

Круглый стол «ЛИНГВОМЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРЕПОДАВАНИЯ СПЕЦИАЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИН»

Е. И. Будникова

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ПРЕПОДАВАНИИ ДИСЦИПЛИНЫ «ТИПОЛОГИЯ РОДНОГО И ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКОВ»

Дидактическая игра описывается в литературе как вид учебного занятия, в котором в качестве обязательных компонентов присутствуют правила, активная деятельность обучающихся и система оценивания. По сути это творческие задания, которые студенты выполняют преимущественно в командах (так повышается вовлеченность и активность студентов). Они соревнуются в скорости и правильности выполнения заданий, которые оценивает жюри, состоящее также из студентов, не задействованных в выполнении задания.

Благодаря высокому мотивационному потенциалу дидактических игр по сравнению с традиционными формами работы со студентами в рамках теоретических курсов введение их в структуру электронно-методических комплексов представляется удачным решением, которое позволяет предложить студентам более творческие виды работы с изучаемым материалом.

В этой связи опишем в аспекте формируемых навыков и умений типы дидактических игр, размещенные на образовательной платформе Moodle (МГЛУ) в разделе самостоятельной работы по дисциплине «Типология родного и иностранного языков», а также представленные в практикуме по лингвистической типологии и используемые на семинарских занятиях.

На платформе Moodle (МГЛУ) большинство заданий, предусмотренных в разделе самостоятельной работы, представляют собой тестовые задания и задания на составление глоссария или резюме к предложенным научным статьям. Однако в разделе «Типология фонологических систем» студентам предлагается дидактическая игра, направленная на усвоение различий в системе гласных и согласных английского и родного языков и предполагающая работу в командах. В части, предшествующей выполнению задания, находятся следующие инструкции:

1. *Посмотрите видео «Commonly confused Phonemes», созданное на базе онлайн-ресурса «My Simple Show» (приводится ссылка на онлайн-тренинг и демонстрационный проект).*

2. *Проанализируйте основные различия вокалических и консонантных систем английского языка, которые могут стать причиной произносительных ошибок в речи белорусскоязычных/русскоязычных студентов, изучающих английский язык как иностранный.*

3. *Просмотрите прилагаемый файл «Задание по фонетике», выберите 2 пункта из списка: предложения с различными гласными и предложения с различными согласными. Убедитесь, что все студенты вашей группы выбрали РАЗНЫЕ пары предложений.*

4. *Создайте собственное видео на базе указанного онлайн-ресурса, объясняющее различие между выбранными гласными и согласными английского языка и потенциальные произносительные ошибки иностранных студентов.*

Игровой момент задания заключается в возможности выбора разных форм презентации материала (научной или более свободной юмористической) и взаимной оценке презентаций студентами, которые голосуют за наиболее понравившуюся презентацию. Тем самым довольно сложный материал фонологических отличий в вокализме и консонантизме двух языков представляется в более удобном для запоминания виде.

В практикуме по лингвистической типологии (Практикум па лінгвістичній типології = Linguistic Typology Textbook = Практикум по лингвистической типологии / В. М. Гапеева. – Минск : МДЛУ, 2020. – 80 с.) в качестве заданий с игровыми элементами предлагаются задачи на решение поставленной лингвистической проблемы, нацеленные на работу в командах.

Таковыми задачами являются:

- этимологические (определение значения слова по его внутренней форме и соотнесение с общеизвестным словом со стертой внутренней формой; определение этимона слова),
- лексико-синтаксические (предсказание значений словосочетаний на иностранном языке при предъявлении перевода отдельных слов или аффиксов и правил соединения; создание нескольких единиц искусственного языка по данным правилам).

Игровой момент заданий заключается в командной работе, ограниченном промежутке времени на выполнение задания и в наличии оценки со стороны студентов-жюри.

Как показывает практика проведения семинарских занятий, задания, включающие в себя элементы дидактической игры, положительно воспринимаются студентами и способствуют созданию позитивного настроения и эмоционального климата в группе.