

о выражение сомнения, частичного согласия: *я только частично могу согласиться; я не могу сказать, что...; это не совсем правильно говорить, что...; может быть, но...* и т.д.

о выражение несогласия: *я не могу разделить Вашу точку зрения; я не могу согласиться с этим; мне очень жаль, но я не согласен; я должен, к сожалению, не согласиться* и т.д.

Ход дискуссии в значительной мере зависит от того, кто и как руководит процессом. Эта роль может быть поручена студенту (как правило, самому сильному в плане подготовки). Преподаватель должен подготовить данного студента не только в языковом плане, а также психологически, рассмотреть с ним определённые модели поведения. Но преподаватель не становится сторонним наблюдателем, его роль заключается в активизации хода дискуссии, предупреждении конфликтных ситуаций, вовлечении всех студентов в дискуссию, стимулировании студентов к взаимодействию. Важно привести дискуссию к логическому завершению путём подведения итогов, озвучивания самых важных выводов либо общего мнения. После такого занятия необходимо провести анализ работы студентов, исправление ошибок, комментирование выступлений и оценивание.

Таким образом, эффективность дискуссии при обучении русскому языку как иностранному не вызывает сомнений. Это многогранный и многоаспектный вид работы, который стимулирует инициативность участников, развивает критическое мышление, формирует благоприятный эмоциональный фон для общения, что является важным для духовного и интеллектуального развития студентов.

Литература

1. Пассов, Е.И. Коммуникативное иноязычное образование: готовимся к диалогу культур: пособие для учителей учреждений, обеспечив. получ. общ. среднего образования / Е.И. Пассов. – Минск: Лексис, 2003. – 184 с.
2. Русский язык и культура речи: Учебник / Под ред. О.Я. Гойхмана. – М., 2005. – 240 с.
3. Roy Killen Effective Teaching Strategies: Lessons from Research and Practice / Killen Roy. – Cengage Learning Australia, 2006. – 336 с.

Л.А. ГОДУЙКО (г. Брест, БрГУ им. А.С. Пушкина)

Т.М. ЛЯНЦЕВИЧ (г. Брест, БрГУ им. А.С. Пушкина)

РУССКИЙ ЯЗЫК – ИГРАЮЧИ (ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РКИ)

Игра – это пробный камень человеческого ума.

И.В. Гете

Одной из важнейших стратегий в системе преподавания языков, в том числе русского языка как иностранного, является проблема стимуляции обучения. Внешне она проявляется в повышении эффективности учебного процесса, внутренне – в росте качества и расширении объема иноязычно-речевой компетенции студентов. Среди наиболее действенных методов стимуляции обучения

называют переход от преимущественно информативных к развивающим, активизирующим, интенсивным, игровым способам организации образовательного процесса [8, с. 131–132].

Игры как вид учебных занятий, реализующих ряд принципов активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, относят к **дидактическим играм** [7, с. 25]. Актуальность использования дидактических игр (далее – ДИ) в методике обучения языку, в частности РКИ, уже не подвергается сомнению, что подтверждают и многочисленные работы по данной проблематике – А.А. Вербицкого, А.А. Леонтьева, И.А. Зимней, И.М. Артамонова, А.Я. Белых, Е.В. Семеновой, С.Г. Борзенко, Е.И. Гейченко, Л.В. Путляевой, Р.Т. Сверчковой, Н.В. Киршевой и др.

ДИ выполняет несколько **функций**: 1) обучающую – расширение кругозора, формирование, совершенствование определенных учебных умений и навыков, применение знаний, умений и навыков в деятельности; 2) воспитательную – тренинг и коррекция поведения в игровых моделях жизненных ситуаций; воспитание самостоятельности, воли, формирование определенных подходов, позиций, моральных, эстетических и мировоззренческих установок, воспитание сотрудничества, коллективизма, товарищества; 3) коммуникативную – установление эмоциональных контактов, реализация стремлений инофонов к профессиональному общению, формирование умения аргументировать и отстаивать свою точку зрения по предлагаемой проблеме; 4) развивающую – развитие памяти, внимания, мышления, речи, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии; 5) релаксационную – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении; 6) развлекательную – создание благоприятной атмосферы, превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное [5; 11].

