очередь, относятся саперные танки и инженерные машины сопровождения. На ваш взгляд, с чем это связано? (преподаватель может заранее раздать нескольким обучающимся темы для подготовки сообщения о проблеме).

Учебные игры подобного рода формируют предметно-профессиональные умения, а также совершенствуют умения коммуникативные.

III. Игры с лингвокультурной и/или лингвострановедческой составляющей

Выделенная группа игр направлена на совершенствование коммуникативно-познавательных умений, систематизацию и углубление знаний об изучаемой стране, сопоставление полученной информации с феноменами иных лингвокультур, сравнение полученных сведений о России с фактами мировой культуры, науки и техники. Одной из задач игр данного типа является воспитание патриотической и гуманной личности. Включение в учебный процесс подобных игр способствует продуктивному межкультурному взаимодействию с представителями иноязычных культур, а также повышению мотивации к изучению русского языка и культуры.

1. «Найди пару». Участникам, разделенным на две группы, предлагаются карточки: курсантам первой группы предлагаются наименования различных видов боевой техники (например, танки), обучающимся из второй группы раздаются карточки с наименованием страны-производителя. Задача — найти соответствие единиц техники и страны-производителя (преподаватель может заранее подготовить слайды или картинки с изображением и названием боевой техники). Языковой материал: Тигр, Пантера, М 13/40, Хаго, Толди, Т-34, ИС-2 «Иосиф Сталин», Валентайн, Шерман — с одной стороны; Япония, Венгрия, СССР (Россия), Великобритания, Италия, США, Германия.

2. «Страна — столица — язык — характер». Перед обучающимися стоит задача — правильно соотнести страну, столицу и язык. Участники делятся на три команды: первая команда — «Страна», вторая команда — «Столица», третья команда — «Язык». Каждой команде дается время для обсуждения (кто есть кто). Преподаватель вызывает в хаотичном порядке одного представителя команды (например, команды «Страна»). Участники второй и третьей команды должны выбрать представителей, которые соответствуют заданной стране. Например: 1 к. — Россия, 2 к. — Москва, 3 к. — русский. За правильный ответ команде начисляется балл, за неправильный — ноль. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Очередность выхода первого участника определяет преподаватель.

3. «Гурман». Следующее задание может носить как индивидуальный, так и групповой характер. Заранее готовятся карточки с набором букв. Необходимо соединить буквы так, чтобы получилось слово (название блюда военной кухни: перловка, тушенка, компот и под.). По завершении задания в презентации можно продемонстрировать названные блюда с ингредиентами и способом приготовления.

4. «Угадай полководца». Преподаватель заранее готовит задание на доске: слева указано историческое событие, справа — фамилия русского полководца (буквы расположены в неправильном порядке), участвовавшего в названном сражении. Задача — восстановить последовательность букв так, чтобы получилась фамилия. Языковой материал: Штурм Измаила — ВУСОВОР, Отечественная война 1812 года — ЗОКУТУВ, Великая Отечественная война — КУВОЖ, Синопское сражение — МИХАНОВ. Данное задание можно варьировать, выбирая необходимую для отработки тему, например, исторический период и персоналии; военные события и даты и т.п.

IV. «Креативные» игры

Учебные игры данного типа ориентированы на развитие лингвокреативности, они обладают большим методическим потенциалом, поскольку способны обеспечить различные формы организации работы (индивидуальные, групповые, коллективные) и «позволяют каждому студенту максимально эффективно использовать учебное время» [10, с. 177]. «Креативные» игры предполагают работу над индивидуальными и групповыми проектами разной целевой направленности. Основное назначение игр данного типа — развитие нестандартного мышления и одновременно предметно-профессиональной и коммуникативной компетенций (умение генерировать идеи,

отстаивать свою точку зрения и вести дискуссию, слушать собеседника, оперировать аргументами, вырабатывать конструктивное решение, точно и грамотно излагать свои мысли). Подготовка проектов осуществляется во внеурочное время. Обучающиеся формулируют точку зрения на избранную или предложенную проблему, выдвигают аргументы, подбирают иллюстративный материал, предлагают композиционное решение текста выступления, оформляют презентационные материалы.

Метод «проектирования» может быть реализован при выполнении следующих заданий:

Проект «Взятие города N». Участники, распределенные по группам из пяти-семи человек, создают модель захваченного противником города, формулируют стратегическую цель (освобождение города), представляют топографическую карту военных действий, описывают тактику наступления и т.д. Подготовка проекта затратна по времени, однако чем тщательнее продуман каждый шаг, тем интереснее результат проекта. Оценка проекта может быть зачет по дисциплине.

