(cc) BY

Власова Людмила Ильинична
старший преподаватель
Тюрина Ольга Александровна
старший преподаватель
ФГБОУ ВО «Самарский государственный
социально-педагогический университет»
г. Самара, Самарская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ В ВУЗЕ

Аннотация*: в данной статье на примере внедрения в процесс преподавания игрового моделирования показано, как игровые технологии способствуют повышению мотивации студентов, стимулируют запоминание и понимание изучаемого материала.*

Ключевые слова*: игровые технологии, игровое моделирование, игра.*

В ходе обучения иностранным языкам в вузе широко используются различные методы обучения и технологии, в основе которых лежит игровое моделирование, под которым понимается новая педагогическая технология, способствующая достижению различных педагогических и воспитательных целей Игровое обучение является эффективным средством формирования профессиональной компетентности бакалавров и отличается большим выбором вариантов решений конкретных практических профессиональных задач [1]. Игра представляет собой уникальный механизм аккумуляции и передачи коллективного опыта. Роль игры в образовательном процессе исследовали как отечественные (Т.А. Апинян, М.М. Бирштейн, А.А. Вербицкий, А.П. Панфилова, В.Я. Платов, Г.П. Щедровицкий, Д.Б. Эльконин), так и зарубежные ученые (К. Бюлер, К. Гросс, Ж. Пиаже, Г. Спенсер, Ф. Шиллер и др.).

Игровые технологии представляют собой технологии, построенные на групповом взаимодействии, с опорой на личный опыт студентов. Полученный студентами ходе игрового взаимодействия опыт является достаточно

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

продуктивным. Во-первых, игровые технологии увеличивают масштаб охвата действительности и позволяют проверить альтернативные решения и примерить те или иные социальные роли. Во-вторых, информация, которую использует человек в реальности, в большинстве случаев неполная, искаженная, в то время как в игре ему предоставляется хотя и неполная, но точная информация, в связи с чем, повышается доверие к полученным результатам и активизирует процесс принятия ответственности.

Несомненно, использование игровых технологий позволяет сделать процесс обучения более активным, интересным, позволяет ускорить формирование у обучающихся ЗУН (знаний, умений и навыков), которые значительно повышают эффективность деятельности учащегося и развить профессиональные умения и качества, необходимые для выполнения будущих функций. Поэтому игра включает выполнение учебной, коммуникативной, развлекательной, релаксационной и психотехнической функций. Одним из основных преимуществ использования игровых технологий, по сравнению с традиционными формами обучения, является требование активности со стороны каждого игрока.

Использование игры, как метода обучения, отличается не только активностью учащихся, но и большим интеллектуальным напряжением. При разработке игровых заданий преподаватели должны учитывать особенности студентов. Важно отметить, что использование игр в вузах способствуют развитию общекультурных и специальных компетенций и является необходимым компонентом подготовки будущих специалистов, поскольку, участвуя в них, студенты приучаются к профессиональному решению задач, закрепляют навыки самостоятельной работы, умению принимать решения, решать задачи и вести управление коллективом.

Успех игровой деятельности во многом зависит от настроя ее участников, поэтому важно с самого начала ориентировать обучающихся на серьезную работу. При этом следует постепенно переходить от выполнения простых действий к более сложным. Для подготовки и проведения игровой технологии требуется время, специальные знания и усилия. К условиям, обеспечивающим

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

эффективность применения игровых технологий в процессе обучения, можно отнести принципы [6], способствующие достижению поставленных задач: 1) организация пространства и подготовка всего необходимого для проведения игры; 2) продумывание разнообразных игровых ролей с учетом индивидуальных (интеллектуальных и творческих) способностей каждого участника, группы; 3) соблюдение сформулированных правил игры и временного регламента; 4) обеспечение преподавателем новизны как в содержательном плане, так и в выборе технологии обучения; 5) обсуждение и подведение итогов.

Совместно со студентами второго курса нами была подготовлена и проведена квест-игра для студентов первого курса направления подготовки «педагогическое образование», профиль подготовки «иностранный язык и иностранный язык».

В основе игры лежал сюжет о таинственных местах нашей планеты, студенты выступали в роли «исследователей» и решали определенные задачи – угадывают, какое место зашифровано в тексте-кейсе игры. Целью игры являлось разгадать как можно большее число кейсов. Мы учли то факт, что разные студенты имеют разный уровень сформированности навыка чтения и разный уровень фоновых знаний по теме «география». В связи с чем, нами также была создана другая игровая модель, позволяющая проявить себя тем студентам, которые либо не были заинтересованы в процессе чтения, либо не показывали необходимый уровень знаний для текстов повышенной сложности. В игру был введён блок «лингвистических заданий». Например:

1. «I have a problem». Объясните ситуацию своим товарищам, используя только слова, начинающиеся на предложенную букву: My dinner was cold – p, I missed the plane – t, I lost my keys – l.

2. «Backward Spelling». Пропишите слово по буквам, начиная с конца (при этом, слово нельзя записать, задание выполняется устно): good weather, a little mouse, a fantastic book, a new student, my old friend, a clever human.