С учетом вышесказанного вполне закономерно, что игра весьма привлекательна и для иностранных студентов, и для преподавателей РКИ: она стимулирует деятельность, при которой речь является средством достижения реальной цели; увеличивает степень мотивированности инофонов, повышая их интерес к самому учебному предмету; способствует тому, что они усваивают знания и приобретают речевой опыт не по необходимости, а по собственному желанию; формирует психологическую готовность обучающихся к речевому общению, снимает «психологические барьеры»; дает возможность студентам оценить себя на фоне других, создает атмосферу здорового соревнования, благодаря чему мобилизуется творческий потенциал обучающихся; обеспечивает естественную необходимость многократного повторения языкового и речевого материала, усвоение которого необходимо при подготовке к речевой деятельности; делает более разнообразным и увлекательным учебный процесс [6, с. 65].

Дидактические игры, используемые при обучении языку, весьма разнообразны, что отражают, в частности, их многочисленные **классификации**, например: 1) по длительности проведения выделяют игры-минутки, игры-эпизоды, игры-уроки; продолжительные и непродолжительные; 2) по количественному составу участников игры – индивидуальные, парные, групповые, командные и коллективные; 3) по форме проведения – предметные, подвижные,

сюжетные или ситуационные, ролевые, игры-соревнования, интеллектуальные игры, игры-взаимодействия (коммуникативные, интерактивные); 4) по способу организации / выполнения – компьютерные и некомпьютерные, письменные и устные, с опорами и без опор, ролевые, имитационно-моделирующие и креативные и т.д.; 5) по уровню сложности – репродуктивные, творческие; 6) по степени сложности выполняемых действий – «простые» (моноситуационные) и «сложные» (полиситуационные); 7) по учебному содержанию – общеобразовательные (ролевые, ситуационно-ролевые, имитационные, социодрамы) и профессиональные (деловые); 8) по целям и задачам обучения – языковые (фонетические, лексические, грамматические, синтаксические, стилистические; помогают усвоить различные аспекты языка) и речевые (нацелены на формирование умения в определенном виде речевой деятельности, т.е. обучение аудированию, монологической / диалогической речи, чтению, письму); 9) по типу задач – оперативные, тактические, стратегические; 10) по функционально-целевому назначению, времени проведения и структурно-композиционному построению – фрагментарные (в основе каждого фрагмента ДИ лежит решение одной педагогической задачи, связанной с конкретным элементом учебного материала), целостно-тематические (связаны с решением нескольких педагогических задач по теме) и комплексные (в них сочетается репродуктивная и продуктивная деятельность студентов и решается комплекс образовательных и развивающих задач); 11) ДИ, выводящие в речь; ДИ, помогающие запоминанию; ДИ, развивающие языковые способности [1, с. 74; 2, с. 219–224; 13, с. 6; 12, с. 55].

Выбор типа игрового задания обусловлен как уровнем, на котором обучающиеся владеют русским языком, так и задачами, которые определил для себя преподаватель. В данной статье мы остановимся на некоторых игровых заданиях, которые будут интересны иностранным студентам разных курсов (многие из этих ДИ прошли апробацию и хорошо зарекомендовали себя у студентов филологических и нефилологических специальностей БрГУ имени А.С. Пушкина). Предлагаемые игры могут стать и фрагментом учебного занятия, и одним из этапов более крупного внеаудиторного мероприятия: викторины, лингвистического ринга, филологического боя, интеллектуальной игры, конкурса эрудитов и т.д. (их логично проводить либо после изучения крупной темы, либо в конце семестра, либо в программе комплексных проектов типа Фестиваля иностранных студентов, Дней славянской письменности и т.п.).

ДИ «**Фоторобот**» позволяет отработать лексику таких тематических групп, как «*Внешность*», «*Характер человека*», учит студента аргументировать свой выбор, формирует навыки работы в команде.