Проект «Шуточный устав». Проект данного типа полезен на занятиях по языковой практике. Он может носить как индивидуальный, так и групповой характер. Участникам необходимо составить по аналогии с Уставом ВС РФ вымышленный устав шуточного характера. Форма (структура, синтаксические конструкции) должна быть максимально приближенной к реальному Уставу. В процессе выполнения задания активизируется лексико-грамматический и синтаксический материал, развивается навык продуцирования специального письменного текста. Некоторые положения «Шуточного устава» выносятся на обсуждение в аудитории в виде дискуссии, где команда должна доказать «целесообразность» предложенного. Например: Военнослужащий (курсант) имеет право не приходить в субботу, если по радио сообщили о надвигающемся урагане...

Заключение

В цифровую эпоху повышение уровня учебной мотивации становится все более актуальной проблемой. Использование игровых интерактивных технологий в обучении (в том числе профессионально ориентированном обучении РКИ) отчасти решает данную проблему.

В данном исследовании установлено методическое значение игровых технологий в системе обучения РКИ; определены отчетливые границы терминологических понятий «игровой метод», «игровая техноло-

гия», «методика обучения с использованием игровых технологий»; обоснована связь игровых и интерактивных технологий; осуществлена систематизация и категоризация игровых интерактивных технологий, актуальных в системе профессионально ориентированного обучения РКИ; отмечена целесообразность типологизации игровых интерактивных технологий с учетом прагматической направленности, то есть в соответствии с развиваемыми лингвистическими и профессиональными умениями и навыками; на примере представленных в исследовании игр продемонстрирована универсальность игровых интерактивных технологий, дающих практически безграничную возможность их содержательного наполнения в соответствии с поставленными педагогическими задачами.

Следует подчеркнуть, что включение актуальных при профессионально ориентированном обучении РКИ игровых интерактивных технологий в учебный процесс позволяет эффективно осваивать весь ком-

плекс профессиональных компетенций и активизировать мыслительную и речемыслительную деятельность в процессе овладения ими; обеспечивает освоение языка на более высоком уровне.

Большим преимуществом использования игровых интерактивных технологий является развитие в процессе выполнения заданий творческих способностей обучающихся, положительное воздействие на психоэмоциональный фон, поддержание интереса, формирование интеллектуального потенциала и накопление профессионально значимых навыков, что впоследствии обеспечивает активную творчески осознанную самостоятельную деятельность.

Использование представленной в данном исследовании типологии игровых интерактивных технологий на занятиях по РКИ в системе профессионально ориентированного обучения позволяет эффективно формировать профессиональную иноязычную компетенцию будущих специалистов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Артемьева О. А., Макеева М. Н. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности. — Тамбов : Тамб. гос. техн. ун-т, 2007. — 208 с.
2. Васильева Т. В. Игровые и творческие задания как способ формирования профессиональных компетенций [Электронный ресурс] // Бесплатная интернет-библиотека. — Режим доступа: <http://pdf.knigi-x.ru/21filologiya/183946-1-igri-tvorcheskie-zadaniya-kak-sposob-formirovaniya-professionalnih-kompetencyilektor-prepodavatel-kafed.php>.
3. Войтов А. Г. История и философия науки : учеб. пособие для аспирантов. — М. : Дашков и К, 2004. — 692 с.
4. Дзюба Е. В., Массалова А. Э. Психолого-педагогические, социокультурные и методические основы преподавания русского языка как неродного / иностранного // Филологический класс. — 2017. — № 49. — С. 41-47.
5. Ермолаева М. Г. Игра в образовательном процессе : метод. пособие. — 2-е изд., доп. — СПб. : АП-ПО, 2005. — 112 с.
6. Кашлев С. С. Интерактивные методы обучения. — М. : ТетраСистемс, 2013. — 224 с.
7. Комарова З. И. Технология научных исследований в системной методологии современной лингвистики : учеб. пособие. — Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 2016. — 209 с.
8. Комарова З. И. Методология, метод, методика и технология научных исследований в лингвистике : учеб. пособие. — Екатеринбург : Изд-во УрФУ, 2012. — 818 с.
9. Коньшева А. В. Игровой метод в обучении иностранным языкам. — СПб. : КАРО, 2008. — 192 с.
10. Коробова Е. В., Кардович И. К., Дубова О. В. Игровые технологии в преподавании иностранного языка как одно из средств выработки профессиональной иноязычной компетенции // Гуманитарное образование в экономическом вузе. — М. : Рос. эконом. ун-т, 2017. — Т. 1. — С. 176-183.
11. Массалова А. Э. Особенности развития учебной мотивации на уроках РКИ для военнослужащих инженерных специальностей // Педагогическое образование в России. — 2016. — № 12. — С. 110-114
12. Чернышенко О. В. Игровые технологии как лингводидактическое средство при обучении РКИ // Казанский педагогический журнал. — 2016. — № 6. — С. 136-140.
13. Llorens A., Berbegal-Mirabent J. & Llinàs-Audet X. Aligning professional skills and active learning methods: an application for information and communications technology engineering // European Journal of Engineering Education. — 2004. — Vol. 42, Iss. 4. — P. 382-395. — DOI: <https://doi.org/10.1080/03043797.2016.1189880>.
14. Yen C.-J., Sujo-Montes L. & Roberts G. A. Gaming personality and game dynamics in online discussion instructions // Educational Media International. — 2015. — Vol. 52, Iss. 3. — P. 155-172. — DOI: <https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1075099>.
15. Yuretic R. F., Khan S. A., Leckie R. M. & Clement J. J. Active-Learning Methods to Improve Student Performance and Scientific Interest in a Large Introductory Oceanography Course // Journal of Geoscience Education. — 2001. — Vol. 49, Issue 2. — P. 111-119. — DOI: <https://doi.org/10.5408/1089-9995-49.2.111>.

