

В.В. Сафонова / Культурологические аспекты языкового образования: сборник научных литературных трудов. – Москва, 2002. – С. 92-94.

2. Куницкая, Ю.И. Философско-теоретическое основание изучения педагогического профессионализма / Ю.И. Куницкая // Педагогика. – 2004. – № 6. – С. 21–25.

3. European Association for Quality Assurance in Higher Education [Electronic resource] // ENQA. – Mode of access: <http://www.enqa.eu/>. – Date of access: 17.05.2019.

УДК 37.01:81

**Дятко И. М.**, старший преподаватель  
*УО «Белорусский государственный аграрный технический университет»,  
г. Минск, Республика Беларусь*

### **ЗНАЧЕНИЕ И МЕСТО ЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В ПРЕПОДАВАНИИ ДИСЦИПЛИНЫ «РУССКИЙ ЯЗЫК КАК ИНОСТРАННЫЙ»**

***Аннотация.** Игра – это эффективный метод в обучении русскому языку как иностранному.*

Иностранные студенты получают образование в Республике Беларусь на неродном для них (русском) языке. От того, насколько успешными они будут в освоении языка страны пребывания, зависит и качество их образования. Задача преподавателя – сделать процесс познания языка интересным, творческим и увлекательным. Очень важно облегчить языковые трудности, сделать изучение иностранного языка более доступным, создать ситуацию успеха.

Практика показывает, что игра – это один из наиболее эффективных интерактивных методов обучения иностранному языку, поскольку предполагает добровольное участие, характеризуется непринужденной атмосферой, развивает коммуникативные способности обучаемых.

На занятиях по русскому языку как иностранному целесообразно использовать лингвистические игры. В ходе игры можно повто-

рять, закрепить изучаемый материал, самостоятельно отобрать и творчески переработать информацию. Такие занятия проходят более динамично, студенты проявляют неподдельный интерес к ним. Использование метода игры (в нашем случае лингвистической игры) способствует развитию речемыслительных механизмов, формированию коммуникативной компетенции.

Лингвистические игры направлены на тренировку и закрепление фонетических явлений, лексических единиц и лексико-грамматических конструкций. Их возможно использовать на разных этапах изучения русского языка как иностранного, а также при изучении различных языковых модулей (учебно-профессионального, социально-культурного и социально-гуманитарного).

Интересный способ повышения мотивации к изучению языка – кроссворды. С их помощью на занятиях по русскому языку как иностранному можно проверить и закрепить знания, ввести новый материал, повысить интерес к языку.

Применение информационных компьютерных технологий способствует повышению эффективности усвоения материала при изучении лексики (например, усвоение материала по темам). Полезно представлять визуальный ряд голосовым сопровождением.

Игра – это эффективный метод в обучении иностранным языкам. Его используют при работе с разными возрастными группами. Наиболее сильная сторона этого метода в том, что он поддерживает интерес и мотивацию обучаемых, развивает память, логическое и художественное мышление.

Применение лингвистических игр в учебном процессе помогает лучше воспринимать материал, стимулирует умственную деятельность, развивает познавательный интерес, актуализует креативные способности личности, тем самым повышает интерес иностранной аудитории к русскому языку.

Необходимо также заметить, что игру как обучающий метод используют на занятии в комбинации с другими традиционными методами.

#### Список использованных источников

1. Коньшева, А.В. Игра в обучении иностранному языку. Теория и практика; ТетраСистемс. / А.В. Коньшева. – Москва, 2015. – 288с.

2. Лингвистические и психологические стратегии полиглотов; Флинта, Наука – Москва, 2014. – 304с.

**Abstract.** The game is an effective method in teaching Russian as a foreign language.

УДК 378.147

**Мантур А.Я.**, старшы выкладчык  
УА «Беларускі дзяржаўны аграрны тэхнічны ўніверсітэт»,  
г. Мінск, Рэспубліка Беларусь

### **АСАБЛІВАСЦІ КАНСТРУЯВАННЯ І АРГАНІЗАЦЫІ ПА МОДУЛЬНАЙ ТЭХНАЛОГІІ НАВУЧАННЯ**

***Анотацыя.** У артыкуле разглядаюцца асаблівасці канструявання і арганізацыі модульнай тэхналогіі навучання. Блокі-модулі могуць быць трох тыпаў: пазнавальныя, аперацыйныя і змешаныя. Ацэнка паспяховасці навучання студэнтаў у рэйтынгавай сістэме ажыццяўляецца ў ходзе бягучага, прамежкавага і выніковага кантролю.*

Модульнае навучанне ўзнікла як альтэрнатыва традыцыйнаму на пачатку 1960-х гадоў XX стагоддзя ў навучальных установах ЗША і Заходняй Еўропы. Асаблівасці праектавання і рэалізацыі гэтага метаду даволі шырока пададзены ў манаграфіях расійскіх вучоных Таццяны Шамавай, Дзмітрыя Левітэса і інш. Модульная тэхналогія адрозніваецца ад традыцыйнай і іншых метадык тым, што сам змест навучання звычайна прапануецца ў выглядзе інфармацыйна закончаных блокаў.

Прадстаўлены навучальны метады маюць даволі значную практыку, назапашаны вопыт яго рэалізацыі ў навучальных установах, аб ім напісана шмат прац, але сярод вучоных і педагогаў-практыкаў існуюць разнастайныя погляды як на змест самага паняцця “модуль”, так і на яго падыходы да канструявання модульных праграм. Спынімся на тых падыходах, якія, на нашу