Задание заключается в составлении собирательного фотопортрета учебной группы, который включает 12–15 элементов. Сюда входят голова, шея, левая рука, правая рука, туловище, левая нога, правая нога, левый глаз, правый глаз, нос, рот, уши, волосы. «Фоторобот» создается в той последовательности, в которой записаны части тела. Ведущий зачитывает название составляющих частей, а потом спрашивает: какая у нашего «фоторобота» будет голова? Например, голова будет как у нашего Сабирова: он – творческий человек и т.д. В заключение игры можно придумать «роботу» имя.

Развитию лексики иностранных обучающихся также способствует игра «**Трехлитровая банка**». Вначале определяется буква, на которую будут подби-

раться слова (один из вариантов выбора буквы – кто-то проговаривает про себя алфавит до тех пор, пока ему не скажут «стоп»). На заданную букву необходимо называть слова, обозначающие такие предметы, которые вмещаются в трехлитровую банку.

Играть можно по кругу; тот, кто не смог назвать слово (например, в течение 10 секунд), выбывает из состязания. Оставшийся – победитель.

Активизации лексики и формированию навыков устного высказывания по изученным темам способствует и игра **«Что? Где? Когда?»**. В ходе ее представители команд или каждый обучающийся по очереди называют факт, относящийся к какому-либо событию. В результате необходимо отгадать само событие, а также указать другие факты, персоналии, даты, связанные с ним. Например, при изучении темы *«Культура и традиции славянских народов»* в группе инофонов-филологов возможны следующие вопросы: 1. *Какие славянские азбуки составили Кирилл и Мефодий?* 2. *Какова дата создания первой славянской азбуки?* 3. *Какой алфавит был положен в основу славянской азбуки?* 4. *Какие книги и с какого языка первыми были переведены Кириллом на славянский язык?* 5. *Где впервые начали праздновать 11 / 24 мая День памяти святых Кирилла и Мефодия?* (Ответы: 1. Глаголица, кириллица. 2. IX в., 863 г. 3. Греческий алфавит. 4. Евангелие, затем Апостол, Псалтирь и постепенно весь чин церковного богослужения, с греческого языка. 5. В Болгарии.)

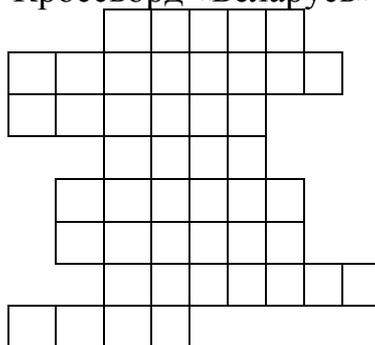
Известная в молодежной среде игра **«Крокодил»** не только расширяет словарный запас ее участников, но и способствует развитию ассоциативного мышления, навыков невербального общения. При работе с иностранными студентами хорошо проводить тематический конкурс, используя, например, слова из групп *«Овощи, фрукты»*, *«Транспорт»*, *«Школа»*, *«Дом»* и др.

Игрок должен показать слово (оно написано на карточке либо предложено участником команды-соперницы), используя только мимику, жесты, движения. Запрещается произносить слова (любые, даже «да», «нет» и т. п.) и звуки, особенно те, по которым легко угадать слово (например: по «му» можно легко догадаться, что загадана корова); проговаривать слова губами; указывать на окружающие предметы. Для показа слова отводится определенное время. Если правильный ответ не прозвучал вовремя, то слово считается неугаданным.

«В мире кроссвордов». Немецкий журналист и писатель К. Тухольский сказал замечательные слова: «Что означает действительно владеть иностранным языком? Решать на нем кроссворды». Разгадывание кроссвордов (этот конкурс лучше проводить как командный) способствует обогащению лексического запаса инофонов, закреплению изученных ими терминов, лингвистических понятий, запоминанию графического облика слова, а также расширению кругозора обучающихся. Темы кроссвордов могут быть самые разные: группы слов (например, *«Родственные отношения»*, *«Профессии»*, *«Спорт»* и т.д.), грамматические (*«Имя существительное»* и другие части речи; *«Предложение»* и т.д.), коммуникативные (*«Образование»*, *«В мире прекрасного»*, *«Брест»*, *«Мой университет»* и т.д.) темы и др.

