

мультимедийную презентацию по теме, сопроводив ее выполнением комплексов упражнений, показом фоторяда. Затем можно организовывать ознакомительную экскурсию по городу, дав предварительное задание студентам: написать после прогулки сочинение о городе Харькове, за которое они получают зачетную оценку. Обязательно необходимо организовать защиту проектной деятельности, где сочинения должны быть представлены устно и письменно. Студенты также могут подготовить презентации, фотографии, видеоматериалы по данной теме как одиночные, так и групповые. На защите преподаватель может представить собственный проект в качестве примера, став, таким образом, активным участником, а не только организатором. Такого рода задания будут способствовать интеллектуальному, культурному, нравственному развитию, сближению коллектива, более быстрой социальной адаптации.

Технология проектного обучения также может найти воплощение в таких видах работы, как выставка, конкурс, концерт, выпуск газеты и пр.

Литература:

1. Тоцька Ю.А. Проектна технологія як засіб досягнення заданого результату // Всесвітня література в середніх навчальних закладах України. – 2005. – №9. – С.18-20.
2. Горбунова Н.В., Кочкина Л.В. Методика организации работы над проектом. // Образование в современной школе. – 2000. – №4. – С.27.
3. Новикова Т.А. Проектные технологии на уроках и во внеурочной деятельности. // Школьные технологии. – 2002. – №2. – С. 34-38.
4. Полат Е.С. Как рождается проект. – М.: ИСО РАО, 1995. – 365 с.
5. Тарасова И.П. Метод проектов в образовательном учреждении // Приложение к журналу «Профессиональное образование». – 2004.– № 12. – С. 110.

**Коммуникативные игры при изучении
падежной системы в иностранной аудитории**

Ковальчук Е.В., Красникова С.А., Мирошник Л.В.

Харьковский национальный медицинский университет

г. Харьков, Украина

e-mail: rkidep@yandex.ru

Коммуникативные игры представляют собой методический прием, используя который, преподаватель ставит определенную коммуникативную задачу перед студентами, обучающимися иностранному языку. Эта коммуникативная задача заключается в обмене информацией между учащимися

и чаще всего является ролевой игрой, моделирующий реальный процесс общения. Выполняя коммуникативные задания, студенты активизируют изучаемый лексический и грамматический материал, совершенствуют речевые навыки, а также приобретают навыки совместной речевой деятельности, поскольку в процесс общения вовлечены два или несколько коммуникантов.

Изучение падежной системы на начальном этапе обучения языку предполагает усвоение падежных окончаний существительных, прилагательных и форм местоимений, а также формирование навыков употребления определенных речевых моделей. Этой учебной задачей начального этапа определяется характер коммуникативных игр, которые могут быть проведены в аудитории. Как правило, в рамках изучения грамматической темы студентам не предлагаются ситуации спонтанного общения, когда нужно поставить себя в ситуацию, возникающую вне аудитории. Для решения этой задачи зачастую необходимы знания лексики и грамматики, выходящие за пределы изучаемой темы, а также навыки речевого общения более высокого уровня.

При изучении грамматических тем ролевые отношения между участниками коммуникации, как правило, не носят конфликтный характер. Студенты, следуя четким рамкам сценария, предложенного преподавателем, играют самих себя или какого-то персонажа в специфической ситуации. Лексическое наполнение игры оговаривается заранее и чаще всего выносится в рабочую тетрадь студента в виде тезауруса.

Рассмотрим набор коммуникативных игр, которые могут быть предложены студентам при изучении родительного падежа. Следуя логике функционального изучения падежных вопросов и принципу от простого к сложному, обычно вначале рассматривают конструкцию *У кого нет кого - чего*. (*У Ахмеда нет брата, у старосты нет журнала*). Причем, начинают, как правило, со второй ее части, с вопроса *кого, чего нет?* Игра, проводимая в иностранной аудитории на этом этапе, сразу же после объяснения системы падежных окончаний и упражнений на наблюдение, носит, скорее

эйдетический, чем коммуникативный, характер. Используя иллюстративный материал, преподаватель предлагает студентам найти недостающие элементы здания (здесь нет двери, нет крыши, нет окна, нет лестницы и пр.), пейзажа (здесь нет дерева, нет реки, нет солнца) или живого существа (нет ноги, руки, головы, уха). После изучения личных местоимений в родительном падеже вводятся словосочетания типа *у него нет, у неё нет, у них нет*. Иллюстрации могут быть заменены реальными предметами, которые можно выкладывать на стол, давать время на запоминание, после чего частично прятать или перемещать предметы (*Здесь был карандаш, теперь здесь нет карандаша*).

Собственно коммуникативной игрой является ситуация, когда студенту дается роль преподавателя и предлагается провести переключку в группе, используя конструкцию *Кого сегодня нет?* с уточняющими вопросами *Его не было на первой паре? Его (её) нет в университете или он (она) опаздывает?* Группа при этом должна правильно употреблять существительные в сочетании с частицей *нет* (*нет Самира, Ахмеда, Лейлы*). Студент в роли преподавателя – это методический прием, который в значительной мере активизирует внимание и стимулирует речевую деятельность группы.

И, наконец, любимой игрой студентов при изучении родительного падежа является игра «Ресторан», в которой участники назначаются официантами и посетителями ресторана. Эту игру целесообразно проводить при изучении прилагательных в родительном падеже. Игра состоит в том, что посетитель ресторана обращается к официанту с вопросом о наличии того или иного блюда (*У вас есть апельсиновый сок?*), а официант всегда дает отрицательный ответ (*У нас нет апельсинового сока*). При этом от «посетителя» требуется, в большей мере, знание лексики и проявление фантазии, а от «официанта» – умение правильно воспроизвести словосочетание в родительном падеже (*У нас нет лимонного пирога, рыбного филе, зеленого чая и пр.*)

Используя прием коммуникативной игры в аудитории, преподаватель может выбрать роль ведущего или одного из коммуникантов, некого