

НЕСКУЧНЫЕ УРОКИ ИЛИ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОНЛАЙН ВО ВНЕУРОЧНОЕ ВРЕМЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ РКИ

Митроченкова Юлия Юрьевна

канд. филол. наук, старший преподаватель, Институт «Медицинская академия имени С.И. Георгиевского» ФГАОУ ВО Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского, РФ, г. Симферополь

Аннотация. В статье описываются причины, по которым стоит применять игровые технологии онлайн на уроках и во внеурочной деятельности со студентами иностранцами. Предлагаются варианты игр, которыми можно закрепить навыки, полученные во время занятий по РКИ, а также погружать студентов в языковую среду даже на расстоянии.

Ключевые слова: РКИ, игра, онлайн игры, дистанционное обучение.

Когда обучение начинается в аудитории, то преподаватель находится в непосредственном взаимодействии со студентами несколько часов (на начальном этапе – 6 часов). Когда же у нас дистанционное обучение, то возможности заниматься по 6 часов подряд нет. На это влияют следующие причины:

1. Сидеть перед экраном и внимательно слушать преподавателя, иногда включаясь в беседу, возможно не более одной-двух пар, иначе теряется восприятие информации, и занятие становится неэффективным.
2. Проводить за экраном такое количество времени небезопасно для глаз и здоровья в целом (утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» [3])
3. Нет непосредственного эмоционального контакта с преподавателем. Чаще всего голос остается за кадром, а на экране показываются необходимые таблицы или схемы, фотографии для урока.

Остальное время, необходимое по плану, студенты выполняют задания самостоятельно: пишут упражнения, читают тексты, переводят и запоминают лексику.

При всем этом, программа для аудиторных и дистанционных занятий остается практически неизменной. Что же со всем этим делать? Как успеть дать не только теоретический материал, но и отработать его? Один из приемов, часто применяемый мной как в офлайн так и онлайн занятиях – это игры.

Игра имеет многогранный характер, ее можно рассматривать как особую форму существования коллектива со всех сторон жизнедеятельности. В игре легко и быстро запомнить и отработать лексику, грамматический материал, увеличить скорость чтения и понимания на слух. Игра во время занятия носит не только дидактическое значение, но и воспитательное, психологическое. Эти факторы зависят от мастерства педагога, от того, насколько он сможет учесть возрастные, индивидуальные, национальные особенности студентов.

Регулярное использование игровых технологий позволяет улучшить усвоение речевого и языкового материала в условиях дистанционного обучения, обеспечивая при этом разнообразные формы для отработки изученных тем, позволяя общаться не только в формате «студент-преподаватель», но и «студент-студент».

Использование игр не только на занятии, но и во внеурочное время активизирует внимание студентов на предмете изучения. Особенно актуально при изучении РКИ, так как даже после уроков студенты учатся думать на неродном языке, решая поставленные задачи.

Многие исследователи игровых технологий в РКИ предлагают использование электронных ресурсов для создания игр и, соответственно, отправлять студентам ссылки на эти ресурсы и конкретную игру.

Целый ряд статей посвящен исследованию дидактического потенциала и технических особенностей отдельных онлайн-сервисов, таких как Kahoot! [4], Quizlet [2], H5P [1], Wizer.me [5] и др. Некоторые онлайн конструкторы (LearningApps, H5P, Wizer.me, Wordwall и др.) позволяют создавать игровые задания, в том числе фонетические игры, с автоматической обратной связью в виде проверки правильности ответов, подсказок, итогового результата.

Холодкова М.В., Жеребцова Ж. И, Дьякова Т.А. в своей статье «Реализация игровых технологий при дистанционном обучении РКИ» [6] подробно описывают методические рекомендации по отбору сервисов Веб 2.0 для реализации игровых технологий, направленных на формирование языковой, коммуникативной, лингвострановедческой компетенций иностранных студентов при дистанционном обучении их русскому языку.

Этот вариант игр хорошо использовать как тест во время занятия или как домашнее задание.