Но можно предложить студентам и более творческое задание – самим составить кроссворд на какую-либо тему. В качестве примера приведем работу второкурсницы из Туркменистана.

Кроссворд «Беларусь»



1. Один из областных центров в Беларуси. 2. Укрепленный оборонительный пункт; в Бресте стал мемориальным комплексом, посвященным Великой Отечественной войне. 3. Древнейший город Беларуси, родина Франциска Скорины. 4. Птица – символ Беларуси. 5. Белорусский город, в котором есть государственный музей истории религии. 6. Народный поэт Беларуси, автор пьесы «Павлинка». 7. Белорусский и восточнославянский первопечатник. 8. Крупное рогатое животное, которое обитает в Беловежской пуще.

(Ответы: 1. Брест. 2. Крепость. 3. Полоцк. 4. Аист. 5. Гродно. 6. Я. Купала. 7. Ф. Скорина. 8. зубр.)

Нравится иностранным студентам и ДИ «Реставраторы», которая относится к типу игровых предкоммуникативных заданий, обеспечивающих «переход от овладения языковым инструментарием (грамматическими формами, речевыми моделями, лексическими и фонетико-интонационными средствами) к коммуникации» [6, с. 66]. Такого рода упражнения позволяют работать с достаточно разным материалом: поговорками, пословицами, крылатыми выражениями, текстами, в том числе известными художественными произведениями, – стихотворениями, песнями, сказками, прозаическими миниатюрами. Соревнующимся командам можно предложить следующие варианты данного игрового задания.

1) Собрать из двух половинок пословицы:

1) Больной – лечись	А) вылечиться трудно.
2) Болезни	Б) проживёшь дольше.
3) Больному и мед не вкусен	В) а счастье найдем.
4) Пока здоровье служит	Г) это проценты за полученные удовольствия (английская).
5) Двигайся больше	Д) а здоровый – болезни берегись.
6) Дал бы бог здоровья	Е) человек не тужит (украинская).
7) Заболеть легко	Ж) а здоровый и камень ест.

(Ответы: 1–Д, 2–Г, 3–Ж, 4–Е, 5–Б, 6–В, 7–А.)

2) В текст «История Бреста» вставить пропущенные числительные (для справки: XIX, 1019, 1596, XIV–XVI, XIII, XVII–XVIII, 300 000, 1409, 1918, 1941):

«Первое упоминание о древнем Берестье относятся к ... 2.

В ... в. Берестье – это поселение, укреплённое оборонительными валами и высокими деревянными стенами. Монуументальное зодчество началось со строительства христианского храма в честь святого Петра. В конце этого

столетия был построен замок с башней типа донжон. Обычные городские дома были деревянными.

В ... в. город становится большим торговым центром, так как находится на древнем торговом пути «из варяг в греки».

В ... в. в Бресте строится много каменных зданий. Всё это было разрушено в ... в., когда начали строить Брестскую крепость.

История Бреста была длинной и трудной, но войны и пожары не убили город. Он вошёл в мировую историю благодаря четырём событиям:

... г. – король Польши Ягайло и князь Великого княжества Литовского Витовт в Берестье договорились о битве с крестоносцами. Битва состоялась 15 июля следующего года под Грюнвальдом. Победа над крестоносцами позволила народам Восточной Европы свободно развиваться экономически и культурно.

.... г. – в городе происходил церковный собор, на котором провозгласили Брестскую церковную унию, объединившую православие и католицизм в единую церковь.

... г. – в здании Белого дворца Россия, Германия, Австрия, Турция, Болгария подписали Брестский мир, который очень сильно повлиял на мировую политику и историю XX века.

.... г. – Брестская крепость первая на территории СССР приняла удар немецко-фашистских войск. Более месяца её защитники сопротивлялись и вошли в историю II мировой войны как герои.

Сегодня Брест – один из шести областных центров Республики Беларусь с населением около ... жителей. Это крупный экономический, индустриальный и культурный центр [10, с. 10–12].

(Ответы: 1019, XIII, XIV–XVI, XVII–XVIII, XIX, 1409, 1596, 1918, 1941, 300 000.)

