

РОЛЬ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ

Основной целью обучения студентов является формирование у них коммуникативной компетенции, то есть набора и реализации программ речевого поведения в зависимости от способности человека ориентироваться в обстановке общения. (2) Данные целевые принципы обучения русскому языку – коммуникативный принцип - выдвигают на первый план дидактические средства как важный фактор эффективности учебного процесса. К числу таких средств относятся обучающие и, в частности, дидактические игры. Дидактическая игра на уроках русского языка - это организация такой учебной речевой деятельности, в основе которой лежит принцип общения, моделирующий условия отношений в обществе.

Дидактические игры завоевывают популярность среди преподавателей русского языка, так как в них как нельзя лучше реализуется технологический подход к обучению. Дидактические игры (ДИ) можно классифицировать по нескольким признакам:

- а) по функционально-целевому назначению;
- б) по времени проведения;
- в) по структурно-композиционному построению.

По функционально-целевому назначению ДИ в сфере названной деятельности бывают диагностические, ролевые, контрольные.

По структурно-композиционному построению ДИ могут быть с жестко запрограммированным и с адаптивным структурно-композиционным построением.

С учетом сочетания названных признаков ДИ можно классифицировать по обобщенному признаку следующим образом:

- фрагментарные дидактические игры, когда в основе каждого фрагмента игры лежит решение одной педагогической задачи, связанной с конкретным элементом учебного материала;
- целостно-тематические дидактические игры, которые связаны с решением нескольких педагогических задач по теме;
- комплексные дидактические игры, в которых сочетается репродуктивная и продуктивная деятельность студентов и решается комплекс образовательных и развивающих задач.

Дидактические игры представляют собой различные варианты педагогической технологии. Современные представления о педагогической технологии связываются с систематическим и последовательным воплощением на практике заранее спроектированного, научно-

обоснованного учебно-воспитательного процесса. В этом смысле педагогическая технология является чисто практической реализацией основных положений дидактики и педагогики в целом. (1) Уже не подвергается сомнению, что успешно обучать без инновационных технологии невозможно, так как технология обучения представляет собой интеграцию теоретических и эмпирических усилий по определению целей обучения, содержания образования, возможностей сочетания деятельности педагога и учащихся, необходимых форм организации обучения, методов и средств обучения, а также определения эффективности процесса обучения.

Технология учитывает также рациональное использование времени, подбор адекватных приемов, форм, техник, индивидуализированный подход, целесообразность выполнения упражнений и т.д. Основные этапы подготовки и проведения ДИ следующие:

1. Подготовительный этап: подготовка преподавателя к игре (определение цели, правил и регламента игры), подготовка и самоподготовка студентов к игре, подготовка дидактического, методического и технического обеспечения игры), определение готовности студентов к игре, предварительное формирование игровых групп.
2. Введение в игру: ознакомление участников игры с темой, предъявление информации преподавателем, проведение установки на игру, предъявление сценария и правил игры, формирование игровых групп, распределение ролевых обязанностей, выдача задания на игру, обеспечение дидактическими, методическими и техническими материалами.
3. Собственно игровой этап: обсуждение полученного задания в группах, консультации ведущего игру, выполнение игровых ролей участниками игры, коммуникативное взаимодействие игроков в игровой группе, организация в группе коллективной мыследеятельности (КМД), обсуждение вариантов решения задания, принятие оптимального решения по заданию, определение докладчика от игровой группы, подготовка наглядности, выступление, ответы на вопросы, межгрупповая дискуссия участников игры.
4. Заключительный этап: рефлексия участников игры, рефлексия ведущего игры, определение победителей игры, подведение итогов ведущим.
5. Постигровой этап: анализ содержательной и процессуальной сторон ДИ, анализ и оценка результатов ДИ.

Дидактическое и методическое обеспечение ДИ, так называемый пакет дидактической игры, охватывает:

1. Текстовые материалы
2. Речевые материалы.
3. Лингвистические материалы.

4. Сценарий дидактической игры:

- а) описание сюжета;
- б) перечень правил проведения игры;
- в) регламент;
- г) указания на последовательность выполнения игровых действий;
- д) описания ролей участников и социальных условий, в которых происходило речевое взаимодействие.

В текстовые материалы должны входить:

- а) информация о проблеме, вынесенной в дискуссию,
- б) образцы устной полемической речи.

Лингвистический комментарий представляет собой:

- а) лексико-грамматические сведения и правила,
- б) упражнения и задания, устраняющие формальные трудности при чтении и воспроизведении текстов.

Речевое обеспечение игры содержит:

- а) перечень речевых действий, обслуживающих различные стадии игры,
- б) правила соединения речевых действий в цепь связного монологического высказывания;
- в) задания и упражнения, мотивирующие общение участников игры.