Чтобы со студентами постоянно оставаться на связи, необходимо создать группу в какой-либо социальной сети или мессенджере. Мы используем WhatsApp по нескольким причинам: устанавливается как на компьютер, так и на смартфон; есть голосовая передача сообщений; можно совершить аудио и видео звонок; легко прикрепляются фото и документы; в сообщениях можно использовать курсив или жирный шрифт для выделения текста; международный: установлен почти у всех иностранных студентов.

Это основные критерии, которые помогают в работе.

Рассмотрим несколько игр, адаптированных для внеурочной работы со студентами. Как правило, они активно участвуют, так как это не занимает много свободного времени, а также сближает студентов.

1. После темы «Магазин», изученной на уроке, студентам дается задание сходить в магазин, а не супермаркет, и что-то купить.

Вечером в группу преподаватель отправляет письмо с вопросом «Кто был в магазине?» и ждет ответ. Когда ответы получены, преподаватель пишет вопросы из урока: расскажите, пожалуйста: «Что есть в магазине?», «Что Вы купили там?», «Сколько стоит ...?», «Сколько вы купили килограммов?».

Таким образом, студенты закрепляют выученный на уроке материал: повторяют лексику и грамматику (1 килограмм, 2,3,4 – килограмма, 5,6... - килограммов). Если это группа дистанционного обучения и студенты находятся каждый в своей стране, то очень интересно узнать о продуктах их родины, что они покупают каждый день или часто. Если это студенты, которые приехали учиться в Россию, то поход в магазин – это закрепление на практике выученной лексики.

Такого плана игры можно устраивать после изучения многих тем, например, «Поход в гости» (Что ели, что видели в квартире, комнате, к кому ходили, кто был...); «В парке» (Где находится парк, что там есть (озеро, река, фонтан...), каких птиц или животных видели, вы шли пешком или ехали на автобусе). Такие игры активизируют память, переводят пассивный словарный запас в активный, закрепляют грамматические конструкции. Студенты могут записывать

ответы голосом или в письменной форме.

2. Еще одну игру хотелось бы выделить – «Кто больше».

Преподаватель отправляет длинное слово или набор букв, из которых необходимо составить слова. Обозначается конец по времени, например 20.00 – стоп. Больше ответы не принимаются. Преподаватель подсчитывает, кто из студентов больше слов отправил.

Таким образом, студенты повторяют лексику, тренируют написание слов, погружаются в русский язык даже во внеурочное время.

Вывод. В практике онлайн обучения возможности игровых методов как способов педагогического воздействия и взаимодействия со студентами могут быть применены не только для закрепления, но и для раскрытия интеллектуальных и творческих возможностей личности. Каждый преподаватель разрабатывает собственную уникальную базу онлайн игр, которые должны быть разнообразными, динамичными, дидактически оправданными, раскрывать содержательно темы дистанционных уроков в соответствии с поставленными учебно-воспитательными задачами.

Список литературы:

1. Комиссарова О.Р. Использование модуля интерактивных элементов H5P для оценки компетенций студентов // Синергия наук. 2018. № 28. С. 1173-1178. ISSN 1810-0201. Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки 88.
2. Леденева Е.М. Формирование иноязычной грамматической компетенции студентов вуза при помощи онлайн-сервиса Quizlet // Вестник Алтайского государственного педагогического университета. – 2019. № 4 (41). С. 11-17.
3. Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.gov.spb.ru/static/writable/ckeditor/uploads/2021/07/09/53/%D0%9E%D0%B1_%D1%83%D1%82%D0%B2%D0%B5%D1%80%D0%B6%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B8_%D1%81%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%82%D0%B0%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85_%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D0%B%D0%A1%D0%9F_2.4.3648-20.pdf (дата обращения: 12.06.2022)
4. Подолян А.С., Жоган Е.В. Использование игровой платформы Kahoot! как средства контроля усвоения знаний по грамматике иностранного языка в вузе // Современные научные исследования и разработки. 2019. № 12 (29). С. 707-712.
5. Табачук Н.П. Сервис Wizer.me как средство развития информационной компетенции студентов // Современные тенденции развития науки и техники. 2017. № 1-9. С. 114-116.
6. Холодкова М.В., Жеребцова Ж. И, Дьякова Т.А. Реализация игровых технологий при дистанционном обучении русскому языку как иностранному. Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. Т. 26, № 190. – Тамбов, 2021 . – С. 79-89.