3) Продолжить высказывания известных людей: 1) Л.Н. Толстой: *Думай хорошо – и мысли созреют в (добрые поступки).* 2) Китайский афоризм: *Не бойся, что не знаешь – бойся, что не (учишься).* 3) Нацумэ Сосэки: *Нынешняя молодёжь знает лишь, как тратить деньги, и совершенно не думает о том, как (их приобретать).* 4) Петр Андреевич Павленко: *Жизнь – не те дни, что прошли, а те, что (запомнились).* 5) Франсуа Фенелон: *У каждого человека бывает три молодости: молодость тела, молодость сердца и молодость ума. К несчастью, они никогда не (совпадают).* 6) Джон Ньюмен: *Не бойтесь того, что ваша жизнь должна закончиться, бойтесь того, что она так и (не начнется).* 7) Коко Шанель: *Всё в наших руках, поэтому их нельзя (опускать).*

Конкурс загадок. Английскому писателю У.С. Моэму принадлежат слова «Самое лучшее в загадке – это отгадка», которые удачно подчеркивают ценность загадки: она направляет внимание обучающихся на предметы и явления, их отличительные признаки, побуждает вникнуть в смысл словесных обозначений этих признаков, повышает способность и определенность мышления и воображения. Данное задание активизирует внимание инофонов, умение понимать и чувствовать художественный образ, стимулирует любознательность.

Загадки можно использовать при изучении различных лингвистических и коммуникативных тем, например, темы «Явления природы»: 1. Летит без крыльев и поет, / Прохожих задирает. / Одним прохожу не дает, / Других он подго-

няет. (Ветер) 2. Серебристой бахромой / На ветвях висит зимой. / А весною на весу / Превращается в росу. (Иней) 3. Нашумела, нагрелась, / Все промыла и ушла. / И сады, и огороды / Всей округи полила. (Гроза) 4. Ежедневно по утрам / Он в окошко входит к нам. / Если он уже вошел, / Значит день уже пришел. (Солнечный луч) 5. В лесах, в горах / На всех языках / Каждое слово / Повторить готово. (Эхо)

Инофоны с удовольствием работают с загадками разных типов (только вначале студентам надо подсказать, проиллюстрировать на одном примере, как выполнять подобные задания), в том числе шарады, метаграммы (в них из загаданного слова путем замены одной буквы другой получается новое слово), анаграммы, загадки-шутки и др. Например, можно предложить следующие задания по теме «Местоимение»: 1. *Первый слог слова – личное местоимение 1-го лица, второй и третий – синоним к слову «горе». Вместе обозначают человека, который любит жаловаться?* (Ябеда) 2. *Из какого местоимения, если к нему прибавить сто, можно испечь пирог?* (Те) 3. *Какие два местоимения мешают дорогам?* (Я + мы). 4. *Сколько личных местоимений в слове «семья»?* (Семь) 5. *К какому личному местоимению надо добавить несколько лет, чтобы получился синоним слова «польза»?* (Вы + года) 6. *За какое местоимение нужно спрятать букву Ц, чтобы получилось животное из породы грызунов?* (Заяц) 7. *Какие местоимения читаются одинаково слева направо и справа налево?* (Оно, тот).

Более сложным, но не менее интересным будет задание самим студентам придумать загадки, например, о временах года, животных.

На отработку и соблюдение орфоэпических и акцентологических норм русского языка, на формирование умения владеть различными типами интонационных конструкций русского языка направлена ДИ «**Турнир дикторов**». В ходе игры соревнующиеся команды получают тексты. Члены команд сообща решают, как следует расставить ударения в словах, произнести те или иные буквосочетания, прочитать различные по интонации предложения. Озвучивает текст один представитель от команды.