Создание пакета подобных материалов является особенностью подготовки дидактической игры для студентов, так как они находятся в условиях иноязычного общения, во-первых, и играют на уроках русского языка с целью совершенствования навыков профессионального общения, во-вторых, что требует тщательной подготовки речевых материалов.

Еще одной положительной особенностью дидактической игры на занятиях по русскому языку является то, что подготовка к игре активизирует самостоятельную работу учащихся, в которую целесообразно включать задания, стимулирующие самостоятельную подготовку к дидактической игре не только по усвоению новой лексики, но и по моделированию определенных типов устной речи, а также по подбору необходимых информационных материалов.

Общение в ходе игры является в значительной степени неподготовленным и требует быстрой речевой реакции: включения в диалог или высказываний в монологической форме. Поэтому уже усвоенные ранее речевые образцы должны гибко использоваться в новой ситуации. Потребностью участников игры может быть вызвана и активизация пассивно усвоенной лексики или речевых образцов. Таким образом, участники игры расширяют сферу своей речевой деятельности.

Краткое описание одной из ролевой игры, тема которой "Роль и значение спорта в социально-культурной сфере общества". Данная тема позволяла также применить в "реальной" речевой деятельности полученные на занятиях знания, приобретенные навыки и умения.

Учебная цель игры заключалась в совершенствовании коммуникативных навыков и умений диалогового общения, ведения дискуссии, а также в активизации спортивной лексики в речи иностранных учащихся.

После игры обсуждаются и анализируются ошибки, вырабатываются практические рекомендации, выслушиваются пожелания и самооценка участников.

На первой стадии работы на занятиях по подготовке к игре вырабатывались и развивались навыки ролевого поведения и навыки диалоговой речи. Формами работы были работа с диалогами, ситуативно-ролевые задания, игры-соревнования.

На 2-ой стадии группа знакомилась с проблемами спорта на современном этапе. Основной формой работы являлась работа с текстом. Система упражнений этого раздела направлена на обучение оперировать текстом (сворачивание, разворачивание, трансформация), извлекать из текста необходимую информацию и использовать ее для продуцирования собственного высказывания (беседа на темы, анализируемые в текстах: история спорта, связь спорта с другими областями культуры - наукой, техникой, экономикой, медициной и др.)

Третья стадия подготовки заключалась в проигрывании основных моментов сценария. Как уже было сказано, учащиеся действуют в обстановке иноязычного общения, поэтому весьма актуальной становится работа с полилогом, так как полилог - основная форма коммуникации в области дискуссии.

Следует отметить еще одну специфическую особенность проведения дидактических игр в аудитории - малые группы участников, что, естественно, ставит перед разработчиками игр особые задачи: возникает необходимость определенной адаптации сценария и ролей.

Тестирование, проведенное до игры и после нее, показало прирост по критерию "объем знаний, умений, навыков", то есть значительную активизацию специальной лексики в речи участников, видимое повышение частотности использования терминов; повышение осмысленности применения полученных знаний, а именно: понимание терминологической

лексики и умение грамматически правильно использовать ее в речи; увеличение действенности усвоенной информации, то есть продуцирование собственного монологического высказывания, ведение диалога и полилога. Одновременно наблюдалось значительное повышение уровня сформированности коммуникативных навыков: участники игры охотнее стали вступать в дискуссии на разные темы, гораздо легче и правильнее стали использовать аргументирующий и иллюстративный материал.

Кроме того, в процессе коллективной работы сформировались чувства сотрудничества и взаимопомощи. Дружеская раскованная атмосфера в процессе игры создавала дополнительную мотивацию общения, что является значительным фактором повышения эффективности учебного процесса.

Применение дидактических игр способствует не только повышению интереса к учению, но и повышает качество самого обучения, повышает прочность полученных знаний. Проблема: как подбирать и проводить дидактические игры, чтобы они способствовали повышению интереса к русскому языку.

Итак, можно отметить, что использование на занятиях по русскому языку дидактических игр разного типа является формой обучения, значительно активизирующей процесс формирования коммуникативной компетенции в учебно-профессиональной сфере общения, что, как известно представляет собой одну из основных задач обучения русскому языку в вузе.

Литература:

1. Артамонова И.М., Белых А.Я. Общение в деловой игре как фактор открытия резервных возможностей учащихся и активизация взаимосвязанного обучения видам речевой деятельности. / Русский язык и литература в общении народов мира: проблемы функционирования и преподавания. Тезисы докладов и сообщений. (секции 1 - 3). - М.: Русский язык, 1990 .
2. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М., Педагогика, 1989. - 190 с.
3. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. - М.: Высшая школа, 1991. - 207 с.

4. Хозяинов Г.И. Педагогическое мастерство преподавателя. - М.: Высшая школа, 1988. - 166 с.