

С точки зрения студентов, применение рубрик обеспечивает четкое понимание цели и смысла задания, дает им четкие ориентиры и повышает мотивацию. Помимо этого, пользуясь рубриками, студенты могут самостоятельно оценить свою работу и быть нацеленными на высокий уровень выполнения задания. Рубрика является постоянным источником обратной связи для студентов, она устанавливает критерии оценивания и тот уровень, относительно которого и будут оцениваться работы.

Создание рубрик можно было бы представить в виде четырех последовательных этапов.

1. *Сформулируйте задачу.* Преподаватель дает подробное описание задания, которое будет оцениваться с использованием рубрики.

2. *Определите все аспекты данного задания.* Преподаватель перечисляет важные аспекты задания, по которым оно и будет впоследствии оцениваться.

3. *Разработайте шкалу оценок.* Преподаватель разрабатывает шкалу из 3—5 делений для оценивания каждого из выделенных на предыдущем этапе аспектов задания, а также может добавить в данную шкалу количество баллов, которое может быть начислено за выполнение задания на том или ином уровне.

4. *Добавьте описание для каждого аспекта.* Преподаватель дает подробное описание работы студента, соответствующее каждому из выделенных им уровней шкалы результатов.

Мы планируем ввести оценивание с помощью этой методики таких видов работы, как устная презентация, написание деловых писем, реферирования текстов и по мере накопления данных провести их анализ и изучить влияние данного метода на успеваемость студентов.

РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ПРИЕМ АКТИВИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ РУССКОМУ ЯЗЫКУ

Юнаш М. В., Белорусский государственный экономический университет

Ролевая игра — одна из форм организации речевой ситуации, используемой в учебных целях. В ее основе лежит организованное речевое общение учащихся в соответствии с распределенными между ними ролями и игровым сюжетом. Ролевая игра предполагает подражание действительности, может расцениваться как самая точная модель общения. Она обладает большими возможностями мотивационно-побудительного плана, поскольку на занятии создается такая атмосфера общения, которая вызывает у учащихся внутреннюю потребность в выражении мыслей.

Технология ролевой игры состоит из следующих этапов: подготовка, объяснение, проведение, анализ и обобщение. Подготовка включает разработку сценария (условного отображения ситуации и объекта), составление плана проведения игры.

Готовность преподавателя к организации и проведению игры определяется прежде всего хорошим знанием и пониманием своих учащихся, учетом их реальных интересов и потребностей. Преподавателю необходимо определить, насколько предлагаемая им тема и проблема обсуждения соответствует их интересам и потребностям.

На этапе объяснения идет ввод в игру, ориентация участников, определение режима работы. Происходит ознакомление с игровой ситуацией, распределяются роли. Например, с иностранными студентами факультета права можно провести ролевую игру на тему «Кража», участниками которой будут *следователь, потерпевшая, ее соседи по комнате, свидетель, обслуживающий персонал*. Обыгрываться будет ситуация, связанная с совершением кражи в гостинице: *у потерпевшей во время ужина похищены из номера важные документы, паспорт и личные вещи*. Предварительно следует познакомить студентов с речевыми образцами, используемыми при допросе преступника, опросе потерпевшего и свидетелей.

Этап проведения — процесс игры. Учащиеся составляют полилог, а затем разыгрывают его.

По окончании игры следует мотивированная оценка преподавателем участия каждого студента в ее проведении. Кроме языковой правильности он комментирует выразительность ролевого поведения, а также инициативность учащихся.

Таким образом, ролевая игра представляет собой условную ситуацию из реальной жизни, в процессе разыгрывания которой речевая активность иностранных студентов сочетается с мыслительной и эмоциональной.