Жюри или команда-соперница проверяет выступление диктора по текстам-ключам. Приведем пример текста, который можно использовать в данной ДИ: *«Очутившись за столиком, друзья заказали гренки, вино в пиале, свеклу, творог, щавель и языковую колбасу. Исчерпав все средства убедить нашего героя пригубить вина, его друзья подлили ему малую толику медицинского спирта в газированную воду. Думаете, что этого мизерного количества оказалось достаточно для того, чтобы облегчить намерение компании устроить превесёленький вечер? Вовсе нет! Лицо агента начало багроветь, очки на три диоптрии сползли, он кашлянул и предложил ходатайствовать о заключении договора об организации целой индустрии по добыче гусениц и обеспечению их превращения в бабочек. «Нас ждёт, – уведомил он всех, – гарантированный успех, ведь аналога подобной индустрии не существует, прибыль мы будем получать каждый квартал и сможем баллотироваться на пост президента» [9, с. 163].*

К ДИ, выводящим в речь, относятся и игры «**Наш проект**», «**Коллаж**». В первом задании командам необходимо разработать проект (например, оформления квартиры для молодоженов / пожилой пары / семьи из четырех человек с двумя детьми – мальчиком и девочкой), подготовить соответствующую нагляд-

ность (нарисовать схему, план или подготовить мультимедиапрезентацию) и защитить его (в качестве членов жюри – преподаватель и команда-соперница).

Коллаж – наклеивание фрагментов изображений, текстов из журналов, газет, реклам, буклетов, календарей – помогает перевести теоретические знания в знаково-символическую форму, формирует интерес к изучаемому явлению, помогает обучающимся выявлять и выражать свои чувства и настроения, развивает воображение, фантазию. Совместная работа способствует выработке навыков коллективной работы и партнерства.

При помощи коллажа даже не имеющие специальной подготовки студенты создают новое произведение. Работа ведется в микрогруппах в течение заданного времени (например, 40–60 минут). Тематика коллажей может самой разнообразной: *«Чего я жду от обучения в университете»*, *«Мой учебный день»*, *«От сессии до сессии»*, *«Моя учебная группа»*, *«Наша группа на практике»*, *«Как мы учимся и отдыхаем»*, *«Наши планы»*, *«Как мы занимаемся самообразованием»*, *«Студенческое общежитие»*, *«Мы путешествуем»* и др. Результат совместной работы демонстрируется в виде выставки и рассказа о своем произведении, которые дополняются совместным обсуждением.

Занимательной при работе над связным текстом является и ДИ **«Попробуй расскажи!»**, в ходе которой либо соревнующиеся команды, либо каждый из иностранных обучающихся получает текст (статью, сказку, стихотворение, прозаическую миниатюру) и кодирует его, составляя чертеж или рисунок. Далее участники игры (командами или парами) обмениваются своими иллюстрациями и пытаются их расшифровать, рассказывая содержание произведения.

К интересной и творческой ДИ **«Лицедеи»** можно обратиться после знакомства с рядом поэтических или прозаических произведений. Важно, чтобы это был текст-повествование, например, стихотворение *«Зимнее утро» А.С. Пушкина*, отрывок из поэмы *«Крестьянские дети» Н.А. Некрасова* («Однажды в студеную, зимнюю пору...»), басня *«Стрекоза и Муравей» И.А. Крылова* и др.

По три представителя от команды вытягивают карточку с текстом / фрагментом литературного произведения, уходят в другое помещение и в течение заданного времени готовят «немую» театрализацию своего задания. После просмотра инсценировки зрители – участники команды, представившей постановку, должны назвать загаданное произведение и его автора.

«Три аргумента за и против». В методической литературе подчеркивается эффективность для совершенствования коммуникативных умений, развития коммуникативных компетенций таких заданий, как диспут, дискуссия, дебаты. Но они применимы только на продвинутом этапе обучения РКИ, к тому же трудоемки при подготовке и продолжительны по времени проведения.

«Облегченным» вариантом выступает предлагаемое игровое задание. Выполняется оно в группах: одна – собирает доказательства в пользу выдвинутого тезиса, другая – против. Для обсуждения можно предложить следующие проблемы: *«Быть молодым легко?»*, *«Современная семья должна быть многодетной?»*, *«Общечеловеческие ценности утрачены?»*, *«Экологические проблемы касаются каждого человека?»*, *«Клонирование человека неэтично?»*, *«Мужчины и женщины равны?»* и т.д.