REFERENCES

1. Artem'eva O. A., Makeeva M. N. Sistema uchebno-rolevykh igr professional'noy napravlenosti. — Tambov : Tamb. gos. tekhn. un-t, 2007. — 208 s.
2. Vasil'eva T. V. Igrovyie i tvorcheskie zadaniya kak sposob formirovaniya professional'nykh kompetentsiy [Elektronnyy resurs] // Besplatnaya internet-biblioteka. — Rezhim dostupa: <http://pdf.knigi-x.ru/21filologiya/183946-1-igri-tvorcheskie-zadaniya-kak-sposob-formirovaniya-professionalnih-kompetencyilektor-prepodavatel-kafed.php>.

prepodavatel-kafed.php.

3. Voytov A. G. *Istoriya i filosofiya nauki : ucheb. posobie dlya aspirantov.* — M. : Dashkov i K, 2004. — 692 s.
4. Dzyuba E. V., Massalova A. E. *Psikhologo-pedagogicheskie, sotsiokul'turnye i metodicheskie osnovy prepodavaniya russkogo yazyka kak nerodnogo / inostrannogo // Filologicheskij klass.* — 2017. — № 49. — S. 41-47.
5. Ermolaeva M. G. *Igra v obrazovatel'nom protsesse : metod. posobie.* — 2-e izd., dop. — SPb. : APPO, 2005. — 112 s.
6. Kashlev S. S. *Interaktivnye metody obucheniya.* — M. : TetraSistems, 2013. — 224 s.
7. Komarova Z. I. *Tekhnologiya nauchnykh issledovaniy v sistemnoy metodologii sovremennoy lingvistiki : ucheb. posobie.* — Ekaterinburg : Ural. gos. ped. un-t, 2016. — 209 s.
8. Komarova Z. I. *Metodologiya, metod, metodika i tekhnologiya nauchnykh issledovaniy v lingvistike : ucheb. posobie.* — Ekaterinburg : Izd-vo UrFU, 2012. — 818 s.
9. Konyshcheva A. V. *Igrovyj metod v obuchenii inostrannym yazykam.* — SPb. : KARO, 2008. — 192 s.
10. Korobova E. V., Kardovich I. K., Dubova O. V. *Igrovyje tekhnologii v prepodavanii inostrannogo yazyka kak odno iz sredstv vyrabotki professional'noj inoyazychnoy kompetentsii // Gumanitarnoe obrazovanie v ekonomicheskom vuze.* — M. : Ros. ekonom. un-t, 2017. — T. 1. — S. 176-183.
11. Massalova A. E. *Osobennosti razvitiya uchebnoy motivatsii na urokakh RKI dlya voennosluzhashchikh inzhenernykh spetsial'nostey // Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii.* — 2016. — № 12. — S. 110-114
12. Chernyshenko O. V. *Igrovyje tekhnologii kak lingvodidakticheskoe sredstvo pri obuchenii RKI // Kazanskiy pedagogicheskij zhurnal.* — 2016. — № 6. — S. 136-140.
13. Llorens A., Berbegal-Mirabent J. & Llinàs-Audet X. *Aligning professional skills and active learning methods: an application for information and communications technology engineering // European Journal of Engineering Education.* — 2004. — Vol. 42, Iss. 4. — P. 382-395. — DOI: <https://doi.org/10.1080/03043797.2016.1189880>.
14. Yen C.-J., Sujo-Montes L. & Roberts G. A. *Gaming personality and game dynamics in online discussion instructions // Educational Media International.* — 2015. — Vol. 52, Iss. 3. — P. 155-172. — DOI: <https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1075099>.
15. Yuretich R. F., Khan S. A., Leckie R. M. & Clement J. J. *Active-Learning Methods to Improve Student Performance and Scientific Interest in a Large Introductory Oceanography Course // Journal of Geoscience Education.* — 2001. — Vol. 49, Issue 2. — P. 111-119. — DOI: <https://doi.org/10.5408/1089-9995-49.2.111>.