3. «A Good Interpreter». Объясните по-английски следующие понятия: беспредел, лапоть, околесица, перебор, форточка, парча, небылица.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Такие задания задействуют не только языковые навыки, но также смекалку, память, внимательность и умение нестандартно подходить к ситуации. Подобная игровая система позволяет каждому участнику проявить себя и проявить именно те навыки и умения, которые необходимы команде. Таким образом, помимо реализации учебных целей, данная игра была направлена на сплочение студентов внутри учебной группы,

В отношении учебных компетенций, на реализацию которых была направлена данная игра, отметим, что форма взаимодействия между студентами в рамках игры обусловлена специальная компетенция (СК-2: студент способен использовать языковые средства для достижения коммуникативных целей в конкретной ситуации общения на изучаемом иностранном языке), которая формируется по результатам освоения дисциплины «Иностранный язык». Студент, у которого данная компетенция сформирована на высоком уровне, способен использовать языковые средства для достижения коммуникативных целей в конкретной ситуации общения на изучаемом иностранном языке. В ходе мероприятия всё взаимодействие между игроками происходило на английском языке. За использование русского языка начислялись игровые штрафы – с команд, которые общались между собой по-русски, снимали победные баллы. Это было сделано отчасти для повышения мотивации студентов к преодолению возможных трудностей использования иностранного языка в нестандартной ситуации. Однако, как показала практика, система штрафов была полезной только в начале игры – спустя некоторое время (приблизительно, 30 минут со старта игры), всё взаимодействие в игре осуществлялось на английском без дополнительных напоминаний со стороны помощников ведущих.

По результатам мероприятия была собрана методическая комиссия преподавателей, на которой было отмечено, что студенты, не проявлявшие активность на занятиях по иностранному языку, после мероприятия показывали большую активность в групповых дискуссиях в классе. Мы связываем эту тенденцию с тем фактом, что в процессе игры учащиеся были *вынуждены* вступать в коммуникацию на английском языке в ситуации, где сведены к минимуму последствия

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

грамматических и лексических ошибок. Это дало толчок к более успешному формированию общекультурной компетенции (ОК-4: студент способен к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранных языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия), поскольку на передний план вышла целевая составляющая коммуникации, а страх ошибки и отрицательной оценки отсутствовал. Для нас было важно дать студентам возможность выйти за рамки учебной программы и научиться использовать знания для достижения целей.

Как уже было отмечено, для подготовки к мероприятию мы привлекали студентов второго курса направления «педагогическое образование», которые помогали в разработке текстов-кейсов, сценария, а также оказывали помощь в проведении самой игры: прописывали роли для участников команд и игровые модели. Организация подобных квестов также представляет для студентов ценный опыт не только в проведении мероприятий внеклассной работы, но также позволяет применить полученные знания в ситуациях, выходящих за рамки стандартной учебной деятельности, познакомиться с игротехникой. В дальнейшем, по словам самих студентов, они заинтересованы принимать участие в организации подобных мероприятий.

Сама игра была анонсирована на факультете за неделю, и студенты первого курса имели возможность заранее подготовить короткие представления своих команд в форме небольших минутных сценок. Такой формат подготовки был обусловлен большим количеством участников (около 100), а также служил способом заинтересовать студентов и, возможно, обдумать игровую стратегию заранее. Стоит также отметить, что этап подготовки в академических группах также служил мощным командообразующим фактором, поскольку ставила перед учащимися общую задачу, успешно решить которую можно только работая сообща и распределяя между собой игровые функции.

Из вышесказанного можно сделать вывод, что применение игровых технологий развивает у студентов индивидуальное мышление, способность отстаивать свою точку зрения. Игровая деятельность способствует повышению мотивации,

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

стимулирует у учащихся лучшее запоминание и понимание изучаемого материала, а также его самостоятельное и неоднократное воспроизведение в новых ситуациях [5]. Игра в учебном процессе одновременно является и формой, и методом обучения – взаимосвязанной технологией совместной обучающей и учебной деятельности преподавателей и студентов.

К сожалению, внедрение игрового моделирования в процесс преподавания в вузах осуществляется очень медленно, в связи с существенными проблемами, тормозящими развитие педагогического процесса в инновационном направлении. Добиться внедрения чего-то нового авторитарными методами практически невозможно, данный процесс зависит от профессионального мастерства педагога, его творческого потенциала, психолого-педагогической и коммуникативной компетентности, владения технологиями игрового моделирования.

Подводя итог, отметим, что для внедрения в процесс преподавания игрового моделирования, прежде всего, необходимо обучать самих преподавателей. Использование игровых технологий является одним из компонентов профессионального мастерства преподавателя [2–4]. К обязательным требованиям, предъявляемым к работающим с игровыми технологиями, относят не только наличие теоретических знаний о проведении таких игр, но также коммуникабельность и психологическая компетентность. На наш взгляд, развитие таких навыков и умений самостоятельно является достаточно сложным, поскольку для этого необходимо не только теоретическое обучение, но и практическое участие в тренингах, семинарах, игровых мастер-классах и курсах повышения квалификации преподавателей.

Список литературы

1. Ефремова Н.Ф. Компетенции в образовании: формирование и оценивание / Н.Ф. Ефремова. – М.: Национальное образование, 2012. – 416 с.

2. Сорокопуд Ю.В. Концепция модернизации подготовки преподавательских кадров для высшей школы / Ю.В. Сорокопуд // Мир образования – образование в мире. – 2010. – №3. – С. 10.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

3. Сорокопуд Ю.В. Оценка профессионального мастерства педагога / Ю.В. Сорокопуд // Профессиональное образование. Столица. – 2007. – №7. – С. 10–11.

4. Сорокопуд Ю.В. Подготовка преподавателей высшей школы в процессе реализации ФГОС ВПО нового поколения / Ю.В. Сорокопуд // Вестник Университета. – 2012. – №6. – С. 284–287.

5. Язовских А.В. Учебная деловая игра: сущность и классификация / А.В. Язовских [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://pandia.ru/text/79/312/39223.php

6. Якимович И.Г. Возможности использования игровых интерактивных технологий на практических занятиях в вузе / И.Г. Якимович [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-ispolzovaniya-igrovyh-interaktivnyh-tehnologiy-na-prakticheskih-zanyatiyah-v-vuze

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)