Таким образом, дидактическая игра – важный элемент обучения РКИ и в целом весьма действенный метод приобретения студентами умений и навыков

в определенных сферах человеческой деятельности. При всей внешней простоте и кажущейся несерьезности, игра обладает высоким развивающим потенциалом. Как точно подметил американский философ, писатель и публицист Ричард Бах, «вот что значит – учиться: важно не то, проиграем ли мы в игре, важно, как мы проиграем и как мы благодаря этому изменимся, что нового вынесем для себя, как сможем применить это в других играх. Станным образом поражение оборачивается победой».

Литература

1. Азимов, Г.Э. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Г.Э. Азимов, Н.А. Щукин. – М. : ИКАР, 2009. – 448 с.
2. Акишина, А.А. Учимся учить : для преподавателя русского языка как иностранного / А.А. Акишина, О.Е. Каган. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Рус. яз. Курсы, 2002. – 256 с.
3. Актуальные проблемы идеологического обеспечения деятельности органов власти: формы идеологической и воспитательной работы с учащейся и студенческой молодежью (научно-практические материалы) / Авторы-сост. Л.А. Годуйко, И.Г. Матыцина, Н.М. Шацкая; гл. ред. А.С. Рогачук, А.Н. Сендер. – Информационный бюллетень №1 – Брест: ОАО «Брестская типография», 2008. – 170 с.
4. Балыхина, Т.М. Методика преподавания русского языка как неродного (нового): учебное пособие для преподавателей и студентов. – М. : Издательство Российского университета дружбы народов, 2007. – 185 с.
5. Баханов, К.А. Современное школьное историческое образование: инновационные аспекты: Монография. – Донецк: Юго-Восток, ЛТД, 2005. – 384 с.
6. Битехтина, Н.Б. Игровые задания на занятиях по русскому языку как иностранному / Н.Б. Битехтина, Е.В. Вайшнорене // Живая методика для преподавателя русского языка как иностранного. – 2-е изд. – М.: Русский язык. Курсы, 2009. – С. 64–96.
7. Кругликов, В.Н. Активное обучение в техническом вузе (теоретико-методологический аспект) : автореф. дис. ... д-ра филол. наук : 13 00 01 / В.Н. Кругликов; Санкт-Петербург. гос. ун-т. – Санкт-Петербург, 2000. – 47 с.
8. Лебединский, С.И. Методика преподавания русского языка как иностранного: учебное пособие / С.И. Лебединский, Л.Ф. Гербик. – Минск, 2011. – 309 с. (электронная версия).
9. Малышева, Е.Г. Современный русский язык. Фонетика. Орфоэпия: учебное пособие / Е.Г. Малышева, О.С. Рогалева. – Омск: Изд-во Ом. гос. ун-та, 2012. – 172 с.
10. Практикум по лингвокультурологии / Авт.-сост.: Н.М. Гурина, О.А. Корабо; Брест. гос. ун-т имени А.С. Пушкина. – Брест: БрГУ, 2013. – 63 с.
11. Самосенкова, Т.В. Дидактическая игра как фактор повышения эффективности обучения иностранных студентов русскому / Т.В. Самосенкова. – Режим доступа: http://www.rusnauka.com/33_DWS_2013/Pedagogica/5_150537.doc.htm. – Дата доступа: 15.07.2015.
12. Хозяинов, Г.И. Мастерство педагога в процессе образования и обучения / Г.И. Хозяинов. – М.: Физическая культура, 2006. – 224 с.
13. Чен, Н.В. Дидактическая игра – основа развития воображения и фантазии: методическая копилка. / Н.В. Чен. // Искусство. Все для учителя! Пилотный выпуск. – 2011. – С. 6–10. – Режим доступа: http://www.e-osnova.ru/PDF/osnova_17_0_729.pdf. – Дата доступа: 15.07.2015.

Л.Н. Грицук (г. Брест, БрГУ им. А.С. Пушкина)

К ВОПРОСУ ОБ ИЗУЧЕНИИ ПАДЕЖЕЙ В КУРСЕ РКИ

В курсе РКИ падежи изучаются в ином порядке, чем в курсе русского языка как родного. Связано это с тем, что, во-первых, некоторые падежи имеют не одно окончание, а несколько, с вариантами; во-вторых, в одних языках нет па-